Vorwort

Pünktlich zu Weihnachten des Jahres 1997 liegt die achte CorelDRAW-Version vor. Und wieder hat Corel kräftig zugelegt. Viele neue Funktionen sollen Ihnen die Arbeit erleichtern.

Komisch, daß in fast keiner Fachzeitschrift etwas über die kreativste Neuerung dieser Version zu lesen ist. Nein, das ist nicht das flache – „moderne" – Design, oder die erweiterten HTML-Möglichkeiten. Wir meinen die beste Neuerung ist der interaktive, weiche Schatten – weil man durch dieses Werkzeug eine interessantere Grafik erstellen kann. Den Beweis dafür werden wir in vielen Beispielen dieses Buchs antreten. Leider ist dieses interaktive Werkzeug noch nicht vollständig ausgereift, wie Sie an unseren Workshops bemerken werden.

Schön, daß die Corel-Entwickler bei vielen Details an die geplagten Anwender gedacht haben. So ist es nun mit einzelnen Tasten möglich, Objekte auszurichten. Auf solche kleinen, aber sehr praktischen Neuerungen haben wir schon lange gewartet.

Nicht so recht folgen wollen wir der Corel-Darstellung, die neue Version sei einfacher zu bedienen als die Vorgängerversionen. Durch die vielen neuen Funktionen findet man immer schwerer durch den „Funktionsdschungel". Die interaktive Bedienung, die mit vielen Werkzeugen inzwischen möglich ist, wird schnell wieder aufgehoben. So ist es gänzlich unverständlich, warum viele Funktionen auf zahlreiche verschiedene Arten aufgerufen werden können. Eigenschaftsleiste, Symbolleiste, Pulldown-Menü, Popup-Menü, Rollup-Menü und Tastenkürzel – überall findet sich dieselbe Funktion.

Um Ihnen den Weg durch das Funktionsdickicht zu zeigen, haben wir in unseren Workshops viel Wert auf einfache Wege gelegt. So wollen wir nicht alle Funktionen nutzen – nur weil es sie gibt.

Wir wollen versuchen Ihnen mit diesem Buch die Hemmnisse zu nehmen, die Sie bisher vielleicht daran gehindert haben, die faszinierenden Möglichkeiten zu nutzen, die Ihnen CorelDRAW bietet. Viele Aufgaben lassen sich viel leichter lösen, als man vielleicht zunächst meint.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen dieses Buches und beim Nachvollziehen der Workshops.

Michael Gradias

PS: Falls Sie mir etwas mitteilen möchten, können Sie mich unter den E-Mail-Adressen: Gradias@t-online.de oder Gradias@aol.com erreichen.

1. Einführung

Im Laufe der vergangenen Jahre hat die Popularität von Vektorprogrammen stetig zugenommen. Eigene Visiten- oder Einladungskarten sind nun kein Problem mehr. Trotz alledem ist Vektorgrafik für einige Anwender noch immer ein Buch mit sieben Siegeln. Gegenüber der Pixelbearbeitung haben aber Vektorgrafikprogramme wie CorelDRAW viele Vorteile. Alle Bildelemente lassen sich jederzeit verändern, und es ergeben sich – auch bei umfangreichen Dokumenten – kleine Dateien.

CorelDRAW ist seit 1988 ein Synonym für Vektorgrafik für jedermann. Zahlreiche Auszeichnungen und Millionen von Anwendern begleiteten CorelDRAWs Weg zum unangefochtenen Marktführer im Vektorgrafikbereich. Einige Anwender verwenden CorelDRAW auch im professionellen Bereich, wegen der vielen Bugs in allen Versionen konnte sich CorelDRAW hier aber noch nicht durchsetzen.

Im Laufe der Versionen haben die Funktionen immer mehr zugenommen. Leider wurde dabei auch die Übersichtlichkeit des Programms immer schlechter. Bei den letzten Versionen kamen deshalb intuitive Werkzeuge hinzu, die in der neuesten Version weiter ausgebaut wurden. Außerdem gibt es vielfache Unterstützung durch verschiedene Hilfen – wie zum Beispiel die Hinweise und Tutoren.

Positiv ist die Entwicklung zum Hybridprogramm. So können inzwischen viele Corel PHOTO-PAINT™ Funktionen auf CorelDRAW-Objekte übertragen werden. Dieses Zusammenwachsen von unterschiedlichen Programmtypen ist immer mehr zu beobachten. In Corel PHOTO-PAINT™ sind mit den Ebenen zum Beispiel Vektorgrafik-ähnliche Elemente enthalten.

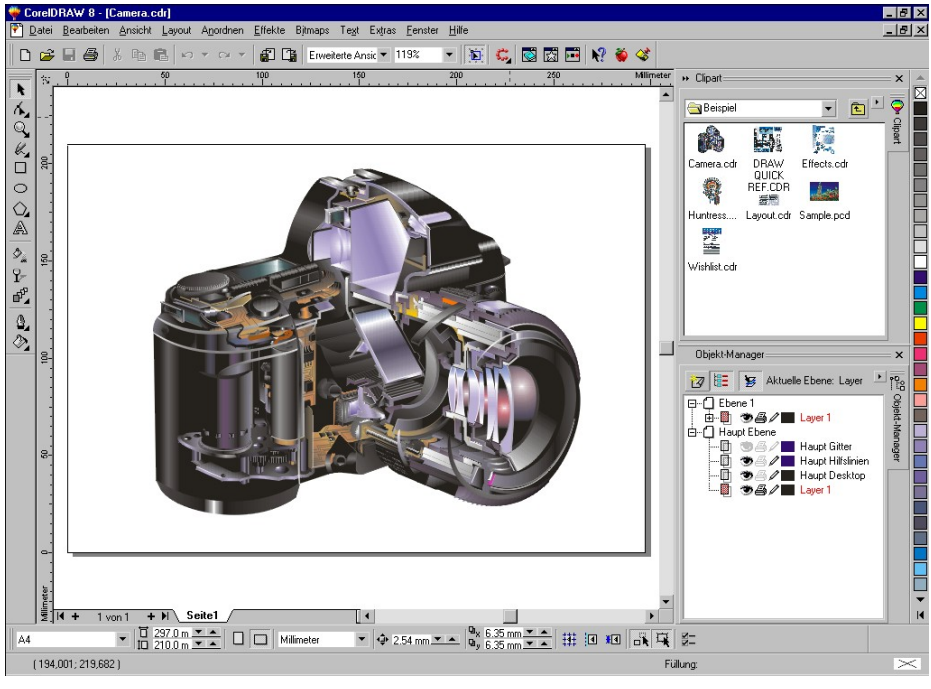
Wenig positiv ist die Entwicklung der Bedienelemente. So erscheint es wenig logisch, wenn dieselbe Funktion über viele verschiedene Methoden aufgerufen werden kann.

Nicht nur die CorelDRAW-Funktionen wurden ständig erweitert, sondern auch die Zusatzprogramme, die im CorelDRAW-Grafikpaket mit ausgeliefert werden. Neben dem Vektorgrafikprogramm CorelDRAW sind im Paket noch ein sehr leistungsfähiges Bildbearbeitungsprogramm – Corel PHOTO-PAINT™ –, ein 3D-Modellierungsprogramm – CorelDREAM 3D und viele nützliche Utilities enthalten, wie zum Beispiel ein Capture-Programm für Bildschirmfotos.

Im Laufe der Versionen haben die beigefügten Programme ständig gewechselt. Einige wurden immer wieder geändert, andere wurden sogar schlechter, einzelne Programme werden nur in der Office Suite angeboten. In diesem Punkt ist die Corel-Politik manchmal verwirrend.

1.1 Das ist neu in der Version 8!

Nach dem Start von CorelDRAW 8 werden Sie bemerken, daß sich in der neuen Version einiges verändert hat. Die Optik ist jetzt vollständig auf das moderne, flache Design umgestellt worden.



Die Oberfläche von Corel 8 ist im modernen, flachen Design gestaltet

Auf der rechten Seite der vorherigen Abbildung sehen Sie außerdem ein neues Bedienelement – die Docker. Diese Fenster können platzsparend zugeklappt werden.

In der Hilfsmittelleiste bemerken Sie einige neue Schaltflächen. Hier verbergen sich neue interaktive Werkzeuge. Das Prinzip kennen Sie bereits aus der Version 7. Dort gab es erstmalig diese interaktiven Werkzeuge. Corel hat diese Werkzeuge vom aufgekauften XARA übernommen und in der neuen Version weiter ausgearbeitet.

Die interaktive Bedienung ist in dieser Version insgesamt verbessert worden. So können viele Aktionen per Drag & Drop ausgeführt werden. Sie ziehen also zum Beispiel eine Farbe auf ein Objekt, um dieses einzufärben. Für viele Aktionen benötigen Sie also keine Menüs mehr. Trotzdem können Sie natürlich auch weiterhin Einstellungen in den Rollup-Menüs, Dialogfeldern und der Eigenschaftsleiste vornehmen.

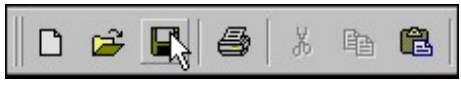
Sehen wir uns nun die neuen Werkzeuge der Reihe nach an:

Die „flache“ Oberfläche

In der letzten Zeit werden in vielen Programmen die Oberflächen an ein flaches Design angepaßt. Dabei gibt es zunächst keine Schaltflächen mehr, alle Symbole liegen auf den Toolsbars nebeneinander. Die einzelnen Funktionsgruppen werden durch Trennstriche markiert.

Alle Symbole stehen nebeneinander

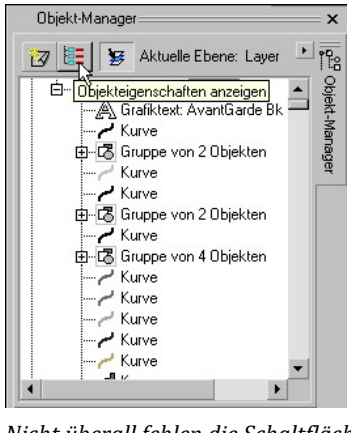
Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger über ein Symbol bewegen, wird es zur plastischen Schaltfläche. Im folgenden Bild ist die *Speichern*-Schaltfläche aktiviert, alle anderen Symbole sind nach wie vor flach:



Die Speichern-*Schaltfläche ist aktiv*

In den Oberflächen anderer Programme werden die Symbole zusätzlich erst beim Aktivieren farbig hervorgehoben. Dies ist allerdings bei CorelDRAW nicht der Fall.

Ganz konsequent wird die neue Technologie allerdings noch nicht angewendet. In den Dockers und Dialogfeldern sowie der Eigenschaftsleiste gibt es zum Beispiel auch dann Schaltflächen oder vertiefte Eingabefelder, wenn Symbole nicht aktiv sind. Dort erhalten aktive Schaltflächen nur einen verstärkenden Rahmen, wie im folgenden Bild:



Nicht überall fehlen die Schaltflächen

Ein neues Flyout-Menü

In der Hilfsmittelleiste gibt es ein neues Flyout-Menü, in dem einige interaktive Werkzeuge untergebracht sind. Auch hier wurde die Logik nicht konsequent weiterverfolgt, da die beiden interaktiven Werkzeuge *Füllung* und *Transparenz* noch immer als eigenständige Werkzeuge vorhanden sind.

Ein neues Flyout-Menü beinhaltet die interaktiven Werkzeuge

Anpassung

Die Oberflächen der einzelnen Programm-Module wurden weiter aufeinander abgestimmt. So finden Sie in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT™ dieselben Bedienelemente. In CorelDREAM 3D wurde die Oberfläche dagegen noch nicht vollständig angepaßt.

So finden Sie sich leichter in den einzelnen Programmen des Corel-Paketes zurecht, zumal sich die einzelnen Funktionen auch meist an denselben Stellen im Menübaum befinden.

Alle einzelnen Bedienelemente können Sie über das Menü *Extras/Optionen* frei anpassen. Dazu gehören unter anderem die Symbolleisten, die Tastenkürzel, die Menüs, die Farbpalette und die Statuszeile sowie die Rollup-Menüs.

Da die Einstellungen gespeichert werden können, lassen sich individuelle Arbeitsplätze für verschiedene Aufgaben zusammenstellen. Sie könnten sich so eine völlig eigene Arbeitsoberfläche schaffen.

Unikate

Bedenken Sie, daß es wenig sinnvoll ist, die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW vollständig zu verändern. Einerseits finden sich damit andere Benutzer in „Ihrem“ CorelDRAW nicht mehr zurecht, andererseits können Sie die Hilfen – wie zum Beispiel dieses Buch – nur bedingt nutzen, da Sie diese Funktion vielleicht an eine andere Position verschoben haben. Gehen Sie deshalb behutsam mit diesen Möglichkeiten um, und ändern Sie nur vereinzelte Optionen.

Neue Werkzeuge

In der Version 7 gab es erstmals sogenannte „interaktive Werkzeuge“. Diese Technologie wurde von Corel XARA übernommen. Wenn Sie diese Art von Werkzeug verwenden, brauchen Sie keine Menüoptionen mehr aufzurufen, alle Einstellungen werden einfach mit der Maus auf der Arbeitsfläche eingestellt.

Das interaktive -Tool

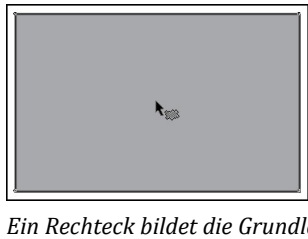
Mit diesem neuen Werkzeug können Sie Objekte auf drei unterschiedliche Arten verformen. Die drei Verzerrungs-Typen werden über die Eigenschaftsleiste eingestellt. Gehen Sie zum Anwenden des Effekts folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie das Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge, und wählen Sie das Verzerrungs-Werkzeug aus.

2. Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste den Effekt aus. Dies ist das erste Symbol.

Auswahl des Verzerrungs-Typs

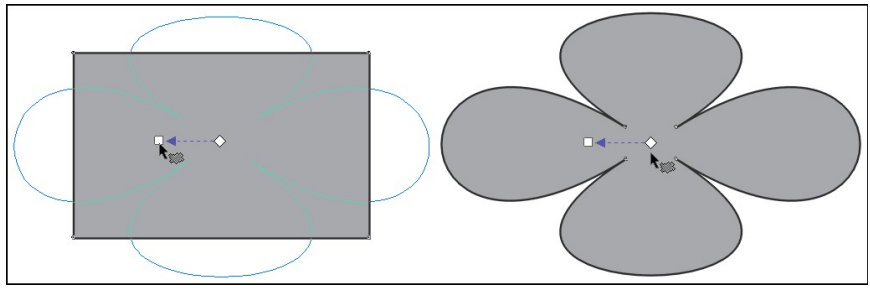
3. Markieren Sie das Objekt, das verzerrt werden soll. Wir konstruierten dafür ein Rechteck, da hier die Art der Verzerrung gut zu erkennen ist.



Ein Rechteck bildet die Grundlage für den Verzerrungseffekt

4. Klicken Sie auf die Stelle, an der sich der Mittelpunkt der Verzerrung befinden soll. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus. Wenn Sie nach rechts ziehen, werden alle Knotenpunkte nach außen verschoben. Für unser Beispiel ziehen wir den Mauszeiger nach links. Dabei werden die Knotenpunkte des Objekts in Richtung des Mittelpunkts gezogen.

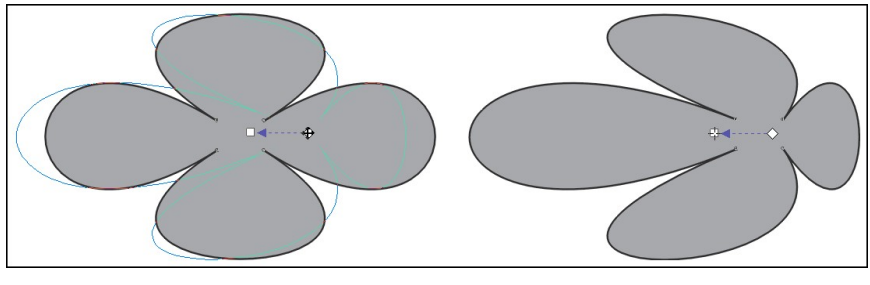
   Die Veränderung wird während des Ziehens durch eine Linie angezeigt. So haben Sie eine gute Orientierung über die Auswirkung. Wenn die gewünschte Wirkung erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los. Der Effekt wird dann auf das Rechteck übertragen.



Links ist die Verzerrung während der Bearbeitung zu sehen, rechts das Ergebnis

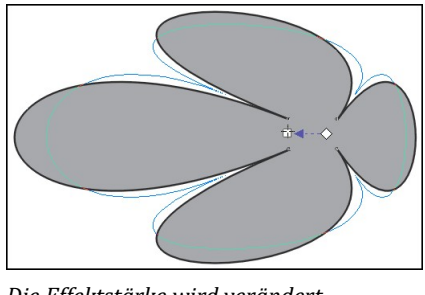
5. Nach dem Anwenden des Effekts sehen Sie zwei Symbole: Mit der Raute wird der Mittelpunkt des Effekts gekennzeichnet, mit dem Quadrat die Stärke. Je weiter das Quadrat von der Raute entfernt ist, um so stärker ist der Effekt. Die beiden Symbole sind mit einer gestrichelten Linie verbunden.

6. Wenn Sie den Mauszeiger über die Raute bewegen, zeigt der neue Mauszeiger an, daß Sie den Mittelpunkt verschieben können. Für das folgende Beispiel haben wir den Mittelpunkt nach rechts verschoben. Im linken Teil der Abbildung sehen Sie die Anzeige während der Bearbeitung, rechts ist das veränderte Rechteck zu sehen.



Der Mittelpunkt der Verzerrung wurde versetzt

7. Soll die Stärke des Effekts verändert werden, müssen Sie auf das Rechteck klicken, und es bei gedrückter Maustaste verschieben.



Die Effektstärke wird verändert

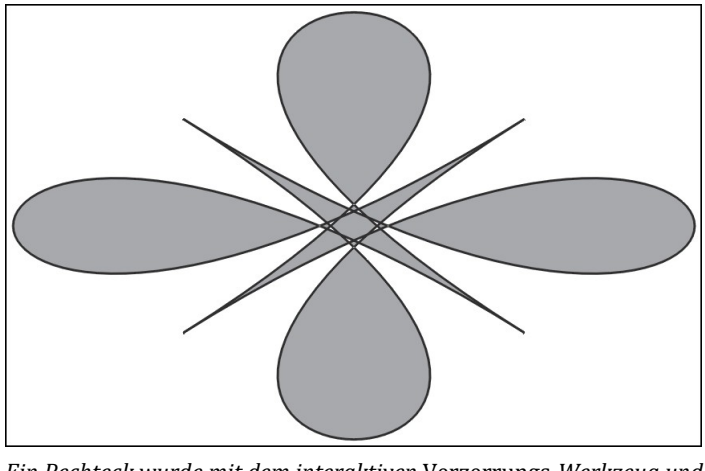
Verzerrungseffekt-Optionen

Das interaktive Bearbeiten erleichtert zwar die schnelle Anwendung des Effekts, ist aber nicht so präzise, wie die numerische Eingabe, da die Einstellung ausschließlich „optisch“ erfolgt.

Deshalb stehen in der Eigenschaftsleiste Eingabefelder zur Verfügung, über die Sie die Effektstärke verändern können. Im folgenden Feld der Eigenschaftsleiste können Sie die numerische Eingabe vornehmen. Die Werteingabe ist von - 200 bis + 200 möglich, wobei bei positiven Werten die Knotenpunkte nach außen gezogen werden.

Das Eingabefeld zur Regelung der Effektstärke in der Eigenschaftsleiste

Im folgenden Bild sehen den Wert - 200. Hätten Sie bei diesem Ergebnis noch gedacht, daß es sich beim Ausgangsobjekt um ein Rechteck handelte? Vermutlich nicht.

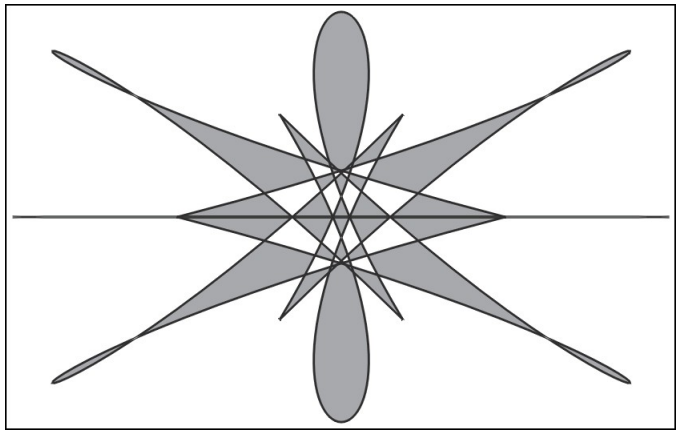


Ein Rechteck wurde mit dem interaktiven Verzerrungs-*Werkzeug und einem Wert von - 200 verzerrt*

Einmal Objekt, (fast) immer Objekt

Beachten Sie , daß es sich nach dem Anwenden des *Verzerrungs*-Werkzeuges für CorelDRAW noch immer um ein Rechteck handelt. Das hat zur Folge, daß Sie die objektspezifischen Eigenschaften noch immer verändern können. So können Sie bei diesem Objekttyp die Rundung der Ecken nach wie vor verändern.

Im folgenden Bild sehen Sie das zuvor gezeigte „Rechteck“ mit dem maximal möglichen Wert für abgerundete Ecken. Sie sehen, daß ein völlig verändertes Ergebnis entsteht.

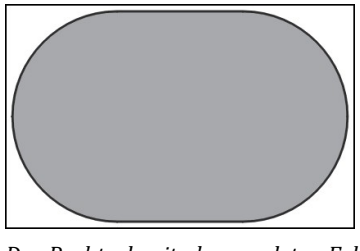


Noch immer handelt es sich um ein „Rechteck“, dieses Mal aber mit abgerundeten Ecken

Effekt entfernen

Den angewendeten Effekt können Sie wieder entfernen, indem Sie die Funktion *Effekte/Effekt löschen* aufrufen.

Nach dem Entfernen des Effekts sehen Sie, daß es sich um ein Rechteck mit abgerundeten Ecken handelt. Sie sehen nachfolgend die Vorlage für das vorherige Bild:



Das Rechteck mit abgerundeten Ecken

Effektvoll

Sie haben gesehen, was für abstrakte Formen sich aus einem normalen Rechteck herstellen lassen, wenn die neuen *Verzerrungs*-Werkzeuge zum Einsatz kommen. Wenn Sie dieselben Effekteinstellungen an komplizierten Formen – wie zum Beispiel einem Siebeneck – anwenden, entstehen sehr abstruse Objekte, deren Herkunft niemand erahnt.

Mittelpunkt zentrieren

In der Eigenschaftsleiste finden Sie eine Schaltfläche, mit der Sie den Mittelpunkt des Effekts auf das Zentrum des Objekts verschieben können. Nachfolgend sehen Sie die betreffende Schaltfläche:

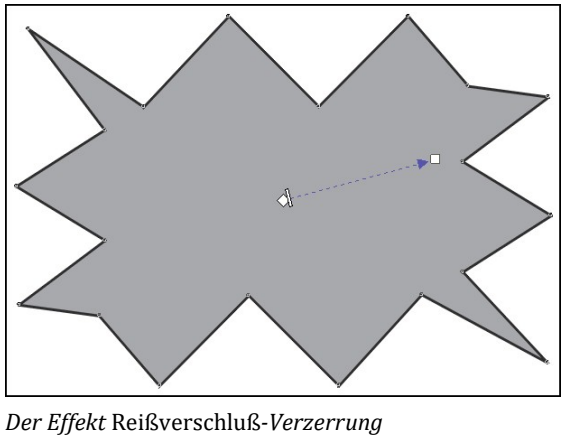
Funktion zum Zentrieren des Mittelpunkts

Mehrfacher Effekt

Aus den Vorgängerversionen kennen Sie das schon von den Hüllen: Sie können mehrere Verzerrungen nacheinander anwenden. Dazu dient die Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Die angewendeten Verzerrungen können nacheinander wieder entfernt werden.

Die -Verzerrung

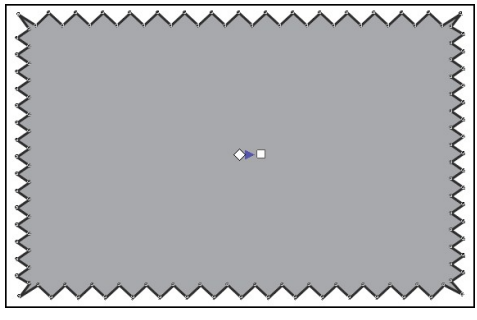
Mit der zweiten Option dieses Werkzeugs können Sie ein „zackiges“ Objekt erstellen. Das Anwenden des Effekts erfolgt auf dieselbe Art, die wir beim *Ziehen und Drücken*-Effekt beschrieben haben. Wie Sie am nächsten Bild sehen, kommt hier allerdings ein neues Steuerelement hinzu. Zwischen den Rauten- und Quadrat-Symbolen befindet sich noch ein schmales Rechteck.



Der Effekt Reißverschluß-*Verzerrung*

Das Verschieben der Symbole hat folgende Auswirkungen: Wird die Raute verschoben, ändert sich der Mittelpunkt des Effekts. Durch Verschieben des Quadrats bestimmen Sie, wie „tief“ die Zacken sind. Außerdem ist hier das Verstellen des Winkels möglich. Mit dem Rechteck legen Sie die Anzahl der Zacken fest. Es sind maximal 99 Zacken möglich.

Um den Effekt besser zu verstehen, wollen wir uns einige Muster ansehen. Ein mögliches Muster zeigt das nächste Bild. Als Basis diente wieder das Rechteck des letzten Beispiels.



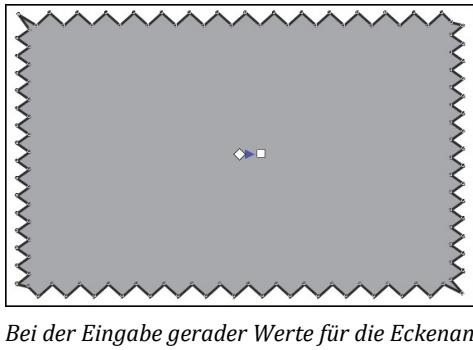
Ein Muster, das mit Hilfe des Reißverschlußeffekts entstand

In der Eigenschaftsleiste stehen bei diesem Effekt andere Bedienelemente zur Verfügung. Für die Effektstärke haben wir den Wert „10“ angegeben, für die Anzahl der Zacken „31“.

Die verwendeten Einstellungen

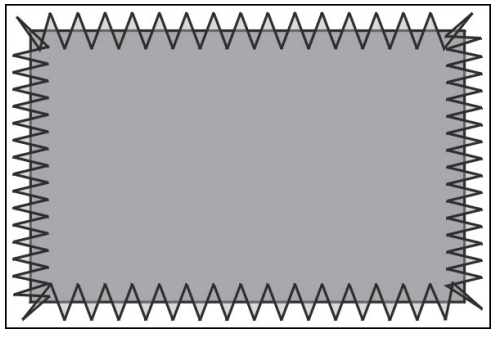
Symmetrie

Um gleichmäßige Ecken zu erhalten, müssen Sie stets ungerade Zahlen für die Eckenanzahl eingeben. Ansonsten sehen nur die beiden gegenüberliegenden Ecken identisch aus.



Bei der Eingabe gerader Werte für die Eckenanzahl ergeben sich unsymmetrische Ecken

Die spitzen Ecken, die sich ergeben, werden jeweils zur Hälfte nach außen und innen gezogen. Sie sehen dies im folgenden Bild. Wir haben hier das Original unter die transparente Effektversion gelegt. Außerdem wurde hier die Stärke des Effekts auf den Wert „10“ erhöht.

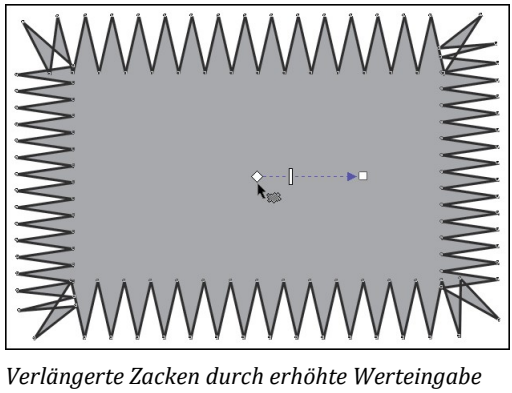


Der Effekt wird sichtbar, wenn das Original darunter plaziert wird

Je höher Sie den Wert für die Stärke einstellen, um so länger werden die „Zacken“. Nachfolgend verwendeten wir den Wert „30“. Alternativ dazu können Sie das Quadrat weiter nach rechts ziehen. Während des Verziehens mit der Maus können Sie den dazugehörenden Wert in der Eigenschaftsleiste beobachten: Er wird nämlich automatisch aktualisiert.

Gerader Effekt

Wenn Sie beim Verziehen des Quadrats die Strg-Taste gedrückt halten, wird der Winkel beschränkt, so daß Sie leicht eine waagerechte Linie zeichnen können.



Verlängerte Zacken durch erhöhte Werteingabe

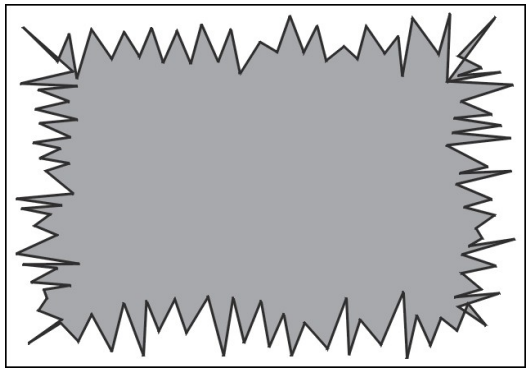
In der Eigenschaftsleiste befinden sich weitere Schaltflächen, wenn dieser Verzerrungs-Typ ausgewählt ist. Mit den drei Schaltflächen können Sie die Form der Zacken beeinflussen.

Diese drei Schaltflächen können entweder einzeln oder gemeinsam aktiv sein. Alle dreidimensionalen Schaltflächen zeigen den aktivierten Status an. In der nächsten Abbildung sind die drei Schaltflächen zu sehen, die mittlere ist hier aktiv.

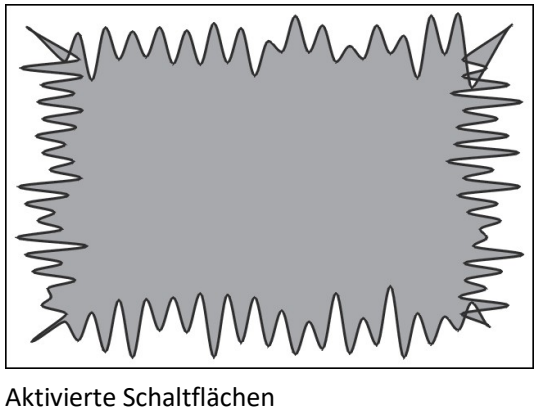
Drei Schaltflächen für die Veränderung der Zackenform

Beispiele der Optionen

Mit der linken Schaltfläche erhalten die Zacken eine willkürliche Länge. Sie sehen dies im folgenden Bild.

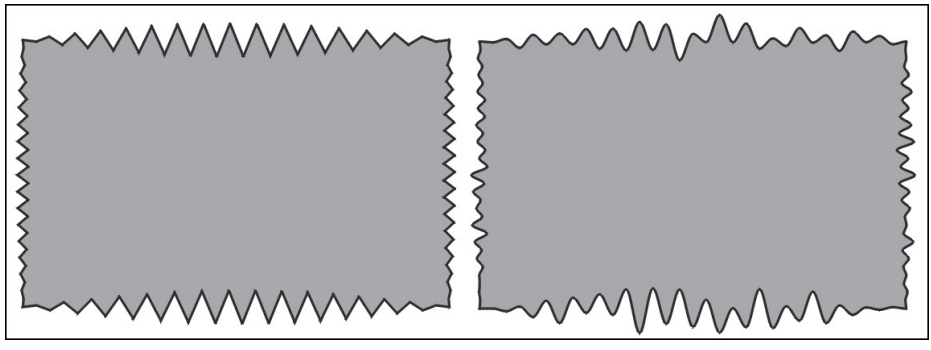


Aktivierte Schaltfläche Mit der zweiten Option werden die Ecken der Zacken abgerundet. Im nächsten Bild ist zusätzlich die zuvor beschriebene Option eingeschaltet, so daß die beiden Einstellungen gleichzeitig wirken.



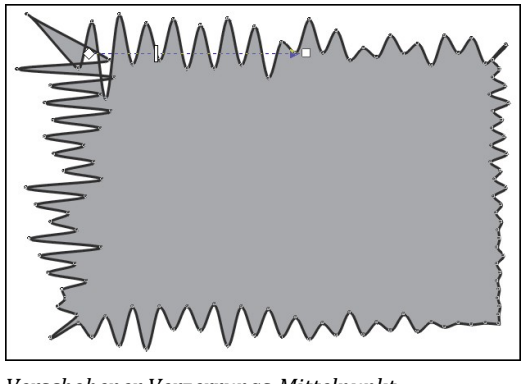
Aktivierte Schaltflächen

Bei der Option wirkt sich die Verzerrung am stärksten in der Nähe des Mittelpunkts aus. Je weiter der Rand vom Mittelpunkt entfernt ist, um so weniger ist die Partie vom Effekt betroffen. Im nächsten Bild befindet sich der Mittelpunkt des Effekts im Zentrum des Rechtecks.



Die lokale Verzerrung*, rechts mit eingeschalteter Zufallsoption. Der Mittelpunkt befindet sich im Zentrum des Rechtecks*

Beim folgenden Beispiel wurde der Mittelpunkt in die obere linke Ecke verschoben. Sie sehen, daß sich die Verzerrung dort am stärksten auswirkt, in der gegenüberliegenden Ecke ist dagegen fast keine Wirkung mehr zu sehen.



Verschobener Verzerrungs-Mittelpunkt

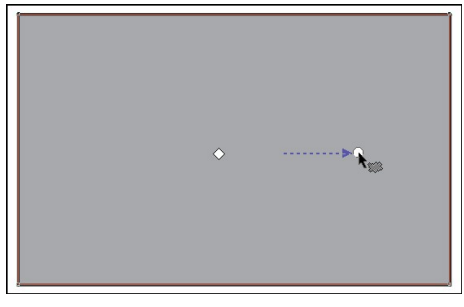
Verschiedene Stellen – verschiedene Stärken

Diese Option können Sie benutzen, um die Effekte mit unterschiedlicher Stärke auf die eizelnen Bereiche des Objekts anzuwenden. Wenden Sie dazu den Effekt einfach mehrfach an, und stellen Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Stärke-Werte ein.

Die -Verzerrung

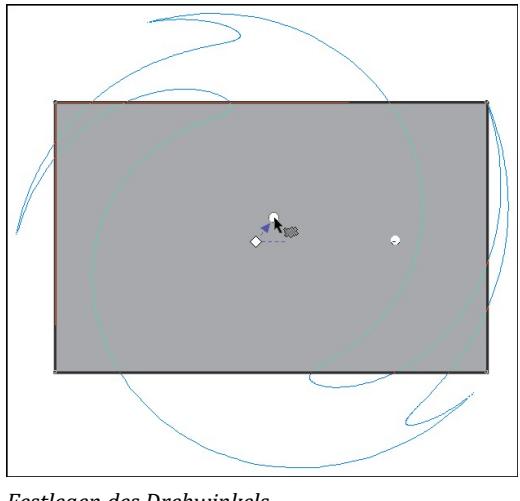
Mit dem dritten Verzerrungs-Typ können Sie die markierten Objekte zu einer Spirale verdrehen. Die Vorgehensweise ist etwas anders, als bei den beiden anderen Verzerrungs-Werkzeugen. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Position des Effekt-Mittelpunktes und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie mit der Maus. Sie sehen dann zwei Verbindungslinien zwischen den beiden Symbolen.



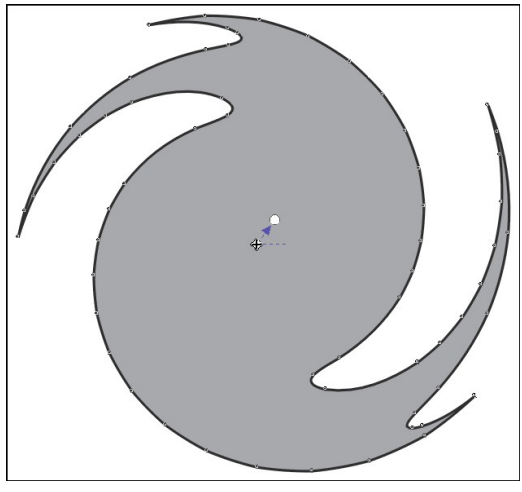
Vorgeben der Effektstärke

2. Halten Sie die Maustaste weiter gedrückt, und legen Sie den Winkel der Verdrehung durch Verziehen im oder entgegen des Uhrzeigersinns fest. An den beiden Linien können Sie den Winkel erkennen.



Festlegen des Drehwinkels

3. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Effekt angewendet. Die Änderungen der Werte erfolgten auf die bekannte Art und Weise. Neben der Raute ist das zweite Symbol nun allerdings ein Kreis.



Ein verdrehtes Rechteck

Neunfache Drehung

Beim Verdrehen mit der Maus können Sie auch mehrfache Rotationen erwirken. Drehen Sie mit der Maus einfach immer weiter. Es sind maximal neun Umdrehungen möglich.

Die Optionen der Eigenschaftsleiste

Bei diesem Verzerrungs-Typ gibt es in der Eigenschaftsleiste die folgenden Optionen:

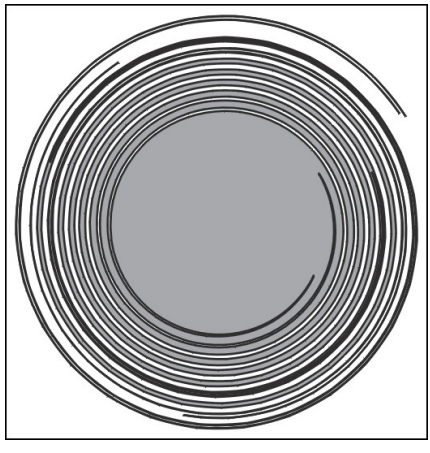
Die Optionen der Dreh-Verzerrung

Mit den beiden Symbolen links stellen Sie die Rotationsrichtung ein. Im ersten Eingabefeld wird die Anzahl der Umdrehungen festgelegt. Den Winkel können Sie im zweiten Eingabefeld einstellen.

Länge egal

Bei diesem Verzerrungstyp spielt die Länge der Verbindungslinie zwischen den Symbolen keine Rolle, da es hier ja keine Effektstärke gibt.

Mit den Einstellungen, die Sie in der zuletzt gezeigten Eigenschaftsleiste gesehen haben, entstand die folgende Form. Es ist schon erstaunlich, was mit dieser neuen Funktion aus einem Rechteck wird.



Neun Umdrehungen bei einem Winkel von 360 Grad

Die interaktive Hülle

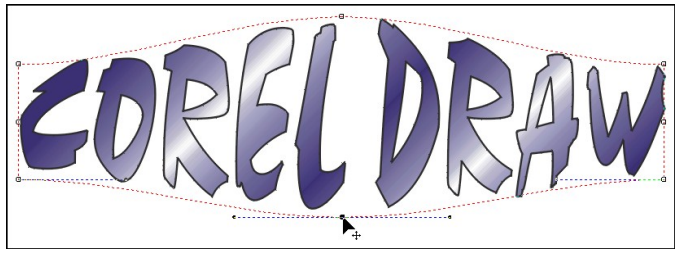
Im Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge gibt es einige bereits bekannte Werkzeuge. Den Hülleneffekt kennen Sie bereits aus den letzten CorelDRAW-Versionen. Der Unterschied zur bisherigen Vorgehensweise besteht darin, daß der Aufruf des Rollup-Menüs nun nicht mehr notwendig ist. Der Weg ist jetzt einfacher:

1. Wählen Sie in dem Flyout-Menü das *Hüllen*-Werkzeug aus.

2. Klicken Sie auf das Element, das eine Hülle erhalten soll. Ist das Objekt nicht markiert, wird es beim Anklicken automatisch aktiv. Unser Beispielschriftzug ist danach von einer Hülle umgeben, die wie gewohnt verzerrt werden kann.

Der Schriftzug ist von einer Hülle umgeben

3. Verzerren Sie nun die Hülle durch Ziehen an den Knotenpunkten. Die bekannten Einstellungen zur Form der Hülle können Sie in der Eigenschaftsleiste verändern.



Die Hülle wird verzerrt

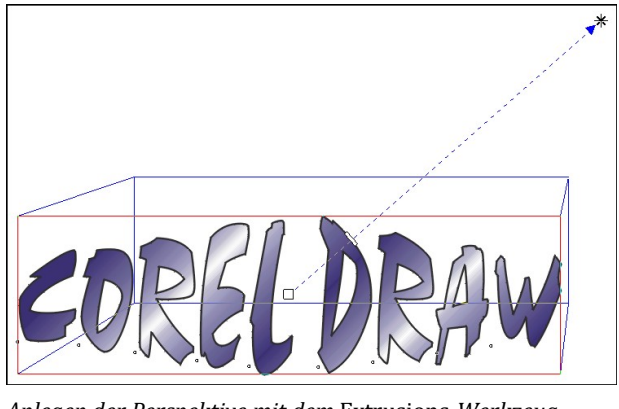
Die interaktive Extrusion

Die nächste bekannte Funktion ist die *Extrusion*, die nun auch als interaktives Werkzeug vorliegt. Auch hier benötigen Sie das Rollup-Menü nicht mehr, da die Einstellungen der Perspektive durch Verziehen mit der Maus vorgenommen werden. Gehen Sie beim Anwenden in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

1. Wählen Sie aus dem Flyout-Menü das *Extrusions*-Werkzeug aus. Klicken Sie auf den Schriftzug, der mit einer Extrusion versehen werden soll. Falls er nicht markiert ist, wird er automatisch mit dem Anklicken zum aktuellen Objekt.

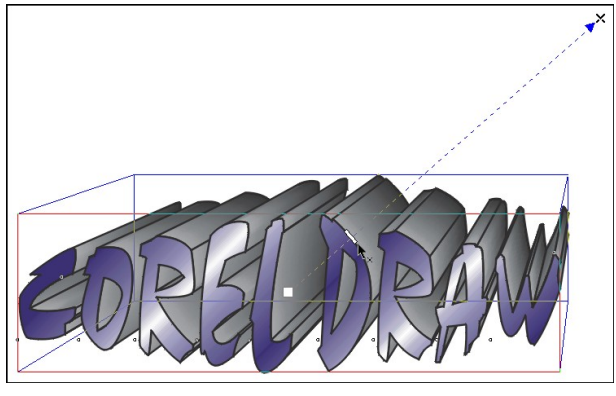
2. Klicken Sie, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie mit der Maus, um die Lage des Fluchtpunkts zu bestimmen. Er wird durch ein Kreuz gekennzeichnet. Der Ausgangspunkt wird automatisch in das Zentrum des Schriftzugs gesetzt.

   Die perspektivische Wirkung wird mit blauen Linien angezeigt.



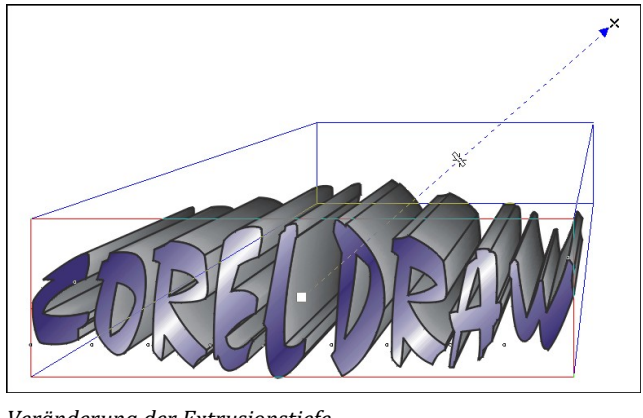
Anlegen der Perspektive mit dem Extrusions-*Werkzeug*

3. Die Berechnung der Seiten wird nach dem Loslassen der Maustaste durchgeführt. Mit einem Klick auf das Kreuz können Sie den Fluchtpunkt jederzeit verändern. Außerdem befindet sich zwischen den beiden Symbolen wieder ein Rechteck. Mit diesem Rechteck können Sie die Tiefe des Objekts verändern.



Der extrudierte Schriftzug. Der Mauszeiger befindet sich über der Markierung zum Festlegen der Extrusionstiefe

4. Ziehen Sie dieses Rechteck in Richtung Fluchtpunkt, um die Tiefe des Schriftzuges zu vergrößern.

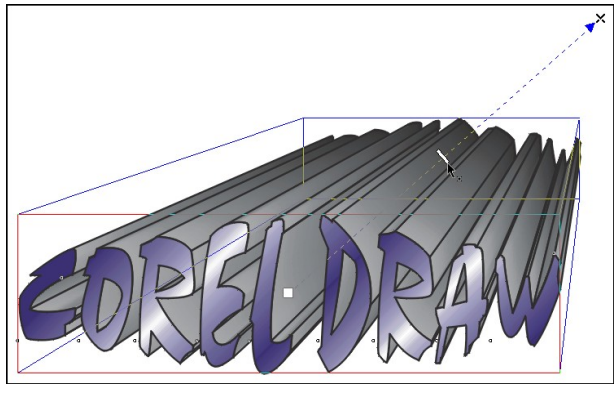


Veränderung der Extrusionstiefe

Pause machen

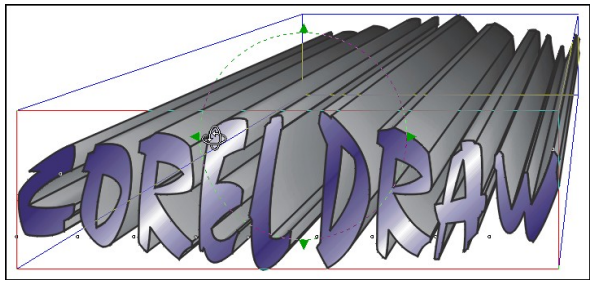
Leider dauert das Berechnen der Extrusion nach jeder Veränderung eines Wertes auch in der neuesten Version noch einige Zeit. Spielerische Änderungen sind deshalb nur bedingt möglich. Schalten Sie gegebenenfalls den Ansichtsmodus um.

5. Unser fertiger Schriftzug hat das folgende Aussehen.



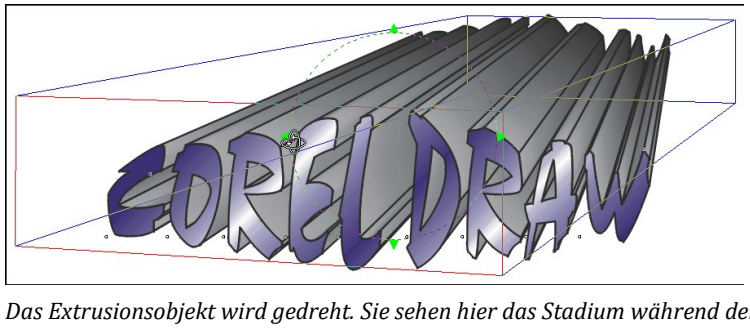
Der fertige, extrudierte, Schriftzug

Wenn Sie das Objekt kippen wollen, müssen Sie nur einmal auf die Extrusionsgruppe klicken. Sie sehen dann einen Kreis mit vier Orientierungspunkten. Je nachdem, wohin Sie den Mauszeiger halten, zeigt ein entsprechendes Symbol die Rotationsrichtung an.



Die Markierung zum Rotieren von Objekten

Am Vorschaurahmen erkennen Sie die Art der Veränderung. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn der gewünschte Effekt erreicht ist. Das folgende Bild zeigt das Bearbeitungsstadium.

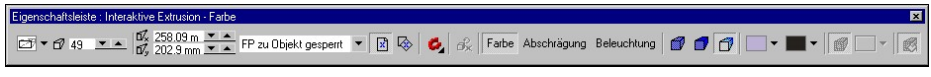


Das Extrusionsobjekt wird gedreht. Sie sehen hier das Stadium während der Bearbeitung

Die Optionen

In der Eigenschaftsleiste finden Sie die bekannten Optionen zur Veränderung der Extrusionseigenschaften.

Je nach Art der Einstellungen werden unterschiedliche weitere Schaltflächen verfügbar, die wir in einem späteren Kapitel dieses Buches noch detailliert beschreiben werden.



Die Eigenschaftsleiste der Extrusionen

Der interaktive

Na endlich! Es wurde ja langsam Zeit!

Erinnern Sie sich noch, wie viele Mühen bisher notwendig waren, um Objekte mit weichen Schatten zu versehen, die vielleicht sogar noch transparent sein sollten? Die Zeiten des wilden Konstruierens mit Hilfe der Überblendungsfunktion sind nun endlich vorbei.

Viele Nachteile begleiteten diese Technik: Je weicher der Schatten auslaufen sollte, um so mehr Überblendungsobjekte waren notwendig. Das endgültige Dokument bestand anschließend aus einer Vielzahl von einzelnen Objekten. Transparenzen waren mit Hilfe von Linsen nur sehr umständlich zu realisieren, und wirkten stets unnatürlich, da die Transparenz ja mit jedem neuen Objekt zunahm.

Jetzt steht im Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge ein Hilfsmittel für diese Aufgabe zur Verfügung. So können Sie nun einfach – ohne komplizierte Einstellungen in einem Rollup-Menü – einen weichen Schatten unter ein Objekt legen, der den Untergrund transparent durchscheinen läßt.

Diese Funktion erweitert die kreativen Möglichkeiten von CorelDRAW enorm, zumal in vielen Grafiken diese photorealistischen, weichen Schatten bereits seit längerer Zeit verwendet werden. Leider reagiert CorelDRAW auf diese interessante „Modeerscheinung“ erst in der aktuellen Version.

Wir wollen Ihnen diese interessante Aufgabenstellung anhand eines Workshops näher vorstellen. Dazu wollen wir einen Schriftzug und ein Foto kombinieren. Bei Kollagen bieten sich die weichen Schatten nämlich sehr häufig an, um die einzelnen Elemente plastisch voneinander zu trennen. So erhalten Sie ein natürliches Aussehen.

Workshop: Eine Kollage

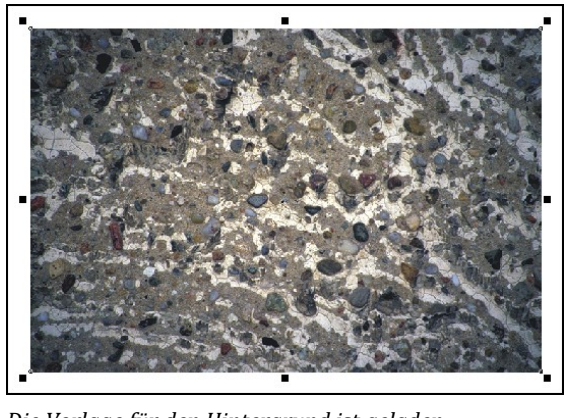
Als erstes wollen wir für unsere Kollage ein Hintergrundbild in CorelDRAW aufnehmen. Sie finden das Bild *steine.tif* im Verzeichnis *Vorlagen* auf der CD des Buches.

1. Rufen Sie die Funktion *Datei/Importieren* auf. Dies geht am schnellsten mit dem Tastenkürzel Strg + I. Beim Einfügen des Bildes bemerken Sie eine weitere Neuerung der Version 8:

Ein Bild wird importiert

Das Bild wird nämlich nicht mehr automatisch in der Originalgröße importiert. Das zuvor gezeigte Symbol zeigt an, daß Sie die Größe des Bildes variieren können.

2. Um das Bild in der Originalgröße zu plazieren, klicken Sie einmal auf die Stelle, wo das Bild eingefügt werden soll. Zum skalieren, klicken Sie einmal auf die Arbeitsfläche, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann einen Rahmen in der gewünschten Größe auf. Die Proportionen des Bildes bleiben dabei erhalten – außer Sie drücken die Alt-Taste.



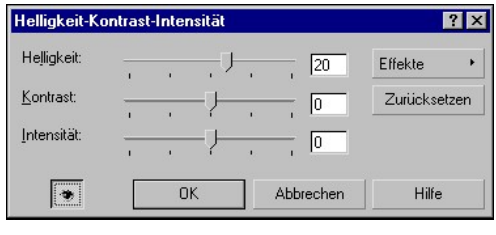
Die Vorlage für den Hintergrund ist geladen

3. Wir haben als Motiv ein Bild mit einem steinigen Untergrund gewählt. Dieses Bild soll nun stark unscharf gestaltet werden. Da in CorelDRAW Bildbearbeitungsfunktionen enthalten sind, wollen wir auf diese zurückgreifen. Sie befinden sich im Menü *Bitmaps*. Rufen Sie dort die Funktion *Unschärfe/Gauß* auf. Mit diesem Filter kann die Vorlage stark weichgezeichnet werden.

Der Gauß-Filter

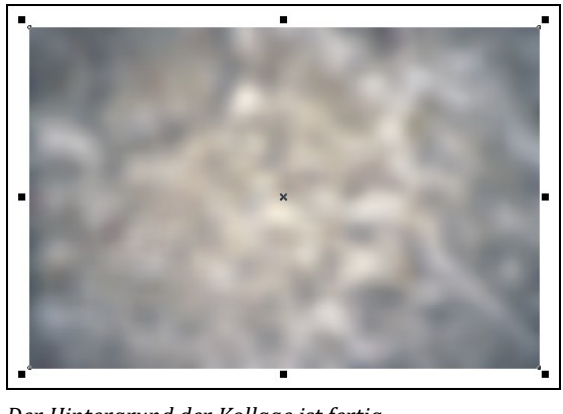
4. Verwenden Sie die im letzten Bild gezeigten Einstellungen. Durch diesen hohen Wert entsteht ein stark verschwommenes Bild, bei dem Details nicht mehr erkennbar sind. Deshalb eignet sich das Bild gut als Hintergrund.

5. Damit der Schriftzug – den wir anschließend plazieren werden – nicht vom Hintergrund „erschlagen“ wird, hellen wir das Bild mit der Funktion *Effekte/Farbanpassung/Helligkeit - Kontrast - Intensität* auf. Den verwendeten Wert sehen Sie im folgenden Bild.



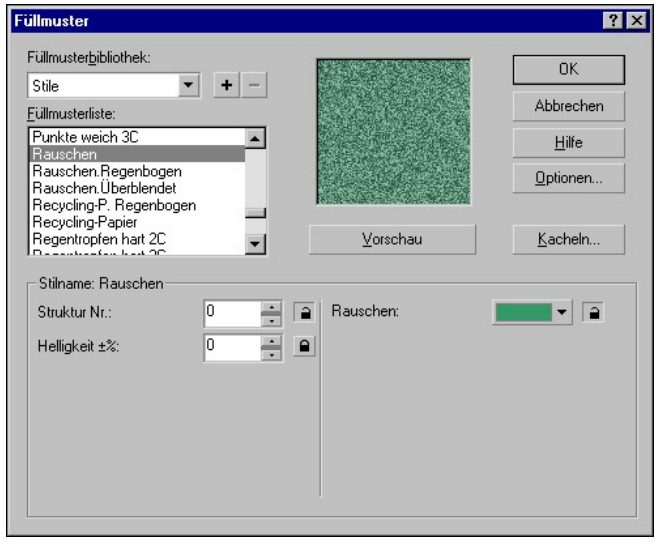
Das Bild wird aufgehellt

6. Damit ist der Hintergrund des Bildes fertig. Das Ausgangsmotiv ist nicht mehr erkennbar.



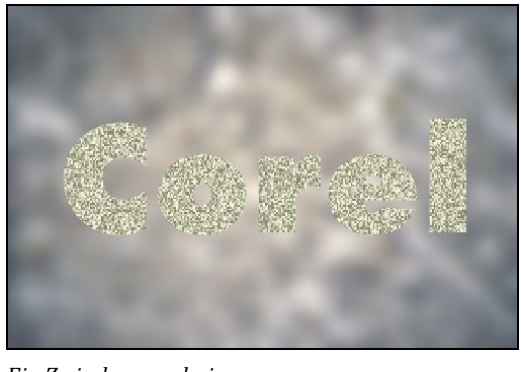
Der Hintergrund der Kollage ist fertig

7. Als nächstes plazieren wir einen Schriftzug auf dem Untergrund. Dazu verwenden wir die Schrift *Futura XBLK BT*. Diese Schrift ist sehr kräftig. Deshalb bietet sich ein Füllmuster an. Wir verwendeten die nachfolgend gezeigten Einstellungen:



Das Textobjekt wird gefüllt

7. Das Ergebnis hat nun folgendes Aussehen:

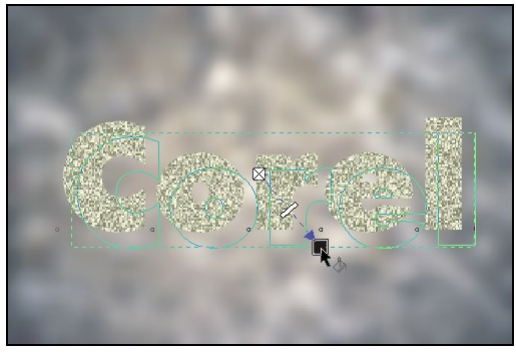


Ein Zwischenergebnis

Dieses Zwischenergebnis ist nicht befriedigend, da sich der Schriftzug zu wenig vom Untergrund abhebt. Dieses Manko ließe sich natürlich durch eine andere Füllung umgehen. Bei Verwendung einer einfarbigen Füllung, würde sich das Textelement deutlich besser vom Untergrund abheben.

Wir wollen aber zum Hervorheben einen anderen Weg wählen: Den weichen Schatten. Rufen Sie dazu aus dem Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge das *Schlagschatten-Werkzeug* auf.

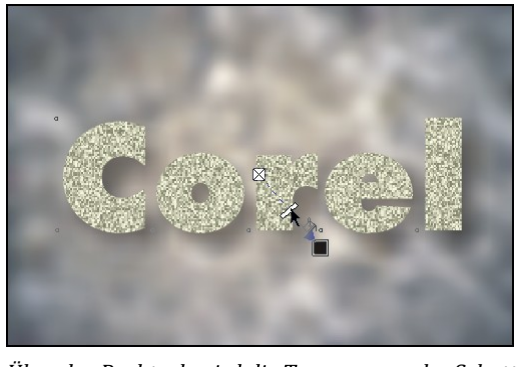
8. Falls der Schriftzug nicht ausgewählt ist, können Sie ihn mit dem ersten Klick markieren. Klicken Sie dann in den Schriftzug. Das erste Symbol – ein durchkreuztes Quadrat – wird automatisch im Zentrum des Objekts plaziert. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Schatten auf. Während der Bearbeitung sehen Sie folgendes Bild:



Plazieren des Schattens: Hier während der Bearbeitung

9. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Schatten berechnet. Für die Berechnung müssen Sie einige Zeit einplanen – leider dauert es recht lange, ehe Sie das Ergebnis zu sehen bekommen.

   Bevor Sie ein optimales Ergebnis erhalten, müssen die Einstellungen des Schattens verändert werden. In der Mitte der Verbindungslinie befindet sich ein Rechteck. Ziehen Sie dieses Rechteck in Richtung des schwarzen Quadrats, um die Deckkraft des Schattens zu erhöhen. Je weiter das Rechteck in Richtung des Zentrums geschoben wird, um so transparenter wird der Schatten.



Über das Rechteck wird die Transparenz des Schattens verstellt

   Wir wählten einen sehr hohen Deckungsgrad mit dem Wert „86“, der in der Eigenschaftsleiste abgelesen und verändert werden kann.

Die Optionen in der Eigenschaftsleiste

Über die Eigenschaftsleiste kann außerdem die Position des Schattens eingestellt werden. Die beiden Eingabefelder finden Sie links.

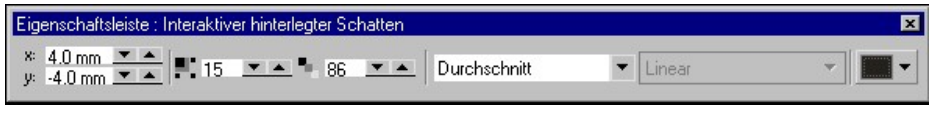
Daneben befindet sich ein Optionsfeld, mit dem Sie die Weichheit des Schattens festlegen. Je geringer der Eingabewert ist, um so scharfkantiger ist der Schatten. Hier sind Werte von 0 bis 100 möglich.

Im folgenden Feld können Sie die Deckkraft einstellen. Je höher der Wert ist, um so deckender wird der Schatten.

Im nächsten Listenfeld stellen Sie ein, wie der Schatten plaziert werden soll. Bei den ersten drei Optionen wird das rechts danebenstehende Listenfeld aktiviert, in dem Sie die Schattenform festlegen können.

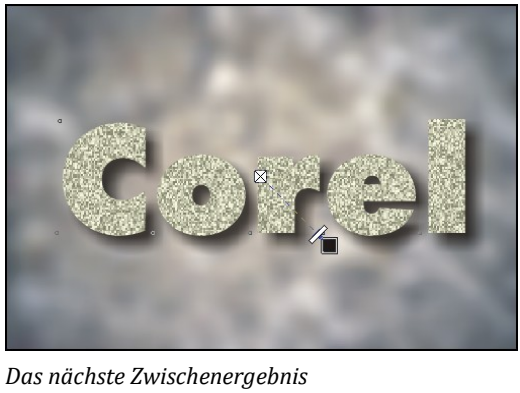
Über das Farbfeld legen Sie die Farbe des Schattens fest. Sie können diese Änderung aber auch interaktiv am Element selbst vornehmen, indem Sie eine Farbe aus der Palette auf das äußere Quadrat ziehen. Die Farbe dieses Quadrats zeigt die aktuelle Schattenfarbe an.

Für unser Beispiel haben wir die folgenden Einstellungen verwendet.



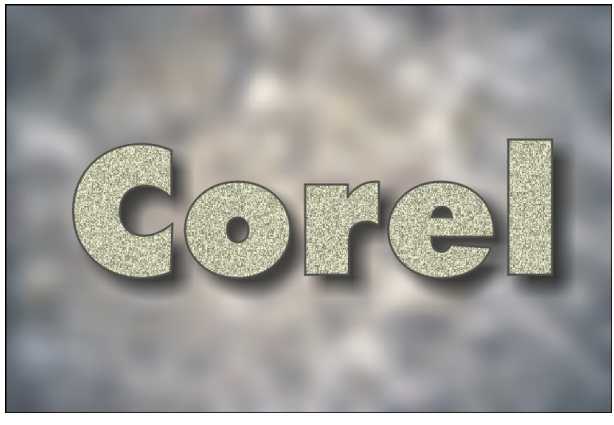
Die verwendeten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste des Schlagschattens

Damit erhält der Schatten ein interessantes Aussehen, wie die folgende Abbildung belegt:



Das nächste Zwischenergebnis

Im letzten Arbeitsschritt fügen wir noch eine dünne Kontur ein, um den Schriftzug besser vom Untergrund abzuheben. Das nächste Bild zeigt unser Endergebnis:



Das Endergebnis

Das interaktive

Im Knotenbearbeitungsflyout gibt es ebenfalls ein neues Werkzeug: Das interaktive *Transformierungswerkzeug*. Hier wurden die Funktionen der Objektveränderung untergebracht. Mit diesem Werkzeug können Sie also jetzt per Maus alle Funktionen durchführen, die bisher in den Veränderungs-Rollup-Menüs untergebracht waren.

Markieren Sie als erstes das Element, das verändert werden soll. Rufen Sie nun das *Transformierungswerkzeug* auf. In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, welche Änderung vorgenommen werden soll. Dazu dienen die ersten vier Schaltflächen. Dort geben Sie an, ob das markierte Objekt rotiert, gespiegelt, gedehnt oder geneigt werden soll.

In den folgenden Eingabefeldern, die Sie schon von der Eigenschaftsleiste des Markierungs-Hilfsmittels kennen, können Sie die Änderungswerte numerischen bestimmen.

Die Eigenschaftsleiste des Transformierungswerkzeuges

Mit den Markierungspunkten konnten doch die Objekte auch bisher transformiert werden!

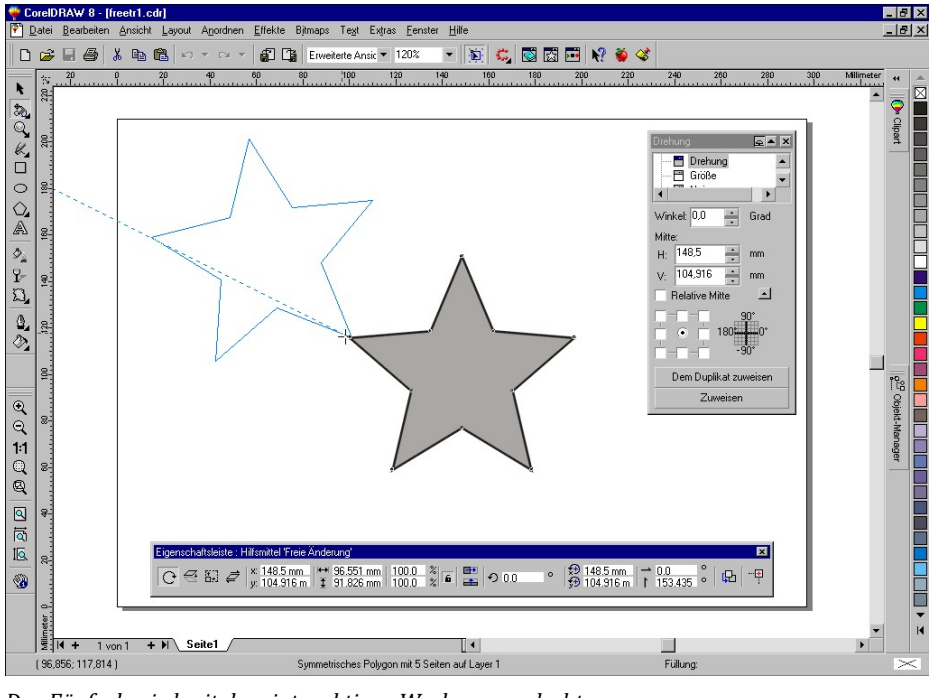
Richtig, aber es gibt einen gravierenden Unterschied bei dieser Funktion. Beim Verwenden der Markierungspunkte werden nämlich die Knotenpunkte ignoriert. So drehen Sie dann zum Beispiel immer um den festgelegten Drehpunkt. Beim interaktiven Transformierungstool können Sie dagegen den Bezugspunkt frei festlegen. Klicken Sie einfach auf den Knotenpunkt, um den das Objekt gedreht werden soll. Sie sehen dies im nächsten Bild.

Bisher mußten Sie über die Neun-Felder-Matrix im Rollup-Menü bestimmen, auf welchen Punkt sich die Drehung bezieht. Diese Einstellung entfällt jetzt. Klicken Sie innerhalb des Objekts einfach an die gewünschte Stelle.

Um die Orientierung zu erleichtern, wird jeweils eine gestrichelte Linie eingeblendet, an der Sie die Drehung gut beurteilen können.

Die Qual der Wahl

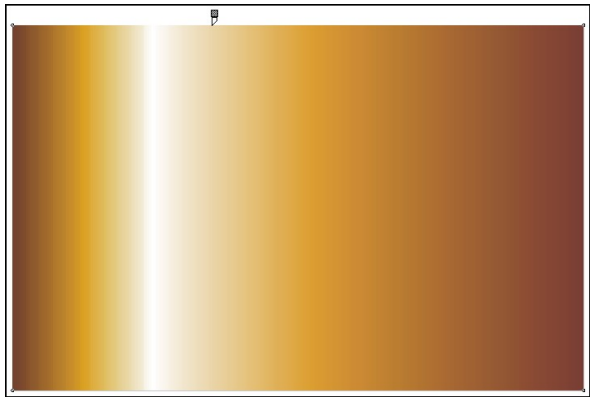
Auf den Einsatz der unterschiedlichen Transformations-Rollup-Menüs können Sie jetzt verzichten. Sie sind allerdings alle noch vorhanden, deshalb haben Sie die freie Wahl, welche der verschiedenen Optionen Sie verwenden.



Das Fünfeck wird mit dem interaktiven Werkzeug gedreht

Das Messer

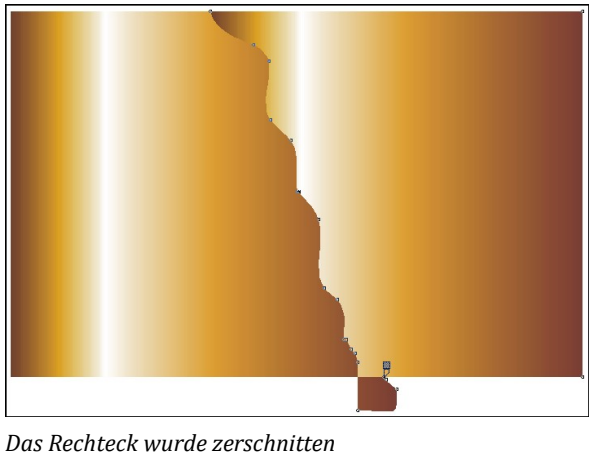
Auch das bereits bekannte *Messer* weist nun erweiterte Funktionen auf. Bisher konnten Sie Objekte nur gerade zerschneiden. Jetzt ist es auch möglich, die Elemente willkürlich zu trennen. Setzen Sie einfach das *Messer* an einer Stelle der Außenkontur an, wenn der Mauszeiger die Form eines senkrecht stehenden Messers annimmt. Dazu muß das betreffende Objekt markiert sein.



Das Rechteck soll zertrennt werden

Zeichnen Sie nun den Linienverlauf der Trennung. Dabei können Sie sogar über die Kontur hinausmalen. Wie Sie im folgenden Bild sehen, wird an diesen Stellen das Objekt erweitert. Um das Zerschneiden zu beenden, müssen Sie wieder an der Außenkontur landen. Sie erkennen dies wieder am senkrecht stehenden Messer.

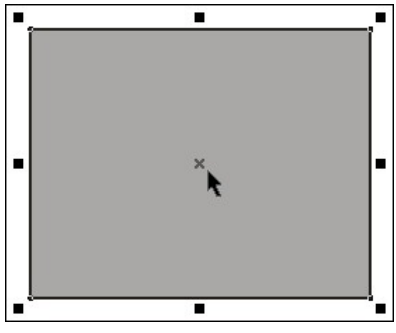
Nach dem Zerschneiden handelt es sich um zwei eigenständige Objekte, die mit derselben Füllung versehen werden. Sie können dies im nächsten Bild an der versetzten Füllung erkennen.



Das Rechteck wurde zerschnitten

Erleichterte Knotenbearbeitung

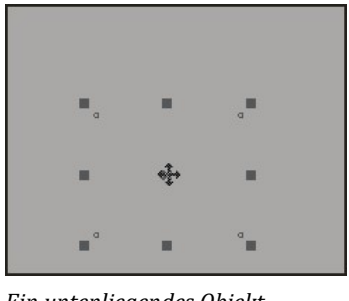
Eine sinnvolle Erleichterung gibt es in der Knotenbearbeitung. Sicherlich kennen Sie die folgende Situation. Sie markieren ein Objekt. Soweit, so gut. Das ist nichts Besonderes. Neu ist hier lediglich ein kleines Kreuz in der Mitte des Objekts. Den Nutzen dieses Kreuzes werden wir gleich beschreiben.



Ein markiertes Rechteck

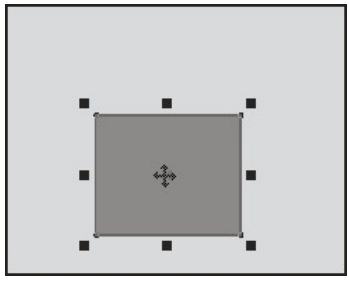
Interessant wird es, wenn wir dasselbe Rechteck mit gedrückter Alt-Taste anklicken. Dann ist nämlich erkennbar, daß sich unter dem oben gezeigten Objekt ein weiteres Rechteck befindet. Eine Auswahl dieses Elements war bisher nur möglich, wenn Sie die Tab-Taste solange gedrückt hatten, bis das gewünschte Objekt erreicht wurde. Nun reicht ein einfacher Mausklick aus. Natürlich müssen Sie dazu wissen, daß sich unter dem oberen Rechteck ein weiteres befindet.

Das verdeckte Rechteck kann nun wie gewohnt verzerrt, gedreht oder geneigt werden. Mit dem Kreuz ist auch das Verschieben möglich. Halten Sie den Mauszeiger über das Kreuz verwandelt er sich in ein Verschiebe-Symbol.



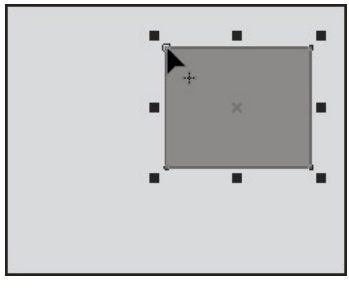
Ein untenliegendes Objekt

Um die folgenden neuen Möglichkeiten besser erläutern zu können, stellen wir für das obenliegende Rechteck eine Transparenz-Linse ein. So scheint das unten liegende Rechteck durch, wie Sie im folgenden Bild sehen.



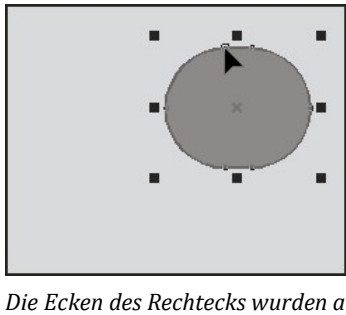
Das obere Rechteck ist transparent

Eine weitere Neuerung wird sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger über einen Knotenpunkt bewegen. Sie bemerken dann, daß der Mauszeiger in einen Editierzeiger wechselt. Sie können in der aktuellen Version nämlich die Knoten auch ohne das Wechseln des Werkzeugs bearbeiten. Diese praktische Funktion erleichtert die Arbeit deutlich.



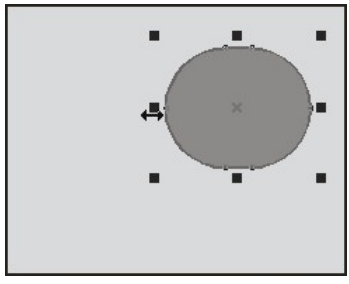
Knotenbearbeitung ohne Wechsel des Werkzeugs

Bei unserem Beispielrechteck können Sie also die Ecken abrunden, wenn Sie die Knotenpunkte nach innen ziehen. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung. Dort haben wir – ohne das Knotenbearbeitungswerkzeug auszuwählen – die Ecken abgerundet.



Die Ecken des Rechtecks wurden abgerundet

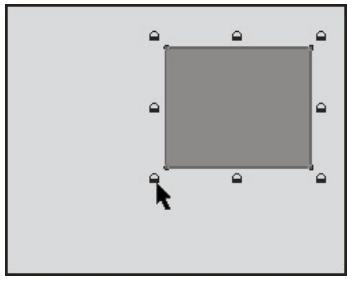
Sobald Sie den Mauszeiger über einen der äußeren Markierungspunkte bewegen, können Sie – wie gewohnt – das Rechteck dehnen, rotieren, skalieren oder neigen.



Das Rechteck wird gedehnt

Bisher konnten Sie nur eine gesamte Ebene von der Bearbeitung ausschließen. Jetzt kann jedes einzelne Objekt durch Sperren vor einer versehentlichen Änderung ausgeschlossen werden. Diese Funktion ist sehr nützlich, da jedes Element auf seiner Ebene verbleibt.

Im Menü der rechten Maustaste finden Sie die Option . Statt der Markierungspunkte sind dann kleine Schlösser zu sehen. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Ein gesperrtes Objekt

Auswahl möglich

Gesperrte Objekte können zwar durch Anklicken ausgewählt, aber nicht bearbeitet werden. Eine Auswahl mit einem „Gummiband“ ist dagegen nicht möglich. Umschließen Sie also einen Bereich, werden nur die ungesperrten Objekte in die Auswahl aufgenommen.

Frei Dehnen

Wenn Sie einen der Eck-Markierungspunkte anklicken, und dann die Alt-Taste drücken, können Sie das Objekt frei skalieren, ohne daß die Proportion beibehalten wird.

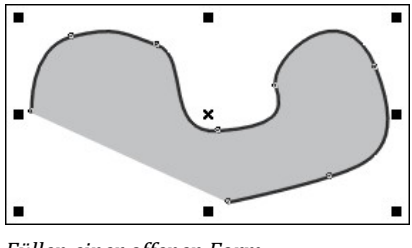
Leichtes Ausrichten

Eine sehr sinnvolle Neuerung ist auch die Möglichkeit, Objekte auszurichten, ohne daß extra das *Ausrichten*-Dialogfeld aufgerufen werden muß. Dafür wurden einzelne Tasten reserviert. Folgende Tasten können Sie zum Ausrichten von zwei Objekten verwenden:

- B = Unten ausrichten
- T = Oben ausrichten
- V = Vertikale Mitte
- L = Links ausrichten
- R = Rechts ausrichten
- H = Horizontale Mitte

Offene Kurven füllen

Bisher hatte es keine Auswirkungen, wenn Sie einer offenen Strecke eine Füllung zugewiesen haben. In der neuen Version können Sie eine solche offene Strecke füllen. Die beiden Endpunkte der Form werden mit einer Geraden verbunden. Die folgende Abbildung zeigt einen solchen gefüllten „offenen“ Pfad:

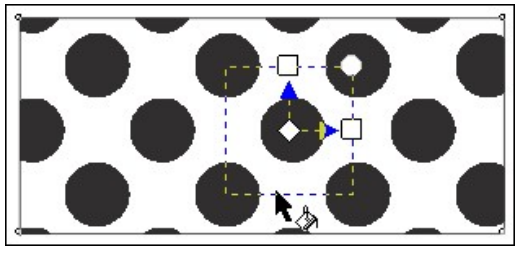


Füllen einer offenen Form

Interaktive Füllung

Die Möglichkeiten der interaktiven Füllung wurden erweitert. In der letzten CorelDRAW-Version konnten Sie mit diesem Werkzeug nur Verlaufsfüllungen plazieren. Jetzt können Sie dieses Werkzeug auch verwenden, um Füllmuster zu skalieren, dehnen, verschieben oder rotieren.

Wenn Sie ein Objekt, das mit einer Textur gefüllt ist, mit diesem Werkzeug markieren, erscheint ein Rechteck, das die Größe des Bildes anzeigt. Dort sind einige Symbole angebracht, mit denen Sie das Bild verändern können. Sie sehen ein solches Muster im nächsten Bild:



Ein Rechteck, das mit einer Textur gefüllt ist, wird mit dem interaktiven Füllwerkzeug markiert

Mit den beiden Rechtecken können Sie das Bild in der Größe verändern und neigen, mit dem Kreis wird es rotiert. Die Raute in der Mitte dient zum Verschieben der Textur.

Farben mischen

Wenn Sie ein Objekt füllen wollen, haben Sie bisher das Objekt markiert, und mit der linken Maustaste auf ein Feld in der Farbpalette geklickt. Das können Sie auch in der neuen Version tun.

Allerdings gibt es jetzt eine interessante Zusatzoption. Wenn Sie nämlich beim Klicken auf ein Farbfeld in der Palette die Strg-Taste gedrückt halten, wird die Farbe in 10% Schritten zur Farbe des Objekts addiert. So können Sie schnell und einfach Farben mischen.

Haben Sie also zum Beispiel ein gelbes Objekt markiert, und wählen nun die Farbe Blau in der Farbpalette aus, wird das Objekt mit jedem Klick auf das Farbfeld etwas grüner.

Weniger Sättigung

Wenn Sie die Sättigung einer Farbe etwas zurücknehmen wollen, können Sie bei gedrückter Strg-Taste auf einen grauen Farbton klicken. Dann wird das Element etwas stumpfer. Aufhellen können Sie es mit einem Klick auf Weiß, abdunkeln mit Schwarz.

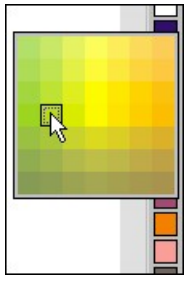
Konturfarbe mischen

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld klicken, wird die Farbe der Kontur gemischt. Natürlich muß auch hier die Strg-Taste gleichzeitig gedrückt werden.

Farbauswahl

Auch in der Farbpalette gibt es eine Neuerung: Wenn Sie ein Farbfeld etwas länger anklicken, erscheint ein zusätzliches Feld mit 49 verschiedenen Abstufungen der angeklickten Farbe. Sie sehen dieses Feld in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

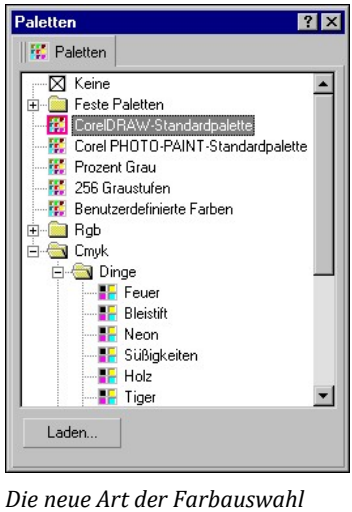
Lassen Sie nach dem Erscheinen des Zusatzfeldes die Maustaste los, und wählen Sie dann die gewünschte Farbe aus. Klicken Sie auf die betreffende Farbe, um sie auf das aktuelle Objekt zu übertragen. Das Feld wird nun automatisch wieder geschlossen.



49 verschiedene Farben zur Auswahl

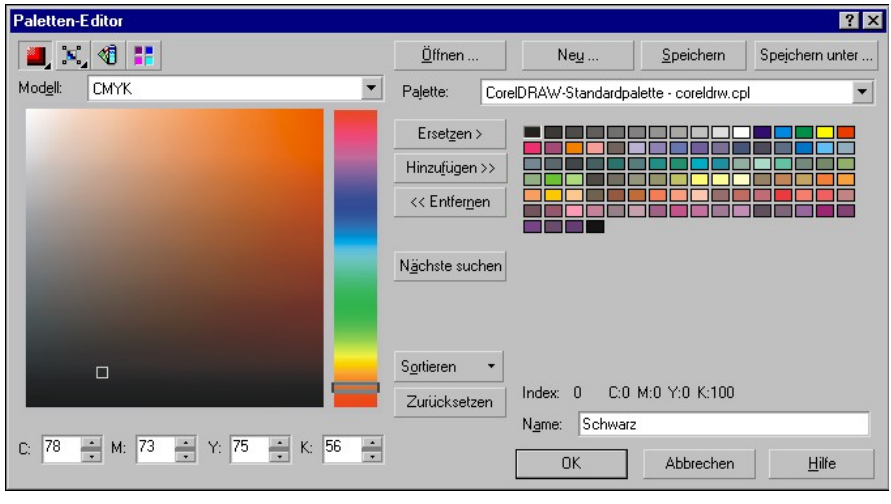
Farbpaletten-Verwaltung

Wenn Sie mit der Funktion *Ansicht/Farbpalette/Benutzerdefinierte Farben laden* eine neue Palette öffnen, erfolgt die Auswahl jetzt über einen Docker. Alle Paletten sind dort in Ordnern abgelegt. Durch die thematische Sortierung lassen sich die gewünschten Paletten leicht auffinden.



Die neue Art der Farbauswahl

Völlig neu ist auch der *Paletten-Editor*, den Sie im *Extras*-Menü finden. In dem folgenden Dialogfeld können Sie Farbpaletten bequem bearbeiten. Dafür stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung.



Der Paletten-Editor

Die Optionen entsprechen weitestgehend denen, die Sie aus dem Farbwähler bereits kennen. So können Sie neben der Art der Darstellung auch das Farbmodell auswählen. Die Farbwerte können auch numerisch eingegeben werden.

Die Anzeige der Palette kann wahlweise in Form von Farbfeldern oder mit der namentlichen Bezeichnung erfolgen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste. Dann öffnet sich ein Menü mit einigen Zusatzoptionen.

Die Farben können innerhalb der Palette durch Anklicken verschoben werden. Halten Sie nach dem Anklicken die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Farbe an die neue Position.

Praktisch ist auch die Möglichkeit, die Farben in der Palette nach unterschiedlichen Kriterien zu sortieren. Über die -Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit den verfügbaren Sortieroptionen.

Web-Paletten

Nutzen Sie die Möglichkeiten des *Paletten-Editors*, um Paletten für Ihre Web-Grafiken zusammenzustellen.

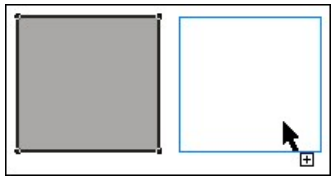
Erweitertes Rückgängig

Nützlich ist auch die neue Option, mit der Sie Befehle auch über das letzte Speichern hinweg zurücknehmen können. Bisher konnten die Befehle nur bis zur letzten Speicherung des Dokuments zurückgenommen werden.

Jetzt können Sie bedenkenlos das Dokument speichern. Falls Ihnen nachträglich auffällt, daß Sie Änderungen über das Speichern hinaus zurücknehmen wollen, ist dies kein Problem mehr. Sehr praktisch!

Verbessertes Kopieren

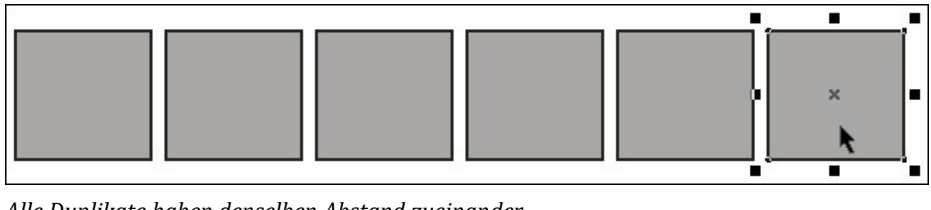
Neu ist auch die folgende Möglichkeit: Nehmen wir an, Sie kopieren ein Quadrat, wie in der folgenden Abbildung gezeigt. Dies geht am schnellsten, wenn Sie beim Verschieben des Quadrats einmal die rechte Maustaste drücken. Der Mauszeiger erhält dann zur Verdeutlichung ein Plus-Symbol.



Ein Duplikat wird erzeugt

Wenn Sie nun weitere Duplikate erzeugen, indem Sie die Tastenkombination Strg + D drücken, werden alle folgenden Duplikate um denselben Wert verschoben wie das erste Duplikat.

Sie sehen dies in der nächsten Abbildung. Dort haben wir vier weitere Duplikate eingefügt. Diese Neuerung erlaubt das zügige Erstellen von Reihen mit gleichen Elementen.



Alle Duplikate haben denselben Abstand zueinander

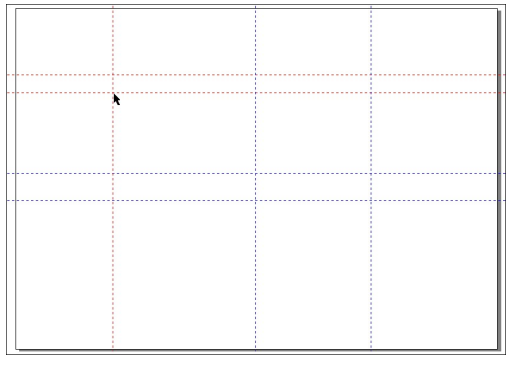
Hilfslinien als Objekte

Sehr ungewohnt ist die veränderte Handhabung der Hilfslinien. Sie werden nunmehr wie „gewöhnliche“ Objekte behandelt. Wenn Sie eine Hilfslinie anklicken, ändert sie die Farbe, um zu signalisieren, daß sie aktiviert ist. Wie bei den Objekten, können Sie auch mehrere Hilfslinien markieren, und diese gemeinsam verändern.

Sehen wir uns diese Optionen einmal anhand eines Beispiels an:

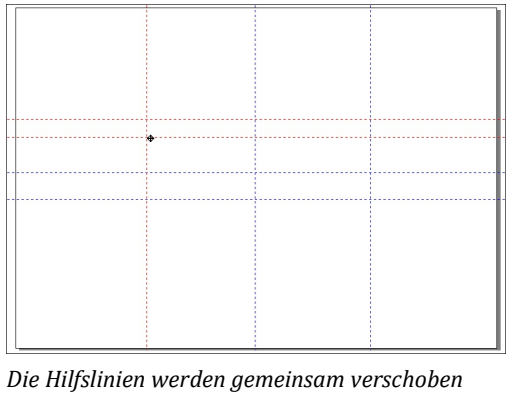
1. Plazieren Sie die gewünschten horizontalen und vertikalen Hilfslinien, durch Herausziehen aus dem Linieal. Achten Sie darauf, daß die Option *Ansicht/Hilfslinien* eingeschaltet ist.

2. Markieren Sie die Hilfslinien durch Anklicken. Sie ändern dann ihre Farbe. Wir haben nachfolgend die beiden oberen Hilfslinien gemeinsam mit der linken Hilfslinie markiert. Die Mehrfachauswahl erreichen Sie – wie bei Objekten auch – durch Drücken der Umschalt-Taste.



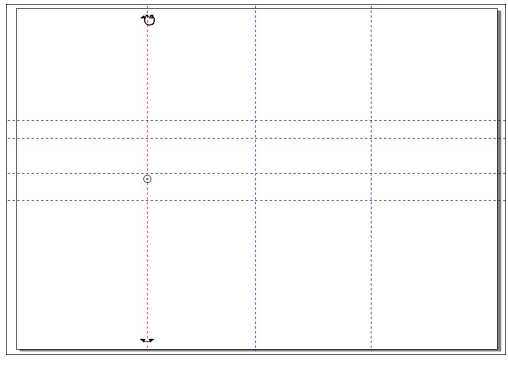
Einige Hilfslinien sind auf der Arbeitsfläche plaziert

3. Die markierten Hilfslinien können gemeinsam verschoben werden. Sie sehen dies im nächsten Bild.



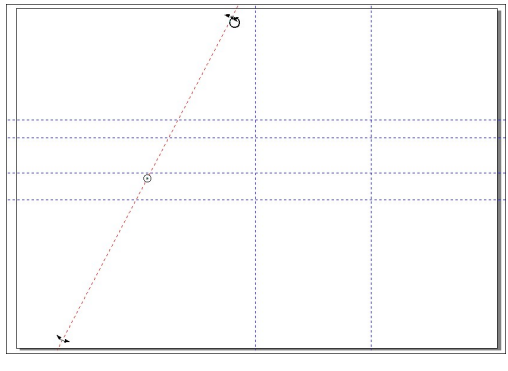
Die Hilfslinien werden gemeinsam verschoben

4. Wenn Sie eine oder mehrere Hilfslinien anklicken erhalten sie Rotationsmarkierungen und einen Drehpunkt. Sie können die Linien nun drehen. Der Drehpunkt kann auch verschoben werden.



Eine markierte Hilfslinie

5. Im folgenden Bild sehen Sie die gedrehte Hilfslinie.



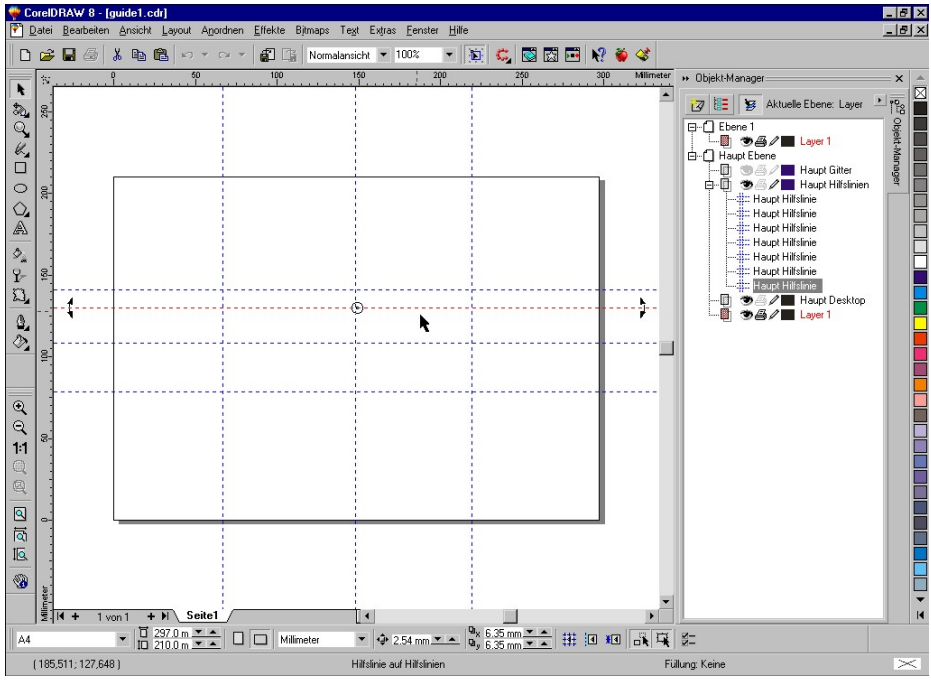
Die Hilfslinie wurde gedreht

Die Hilfslinien verhalten sich auch ansonsten wie Objekte. Sie können zum Beispiel ausgerichtet oder gesperrt werden. Auch das Verändern über die Rollup-Menüs oder die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste ist möglich.

Exaktes Plazieren

Sie können auch ein Objekt und eine Hilfslinie markieren, und die Hilfslinie dann am Objekt ausrichten. Markieren Sie beide Elemente und verwenden Sie die Funktion *Anordnen/Ausrichten*, oder eines der neuen Tastenkürzel.

Die Hilfslinien werden im Objekt-Manager – der jetzt als Docker vorliegt – als einzelne Objekte aufgeführt. Sie können sie dort auswählen, oder ihre Eigenschaften verändern. Auch das Benennen der Hilfslinien ist hier möglich.



Die Hilfslinien im Objekt-Manager

Andere Ebenen

Hilfslinien werden zunächst alle auf einer gesonderten Ebene angeordnet. Sie können im Objekt-Manager die Hilfslinie auch auf eine andere Ebene verschieben. Klicken Sie die betreffende Hilfslinie an, und ziehen Sie diese auf eine andere Ebene

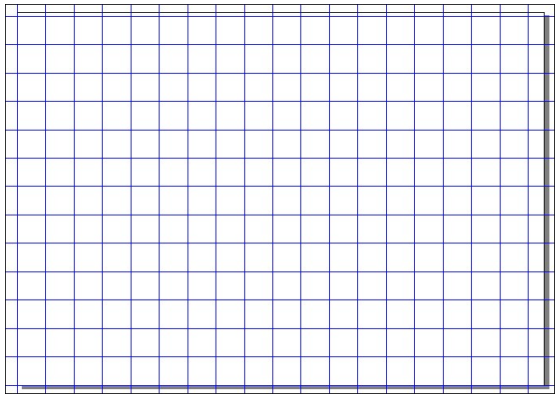
Alles auswählen

Der Menüpunkt *Alles auswählen* im Menü *Bearbeiten* enthält jetzt ein Untermenü, in dem Sie angeben können, ob alle Objekte, Texte oder hilfslinien ausgewählt werden sollen.

Neue Gitteranzeige

Gitter wurden in den bisherigen CorelDRAW-Versionen als Punkte auf der Arbeitsfläche angezeigt.

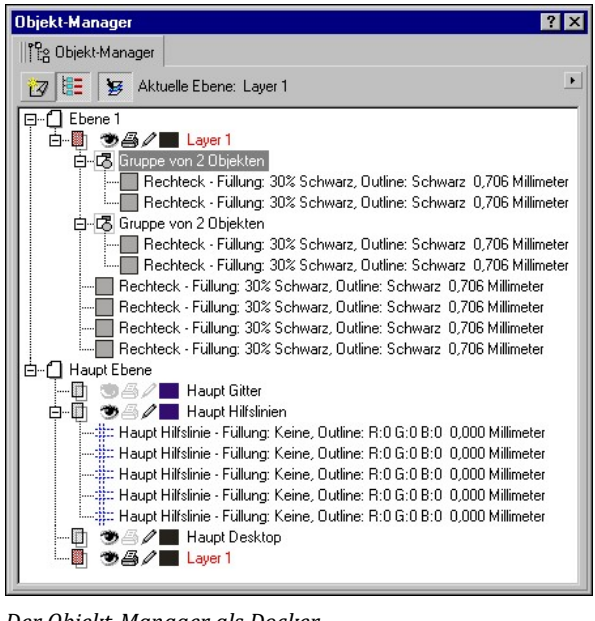
Sie können jetzt auch als Linien dargestellt werden. So können Sie Millimeterpapier simulieren. Die Umstellung erfolgt im Dialogfeld *Gitter und Lineale einrichten*, das Sie mit einem Doppelklick auf das Lineal öffnen können.



Die Darstellung des Gitters kann jetzt auch als Linie erfolgen

Erweiterter Objekt-Manager

Im neuen Objekt-Manager werden jetzt der Ebenen- und Objekt-Manager zusammengefaßt. Den eigenständigen Ebenen-Manager – der praktisch schon in der Vorgängerversion überflüssig war – gibt es nun sinnvollerweise nicht mehr. Veränderungen der Objekte sind über das Menü, das mit der rechten Maustaste geöffnet wird, einzustellen. Der Objekt-Manager ist als Docker integriert. Sie sehen die Daten eines Dokuments im nächsten Bild.



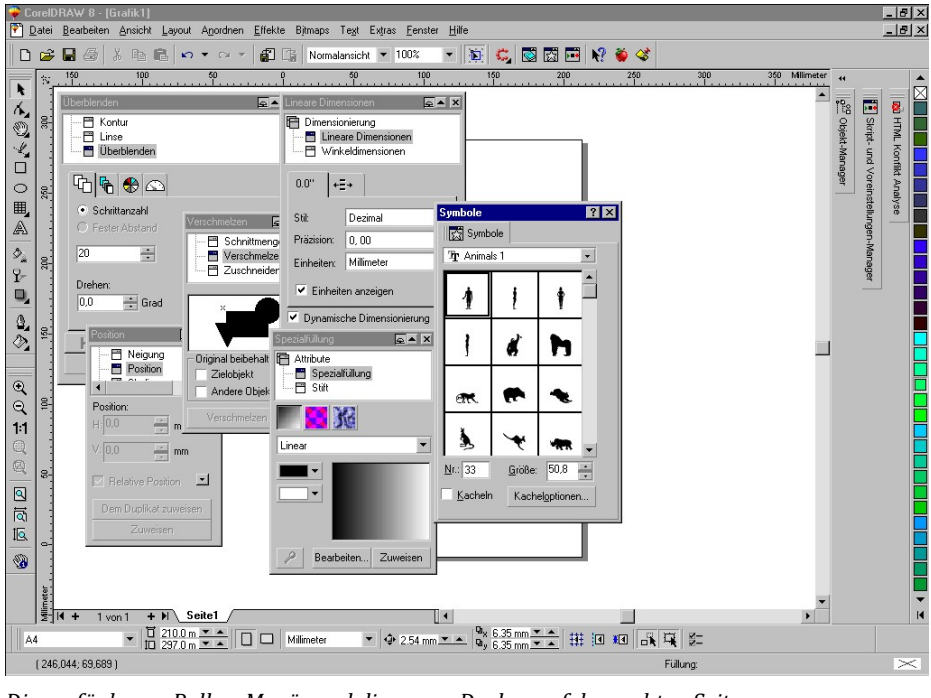
Der Objekt-Manager als Docker

Docker

Mit den Dockern kommt in der neuen Version ein völlig neues Bedienelement in CorelDRAW dazu. Die Grundidee der Docker mag ja ganz gut sein, die Ausführung behindert aber eher die praktische Arbeit. Sehen wir uns diese neuartigen Fenster einmal näher an.

Im nächsten Bild sehen Sie die verfügbaren Rollup-Menüs sowie einige – zunächst unscheinbare – Registerkarten auf der rechten Seite der Arbeitsfläche. Dabei handelt es sich um die neuen Bedienelemente.

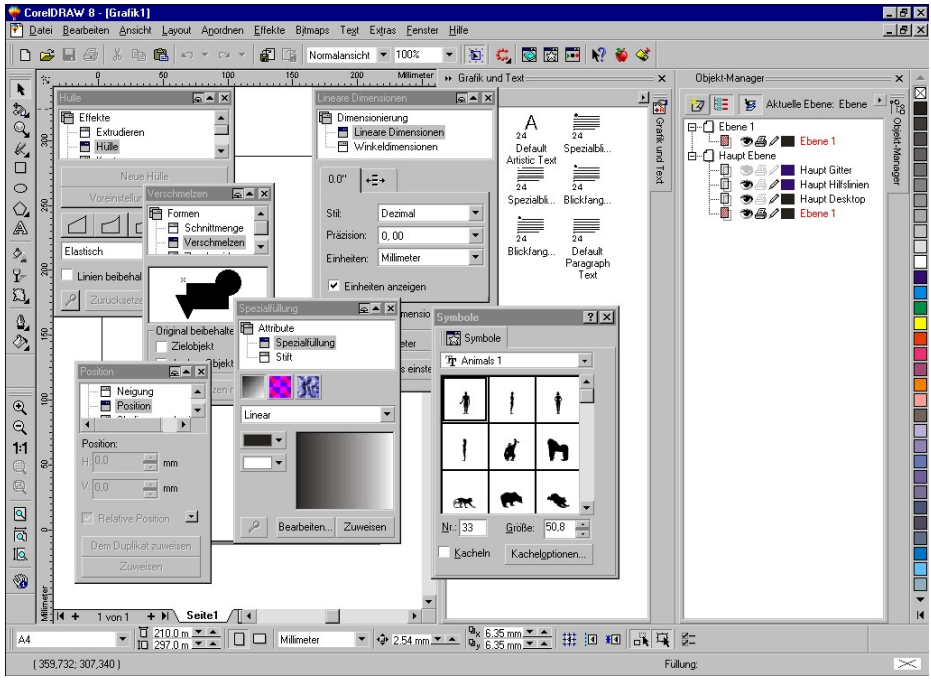
Sie sehen, wie voll die Arbeitsfläche bereits mit den geöffneten Rollup-Menüs ist. Die Rollup-Menüs haben den Vorteil, einzeln relativ wenig Platz in Anspruch zu nehmen. Außerdem können sie bei Bedarf „aufgerollt“ werden.



Die verfügbaren Rollup-Menüs und die neuen Docker auf der rechten Seite

Die Docker werden über den Menüpunkt *Ansicht/Dockers* aufgerufen. Für einige sind auch Tastenkürzel verfügbar. Mit einem Klick auf die Registerkarte werden die Docker geöffnet. Nach dem Öffnen der Docker ist ihr größter Nachteil sofort zu sehen: Es ist nichts mehr zu sehen – jedenfalls nichts von der Arbeitsfläche.

Dafür sind in den Flächen der Docker jede Menge freie Bereiche – vergeudeter Platz, wie das folgende Bild belegt:



Wegen der vielen Bedienelemente ist kein Platz mehr zum Arbeiten

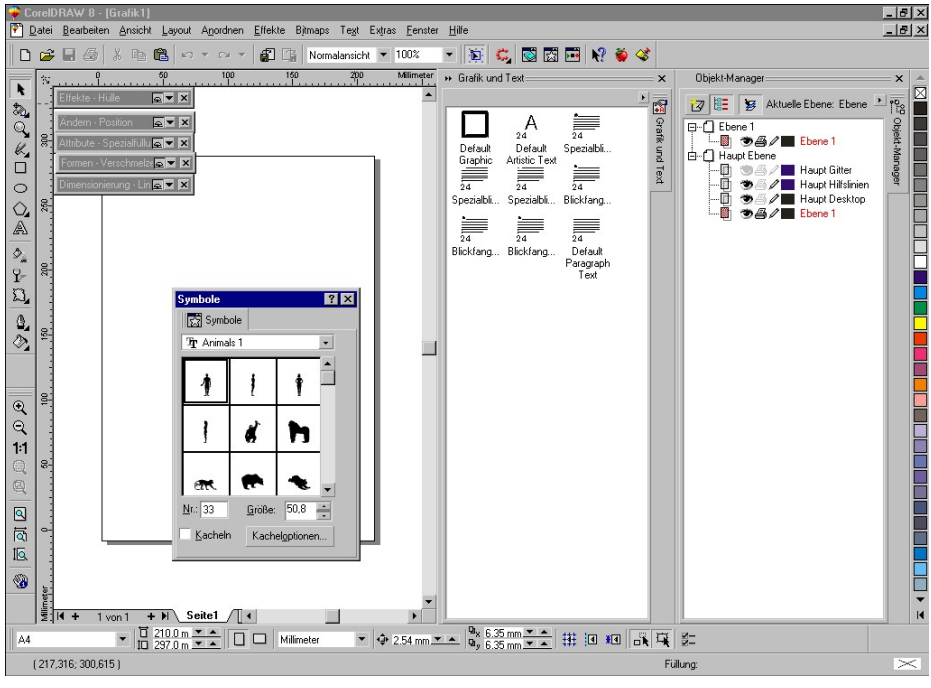
Die Rollup-Menüs können zusammengeklappt werden, wenn von der Arbeitsfläche mehr zu sehen sein soll.

Anders die Docker. Wenn mehrere geöffnet sind, werden automatisch alle Docker geöffnet. Dadurch wird viel Platz verschwendet. Mit dem Doppelpfeil auf der linken Seite werden die Docker wieder geschlossen.

Da die Docker meist die gesamte Höhe des Fensters in Anspruch nehme, wird ebenfalls viel Platz verschwendet. Sie sehen dies im nächsten Bild. Mit einem Doppelklick auf die Kopfzeile der Docker können sie zu Fenstern umgewandelt werden, wie es nachfolgend beim Symbole-Fenster der Fall ist. Diese Fenster haben aber den Nachteil, daß sie nicht aufgerollt werden können. Mit einem Doppelklick auf die Kopfzeile des Fensters wird das Fenster wieder angedockt.

Horizontale Anordnung

Die Docker können an allen vier Seiten des Arbeitsbereichs angedockt werden. Halten Sie die Kopfleiste gedrückt, und ziehen Sie den Docker an die gewünschte Position. Dabei können theoretisch an allen Seiten der Arbeitsfläche Docker angebracht werden.



Durch die Docker wird viel Platz verschwendet

Mit dieser Neuerung sind also eher Nachteile hinzugekommen, als daß es eine Arbeitserleichterung geben würde. Sie sollten sich gut überlegen, welche Docker Sie benutzen, es kommt nämlich noch ein Nachteil hinzu: Die Arbeitsfläche wird in der Darstellungsgröße verkleinert. Die Rollup-Menüs verkleinern die Darstellungsgröße nicht.

Sinnvoll ist die ständige Benutzung eines Dockers eigentlich nur beim Objekt-Manager, der während der täglichen Arbeit häufig verwendet werden sollte. Alle anderen Docker sollten Sie nach dem Einsatz gleich wieder schließen.

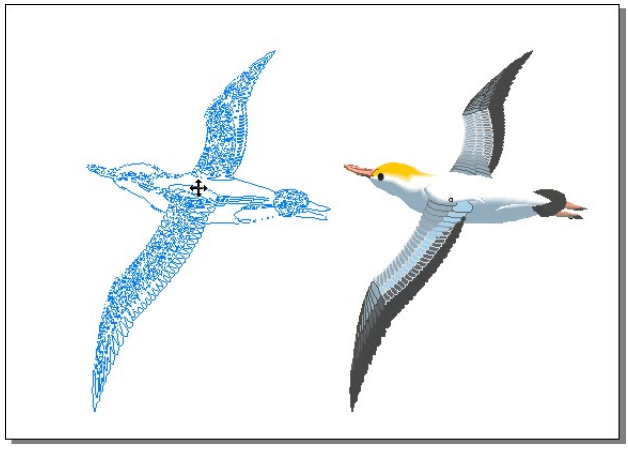
Eine Bitte

Vielleicht könnten die Entwickler bei einer kommenden Version die Docker so verändern, daß sie wahlweise als Rollup-Menüs oder als Docker verwendet werden können. Im jetzigen Stadium sind sie eher ein Rückschritt als eine sinnvolle Weiterentwicklung.

Außerdem könnten die Entwickler einmal auf der Oberfläche „aufräumen“. Es ist kein rechter Sinn erkennbar, warum Funktionen über fünf Bedienelemente aufgerufen werden können: Menü, Eigenschaftsleiste, Eigenschaftsdialog, Rollup-Menü und jetzt noch der Docker. Nachdem die Corel-Entwickler uns gezeigt haben, daß sie alles programmieren können, was technisch möglich ist, könnten sie vielleicht redundantes aus der nächsten Version wieder entfernen.

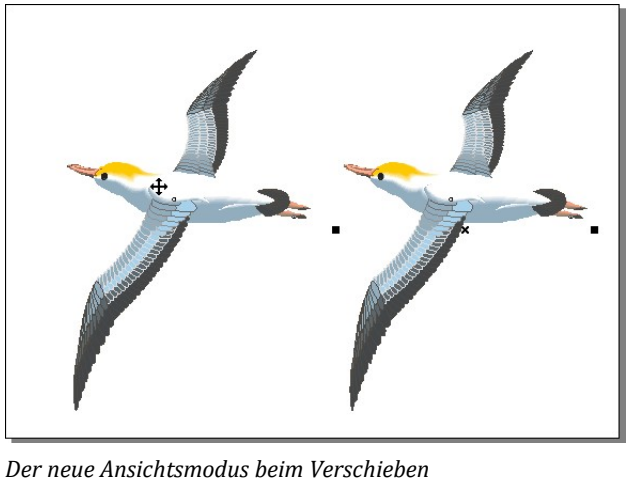
Darstellungsqualität wechseln

Pfiffig ist die Neuerung, daß Sie während des Verschieben eines Objekts die Darstellungsqualität umschalten können. Die folgende Darstellungsart kennen Sie: Wenn ein Objekt verschoben wird, sehen Sie – wie im nächsten Bild links – den Umriß des Motivs.



Die bisher gewohnte Ansicht beim Verschieben

Wenn Sie beim Verschieben die Tabulator-Taste drücken, wird in der neuen Version der Ansichtsmodus umgeschaltet. Sie sehen dann das Bild in der vollen Qualität, wie im nächsten Bild links zu sehen ist. So lassen sich die Motive nun deutlich präziser plazieren. Diese Neuerung ist sehr nützlich, da die Umrißdarstellung beim exakten Plazieren gelegentlich doch stört.



Der neue Ansichtsmodus beim Verschieben

Die Umschaltung des Ansichtsmodus bleibt so lange erhalten, bis Sie erneut die Tabulator-Taste drücken. Danach ist wieder die Umriß-Qualität zu sehen.

Ansichtsgröße speichern

Nützlich ist auch die folgende Neuerung. Wenn Sie später auf eine Ansichtsgröße zurückgreifen möchten, können Sie diese in die Liste der Zoomwerte aufnehmen. Tippen Sie dazu einfach einen Namen in das Zoomfeld der Standard-Symbolleiste ein. Geben Sie dort lediglich einen Zahlenwert ein, wird der betreffende Zoomfaktor eingestellt. Geben Sie dagegen einen Namen an, wird der Zoomwert in die Liste aufgenommen:

Angabe eines Namens im Zoomfeld

An den eingegebenen Namen wird automatisch der Zoomfaktor angehängt, so daß Sie anhand des Namens erkennen können, welche Darstellungsgröße sich dahinter verbirgt. Neben dem Zoomwert wird auch die Position der Seite gesichert. Klicken Sie anschließend auf das Listenfeld, sehen Sie dort den neuen Eintrag:

Ein neuer Zoomwert

Die dort eingegebenen Werte werden automatisch in den Ansichten-Manager übernommen. Dies funktioniert auch in umgekehrter Richtung: Speichern Sie einen Wert im Ansichten-Manager, wird er automatisch auch im Zoom-Listenfeld angezeigt.

Übernahme des Wertes in den Ansichten-Manager

Erweitertes Skizzenbuch

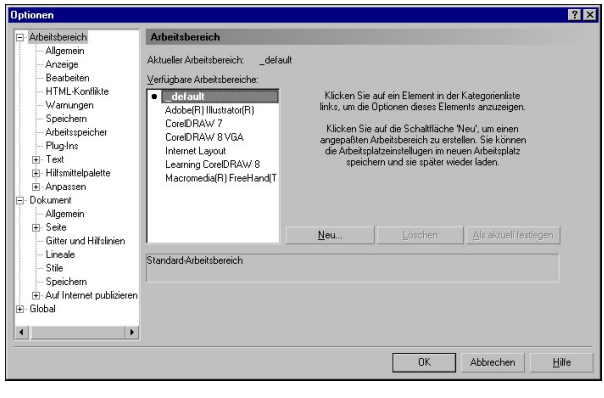
Das *Skizzenbuch* wurde zwischenzeitlich zum Ersatz des Multimedia-Managers ausgebaut, der in der letzten Corel-Version trotz vieler Neuerungen und einem neuen Konzept viel zu wünschen übrig ließ.

Das Skizzenbuch liegt als Docker vor und enthält verschiedene Registerkarten. Sogar ein direkter Anschluß zur Corel FTP-Seite ist integriert.

Das erweiterte Skizzenbuch

Die eigene Arbeitsumgebung

Vielleicht bekommen Sie einen Schreck, wenn Sie in CorelDRAW 8 die *Optionen* das erste Mal öffnen. Die beiden Funktionen *Anpassen* und *Optionen* wurden jetzt im *Extras*-Menü zu einem Menüpunkt zusammengefaßt. Im folgenden Dialogfeld werden alle Einstellungen hierarchisch verwaltet. Die einzelnen Optionen werden wir später beschreiben.



Das neue Optionen-*Menü*

Arbeitsoberflächen zusammenstellen

Inzwischen gibt es fast kein Bedienelement mehr, das Sie nicht an Ihre eigenen Wünsche anpassen können. Anfänger sollten allerdings auf diese Möglichkeiten verzichten, sonst finden Sie sich in Corel nicht mehr zurecht.

Für Experten kann es sinnvoll sein, allen überflüssigen Ballast einfach zu entfernen, um so ein „schlankes“ und leichter zu bedienendes CorelDRAW zu erhalten. Wir finden es eher hinderlich, wenn zu viele Veränderungen möglich sind, zumal die neue Aufteilung im *Optionen*-Dialogfeld nicht gerade übersichtlich ist.

Manchmal ist weniger mehr!

Bitmap-Optionen

Im Bitmaps-Menü gibt es eine neue Funktion: . Dort finden Sie in einem Untermenü zwei Optionen, mit denen das ausgewählte Bild entweder automatisch oder per Eingabe in einem Dialogfeld einen Rahmen erhält. So können Sie sich das getrennte Bearbeiten in Corel PHOTO-PAINT™ sparen. Mit dieser Funktion kommen Sie schneller zum Ziel.

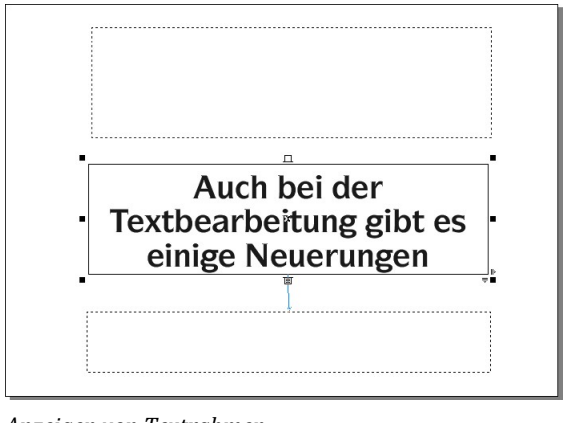
Keine Neuberechnung

Bei dieser Funktion bleiben die Daten des Bildes unberührt. Es wird also keine qualitätsmindernde Neuberechnung durchgeführt. Es werden lediglich Pixel um das Bild herum dazuaddiert.

Textrahmen anzeigen

Auch bei der Textbearbeitung gibt es einige Neuerungen. Im Menü *Ansicht* gibt es nun die Option . Der aktive Textrahmen wird bei aktiver Funktion mit einer durchgezogenen Linie angezeigt, die inaktiven Rahmen mit einer gestrichelten Linie. Sie können diese Option auch über das Symbol in der Standardsymbolleiste einschalten.

Mit dieser Option können Sie zum Beispiel leere Rahmen erkennen, und den Textfluß gut beurteilen. Sie sehen dies in der nächsten Abbildung. Dort ist der mittlere Rahmen aktiv.



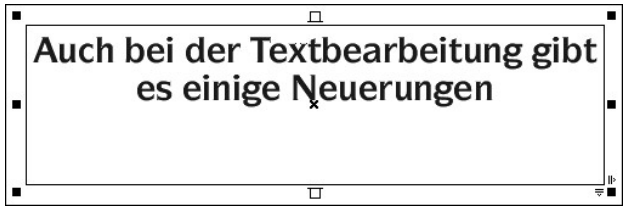
Anzeigen von Textrahmen

Mit dieser Funktion aus dem *Text*-Menü können Sie Text an die Rahmengröße anpassen. Sehen wir uns diese neue Funktion am folgenden Beispiel an: Der Text füllt den Rahmen nicht aus, wie Sie im nächsten Bild sehen.

Der Text füllt den Rahmen nicht aus

Nach dem Aufruf der Funktion wird der Rahmen auf die korrekte Rahmenbreite vergrößert und selbsttätig umgebrochen. Dies ist deutlich leichter, als wenn Sie verschiedene Schriftgrößen durchprobieren würden, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist.

Jetzt reicht der Aufruf einer einzigen Funktion, die leider kein standardmäßiges Tastenkürzel besitzt, und auch nicht durch ein Symbol in der Eigenschaftsleiste vertreten ist.



Der Text im Rahmen wurde automatisch an die Rahmengröße angepaßt

Verbesserte Textliste

Eine gute Veränderungen erkennen Sie, wenn Sie ein Textobjekt auswählen, und zur Schriftänderung die Schriftenliste öffnen. CorelDRAW springt dann automatisch auf den betreffenden Eintrag in der Liste. Von dort können Sie weiterscrollen. Gerade bei großen Schriftmengen ist dies sehr praktisch.

Haben Sie sich auch schon einmal geärgert, wenn Sie bei 300 installierten Schriften ständig zur Schrifttype *Souvenir* wechseln mußten?

Erleichterte Eingabe

Das automatische Erscheinen der Markierungspunkte, wenn Sie die Texteingabe unterbrechen, ist ebenfalls sehr praktisch. So können Sie die Schrift leicht vergrößern, und dann mit der Texteingabe fortfahren, ohne das Werkzeug zu wechseln. Das Verfahren spart Arbeitszeit ein.

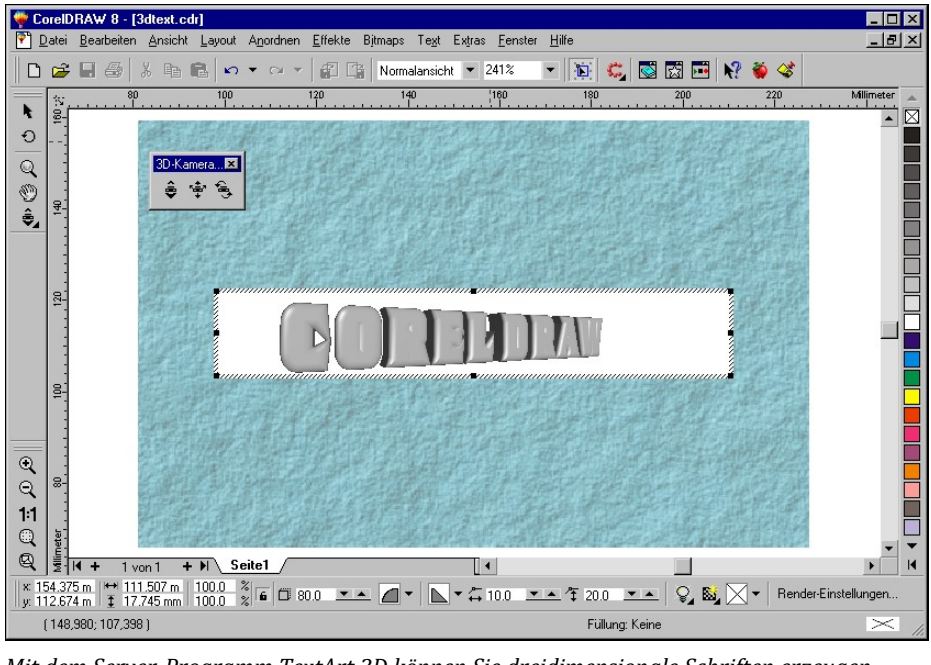
Die Markierungspunkte erscheinen bei einer Texteingabepause

Text extrudieren

Da Corel DEPTH im neuen Corel-Grafik-Paket nicht mehr als eigenständiges Programm enthalten ist (der Verlust ist zu verschmerzen), haben Sie mit einem OLE-Server die Möglichkeit, dreidimensionale Texte zu gestalten. Die Funktionalität ähnelt dem bekannten Corel DEPTH. Hier werden allerdings keine „Pseudo“-3D-Objekte erstellt, wie dies auch beim „Corel-Extrudieren“ der Fall ist. Sie arbeiten hier mit Funktionen, die aus 3D-Programmen bekannt sind.

Zum Starten des Programms können Sie entweder die Funktion *Bearbeiten/Objekt einfügen/TextArt 3D* wählen, oder die Schaltfläche in der Text-Eigenschaftsleiste.

Mit dem Programm wird der Text in ein gerendertes Bild umgewandelt. Die Bedienelemente, die Ihnen zur Verfügung stehen, sehen Sie im folgenden Bild. Erwarten Sie aber nicht allzuviel von diesem Utility. Da Corel DREAM 3D diese Aufgabenstellung weit besser erfüllen kann, sollten Sie darauf zurückgreifen, und das *TextArt*-Modul nur in Ausnahmefällen verwenden.



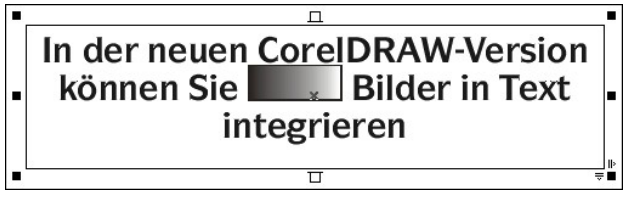
Mit dem Server-Programm TextArt 3D können Sie dreidimensionale Schriften erzeugen

Grafik im Text

Neu ist auch die Möglichkeit, Bilder in einen Text zu integrieren. Markieren Sie einfach die betreffenden Grafiken, und kopieren Sie diese in den Zwischenspeicher. Wechseln Sie dann an die dafür vorgesehene Stelle im Text, und fügen das Bild aus dem Zwischenspeicher ein. Die Bilder lassen sich in Grafiktext ebenso wie in Fließtext integrieren.

Diese Funktion ist bei DTP-Aufgaben gut zu verwenden. Außerdem können Sie diese Funktion nutzen, um zum Beispiel ein Firmenlogo mit Textpassagen zu kombinieren.

Im folgenden Beispielbild haben wir ein Rechteck gezeichnet und mit einem Verlauf gefüllt. Dann wurde das Rechteck kopiert, und in den Text eingefügt. Die Größe wird dabei automatisch angepaßt.



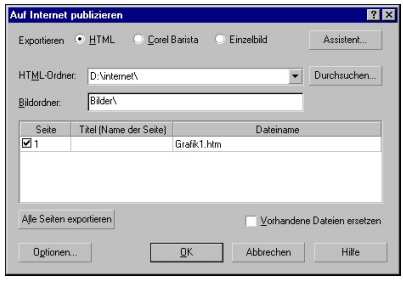
Grafiken können in den Text integriert werden

Neue Internet-Funktionen

In der CorelDRAW Version 7 wurde Corel Barista eingeführt. Mit diesem Tool zum Umwandeln von Dokumenten in HTML-Dokumente wurden aber nicht alle Wünsche erfüllt. Das Laden der Grafiken ist sehr langsam. Beim normalen HTML-Export wandelte die letzte Version einfach das gesamte Dokument in ein Bild um. Dadurch entstand natürlich eine sehr große Datei.

In der neuen Version wurden diese Funktionen überarbeitet. Nunmehr ist es möglich, wahlweise ein HTML-Dokument zu erzeugen, bei dem alle Objekte als einzelne Bilder gesichert werden. Alternativ dazu können Sie auch weiterhin ein Corel Barista-Dokument erzeugen, oder ein komplettes Dokument erstellen.

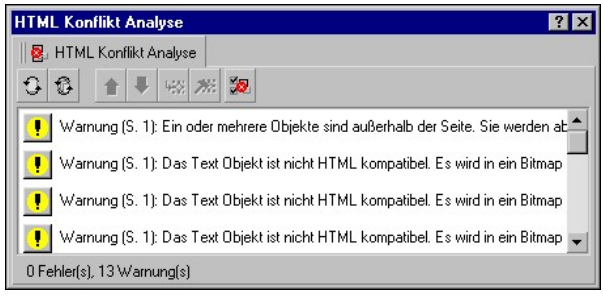
Mit dem Aufruf *Datei/Auf Internet publizieren* wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem zahlreiche Optionen bereitstehen. Dort können Sie auch auf einen Assistenten zurückgreifen, der menügesteuert alle notwendigen Angaben abfragt.



Das Dialogfeld Auf Internet publizieren

Diese ausgeweitete Funktionalität ist sinnvoll, da Sie jetzt Web-Seiten schnell aufbauen können, und auch der Export logischer aufgebaut und leichter bedienbar ist.

Zusätzlich gibt es ein Docker, in dem Problemobjekte aufgelistet werden. So können Sie die betreffenden Objekte verändern.



Probleme beim HTML-Export

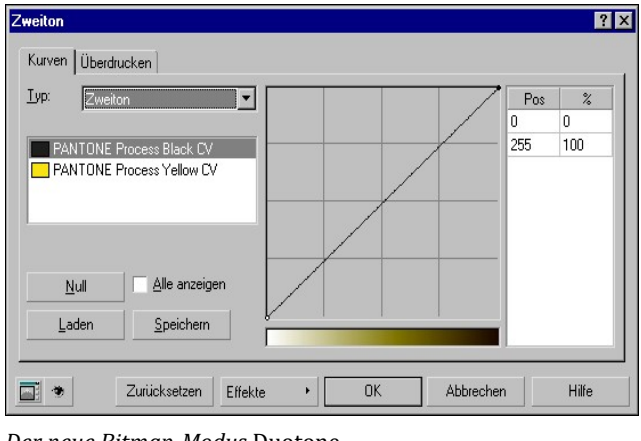
Geänderte Tutoren

Natürlich wurden die Hilfestellungen durch Hinweise und Tutoren weiter ausgebaut und aktualisiert. Die Tutoren stehen jetzt mit Web-Optik zur Verfügung. Durch das Setzen von Lesezeichen können Sie zu beliebigen Punkten in der Hilfe springen. Im nachfolgenden Bild sehen Sie die „Homepage“ des neuen Tutor-Dockers:

Der neugestaltete Tutor

Duotone

Im Menü *Bitmaps/Konvertieren in* gibt es jetzt auch die Option *Duotone*. Damit können Sie Bilder erzeugen, die mit ein bis vier Schmuckfarben gedruckt werden. Anhand einer Gradationskurve können Sie die Farbgebung im folgenden Dialogfeld beeinflussen.

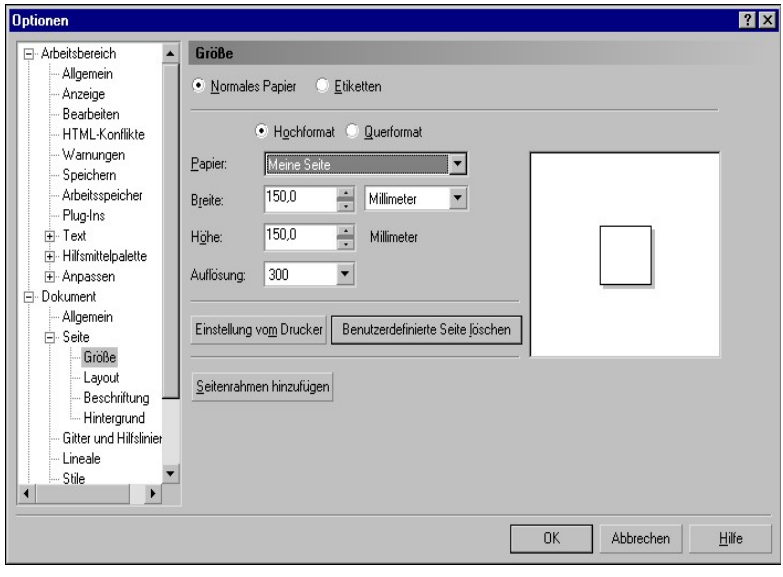


Der neue Bitmap-Modus Duotone

Eigene Seitenmaße

Wenn Sie im *Optionen*-Menü die Seitenmaße frei einstellen, können Sie diese neuen Werte unter einem eigenen Namen speichern. Die Schaltfläche wird verfügbar, wenn Sie ein neues Maß eingeben, dessen Werte noch nicht in der Liste enthalten sind. Haben Sie einen selbst eingegebenen Seitennamen ausgewählt,

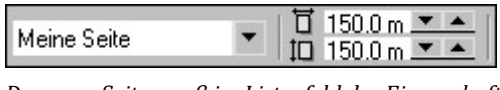
wechselt die -Schaltfläche in eine -Schaltfläche, so daß der Eintrag wieder aus der Liste entfernt werden kann.



Ein eigenes Seitenmaß

Dieses neue Seitenmaß taucht dann auch im Listenfeld der Eigenschaftsleiste auf. Diese Eigenschaftsleiste wird eingeblendet, wenn kein Objekt im Dokument markiert ist.

So haben Sie jederzeit schnellen Zugriff auf ein spezielles Seitenmaß, das nicht in den Standardwerten enthalten ist.



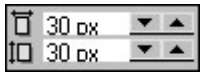
Das neue Seitenmaß im Listenfeld der Eigenschaftsleiste

Keine Zahlen

Wie auch beim eigenen Zoomwert muß ein Name mit Buchstaben verwendet werden. Wenn Sie Zahlen eingeben, wird der Wert ignoriert.

Minimales Seitenmaß

Bisher konnten Seiten nicht kleiner als 300 x 300 Pixel sein. In der neuen Version ist sogar ein Maß von 30 x 30 Pixeln möglich. Dies kann interessant sein, wenn Sie Schaltflächen für Web-Seiten speichern wollen.

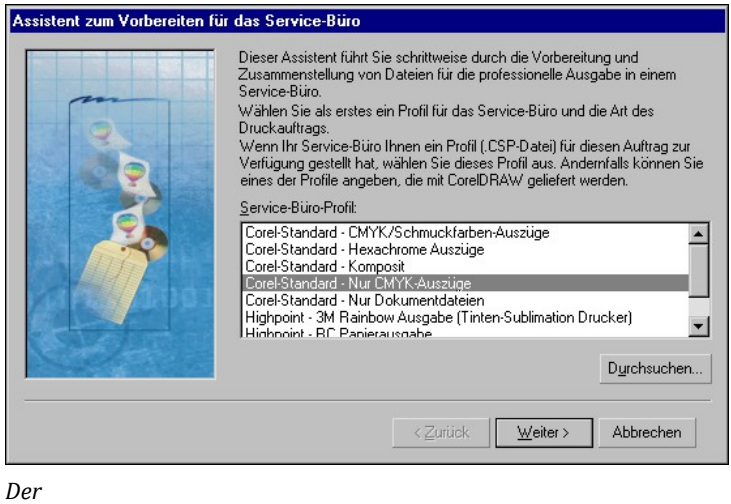


Das kleinstmögliche Seitenmaß

Zurück zur letzten Version

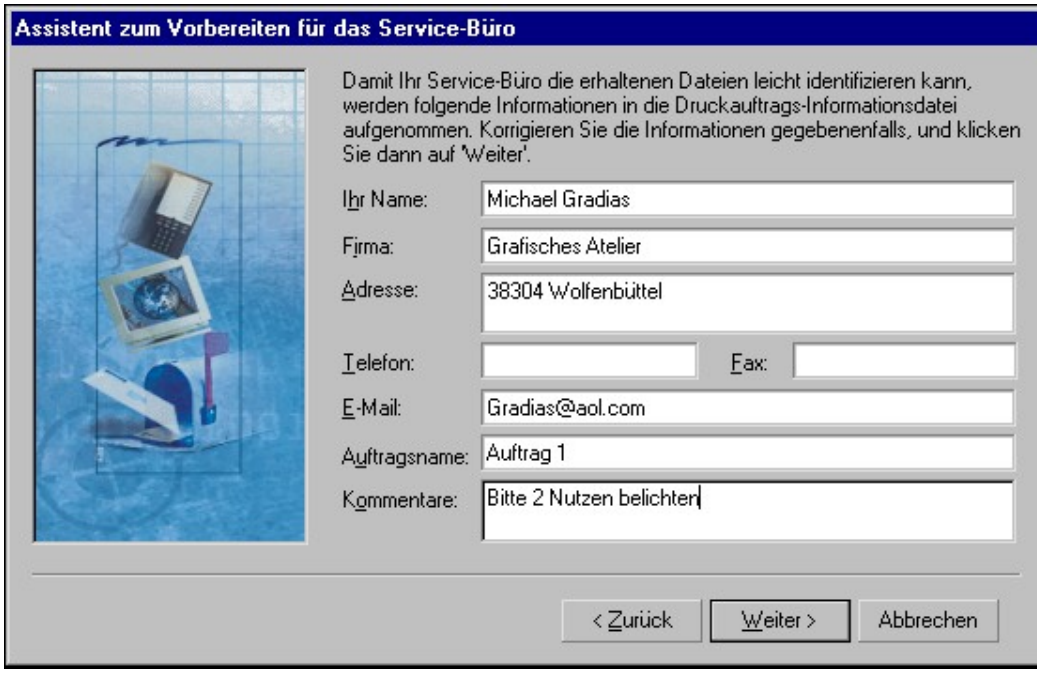
Mit dieser Funktion im *Datei*-Menü kehren Sie zur zuletzt gespeicherten Version zurück. Eine derartige Funktion kommt in vielen Bildbearbeitungsprogrammen vor, in CorelDRAW gab es sie bisher noch nicht.

Diese Funktion im *Datei*-Menü startet einen Assistent, der das Dokument für die Belichtung vorbereitet. In mehreren Dialogen werden alle relevanten Einstellungen abgefragt und eingehend erläutert. Wenn Fehler auftreten, erscheint das folgende Dialogfeld erst nach Korrektur der fehlerhaften Einstellungen.



Der

Am Ende der Abfragen wird ein Dialogfeld eingeblendet, in dem Sie die Daten des Belichtungsauftrags eintragen können.



Die Daten des Belichtungsauftrags

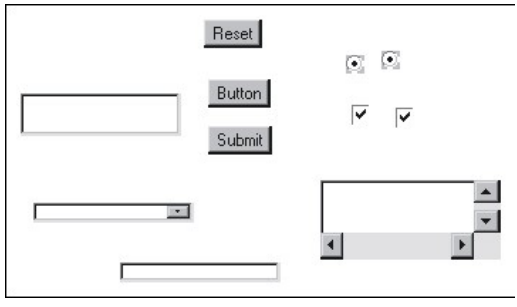
Zum Abschluß werden in einem vorgegebenen Verzeichnis die CorelDRAW-Datei mit allen eventuell verknüpften Dokumenten, eine Textdatei mit den Job-Daten und eine PRN-Datei abgelegt. Optimal!

Internet-Objekte einfügen

In diesem Untermenü des *Bearbeiten*-Menüs finden Sie verschiedene Bedienelemente, die Sie zur Steigerung der Funktionalität für Ihre Web-Seite verwenden können.

So können Sie zum Beispiel Listenfelder, Schaltflächen, Texteingabefelder oder sogar JAVA-Applets in Ihr CorelDRAW-Dokument einbinden. Eine Sammlung solcher Elemente sehen Sie im folgenden Bild.

Durch den verbesserten Internet-Export ist es nun mit CorelDRAW tatsächlich möglich, eigene Web-Seiten zu gestalten. So gehören diese Optionen zu den positiven Neuerungen dieser Version.



Eingefügte Internet-Objekte

Seiten benennen

Im Menü *Layout* gibt es jetzt die Funktion *Seite umbenennen*. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen der aktuellen Seite eingeben. Dieser Name wird – wie im Bild zu sehen – auf der Registerkarte der Seite angezeigt.

Die Seite wird benannt

Sperren-Optionen

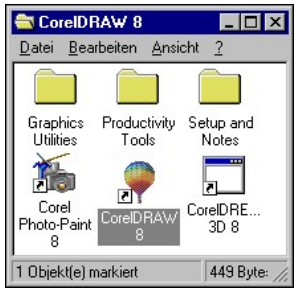
Im *Anordnen*-Menü sind die Optionen für gesperrte Objekte untergebracht. Dort können Sie auch alle gesperrten Objekte auf einmal freigeben.

2. Crashkurs: In der Grafik-Werkstatt

Für einen schnellen Einstieg in CorelDRAW wollen wir ein Schild gestalten. Dabei werden wir die meisten der vorhandenen Funktionen anwenden, damit Sie einen guten Überblick über die CorelDRAW-Funktionen haben. Die Grafik besteht dabei aus einfachen Elementen, so daß Sie die Aufgabe leicht nachvollziehen können.

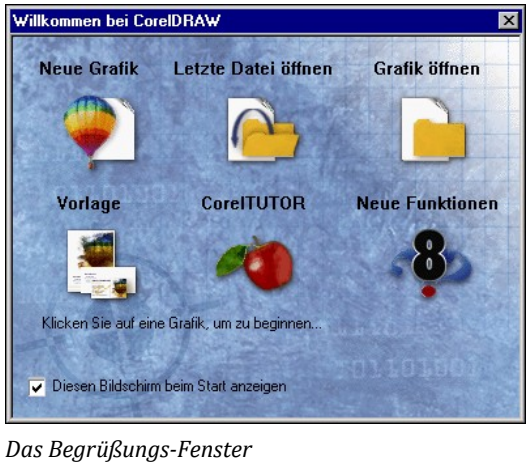
2.1 CorelDRAW starten

Standardmäßig legt CorelDRAW einen Ordner an, in dem einige Unterordner, sowie die drei Haupt-Programmodule abgelegt sind. Suchen Sie in Ihrem Windows-Start-Menü den entsprechenden Corel-Ordner. Klicken Sie in diesem Ordner doppelt auf den Eintrag CorelDRAW 8.



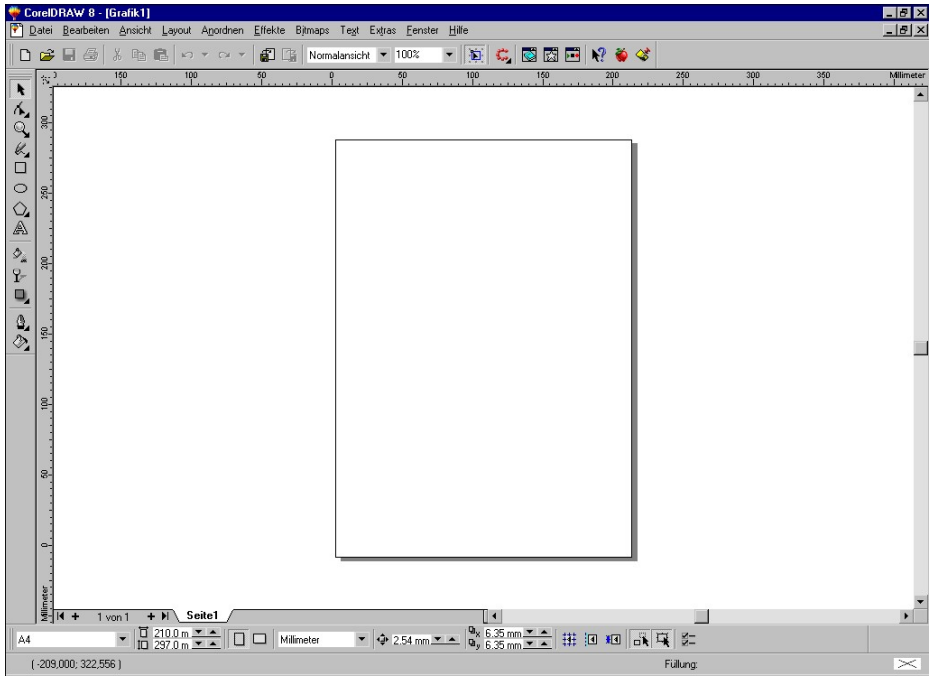
Der CorelDRAW-Ordner

Nach dem Start erscheint ein Begrüßungs-Fenster, in dem Sie zwischen verschiedenen Optionen für den Programmstart wählen können.



Das Begrüßungs-Fenster

Klicken Sie auf die Option *Neues Dokument*, um mit einer leeren Arbeitsfläche zu beginnen. Alternativ dazu können Sie auf Vorlagen zurückgreifen, oder gespeicherte Dokumente öffnen. Außerdem können Sie die zuletzt bearbeitete Datei öffnen. Nach dem Start sehen Sie folgende Arbeitsoberfläche:



Die CorelDRAW-Arbeitsoberfläche nach dem Start

2.2 Die Vorbereitungen

Bevor wir mit der eigentlichen Arbeit beginnen, wollen wir zunächst einige Grundeinstellungen verändern, und die Arbeitsumgebung etwas angenehmer gestalten.

Als erstes wollen wir natürlich das Seitenmaß auf die deutsche Maßeinheit „Zentimeter“ umstellen, und die Größe der Seite festlegen. Am Fuß des Arbeitsbereichs – der weißen Fläche des Bildschirms – sehen Sie eine Symbolleiste, die sogenannte Eigenschaftsleiste. Je nach ausgewählter Funktion verändert sich der Inhalt dieser Eigenschaftsleiste. Sie sehen dort immer die wichtigsten Funktionen.

Die Eigenschaftsleiste

Und wenn ich dort keine Symbolleiste sehe?

Es gibt unterschiedliche Symbolleisten, die einzeln ein- oder ausgeschaltet werden können. Außerdem kann das Aussehen verändert werden. Klicken Sie zum Beispiel doppelt auf eine freie Stelle der Eigenschaftsleiste, wird sie als eigenständiges Fenster angezeigt – so wie im vorigen Bild.

Wenn Sie nun erneut auf einen freien Bereich klicken– dazu gehört auch die andersfarbige Titelzeile –, wird das Fenster wieder an der alten Position an den Rand „angedockt".

Im angedockten Zustand nimmt sie weniger Platz in Anspruch. Der Vorteil des Fensters besteht darin, daß Sie es frei auf dem Bildschirm plazieren können.

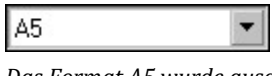
Wenn Sie die Symbolleiste nicht sehen, können Sie diese über die Menüfunktion *Ansicht/Eigenschaftsleiste* einschalten. Es gibt noch andere Wege, Symbolleisten zu öffnen. Da dies momentan aber verwirren würde, belassen wir es zunächst bei der vorgestellten Variante.

Das Seitenmaß einstellen

Nach diesem kurzen Exkurs wollen wir nun aber das Seitenmaß einstellen. Für unsere Aufgabe benötigen wir eine DIN A5-Seite im Querformat. Diese Einstellungen werden über die Eigenschaftsleiste vorgenommen. Solange kein Objekt auf der Seite markiert ist, werden in der Eigenschaftsleiste diese Funktionen angeboten.

Das Papierformat

Gleich im ersten Listenfeld finden Sie viele gängige Papierformate. Sicherlich werden die meisten Maße, die Sie benötigen, dort vorkommen. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Feld, um die Liste aller verfügbaren Maße aufzuklappen. Danach wählen Sie den Eintrag A5, den wir für unser Beispiel benötigen. Die ausgewählte Option wird dann angezeigt.



Das Format A5 wurde ausgewählt

Falls Sie ein exotisches Papierformat benötigen, können Sie in den beiden folgenden Eingabefeldern Sondermaße einstellen.

Die Papierlage

Danach sehen Sie in der Eigenschaftsleiste zwei Schaltflächen, über die Sie die Formatlage auswählen können. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem querliegenden Papiersymbol.

Sie sehen, daß sich im Arbeitsbereich die Papierlage ändert. Dort liegt jetzt ein querformatiges Blatt „Papier“ auf der Arbeitsfläche.

Das querformatige Blatt „Papier“

Die Maßeinheiten

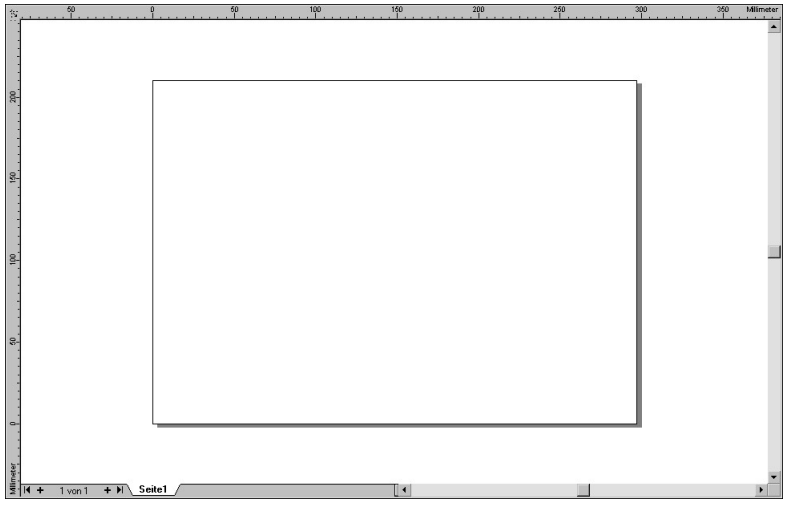
Im nächsten Listenfeld können Sie die gewünschte Maßeinheit einstellen. Wählen Sie aus der Liste den Wert *Millimeter* aus, den wir für unsere kommende Arbeit benötigen.

Einstellung der Maßeinheit

Nachdem Sie den Wert der Maßeinheit verändert haben, wird auch der Wert geändert, der auf den Linealen angezeigt wird. Wo finden Sie denn nun das Lineal, werden Sie sich vielleicht fragen. Schauen wir uns also einmal genauer an, was es mit den Linealen auf sich hat.

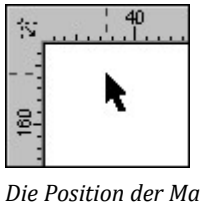
Die Lineale

Damit Sie sich auf der Arbeitsfläche zurechtfinden und die Größenverhältnisse richtig einschätzen können, befinden sich an der linken und oberen Seite der Arbeitsfläche Skalen – die Lineale –, die Sie mit der Option *Ansicht/Lineale* einschalten können. Die Skala wird mit der eingestellten Maßeinheit aufgeteilt. Standardmäßig zeigt das horizontale Lineal dieselbe Maßeinheit wie das vertikale.



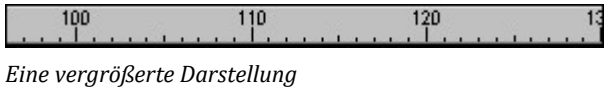
Links und oberhalb des Arbeitsbereichs liegt das Lineal

Die Position der Maus wird an beiden Linealen mit einer gestrichelten Linie angezeigt. So erkennen Sie sofort, bei welchen Maß sich die Maus befindet. Sie sehen dies im folgenden Bild.



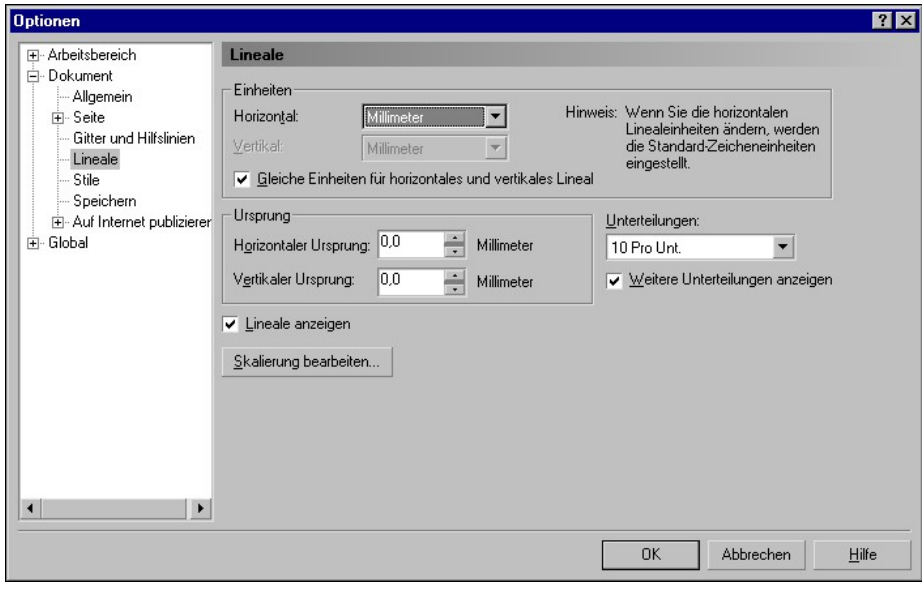
Die Position der Maus erkennen Sie an den gestrichelten Linien

Wenn Sie die Ansichtsgröße des Bildes ändern, wird die Skala entsprechend angepaßt. Im nächsten Bild wurde eine Darstellungsgröße von 300 % gewählt. Sie sehen die detailliertere Anzeige auf der Skala des Lineals:



Eine vergrößerte Darstellung

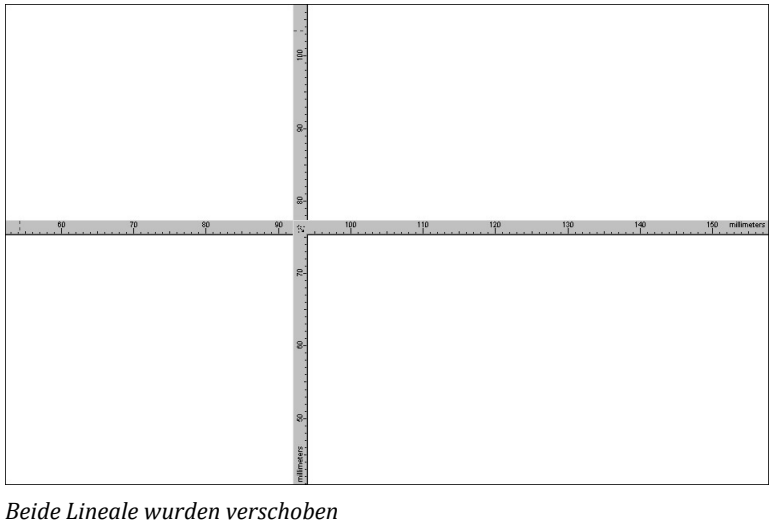
Wenn Sie doppelt auf eines der Lineale klicken, können Sie das nachfolgend abgebildete Dialogfeld aufrufen, in dem die Optionen des Lineals verstellt werden können:



Die Optionen des Lineals

Das Lineal versetzen

Das Lineal ist nicht starr: Wenn Sie die Umschalt-Taste drücken, und dann das Lineal anklicken, können Sie es an eine beliebige Position verschieben. Klicken Sie in die obere, linke Ecke, um beide Lineale gleichzeitig zu verschieben.



Beide Lineale wurden verschoben

Wofür braucht man das?

Falls Sie wenig Einsatzbereiche finden, bei denen das Verschieben des Lineals benötigt wird, können Sie beruhigt sein: In der Praxis werden Sie die Funktion wohl selten verwenden. Aber es gibt sie halt...

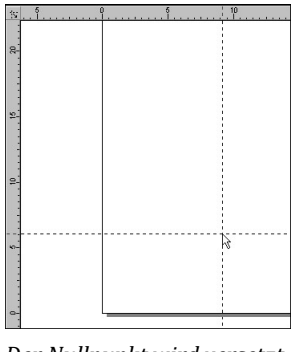
Lineale zurücksetzen

Wenn Sie mit gedrückter Umschalt-Taste doppelt auf das verschobene Lineal klicken, wird es in die Ausgangsstellung zurückgesetzt.

Der Nullpunkt

Die beiden Skalen haben natürlich einen Beginn. Den Punkt, an dem die beiden Skalen beginnen, nennt man den Nullpunkt. Er befindet sich standardmäßig in der linken unteren Ecke des Blattes.

Der Nullpunkt kann auch versetzt werden. Im Schnittpunkt der beiden Lineale sehen Sie ein Symbol. Klicken Sie auf dieses Symbol, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nun aus der Ecke heraus. Sie sehen eine gestrichelte Linie, wie im folgenden Bild.



Der Nullpunkt wird versetzt

Haben Sie die neue Position des Nullpunktes erreicht, lassen Sie die Maustaste los. An dieser Stelle wird dann der neue Nullpunkt gesetzt. Sie können dies anschließend an den beiden Linealen ablesen.

Zurücksetzen des Nullpunkts

Um den Nullpunkt wieder in die Standardstellung – die linke, untere Ecke – zurückzusetzen, klicken Sie einfach doppelt auf das Symbol im Schnittpunkt der Lineale. Das war's!

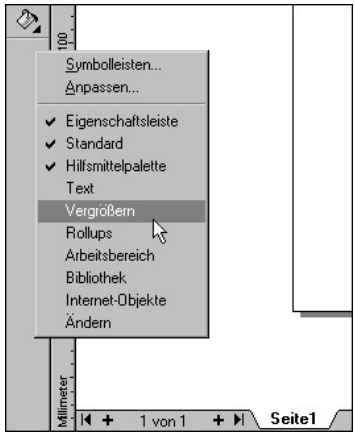
Präzises Plazieren

Zum numerisch präzisen Plazieren des Nullpunkts können Sie das Options-Feld der Linealeinstellungen verwenden.

Symbolleisten einblenden

Da wir bei unserer Arbeit häufig die Ansicht wechseln müssen, benötigen wir eine weitere Symbolleiste, die nicht standardmäßig eingeblendet ist – die -Symbolleiste.

Um diese weitere Symbolleiste einzublenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den leeren Bereich auf der linken Seite, gleich unter der Hilfsmittelleiste – so wird die Leiste auf der linken Seite des Arbeitsbereichs genannt. Dann erscheint ein Menü, in dem die verfügbaren Symbolleisten ein- und ausgeblendet werden können. Alle sichtbaren Symbolleisten sind mit einem Haken gekennzeichnet. Wählen Sie hier den Eintrag aus.



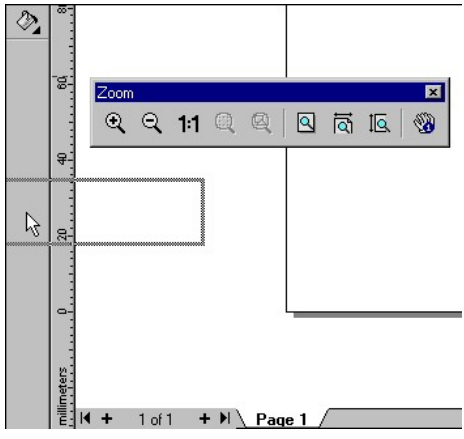
Eine weitere Symbolleiste wird eingeblendet

Nach dem Aufruf wird die folgende Symbolleiste irgendwo auf der Arbeitsfläche eingeblendet. In ihr sind die Funktionen untergebracht, die zum Verändern der Ansichtsgröße benötigt werden.

Die -Symbolleiste

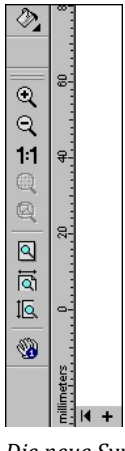
Natürlich soll diese Symbolleiste nicht auf der Arbeitsfläche plaziert werden, und dort Platz „versperren“. Also klicken Sie dieses Fenster in der Titelzeile an – das ist die andersfarbige Fläche am Kopf des Fensters.

Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus. Das Fenster kann dann frei auf dem Schirm verschoben werden. Wenn Sie es – wie im folgenden Bild – auf die leere Fläche unter der Hilfsmittelleiste ziehen, wird das Fenster dort „angedockt“.



Eine Symbolleiste wird verschoben

Ein senkrecht stehender Rahmen kennzeichnet diese Situation. Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, wird das Fenster unterhalb der Hilfsmittelleiste plaziert – so wie Sie es im folgenden Bild sehen. An dieser Position verschwendet die Symbolleiste keinen Platz.



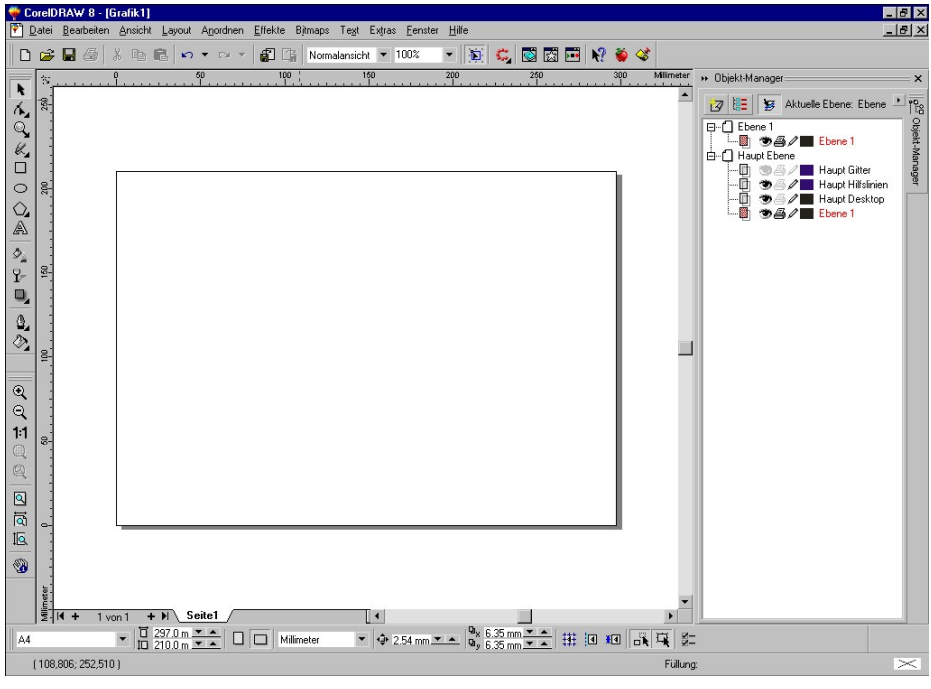
Die neue Symbolleiste ist plaziert

Objekt-Manager einblenden

Ein wichtiges Bedienelement benötigen wir noch: Den *Objekt-Manager*. Was ist das denn schon wieder, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun, bei Vektorgrafikprogrammen – wie CorelDRAW – ist jedes Element des Dokuments ein sogenanntes Objekt.

Es liegt in der Natur der Sache, daß bereits bei kleineren Dokumenten eine große Anzahl solcher Objekte entsteht. Um diese Objekte übersichtlich verwalten zu können, gibt es den *Objekt-Manager*. Diese Übersicht ist in einem Docker untergebracht.

Sie können dieses Docker-Fenster über die Menüfunktion *Ansicht/Dockers/Objekt-Manager* aufrufen. Nach dem Aufruf hat der Bildschirm das folgende Aussehen:



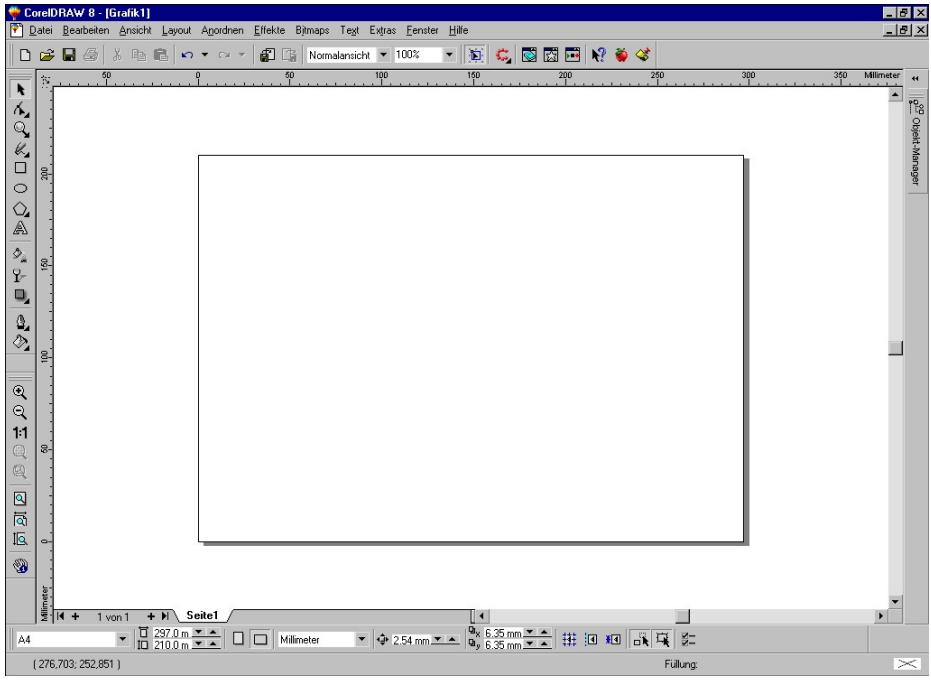
Der Objekt-Manager *als Docker*

Sie sehen, daß dieses Fenster eine andere Art von Bedienelement ist. Es wird automatisch am rechten Rand „angedockt“. Mit einem Doppelklick auf die Titelleiste kann auch dieses Element zu einem Fenster umgewandelt werden, auf diese Möglichkeit wollen wir aber im Moment verzichten.

Die Docker können Sie auf- und zuklappen. Zum Zuklappen dient das Symbol mit dem Doppelpfeil im Kopfbereich auf der linken Seite des Dockers. Sie sehen die Schaltfläche im folgenden Bild.

Schaltfläche zum Zuklappen des Dockers

Den zugeklappten Docker zeigt die folgende Abbildung. Das Bedienelement ist dann nur noch eine Registerkarte am rechten Rand, die wenig Platz in Anspruch nimmt. Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, wird das Fenster geöffnet, und Sie können nun wieder auf die Funktionen dieses Fensters zugreifen.



Ein zugeklapptes Docker-Fenster sehen Sie am rechten Rand des Bildes

Hilfslinien

Normalerweise könnten Sie jetzt draufloszeichnen. Es gibt aber noch eine weitere nützliche Hilfe zum leichteren Zeichnen: Die Hilfslinien. Diese wirken wie ein Magnet. Nähern Sie sich beim Zeichnen der Linie, schnappt der gezeichnete Punkt automatisch an die Linie an. So können Sie sehr präzise zeichnen.

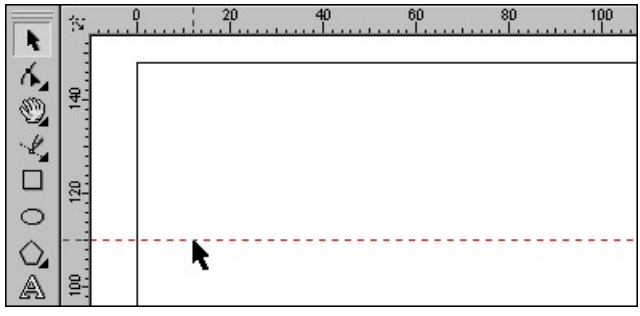
Die Hilfslinien können plaziert werden, indem Sie auf eins der Lineale klicken, und die Maus gedrückt halten. Ziehen Sie nun die Maus nach unten, erscheint eine gestrichelte Linie – die Hilfslinie. Wenn Sie die Maus loslassen, wird die Hilfslinie plaziert.

Um waagerechte Hilfslinien zu setzen, müssen Sie auf das horizontale, für senkrechte auf das vertikale Lineal klicken.

Objekte

In der neuen Version werden Hilfslinien wie Objekte behandelt. Das bedeutet auch, daß sie jetzt mit der Entf-Taste gelöscht werden. Dazu muß die betreffende Hilfslinie markiert sein.

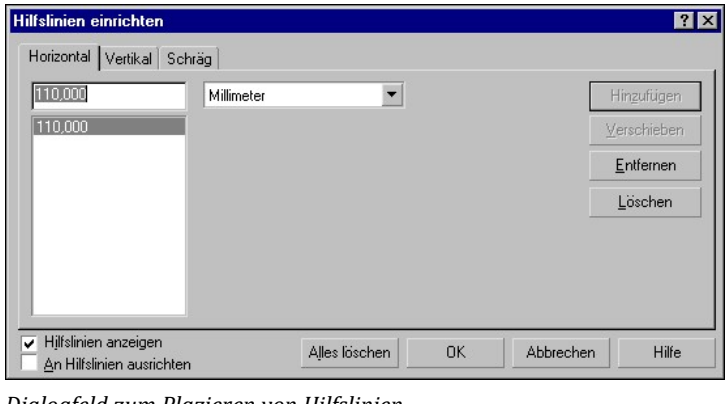
Im nächsten Bild sehen Sie eine horizontal plazierte Hilfslinie. Die Hilfslinien gehen immer über die gesamte Bildhöhe oder -breite.



Eine Hilfslinie

Exaktes Plazieren

Im vorangegangenen Bild haben wir die Hilfslinie einfach willkürlich auf die Arbeitsfläche gezogen. Diese Linie soll nun exakt plaziert werden. Klicken Sie einfach doppelt auf die Hilfslinie – dazu muß in der Hilfsmittelleiste das Pfeil-Werkzeug aktiv sein –, dann wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem die Hilfslinien numerisch exakt verschoben werden können:

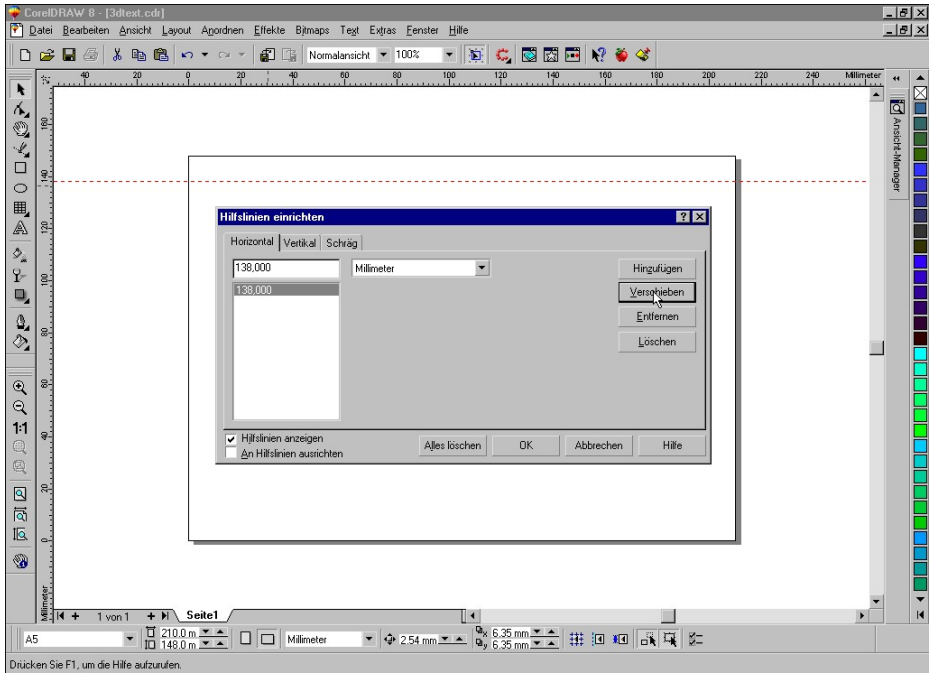


Dialogfeld zum Plazieren von Hilfslinien

Die aktuelle Hilfslinie wird dabei hervorgehoben. An der oberen Seite des Dialogfelds sehen Sie drei Registerkarten, für horizontale, vertikale und schräge Hilfslinien. Klicken Sie auf einer der Reiter werden die entsprechenden Optionen eingeblendet.

Um die Hilfslinie an eine andere Stelle zu verschieben, tippen Sie den Wert ein, an dem die Linie plaziert werden soll. Wir benötigen zunächst Hilfslinien mit einem Abstand von 10 Millimetern. Deshalb geben Sie als erstes den Wert 138 Millimeter ein. Da die bestehende Hilfslinie verschoben werden soll, klicken Sie nach der Werteingabe auf die -Schaltfläche.

Sie sehen im nächsten Bild, daß die Hilfslinie nach der Bestätigung auf der Arbeitsfläche verschoben wird, obwohl das Dialogfeld noch geöffnet ist. So können Sie gleich prüfen, ob die Werteingabe korrekt gewesen ist.



Die Hilfslinie wurde verschoben

Die nächste Hilfslinie, die wir benötigen verläuft ebenfalls horizontal und soll bei 10 Millimeter positioniert werden. Da ein DIN A5-Blatt 148 Millimeter hoch ist haben wir mit den beiden Werten den oberen und unteren Rand korrekt begrenzt. Nach der Eingabe des Werts muß dieses Mal natürlich die *Hinzufügen*-Schaltfläche angeklickt werden, da die zuerst gesetzte Hilfslinie ja erhalten bleiben soll. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Liste nun zwei Einträge enthält.

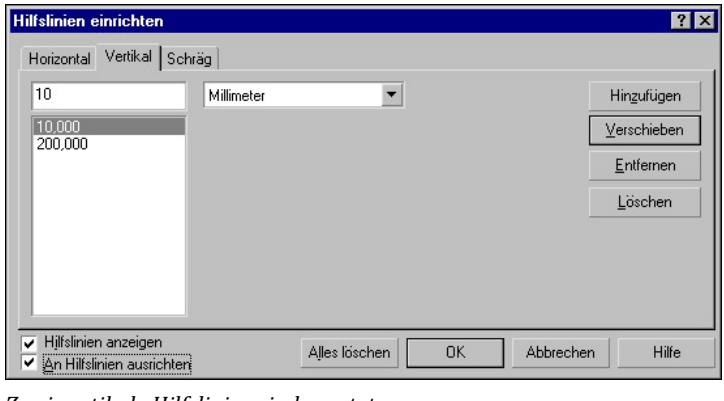
Die zweite Hilfslinie ist gesetzt

Als nächstes werden zwei vertikale Hilfslinien benötigt. Wechseln Sie dazu auf die zweite Registerkarte, und tragen Sie dort die beiden Werte 10 und 200 Millimeter ein. Diese werden jeweils mit der Schaltfläche *Hinzufügen* in die Liste aufgenommen.

Damit sind nun an allen vier Seiten des Papiers Hilfslinien verfügbar, mit einem Abstand von jeweils 10 Millimeter zum Rand. Dadurch werden die kommenden Arbeitsschritte erleichtert.

Hilfslinien magnetisieren

Damit die Hilfslinien auch aktiv sind, muß außerdem die Option *An Hilfslinien ausrichten* aktiv sein. Diese Option finden Sie am Fuß des Dialogfelds. Natürlich muß auch die Option *Hilfslinien anzeigen* aktiv sein, sonst sehen Sie die Hilfslinien ja nicht.



Zwei vertikale Hilfslinien sind gesetzt

Alternativen

Das „Anschnappen“ an die Hilfslinien kann auch auf andere Art aktiviert werden. Einerseits können Sie im Menü *Layout* die entsprechende Option aktivieren, andererseits gibt es in der Eigenschaftsleiste eine entsprechende Schaltfläche, die Sie nachfolgend abgebildet sehen:

Einschalten der Hilfslinien

Hilfslinien anzeigen

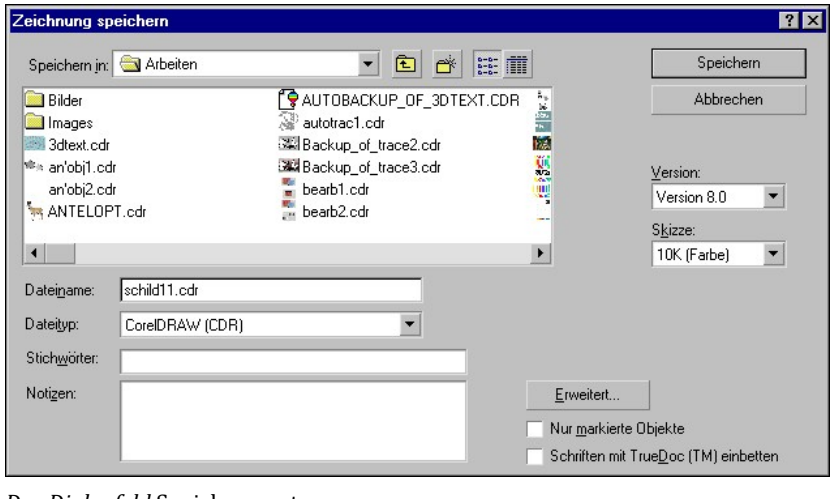
Die Ansicht der Hilfslinien können Sie auch über das Menü *Ansicht* ein- und ausschalten.

2.3 Dateien speichern

Auch wenn bisher noch nicht viel passiert ist, sollte nun die Arbeit gespeichert werden – schon deshalb, um Ihnen nun das Speichern erklären zu können.

Im Menü *Datei* finden Sie zwei Befehle zum Speichern einer Datei: *Speichern* und *Speichern unter*. Da wir unser Dokument noch nicht gesichert hatten, ist in diesem Fall nur die zweite Option verfügbar. Damit wird nämlich die Grafik in einer neuen Datei gesichert.

Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen der Datei und das Zielverzeichnis festlegen. Wichtig ist das Optionsfeld *Version*. In dem Listenfeld können Sie entscheiden, in welcher CorelDRAW-Version Sie das Dokument sichern wollen. Wählen Sie hier zwischen den Versionen 5 bis 8.



Das Dialogfeld Speichern unter

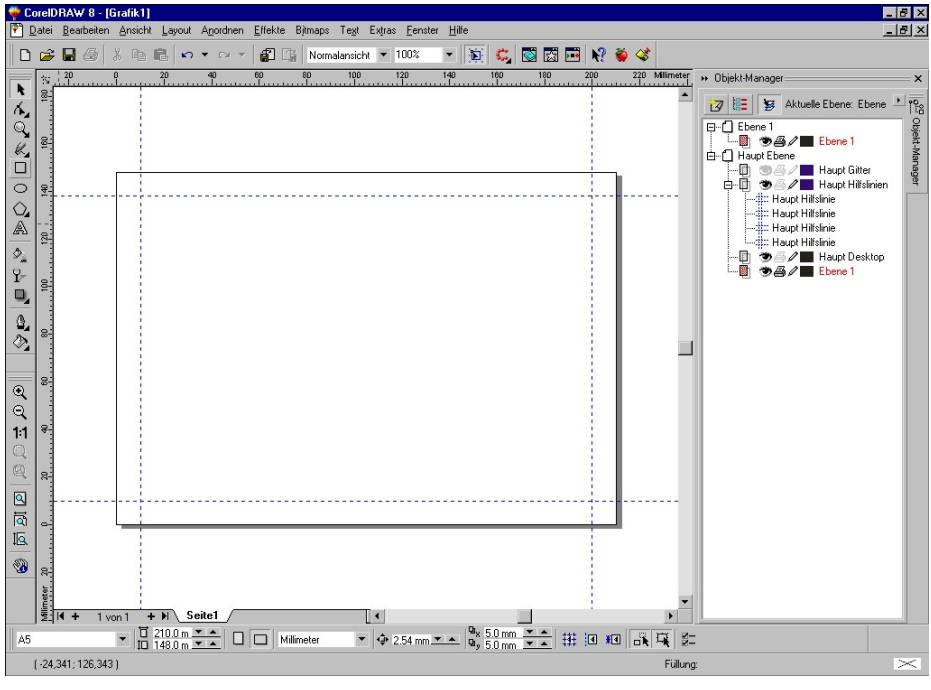
Mit der Option *Erweitert* stehen in einem gesonderten Dialogfeld weitere Funktionen zur Verfügung – wie zum Beispiel Kompressionsverfahren. Diese Zusatzoptionen benötigen wir aber zunächst nicht.

Wenn auf der Arbeitsfläche Objekte ausgewählt sind – dies kann auch eine Hilfslinie sein – ist die Option *Nur markierte Objekte* verfügbar. Ist diese Funktion eingeschaltet, werden nur die ausgewählten Objekte gesichert, alles andere wird ignoriert.

Die anderen Felder des Dialogfelds benötigen wir momentan nicht. Dort können Sie zum Beispiel Kommentare zum Dokument mitspeichern oder den Dateityp auswählen. Für unser Beispiel verwenden wir bei allen nicht beschriebenen Optionen die Standardvorgaben.

2.4 Die Arbeit beginnt

Nachdem nun endlich die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie in der folgenden Abbildung aussehen. Beachten Sie auch die Einträge im Objekt-Manager. Dort sind nun die vier neuen Hilfslinien aufgeführt.



Die Arbeitsfläche, nachdem die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind

Kommentar

Natürlich sind nicht bei allen Arbeiten so aufwendige Vorbereitungen notwendig. Wir haben aber die Gelegenheit genutzt, um Ihnen einige wichtige Elemente der CorelDRAW-Arbeitsoberfläche vorzustellen. Grundsätzlich gilt aber bei jeder grafischen Arbeit: Eine gute Vorbereitung erspart später viel Arbeitszeit. Deshalb sollten Sie sich schon bei Beginn der Arbeit überlegen, welche Hilfslinien und Papiermaße Sie benötigen.

Später werden Sie erfahren, wie Sie alle einmal vorgenommenen Einstellungen auch für Ihre kommenden Arbeiten verwenden können. Die einmal erledigte Arbeit ist also nicht umsonst.

Nun wollen wir aber endlich mit dem Zeichnen beginnen, dazu ist CorelDRAW ja schließlich da...

2.5 Die Werkzeuge

Wie beim manuellen Zeichnen, brauchen Sie natürlich auch bei Computerprogrammen Werkzeuge, mit denen Sie zeichnen können. Diese Werkzeuge werden in der sogenannten Hilfsmittelleiste zusammengefaßt.

Sie finden diese Symbolleiste standardmäßig auf der linken Seite der Arbeitsfläche. Um keinen Platz zu verschwenden, haben wir sie nachfolgend querliegend abgebildet. Standardmäßig stehen die Symbole senkrecht in der Symbolleiste.

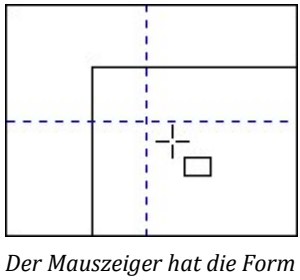
Die Hilfsmittelleiste stellt die Werkzeuge bereit

Wie in jedem Vektor-Grafikprogramm gibt es auch in CorelDRAW einige geometrische Grundformen. Rechtecke und Kreise sind nur zwei Beispiele.

Alle Formen, die Sie zeichnen können, lassen sich aus diesen beiden Formen ableiten. Die anderen verfügbaren Grundformen sind lediglich Abwandlungen. Damit Sie komplizierte Formen – wie zum Beispiel eine Spirale – nicht jedes Mal neu konstruieren müssen, gibt es einige weitere Werkzeuge, mit denen sich aufwendigere Formen erstellen lassen.

2.6 Ein Rechteck zeichnen

Für unsere Aufgabe benötigen wir als erstes ein Rechteck. Wählen Sie das oben abgebildete Werkzeug aus, indem Sie auf die Schaltfläche klicken. Wenn Sie nun den Mauszeiger wieder in den Arbeitsbereich bewegen, sehen Sie, daß sich seine Form verändert hat: Er hat jetzt die Form eines kleinen Kreuzes mit einem danebenstehenden Rechteck.

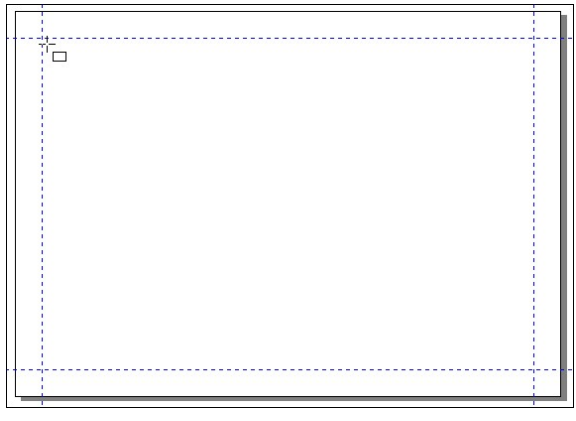


Der Mauszeiger hat die Form verändert

Durch die Änderung der Mauszeigerform erkennen Sie immer, welches Werkzeug aktiv ist – vorausgesetzt, Sie verstehen die CorelDRAW-„Symbolsprache“. Die allermeisten Mauszeiger sind allerdings so gewählt, daß auch unerfahrene Anwender die Funktion erkennen können.

Um das Rechteck zu zeichnen, gehen Sie in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

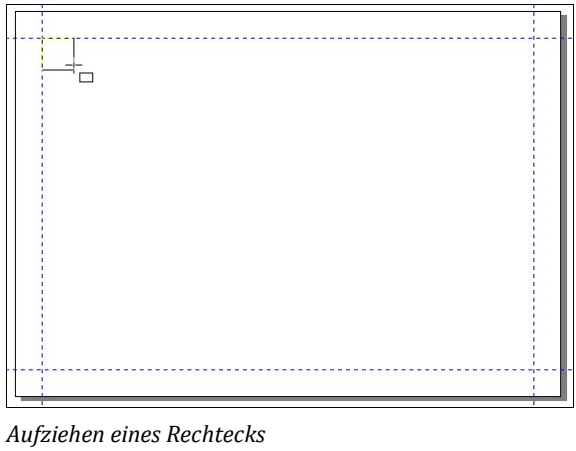
1. Klicken Sie in die Nähe der oberen, linken Ecke, wie Sie es im folgenden Bild sehen.



Der Ansatzpunkt zum Rechteck-Zeichnen

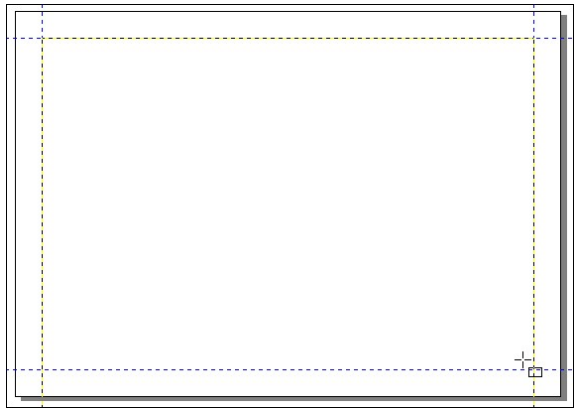
2. Nach dem Klicken bemerken Sie, wie sich die Hilfslinien auswirken. Obwohl der Mauszeiger mit etwas Abstand zu den Hilfslinien plaziert wurde, schnappt das Rechteck an der Hilfslinie an. So sind Sie sicher, daß das Rechteck mit 10 Millimeter Abstand zum oberen und linken Rand plaziert wird. Zur Verdeutlichung, wann ein Objekt an die Hilfslinie anschnappt, wird diese gelb eingefärbt.

3. Nachdem Sie einmal geklickt haben, halten Sie die Maustaste gedrückt. Mit dem ersten Klick bestimmen Sie den ersten Eckpunkt des Rechtecks. Wenn Sie nun die Maus verschieben, bemerken Sie, wie ein Rechteck entsteht. Je weiter Sie die Maus verschieben, um so größer wird das Rechteck.



Aufziehen eines Rechtecks

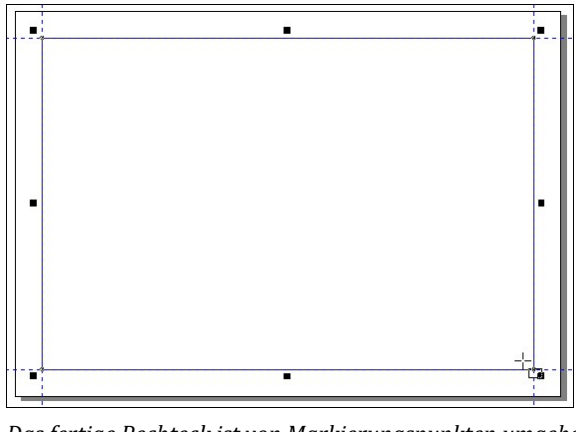
4. Ziehen Sie das Rechteck so weit auf, daß Sie die andere Seite erreichen, die mit Hilfslinien markiert wurde. Auch dort schnappt das Rechteck an, sobald Sie sich der Hilfslinie nähern.



Das Rechteck ist aufgezogen

5. Um das Rechteck fertig zu zeichnen brauchen Sie nur noch die Maustaste loszulassen. Mit dem Loslassen der Maustaste legen Sie nämlich den gegenüberliegenden Punkt des Rechtecks zum zuerst plazierten Eckpunkt fest.

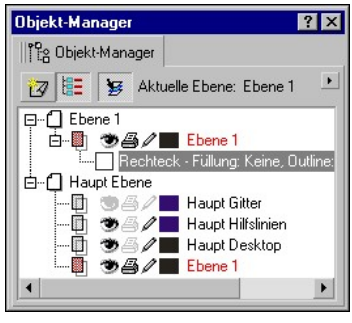
6. Nachdem das Rechteck fertig gezeichnet ist, wird es von acht schwarzen Quadraten umgeben. Diese werden Markierungspunkte genannt. Ihre Funktionalität werden Sie in Kürze kennenlernen, ebenso wie die des kleinen Kreuzes im Zentrum des Rechtecks.



Das fertige Rechteck ist von Markierungspunkten umgeben

7. Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie Ihr erstes Objekt in CorelDRAW erstellt. Na ja, so ganz stimmt das nicht. Wir hatten ja schon darauf hingewiesen, daß in dieser Version Hilfslinien auch Objekte sind.

Im Objekt-Manager sehen Sie das neu gezeichnete Rechteck ebenfalls. Dort ist es in der Seitenhierarchie aufgelistet. Neben der Standardbezeichnung Rechteck sind noch die Eigenschaften dieses Objekts aufgeführt.



Das Rechteck im Objekt-Manager

2.7 Objekte

Nun haben wir häufiger von Objekten geschrieben. Was sind denn nun diese Objekte.

Anders als Sie es von Bildbearbeitungsprogrammen kennen bestehen Grafiken in CorelDRAW nicht aus lauter einzelnen Pixeln. Ihr Aufbau ist gänzlich anders.

Wenn Sie ein Rechteck zeichnen, vermerkt CorelDRAW lediglich viele Informationen. Beim Rechteck sind das bisher nur die Positionen der Eckpunkte und die Information, daß diese durch gerade Linien verbunden sind. Wenn Sie die Größe des Rechtecks verändern, braucht lediglich die neue Position der Eckpunkte vermerkt zu werden.

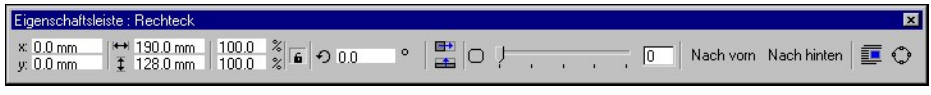
Neben diesen Informationen gibt es noch weitere Eigenschaften, die sich CorelDRAW „merkt“. Dazu gehört zum Beispiel das Aussehen des Umrisses und der Füllung. Diese Angaben ergeben zusammen das „Objekt“. Durch diese Art des Aufbaus einer Grafik lassen sich alle einzelnen Faktoren jederzeit verändern.

Anders als bei der Bildbearbeitung bleiben durch diese Objektverwaltung auch immer alle Objekte in ihrer Gesamtheit erhalten. Legen Sie also ein weiteres Rechteck über das erste, wird dieses nicht zerstört. Sobald das darüberliegende Objekt entfernt wird, ist das untere Element wieder vollständig mit all seinen Attributen zu erkennen.

Welche einzelnen Objekte in einem Dokument vorhanden sind, können Sie im Objekt-Manager sehen. Dort sind auch die Objekt-Eigenschaften wie Füll- und Umrißattribute vermerkt. Dazu muß allerdings in der Kopfleiste des Objekt-Managers die zweite Schaltfläche ausgewählt sein. Ansonsten werden die Füll- und Umrißeigenschaften nicht angezeigt.

Die Rechteckeigenschaften

Die Objekte besitzen noch weitere zusätzliche Eigenschaften, die sich je nach ausgewähltem Objekt unterscheiden. Die jeweils verfügbaren Attribute können Sie am einfachsten über die Eigenschaftsleiste verändern. Die Symbole in der Eigenschaftsleiste werden dem entsprechenden Objekt angepaßt. Beim Rechteck sieht sie wie folgt aus:

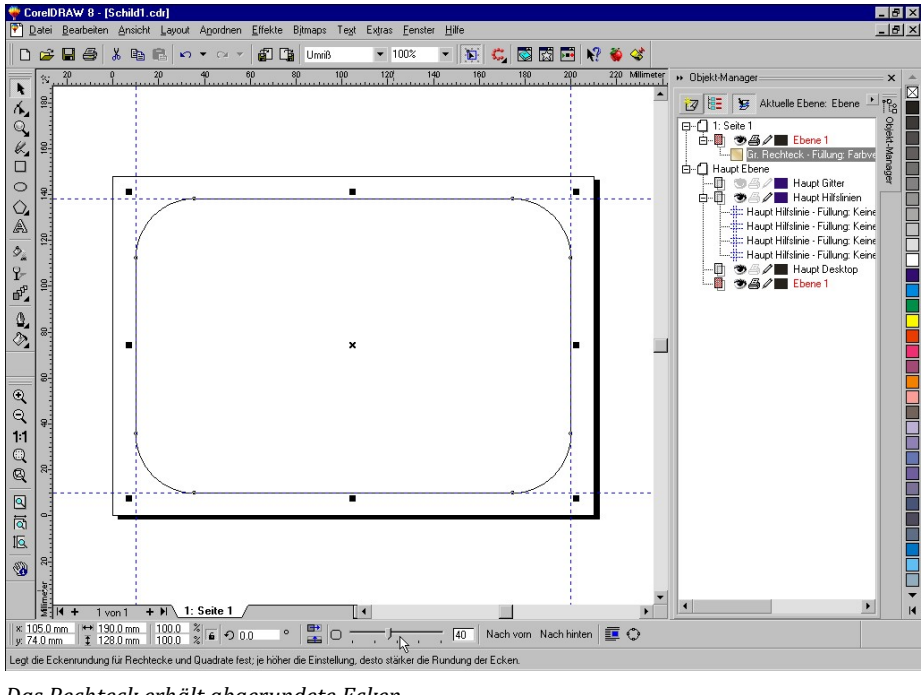


Die Eigenschaftsleiste des Rechteck-Werkzeugs

In der Mitte sehen Sie einen Schieberegler. mit dem Sie die spezielle Eigenschaft des Rechtecks verändern können. Rechtecke können nämlich nicht nur spitze, sondern auch abgerundete Ecken haben.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und ziehen Sie ihn nach rechts. Je weiter Sie nach rechts ziehen, um so runder werden die Ecken des Rechtecks. In der Stellung links außen sind die Ecken wieder in der spitzen Standardeinstellung.

Alternativ dazu können Sie auch einen Wert in das rechts danebenstehende Eingabefeld eintippen. Wir verwendeten für unser Beispiel einen Wert von 40 %, und erzielten damit das folgende Ergebnis.



Das Rechteck erhält abgerundete Ecken

2.8 Objekte füllen

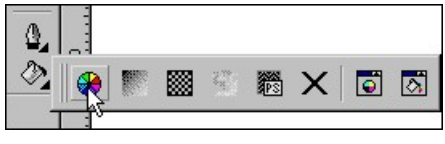
Noch sieht unser Rechteck ziemlich „nackt“ aus. Das liegt im wesentlichen natürlich daran, daß es innen leer ist – es ist ungefüllt.

In CorelDRAW gibt es verschiedene Möglichkeiten, Objekte zu füllen. Egal ob Sie eine einfarbige Füllung, einen Verlauf, ein Muster oder ein fraktales Muster als Füllung verwenden wollen – um nur einige zu nennen – alles ist möglich.

Zum Füllen der Objekte steht ein Flyout-Menü bereit, das Sie in der Hilfsmittelleiste unter der oben gezeigten Schaltfläche finden. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil auf der Schaltfläche, um das Flyout-Menü zu öffnen. Dort können Sie eine der verfügbaren Schaltflächen auswählen.

Diese Flyout-Menüs sind praktisch, da ohne sie die Arbeitsfläche mit Schaltflächen übersät wäre. In diesen Flyouts werden immer diejenigen Schaltflächen zusammengefaßt, die thematisch auch zusammengehören.

Wenn Sie das Füllungs-Flyout öffnen, sehen Sie folgendes Bild:



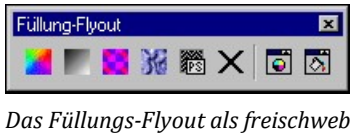
Das Flyout-Menü des Füllungs-Werkzeuges

Vieldeutige Pfeile

Immer dann, wenn Sie einen Pfeil auf einer Schaltfläche sehen, deutet dies darauf hin, daß in einem Flyout-Menü weitere Schaltflächen untergebracht sind.

Falls Sie häufig auf die Funktionen eines Flyout-Menüs zurückgreifen möchten – es gibt nämlich einige davon – können Sie es als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche plazieren.

Klicken Sie dazu auf einen freien Bereich innerhalb des Flyout-Menüs und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun einfach das Menü auf die Arbeitsfläche. Dann wird ein freischwebendes Fenster daraus, das Sie frei auf der Arbeitsfläche plazieren können. Das Flyout-Menü wurde also zur Symbolleiste. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Das Füllungs-Flyout als freischwebendes Fenster

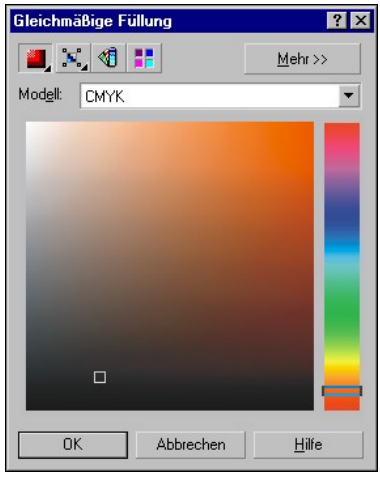
Die Füllungs-Optionen

Wir hatten es schon erwähnt: Sie können Objekte auf unterschiedliche Art füllen. Die verfügbaren Füllungstypen finden Sie alle in dem Flyout-Menü.

Die einfarbige Füllung

Klicken Sie auf das erste Symbol, wenn das Element vollständig in einer Farbe gefüllt werden soll. Das ist zwar nicht sonderlich interessant, aber es wird sicherlich oft vorkommen, daß Sie diesen Füllungstyp verwenden: Es geht halt am schnellsten...

Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird das folgende Dialogfeld geöffnet:



Das Dialogfeld der einfarbigen Füllung

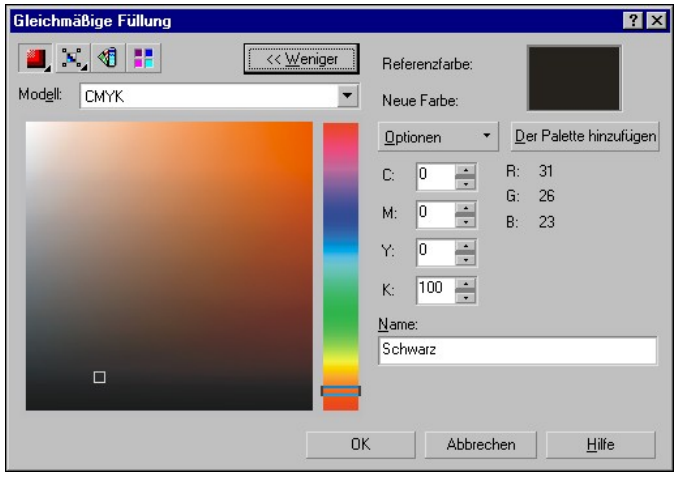
Erstmals in der Version 8 wird nach dem Aufruf zunächst nur eine „Kurzfassung“ des Menüs aufgerufen, die Sie zuvor sahen. Wenn Sie – als Power-User (und der sind Sie ja langsam) – die *Mehr*-Schaltfläche drücken, bekommen Sie das Dialogfeld mit allen verfügbaren Optionen zu sehen.

Wenn Sie allerdings „nur mal eben“ eine Farbe auswählen wollen, reicht die schlanke Dialogfeld-Fassung vollkommen aus.

Im Dialogfeld werden verschiedene Ansichtsmodi angeboten, außerdem können Sie über das Listenfeld im Kopf des Dialogfelds das Farbmodell auswählen. Den größten Bereich des Dialogfelds nimmt allerdings der Farbwähler ein, in dem Sie sich aussuchen sollen, welche Farbe Ihr Objekt erhält.

In dem schmalen Streifen wählen Sie – im gezeigten Anzeigemodus – den Farbton, im großen Feld die Helligkeit und Sättigung des Farbtons aus. Mit dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird die Farbe übernommen, und auf das Objekt übertragen.

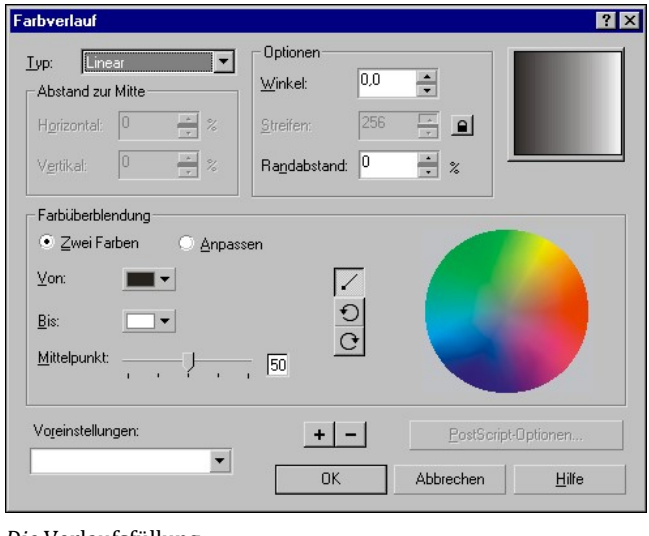
Die Zusatzoptionen gehen – logischerweise – weiter. Hier können Sie die Angaben in Eingabefeldern vornehmen, und Farben nach Ihrem Namen suchen. Außerdem gibt es verschiedene Zusatzoptionen, die wir im Moment aber nicht benötigen.



Die erweiterten Optionen

Die Verlaufsfüllung

Na ja, die vorher beschriebene Füllungs-Option war ja ganz interessant, für unser Objekt haben wir uns aber etwas spannenderes ausgesucht: Den Verlauf. Diese Füllungs-Option erreichen Sie über die zweite Schaltfläche im Füllungs-Flyout. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld:



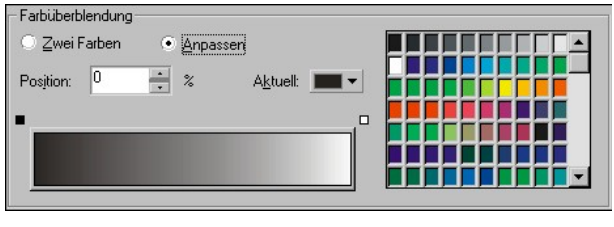
Die Verlaufsfüllung

Mit diesem Füllungstyp können Sie interessante Verläufe – weiche Übergänge von einer in eine andere Farbe – einstellen. Dafür stehen unterschiedliche Verlaufstypen zur Verfügung, die Sie im *Typ*-Listenfeld auswählen können. Für unser Beispiel reicht zunächst aber der standardmäßig vorgegebene lineare Verlauf aus.

Wir wollen hier noch nicht detailliert auf alle einzelnen Optionen in diesem Menü eingehen, deshalb sollen jetzt nur die relevanten Optionen beschrieben werden. Auf der rechten Seite des Dialogfelds sehen Sie ein Feld, in dem die Vorschau der momentan eingestellten Werte angezeigt wird. Standardmäßig ist dies ein Schwarzweiß-Verlauf von links nach rechts.

Im Feld *Farbüberblendung* können Sie festlegen, welche Farben überblendet werden sollen. Besteht der Verlauf nur aus zwei Farben, können diese über die beiden Farbfelder verändert werden. Wir wollen allerdings einen Verlauf erzeugen, der aus mehreren Farben besteht, deshalb muß das Optionsfeld *Frei* aktiviert sein.

Das Aussehen des Dialogfelds ändert sich dann. Sie sehen diese veränderte Anzeige im folgenden Bild:



Ausgangsstellung der Option Frei

In diesem Bereich sehen Sie unten einen Verlaufsstreifen, der die momentanen Einstellungen anzeigt. Daneben ist eine Farbpalette zu sehen. Hier können Sie die gewünschte Farbe durch Anklicken auswählen.

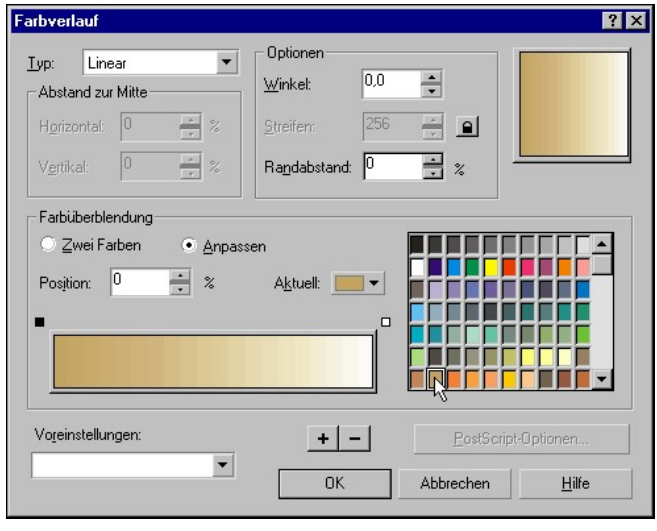
Verlaufsfarben festlegen

Nun wollen wir die Farben für unser Rechteck festlegen. Gehen Sie dazu in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Oberhalb des Verlaufsstreifens sehen Sie rechts und links außen ein kleines leeres Quadrat. Über diese werden die Anfangs- und die Endfarbe des Verlaufs eingestellt. Klicken Sie auf das linke Quadrat, um es zu aktivieren. Zur Unterscheidung wird das aktive Feld schwarz gefüllt:

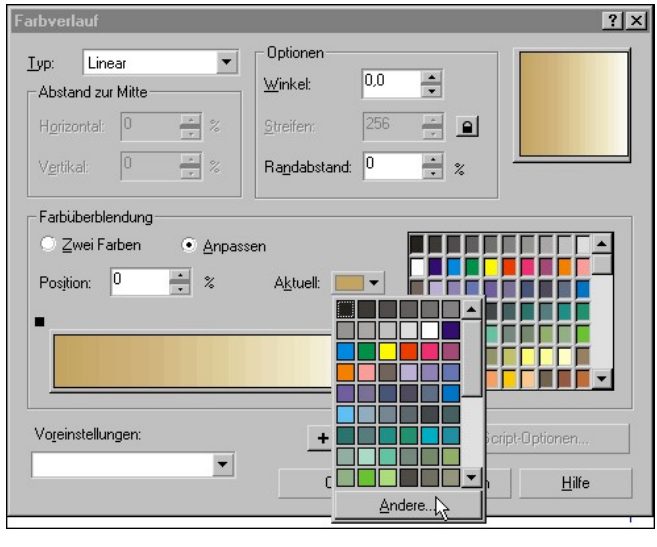
Das aktivierte Symbol

2. Die Farbeinstellungen können bei aktiviertem Symbol verändert werden. Als erstes soll die Farbe angegeben werden, die links außen den Beginn des Verlaufs bestimmt. Nachdem Sie das Quadrat – wie in der vorangegangenen Abbildung zu sehen – markiert haben, können Sie eine Farbe aus der Farbpalette aussuchen. Klicken Sie einfach auf eines der Farbfelder. Die Farbe wird dann auf die Vorschau übertragen:



Auswahl einer Farbe über die Farbpalette

3. Alternativ dazu kann die Farbe aber auch frei ausgewählt werden. Diesen Weg wollen wir beschreiten. Klicken Sie dazu auf das Farb-Optionsfeld neben der Farbpalette. Daraufhin öffnet sich wieder eine Palette. Warum hier wieder dieselben Farben auftauchen ist nicht bekannt. Na ja: Vielleicht meinen die Corel-Entwickler „doppelt hält besser“. Wir benötigen für unsere Einstellung die Option *Andere* am Fuß des Fensters.

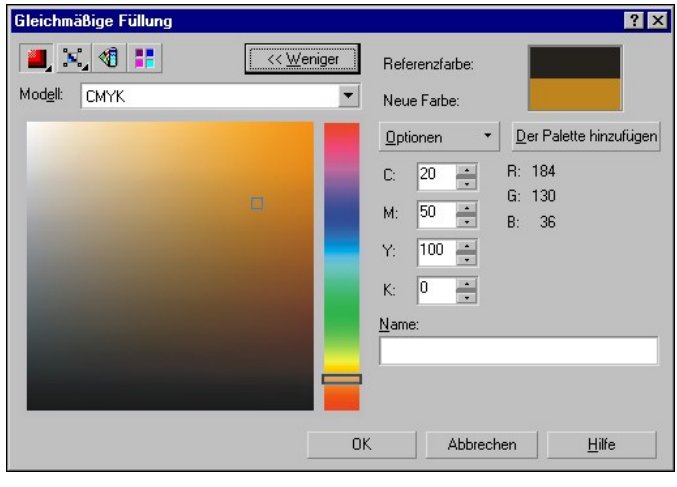


4. Mit dieser Schaltfläche wird ein weiteres Fenster geöffnet. Dieses Fenster zur Festlegung der Farbe kennen Sie bereits vom einfarbigen Füllungstyp. Wir müssen detailliertere Einstellungen vornehmen, deshalb klicken wir nach dem Öffnen auf die -Schaltfläche.

5. Die Farbe können Sie festlegen, indem Sie auf den gewünschten Farbton in dem großen Farbfeld klicken. Alternativ dazu gibt es neben dem Vorschaufeld weitere Eingabefelder. Dort können Sie exakte Werte bestimmen.

6. Wir verwenden das Farbmodell CMYK. Dies ist das gängige Farbmodell für den Druckbereich. Falls dieses Modell noch nicht aktiv ist, können Sie es im oberen Listenfeld auswählen.

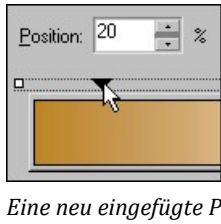
7. Stellen Sie für die erste Farbe den folgenden Farbwert ein:



Festlegung der ersten Farbe

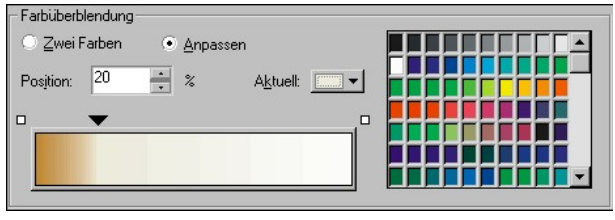
8. Wenn Sie die Farbe eingestellt haben, schließen Sie das Dialogfeld durch Drücken der OK-Schaltfläche. Das Verlaufsfeld zeigt nun einen Verlauf von Beige in Weiß.

9. Als nächstes soll eine Farbe in der Mitte des Verlaufs verändert werden. Klicken Sie dazu entweder oberhalb des Verlaufsstreifens doppelt – wie im folgenden Bild zu sehen – oder geben Sie in dem Eingabefeld darüber den Wert 20 % an. Sie erkennen die neueingefügte Position an dem schwarz markierten Dreieck.



Eine neu eingefügte Position

10. Rufen Sie nun erneut den Farbwähler auf, und geben Sie in den CMYK-Eingabefeldern die Werte 5/5/10/0 ein. Der Verlauf sollte nun folgendermaßen aussehen:

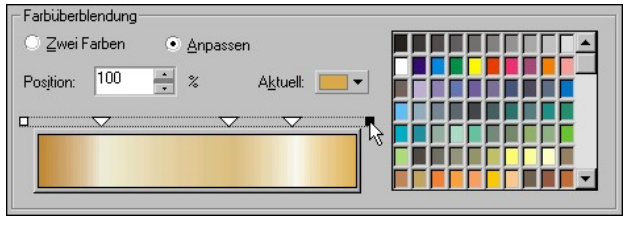


Eine weitere Farbe wurde eingefügt

11. Wir brauchen noch weitere Farbwerte. Markieren Sie deshalb als nächstes die Position 60 %, und fügen Sie dort die Farbe mit den CMYK-Werten von 10/20/50/0 ein.

12. An der Position 80 % werden die Farbwerte 2/2/4/0 benötigt.

13. Zum Abschluß wird das Quadrat an der rechten Außenseite markiert. Dort verwenden wir den Farbwert 10/30/80/0. Die Einträge sollten nun wie folgt aussehen:



Der fertiggestellte Verlauf

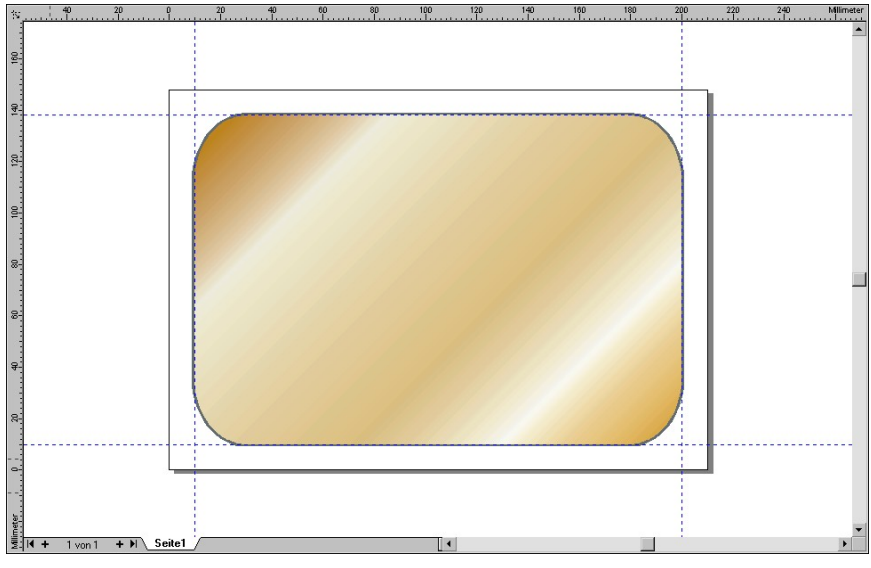
Sie sehen: Es ist ein abwechslungsreicher Verlauf zustande gekommen.

14. Als nächstes soll die Art des Verlaufs verändert werden. Im oberen Bereich des Dialogfelds gibt es das *Optionen*-Feld. Dort können Sie im oberen Eingabefeld den Winkel des Verlaufs festlegen. Wir benötigen einen schrägstehenden Verlauf, also geben wir dort den Wert -45 ° ein.

15. Mit dem *Randabstand*-Eingabefeld können Sie vorgeben, an welcher Stelle der Verlauf beginnen soll. Hier geben wir 5 % an. Sie sehen die beiden Einstellungen im nächsten Bild:

Zwei Einstellungen des Verlaufs

16. Wenn Sie das Verlaufs-Dialogfeld durch Klicken des OK-Schalters schließen, wird der eingestellte Verlauf auf das aktuell markierte Objekt – also unser Rechteck – übertragen. Nun sieht unser erstes Objekt schon nach etwas aus:

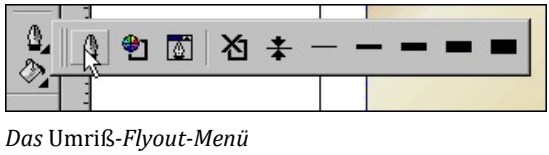


Das Rechteck ist gefüllt

2.9 Umriß festlegen

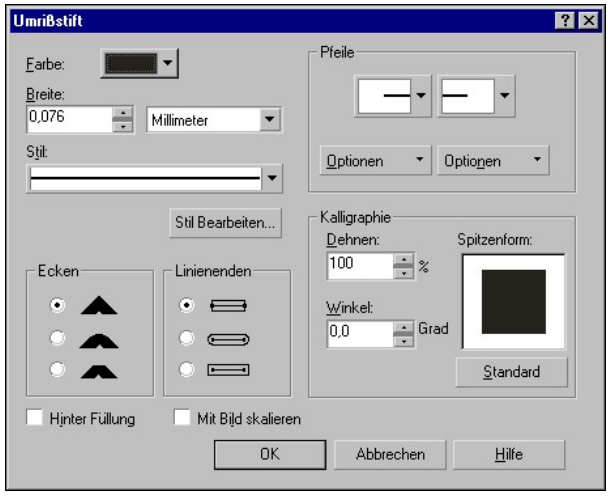
Objekte können nicht nur gefüllt werden. Sie können außerdem mit einer Linie „umrahmt“ werden: Der Umrißlinie. Für diese Möglichkeit steht in der Hilfsmittelleiste ein weiteres Flyout-Menü zur Verfügung. Sie finden es gleich oberhalb des Füllungs-Werkzeugs.

Wählen Sie die erste Schaltfläche, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem detaillierte Einstellungen vorgenommen werden können. Mit den letzten sechs Schaltflächen können Sie auf vorbereitete Strichbreiten zurückgreifen. Die anderen Schaltflächen besprechen wir später.



Das Umriß-*Flyout-Menü*

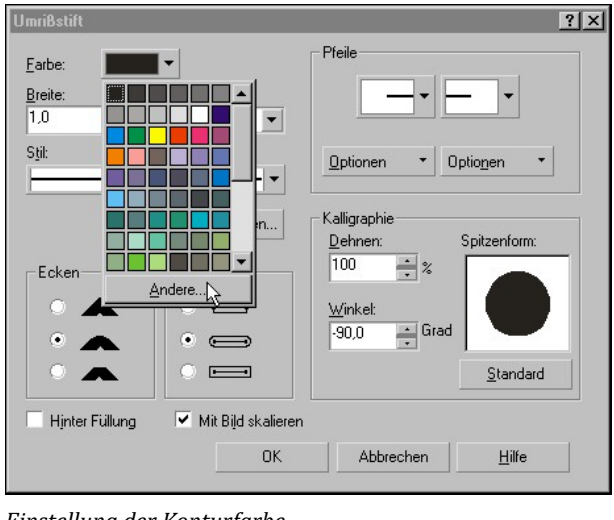
Nach dem Klicken auf die erste Schaltfläche öffnet sich das folgende Dialogfeld:



Das Dialogfeld Umrißstift

Die Einstellungen

Im oberen Farbfeld können Sie – sicherlich haben Sie es sich schon gedacht – die Farbe des Umrisses festlegen. Wenn Sie auf das Farbfeld klicken, öffnet sich die bereits bekannte Palette, aus der wir wieder die Einstellung *Andere* wählen, da die Farbe anhand numerischer Werte festgelegt werden soll.



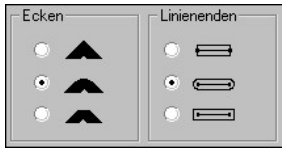
Einstellung der Konturfarbe

Nach dem Aufruf öffnet sich dasselbe Dialogfeld zur Farbauswahl, das Sie bereits von der Füllung her kennen. Stellen Sie dort die Farbe mit den CMYK-Farbwerten 10/30/80/50 ein. Damit haben wir einen Wert gewählt, der in seinem Farbton

der Füllung entspricht. Allerdings ist die Farbe durch die Zugabe von schwarzen Anteilen dunkler, so daß sich der Umriß anschließend von der Füllung abhebt.

Die Stärke der Umrißlinie ändern Sie im Eingabefeld *Breite*. Wir haben dort die Einstellung 1 Millimeter gewählt. Stellen Sie in dem Listenfeld zunächst die Maßeinheit ein, und anschließend die gewünschte Stärke.

Im Optionsfeld *Ecken* wird die Form der Linien festgelegt, im Optionsfeld *Linienenden* die Form der Spitzen. In beiden Feldern schalten Sie die mittlere Stellung ein. Die rechte Option ist für unser Rechteck allerdings nicht von Bedeutung, da es sich um eine geschlossene Form handelt, die keine Enden besitzt.



Weitere Linienoptionen

Eine wichtige Option gibt es noch am Fuß des Dialogfelds:

Linienstärke automatisch anpassen

Zu dieser Option gehört folgende Überlegung: Bei unserem großen Rechteck wirkt sich die ein Millimeter starke Kontur nicht sehr kräftig aus. Sie ist eher unauffällig. Nehmen wir nun aber an, Sie verkleinern das Rechteck auf eine Breite von drei Millimetern.

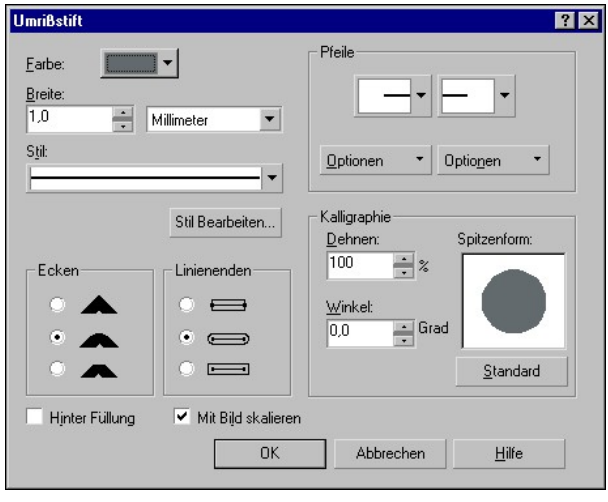
Wenn dann der Umriß noch immer einen Millimeter breit wäre, würden Sie von der Füllung des Rechtecks praktisch nichts mehr sehen.

Wenn Sie allerdings die Option *Mit Bild skalieren* aktiviert haben, wird die Linienstärke, wenn Sie ein Objekt vergrößern oder verkleinern, automatisch angepaßt. So können Sie sicher sein, daß die Kontur im Verhältnis immer gleich bleibt. Deshalb sollte diese Option in den meisten Fällen aktiviert sein.

Ausnahme

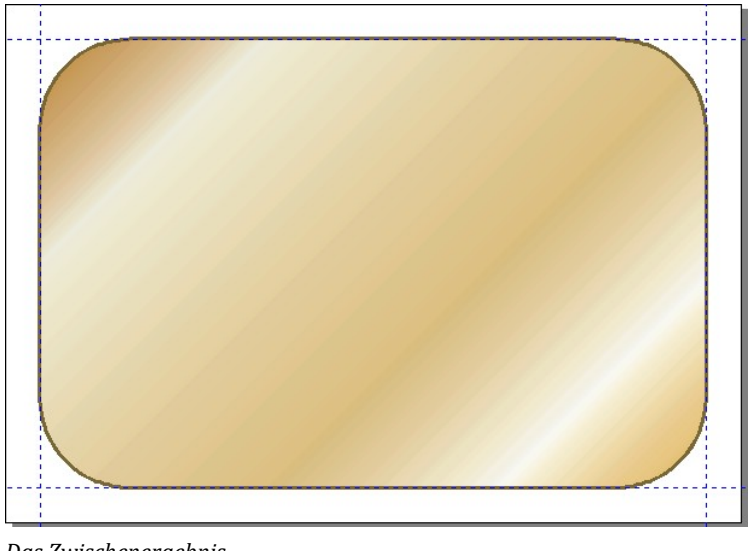
Wenn Sie sicher sein wollen, daß die Linienstärke immer einen vorgegebenen Wert beibehalten soll, muß die Option deaktiviert werden.

Die anderen Einstellungen dieses Dialogfelds benötigen wir für unserer Beispiel nicht. Wir können hier die Standardvorgaben übernehmen. Nach den vorgenommenen Einstellungen sollte das Dialogfeld folgendermaßen aussehen:



Die Einstellungen für unserer Rechteck

Damit erhalten wir folgendes Zwischenergebnis:



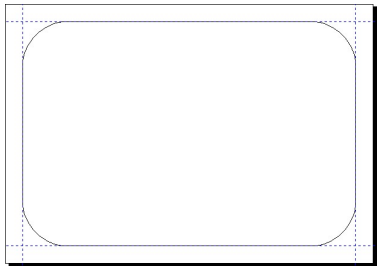
Das Zwischenergebnis

Durch die abgerundeten Ecken erhält das Bild die computertypischen „Zacken“. Die schrägen Linien erscheinen an den Außenkanten ausgefranst. Dies wirkt sich zwar beim Druck nicht aus, es sieht bei der Bildschirmarbeit aber schlecht aus. Deshalb wollen wir uns nun eine Funktion ansehen, die das ändert.

2.10 Die verschiedenen Ansichten

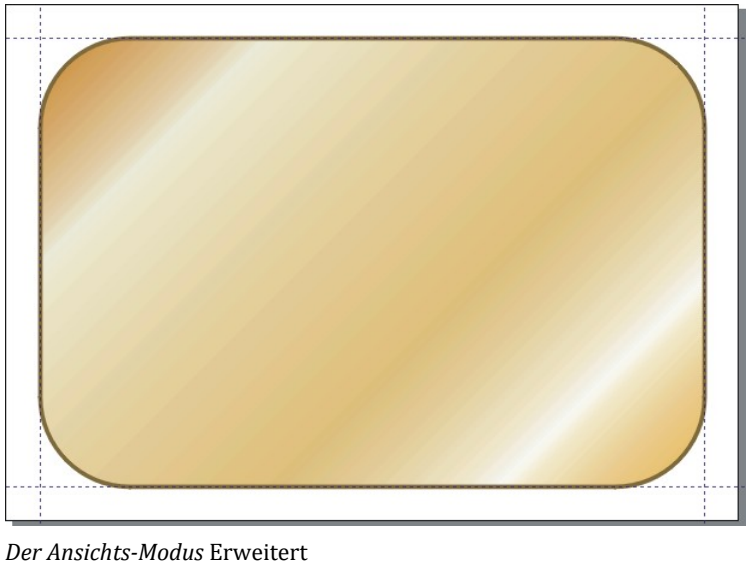
Im Menü *Ansicht* finden Sie fünf verschiedene Ansichtsmodi, mit denen Sie die Darstellungsqualität auf dem Bildschirm verändern können. Die Daten des Bildes bleiben dabei unverändert.

Je nachdem, welchen der Modi Sie wählen, werden die Objekte nur sehr vereinfacht angezeigt. Im *Umriß*-Modus sehen Sie vom Rechteck nur den Umriß. Die Füllungen werden dann ignoriert. Der Modus hat den Vorteil, daß der Bildschirmaufbau sehr schnell erfolgt. Der Nachteil besteht darin, daß man nicht viel von der Grafik erkennen kann.



Der Ansichts-Modus Umriß

Die beste Anzeigequalität mit dem langsamsten Bildschirmaufbau erzielen Sie mit der Einstellung *Erweitert*. Dies sehen Sie im nächsten Bild. Die Treppenstufen an den Linienrändern sind dabei nicht mehr zu sehen, weil sie mit dem sogenannten „Anti-Aliasing“ geglättet werden. In diesem Modus wollen wir nun unsere Bearbeitung fortsetzen.

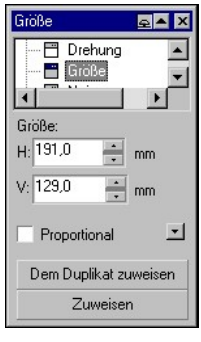


Der Ansichts-Modus Erweitert

2.11 Objekte duplizieren

Nun wollen wir die Bearbeitung unseres Schildes fortsetzen. Dazu benötigen wir ein Duplikat des Rechtecks. Es gibt unterschiedliche Verfahren, um ein Duplikat zu erstellen. Einen der möglichen Wege sollen Sie nun kennenlernen. Dabei benutzen wir ein neues Bedienelement.

Rufen Sie dafür die Funktion *Anordnen/Verändern/Größe* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination Alt + F10 verwenden. Nach dem Aufruf wird ein neues Fenster mit einigen Bedienelementen geöffnet. Man nennt diese Fenster Rollup-Menüs:



Ein Rollup-Menü

Mit Hilfe dieses Rollup-Menüs können Sie die Größe von Objekten verändern. Was hat denn das mit dem Duplizieren zu tun? Ganz einfach: Sie können Veränderungen an den Objekten selbst oder an Duplikaten vornehmen. Dazu dient die Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen*.

Übernommenes Maß

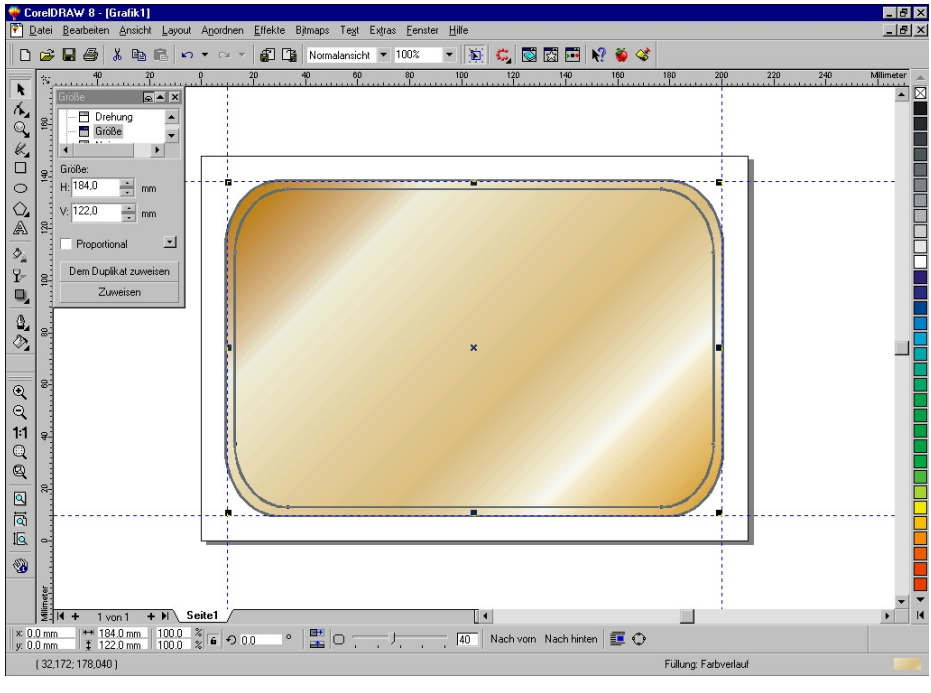
Wenn Sie das Rollup-Menü öffnen, werden die Maße des ausgewählten Objekts automatisch in die beiden Eingabefelder übernommen.

Für unser Beispiel benötigen wir ein neues Rechteck, das sowohl in der Breite als auch in der Höhe sieben Millimeter kleiner ist als das Original. Achten Sie darauf, daß das Optionsfeld *Proportional* deaktiviert ist. Sonst wird nämlich die Breite automatisch angepaßt, wenn Sie für die Höhe einen neuen Wert eingeben. Wir wollen aber die Proportion nicht beibehalten. Tragen Sie also in das Feld H – Horizontal für die Breite – den Wert 184, und in das Feld V – für Vertikal – den Wert 122 ein.

Maßeinheiten

Die angezeigten Maßeinheiten werden von den Seiteneinstellungen übernommen. Wollen Sie also im Rollup-Menü eine andere Maßeinheit einstellen, müssen Sie die Maßeinheit der Seiteneinstellung verändern.

Drücken Sie dann auf die Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen*, um das neue Objekt zu erstellen. Bei dem Duplikat sind alle Objekteigenschaften mit dem Original identisch – bis auf die Größe. Umrißfarbe und -stärke sowie die Füllungseigenschaften entsprechen dem Original, wie sie im folgenden Bild sehen:



Ein Duplikat ist plaziert

Das Duplikat wird automatisch über dem Original plaziert. Wie Sie ja bereits aus der Beschreibung der Objekte wissen, bleibt das Original trotzdem mit allen seinen Eigenschaften vollständig erhalten. Verschieben Sie also später das obere Objekt, wird das untenliegende Rechteck wieder sichtbar.

Da momentan die beiden Rechtecke dieselben Eigenschaften besitzen, müssen wir nun einige Eigenschaften an den Rechtecken verändern. Dazu bedarf es aber zunächst wieder eines kurzen Exkurses.

2.12 Anzeige der aktiven Objekte

Neben den Markierungspunkten gibt es noch weitere Anzeichen, welches Objekt gerade aktiv ist.

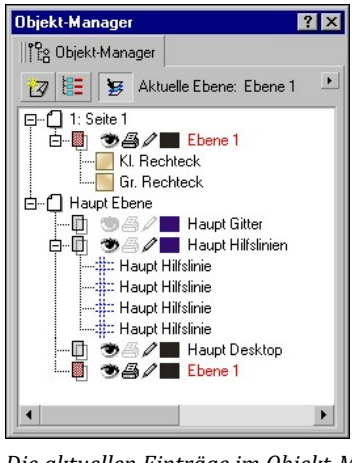
Im Objekt-Manager haben Sie die Möglichkeit, Objekte mit einem aussagekräftigen Namen zu versehen. Öffnen Sie dazu den Objekt-Manager, und klicken Sie zwei Mal nacheinander auf den Namen eines Objekts. Damit wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus, und können den Namen des Objekts ändern, wie es im folgenden Bild zu sehen ist:

Der Name eines Objekts wird geändert

Wer ist wer?

Welches Objekt zu welchem Namen gehört erkennen Sie auf der Arbeitsfläche. Sobald Sie ein Objekt im Objekt-Manager anklicken, wird es auf der Arbeitsfläche markiert.

Benennen Sie nun die beiden Objekte. Wir bezeichnen Sie vorerst eher simpel: „Kl. Rechteck“ und „Gr. Rechteck“. Der Inhalt des Objekt-Managers sollte nun wie folgt aussehen:

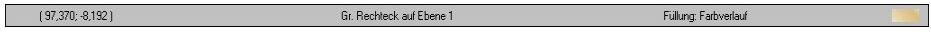


Die aktuellen Einträge im Objekt-Manager

Wenn Sie nun ein Objekt auf der Arbeitsfläche anklicken, sehen Sie im Objekt-Manager sofort, um welches Objekt es sich handelt – vorausgesetzt, Sie haben den Objekt-Manager geöffnet.

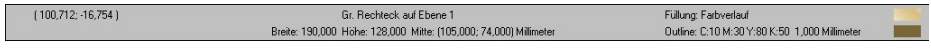
Die Statuszeile

Am Fuß des Arbeitsbereichs gibt es ein Feld – die sogenannte Statuszeile. Sie sehen diese im folgenden Bild.



Die einzeilige Statuszeile

In dieser Statuszeile werden viele wichtige Informationen angezeigt. Sie können die Statuszeile vergrößern, indem Sie entweder die Maustaste am Rand drücken, und die Zeile nach oben ziehen, oder wenn Sie die rechte Maustaste drücken. Dann erscheint ein Menü. Im Untereintrag *Größe* ist einstellbar, ob die Statuszeile ein oder zwei Zeilen hoch sein soll. Mit zwei Zeilen hat sie das folgende Aussehen:



Die zweizeilige Statuszeile

Keine Statuszeile da!

Falls die Statuszeile nicht zu sehen ist, können Sie diese über das Menü *Ansicht* einschalten. Ausschalten können Sie die Statuszeile zusätzlich über das Menü der rechten Maustaste.

Links ist die Position der Maus angegeben. In der Statuszeile sehen Sie im mittleren Block den Namen des aktuell ausgewählten Objekts. Rechts sehen Sie die Umriß- und Fülleigenschaften.

Hilfe durch die Statuszeile

Die Statuszeile gibt zusätzlich eine wertvolle Hilfe zu allen Werkzeugen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Werkzeug bewegen, wird die Funktion, die sich dahinter verbirgt, in der Statuszeile näher erklärt.

Werfen Sie deshalb immer ein Auge auf die Statuszeile, wenn Sie einmal nicht mehr wissen, was für eine Funktion sich hinter einem Symbol verbirgt. Auch Zusatzoptionen zu den Werkzeugen werden dort erläutert.

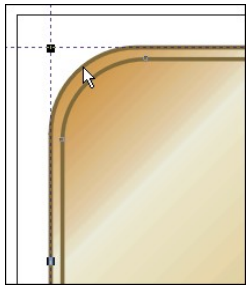
Wegen dieser Hilfe sollten Sie die Statuszeile immer eingeschaltet lassen, auch wenn Sie die Arbeitsfläche etwas reduziert. Ihr Nutzen wiegt diesen Verlust wieder auf.

2.13 Objekte auswählen

Die Objekte kennen Sie schon. Mit ihnen ist auch eine Besonderheit verbunden. In allen Programmen, die mit Objekten arbeiten, muß das Programm natürlich wissen, auf welches Element sich eine Änderung beziehen soll.

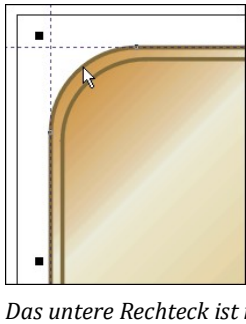
Dazu dient das Auswahl-Hilfsmittel, das Sie an erster Stelle in der Hilfsmittelleiste finden. Bevor Sie Änderungen vornehmen, markieren Sie das Objekt, auf das sich die Änderung beziehen soll. Die Markierung kann auf unterschiedliche Art vorgenommen werden.

Im folgenden Bild ist das Duplikat-Rechteck markiert. Sie erkennen das einerseits an den Markierungspunkten und andererseits an den Knotenpunkten, die auf der Linie des Rechtecks zu sehen sind. Klicken Sie nun auf eine Stelle, an der das untere Rechteck zu sehen ist. Beachten Sie die Position des Mauszeigers im folgenden Bild:



Das innere Rechteck ist markiert

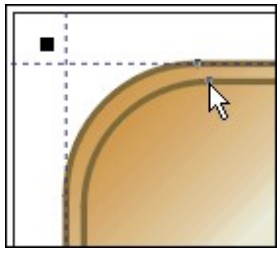
Nach dem Anklicken des unteren Rechteck, ist dieses Element aktiv. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Markierungs- und die Knotenpunkte jetzt um das untere Rechteck plaziert sind:



Das untere Rechteck ist markiert

Nun kann es auch vorkommen, daß Sie mehrere Objekte gleichzeitig markieren möchten, um sie gemeinsam zu verändern. Dafür gibt es eine weitere Markierungsmethode.

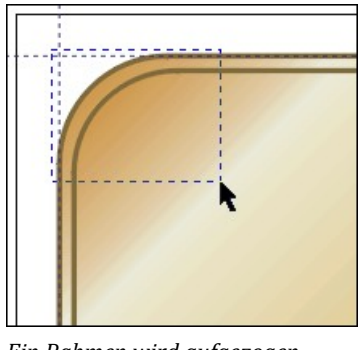
Zum einen können Sie alle Objekte, die Sie markieren möchten, nacheinander anklicken. Dabei müssen Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten. In der Statuszeile können Sie dann ablesen, wie viele Objekte Sie markiert haben. Außerdem sehen Sie bei jedem markierten Objekt einen Knotenpunkt. Im nächsten Bild sehen Sie die beiden Knotenpunkte.



Zwei Objekte sind markiert

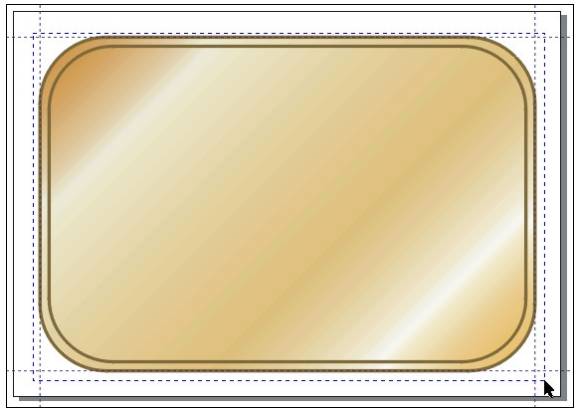
Eine andere Art, mehrere Objekte zu markieren besteht darin, einen „Rahmen“ um sie zu ziehen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Klicken Sie neben die Objekte, die Sie markieren wollen. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und beginnen Sie mit dem Ziehen der Maus. Sie sehen, daß ein gestrichelter Rahmen entsteht:

   Ein Rahmen wird aufgezogen

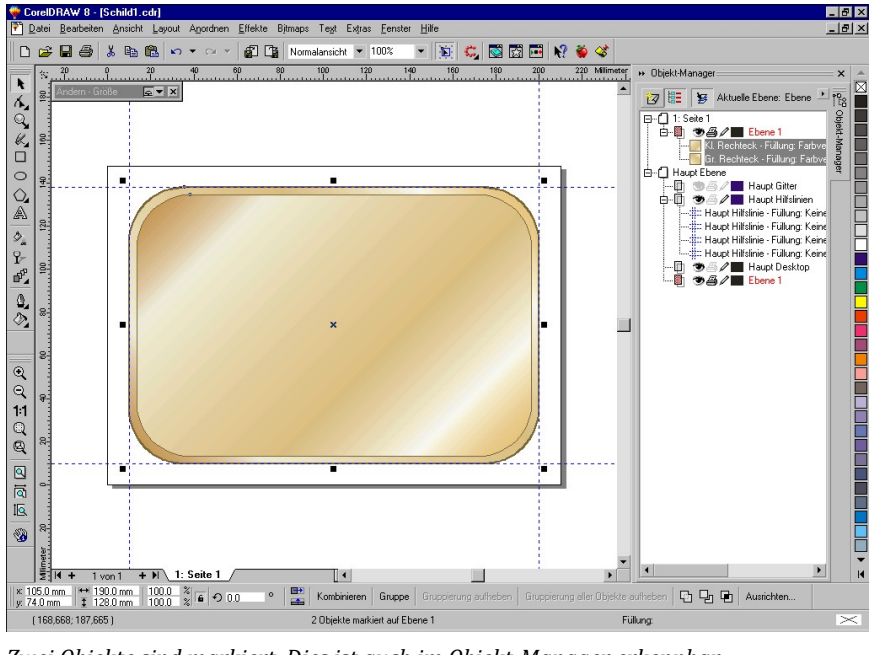
2. Ziehen Sie den Rahmen so weit auf, daß er alle Objekte umspannt, die Sie markieren wollen. Das nächste Bild zeigt, daß der Rahmen um unsere beiden Rechtecke herum gespannt wurde:



Der Rahmen umschließt die beiden Rechtecke

3. Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, werden alle Objekte ausgewählt, die vollständig von dem Rahmen erfaßt wurden. Auch wenn mehrere Objekte ausgewählt wurden, sind nur die acht Markierungspunkte sichtbar.

   Im folgenden Bild sehen Sie die beiden markierten Rechtecke. Außerdem können Sie im Objekt-Manager erkennen, daß beide Rechtecke markiert wurden. Im Objekt-Manager können Sie natürlich auch die gewünschten Markierungen vornehmen. Denken Sie daran, daß Sie auch dort die Umschalt-Taste gedrückt halten müssen, wenn mehrere Objekte ausgewählt werden sollen.



Zwei Objekte sind markiert. Dies ist auch im Objekt-Manager erkennbar

Objekte abwählen

Wenn Sie markierte Objekte abwählen wollen, klicken Sie einfach auf eine leere Stelle des Arbeitsbereichs. Dann wird die aktuelle Auswahl aufgehoben.

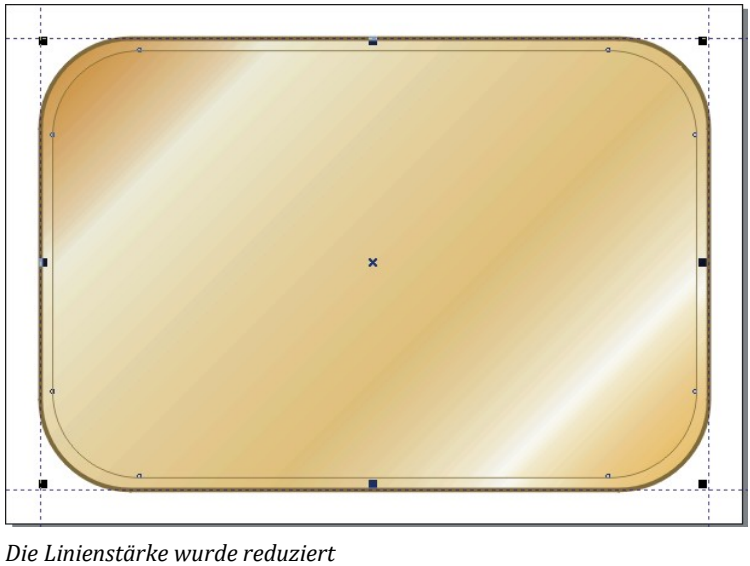
2.14 Objekteigenschaften verändern

Nachdem Sie nun erfahren haben, wie Objekte ausgewählt werden, können wir die bestehenden Objekte auch leicht verändern. Als erstes soll die Umrißstärke des obenliegenden Objekts verringert werden. Wählen Sie also das obenliegende Objekt aus, und öffnen Sie das Flyout-Menü.

In diesem Fall wollen wir auf eine der vorgegebenen Linienstärken zurückgreifen. Klicken Sie deshalb auf die Schaltfläche, auf der sich im nächsten Bild der Mauszeiger befindet. Das Rechteck wird dann mit einer Umrißlinie von einem halben Punkt Stärke umgeben. Das entspricht 0,17 Millimetern.

Die Linienstärke wird verändert

Danach sieht unsere Grafik wie in der folgenden Abbildung aus. Sie sehen die dünnere Linie beim kleineren Rechteck:

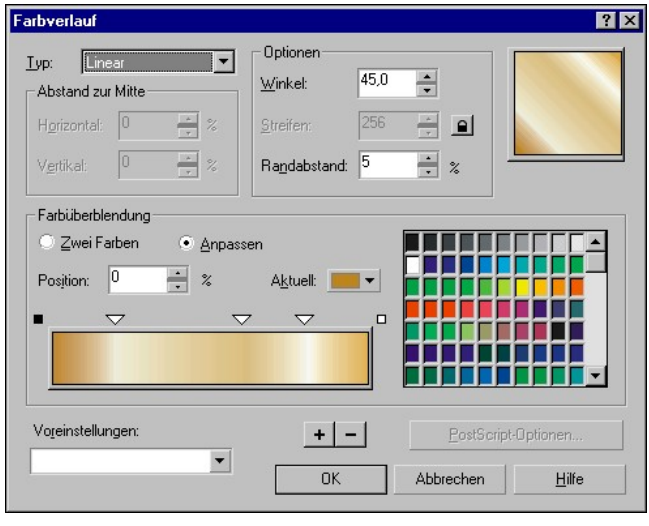


Die Linienstärke wurde reduziert

Füllungswinkel verändern

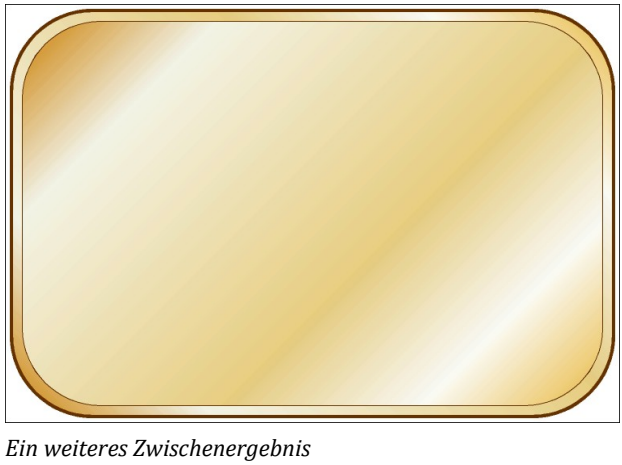
Als nächstes soll die Füllung des unteren Objekts einen anderen Winkel erhalten. Wählen Sie dazu das untere Rechteck aus. Rufen Sie dann wieder das Dialogfeld Verlaufsfüllung auf.

Stellen Sie dort unter Winkel 45 ° Grad ein. Markieren Sie dazu am besten das Minuszeichen in dem Eingabefeld, und drücken Sie dann die Entf-Taste. Die Einstellungen im Dialogfeld sollten dann wie folgt aussehen:



Der Winkel der Verlaufsfüllung wurde verändert

Langsam nimmt unser Schild Formen an. Durch die gegenläufigen linearen Verläufe entsteht ein interessantes Aussehen. Das Schild wirkt schon leicht plastisch, wie die folgende Abbildung belegt. Auf die Darstellung der Arbeitsfläche haben wir in diesem Fall verzichtet.



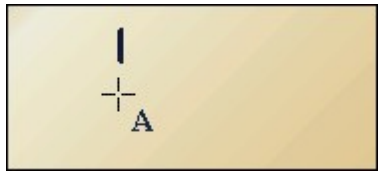
Ein weiteres Zwischenergebnis

2.15 Textobjekte erstellen

Für unser Schild benötigen wir nun einen Schriftzug. Für die Texteingabe gibt es ein eigenes Werkzeug in der Hilfsmittelleiste. Um den erforderlichen Schriftzug zu erstellen sind folgende Arbeitsschritte nötig:

1. Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Textwerkzeug aus.

2. Klicken Sie innerhalb des Rechtecks auf die Arbeitsfläche. Sie sehen dann neben dem veränderten Mauszeiger einen senkrechten Strich. Dies ist das Eingabe-Symbol.



3. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Dabei zeigt der Eingabe-Mauszeiger an, wo Sie sich innerhalb des Schriftzugs befinden. Sollten Sie sich vertippen können Sie mit den Pfeiltasten zurückgehen, und die Korrektur vornehmen. Die Eingabemöglichkeiten entsprechen denen, die Sie von Textbearbeitungsprogrammen kennen.

Der Text ist fertig

4. Wenn Sie nach der Texteingabe einen Moment warten, erhält auch der Text die bereits bekannten acht Markierungspunkte. An diesem Indiz erkennen Sie, daß es sich bei Texten ebenfalls um Objekte handelt, die wie unsere Rechtecke, auch verändert werden können.

Der markierte Text

Beim Text werden die Standardeinstellungen verwendet. Wie Sie diese ändern können, erfahren Sie später. In unserem Beispiel wollen wir alle Objekteigenschaften nun nacheinander einstellen.

Objekte verschieben

Da wir den Schriftzug willkürlich auf der Arbeitsfläche plaziert haben, wollen wir ihn jetzt an eine geeignete Position verschieben. Wie bei fast allen Funktionen von CorelDRAW gibt es für diese Aufgabe natürlich wieder unterschiedliche Wege.

Am leichtesten lassen sich Objekte natürlich mit der Maus verschieben. Klicken Sie dazu einfach auf das betreffende Objekt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann das Element an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los, wenn die gewünschte neue Position erreicht ist.

Während Sie das Element verschieben, sehen Sie einen Umriß. So können Sie gut erkennen, wohin Sie den Schriftzug plazieren.

Während des Verschiebens wird ein Umriß angezeigt

Neuer Modus

Bedenken Sie, daß in dieser neuen CorelDRAW-Version der Ansichtsmodus während des Verschiebens verändert werden kann, wenn Sie die Tab-Taste drücken. Sie sehen dann das Objekt in der gewohnten Ansicht.

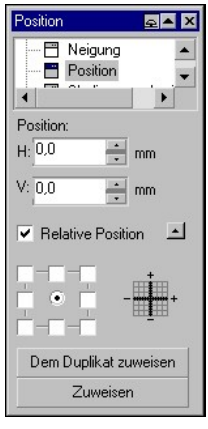
Objekte können auch mit den Pfeiltasten verschoben werden. Dieses Verfahren ist präziser als das Verschieben mit der Maus.

Wenn Sie Objekte ganz exakt verschieben wollen können Sie entweder die Eigenschaftsleiste oder ein Rollup-Menü verwenden. Sehen wir uns zunächst die Eigenschaftsleiste an.

Die Eigenschaftsleiste des Text-Objekts

In den ersten beiden Eingabefeldern können Sie Werte für die horizontale (x) und vertikale (y) Verschiebung eingeben. Das Objekt wird dann – ausgehend von der momentanen Position – um den angegebenen Wert verschoben. Bei negativen Werten schieben Sie das Textelement nach links oder unten, bei positiven Werten nach rechts oder oben.

Das Rollup-Menü rufen Sie über die Menü-Funktion *Anordnen/Verändern/Position* auf. Auf die detaillierte Beschreibung der Funktionen wollen wir zunächst verzichten. Die Angabe kann hier noch exakter erfolgen, da auch das Verschieben in Relation zum Nullpunkt der Seite angegeben werden kann.

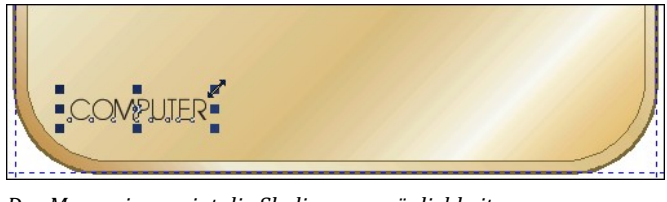


Das Position-*Rollup*

Objekte skalieren

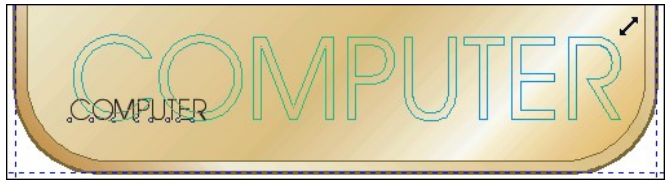
Als nächstes soll der Schriftzug vergrößert werden. Sicherlich haben Sie es sich schon gedacht: Hierfür gibt es unterschiedliche Wege. Wenn Sie Objekte mit der Maus skalieren wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Zum Vergrößern muß das Objekt natürlich markiert sein. Wenn Sie dann den Mauszeiger an eine der vier Ecken bewegen, sehen Sie einen veränderten Mauszeiger, an dem Sie bereits erkennen, welche Funktion sich dahinter verbirgt. Wenn Sie das Objekt nämlich an den Eckpunkten anklicken, können Sie es gleichmäßig skalieren, so daß die Proportion erhalten bleibt. Klicken Sie also auf den rechten, oberen Markierungspunkt, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



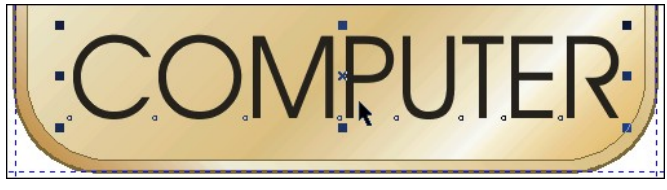
Der Mauszeiger zeigt die Skalierungsmöglichkeit an

2. Ziehen Sie die Maus nun nach rechts oben. An dem Vorschaubild erkennen Sie, wie weit das Objekt vergrößert wird. Wenn Sie die gewünschte Vergrößerungsstufe erreicht haben, lassen Sie die Maustaste wieder los.



Das Objekt wird skaliert

3. Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Objekt vergrößert angezeigt, wie Sie es im nächsten Bild sehen:



Der vergrößerte Schriftzug

Wenn Sie Elemente numerisch exakt vergrößern wollen, können Sie dafür den zweiten und dritten Eingabeblock in der Eigenschaftsleiste verwenden. Im zweiten Block wird die Breite und Höhe in der eingestellten Maßeinheit, im dritten Block prozentual skaliert.

Hinter diesen beiden Feldern sehen Sie eine Schaltfläche mit einem Schloß-Symbol. Ist diese Schaltfläche nicht aktiviert, kann das Objekt nur proportional skaliert werden.

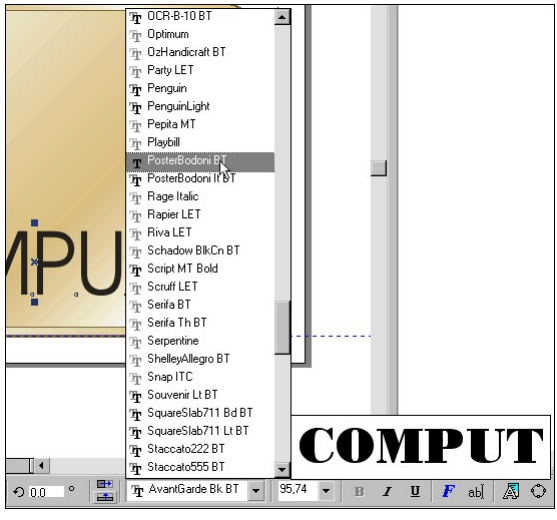
Außerdem gibt es ein eigenes Rollup-Menü, in dem die Größe mit erweiterten Funktionen verändert werden kann.

Texteinstellungen verändern

Nun wollen wir uns der Schrift selber widmen. Der standardmäßig eingestellte Schrifttyp gefällt uns natürlich nicht. Deshalb soll nun ein anderer Schrifttyp ausgewählt werden.

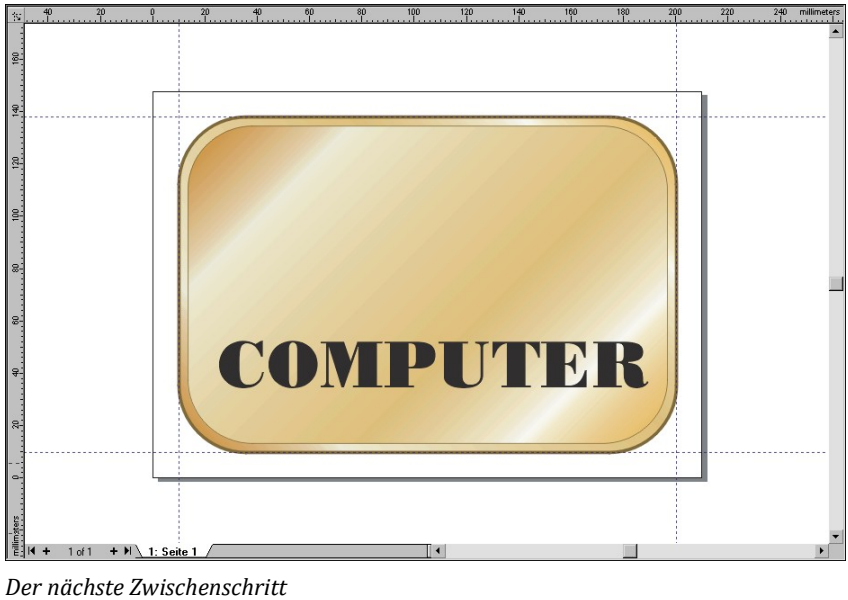
In der Eigenschaftsleiste sehen Sie ein Listenfeld, in dem alle installierten Schriften aufgeführt sind. Wir verwenden für unser Beispiel die Schrift *Poster Bodoni BT*. Achten Sie darauf, daß diese Schrift auf Ihrem Rechner installiert ist.

Klicken Sie dann auf die Liste und scrollen Sie zum Eintrag dieser Schrifttype. Das markierte Wort wird in der ausgewählten Schrift angezeigt – zumindest soweit es in das Vorschaufeld paßt. So haben Sie einen guten Eindruck, ob die Schrift Ihren Wünschen entspricht.



Der Schrifttyp wird verändert

Nach der Schriftauswahl muß das Textelement natürlich nochmals verschoben und skaliert werden. Was lernen wir daraus? Daß die Schrift als erstes ausgewählt werden sollte, weil Sie ansonsten doppelte Arbeit haben. Nach der erneuten Korrektur sollte Ihr Arbeitsbereich folgendermaßen aussehen.



Der nächste Zwischenschritt

Neben der Eigenschaftsleiste können Sie die Schriftattribute auch in einem Dialogfeld verändern, das über die folgende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste aufgerufen wird:

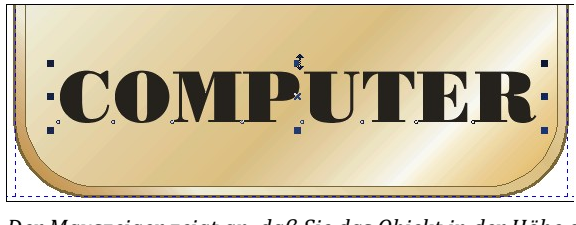
Alternativ dazu kann das Dialogfeld auch über das Menü *Text/Text formatieren* oder die Tastenkombination Strg + T aufgerufen werden. Hier können Sie auf drei Registerkarten alle relevanten Texteigenschaften verändern:

Das Dialogfeld Text formatieren

Objekte dehnen

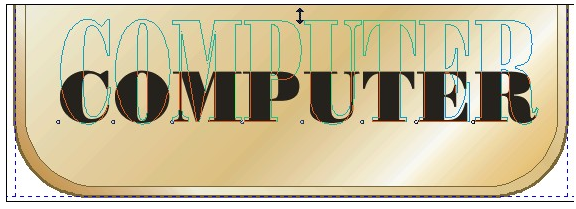
Sie brauchen die Schrift nicht in den Proportionen zu übernehmen, die für den ausgewählten Schrifttyp vorgesehen sind. Sie können die Schrift auch in der Höhe oder Breite dehnen. Trotzdem bleibt der Text editierbar. Um Objekte zu dehnen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie das Textelement. Wenn Sie den Mauszeiger über die mittleren Markierungspunkte bewegen zeigt er die Dehnmöglichkeit an. An den beiden horizontalen Markierungspunkten kann der Schriftzug senkrecht gedehnt werden, an den beiden vertikalen waagerecht.



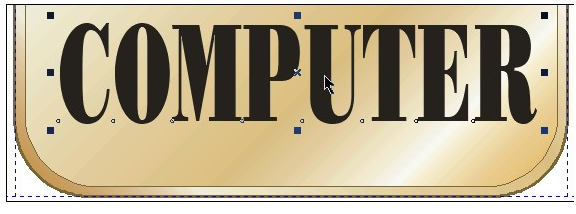
Der Mauszeiger zeigt an, daß Sie das Objekt in der Höhe dehnen können

2. Klicken Sie nun, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus nach oben, wenn der Schriftzug höher, und nach unten, wenn er schmaler werden soll. Während des Verziehens sehen Sie an der Vorschau wieder, wie das Ergebnis aussehen wird.



Die Vorschau zeigt das spätere Ergebnis an

3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn die gewünschte Verzerrung erreicht ist. Unseren Vorschlag sehen Sie im nächsten Bild.



Der verzerrte Schriftzug

4. Vorerst soll diese Verzerrung ausreichen. Wir werden zu einem späteren Zeitpunkt noch die Feinjustierung vornehmen.

Keine Übertreibung

Achten Sie darauf, daß Sie den Schriftzug nicht so weit verzerren, daß er unnatürlich wirkt. Wie stark eine Schrift verzerrt werden kann hängt von der jeweiligen Schrifttype ab. Hier gibt es keine allgemein geltende Regel.

Die Eigenschaften des Schriftzugs wollen wir später erst verändern. Zunächst soll das Motiv vervollständigt werden. Dazu benötigen wir nun noch ein Clipart-Motiv.

2.16 Clipart importieren

Ein großes Plus des Corel-Pakets sind – neben den Schriften – die vielen Clipart-Motive, die auf den CDs mitgeliefert werden. Hier finden Sie alles, was das Herz begehrt. Im Cliparthandbuch – Sie haben doch sicherlich eines?! – können Sie sich das passende Motiv aussuchen.

Falls Sie Ihr Handbuch verlegt haben ;-) können Sie das Skizzenbuch in CorelDRAW verwenden, um das passende Motiv auf der CD zu finden. Sehen wir uns deshalb diese Funktion einmal näher an.

Das Skizzenbuch

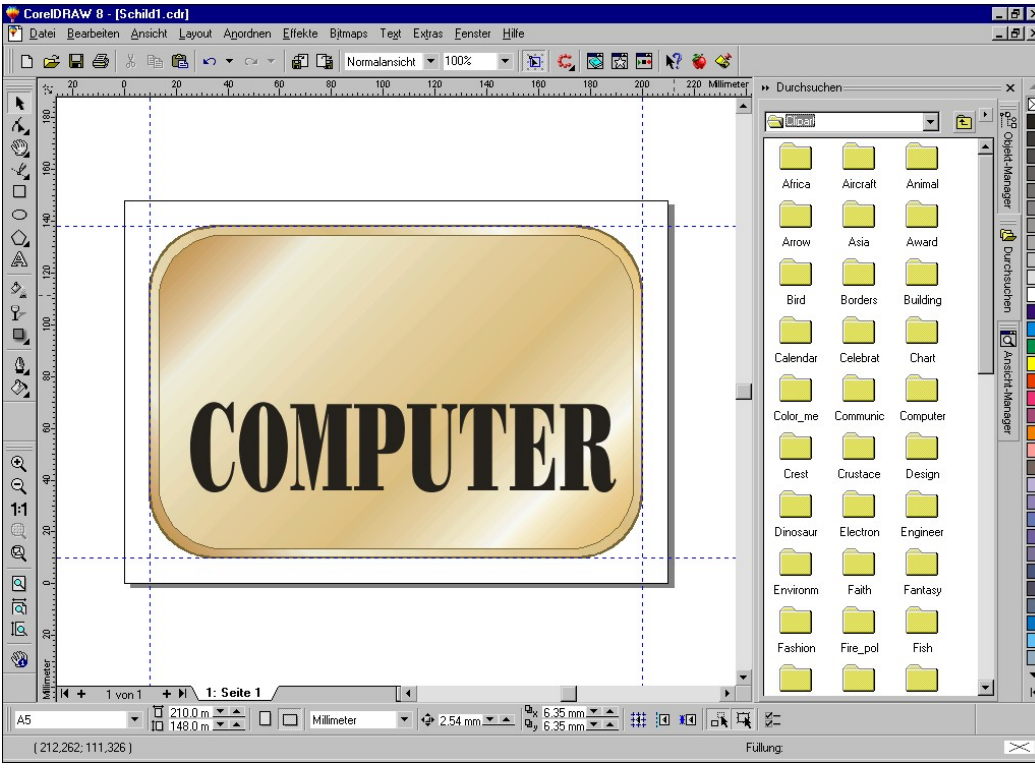
Das Skizzenbuch öffnen Sie mit der Menü-Funktion *Ansicht/Skizzenbuch/Suchen*. Nach dem Aufruf erscheint ein Docker. Da der Objekt-Manager bereits als Docker vorhanden ist, sehen Sie zunächst nur eine weitere Registerkarte am rechten Rand des Arbeitsbereichs. Dieser Docker enthält mehrere Register, auf denen unterschiedliche Motivgruppen untergebracht sind.

Eine neue Registerkarte zeigt das Skizzenbuch an

Klicken Sie nun auf den nach links zeigenden Doppelpfeil am Kopf der Registerkarte, um den Docker zu öffnen. Leider werden dann immer alle angeklinkten Docker geöffnet, so daß von der Arbeitsfläche nicht mehr viel zu sehen ist. So werden bei unserem Beispiel der Objekt-Manager und auch das Skizzenbuch geöffnet.

Das Skizzenbuch wird ähnlich wie der Windows-Explorer bedient. Wechseln Sie über das obere Listenfeld zunächst zu der CD, und dann in den Clipart-Ordner. Dort finden Sie weitere Unterordner, die thematisch sortiert sind. So können Sie am Namen des Ordners bereits erkennen, welche Motive in ihm enthalten sind.

Sie sehen die Clipart-Unterordner im folgenden Bild.



Der Skizzenbu*ch-Docker*

Wir benötigen ein Hinweisschild. Diese Motive sind im Ordner *Signs* untergebracht.

Die Clipart-Motive des -Ordners

Einlesen der Bilder

Wenn der richtige Ordner aufgeklappt ist, heißt es: Warten. CorelDRAW liest alle Bilder ein, die sich in dem Ordner befinden, und zeigt sie mit Vorschaubildern an. Das ist sehr nützlich, da Sie sofort erkennen können, was sich hinter den einzelnen Dateien verbirgt.

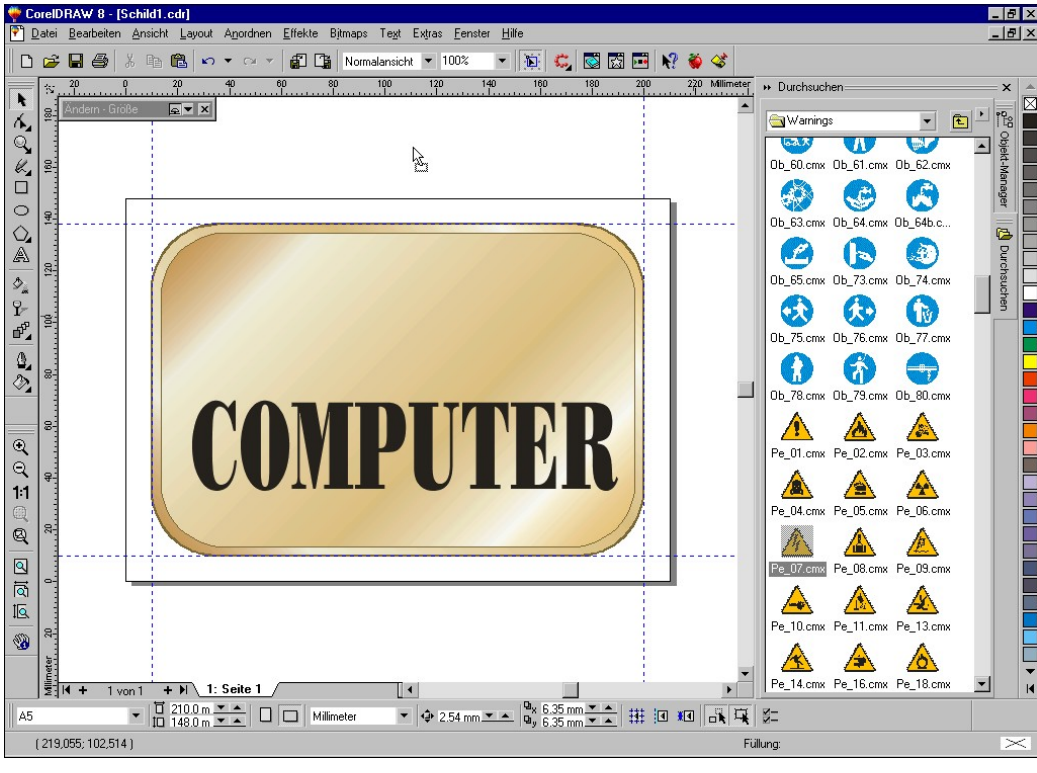
Es dauert aber – je nachdem, wie viele Bilder sich im Ordner befinden – eine ganze Weile, ehe alle Motive sichtbar sind. Leider werden die Motive bei jedem Aufruf erneut eingelesen, so daß Sie jedes Mal warten müssen.

Die Clipart-Dateien liegen in einem besonderen Dateiformat vor: Dem CMX-Austauschformat. Diese Dateien können Sie entweder mit der *Datei/Importieren* Funktion in das CorelDRAW-Dokument aufnehmen, oder mit dem folgenden Verfahren.

Drag & Drop

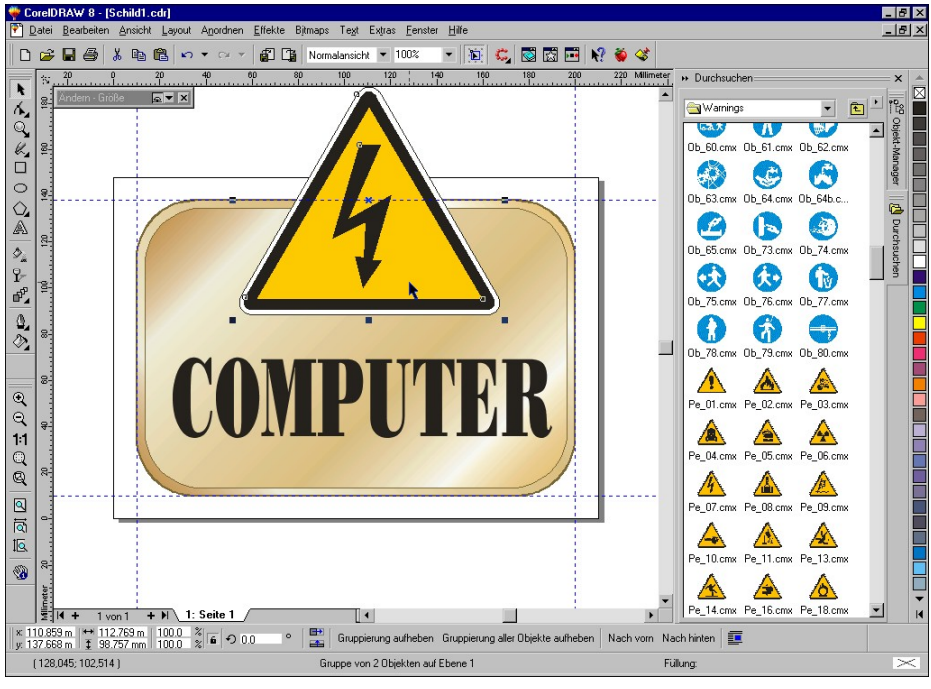
Klicken Sie das gewünschte Motiv im Skizzenbuch an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun den Mauszeiger in das CorelDRAW-Dokument. Der

Mauszeiger zeigt an, daß Sie das Clipart-Motiv im Bild ablegen können. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung:



Das Clipart-Motiv wird im CorelDRAW-Dokument abgelegt

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Clipart-Motiv in die Grafik importiert. Dieses Verfahren wird Drag & Drop – Ziehen und Ablegen – genannt. Sie sehen unser ausgewähltes Motiv im nächsten Bild.



Ein Clipart-Motiv wird importiert

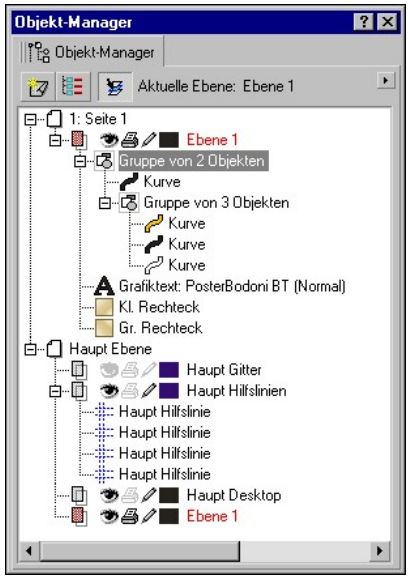
Klappen Sie nun den *Skizzenbuch*-Docker mit einem Klick auf den Doppelpfeil wieder zu, damit der Platz auf der Arbeitsfläche wieder freigegeben wird.

Da wir nur einen Teil des Clipart-Motives – den Pfeil – benötigen, wollen wir nun die anderen Elemente des Motivs entfernen.

Das Clipart-Motiv bearbeiten

Wenn Sie das Clipart-Motiv angeklickt haben, und die Statuszeile beobachten, sehen Sie das es sich hier um ein besonderes Element handelt: Eine Gruppe. CorelDRAW bietet nämlich die Möglichkeit, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen. Alle Änderungen, die Sie an der Gruppe vornehmen, beziehen sich dann auf alle Elemente der Gruppe. Gruppen können jederzeit aufgehoben werden.

Um zu erkennen, wie das Clipart-Motiv aufgebaut ist, sollten Sie sich den Objekt-Manager ansehen. Dort sehen Sie, daß das Motiv eine Gruppe ist. Um den Inhalt der Gruppe betrachten zu können, klicken Sie auf das Plus-Symbol vor der Gruppe. Die Gruppe wird dann „aufgeklappt“. Nachfolgend sehen Sie alle Elemente der Clipart-Gruppe im Objekt-Manager:



Die Clipart-Gruppe in der Objekt-Manager-Ansicht

2.17 Gruppierungen aufheben

Gruppen können auch verschachtelt aufgebaut sein. Das bedeutet, daß sich innerhalb einer Gruppe auch eine weitere Gruppe befinden kann und so weiter. Bei unserem Clipart-Motiv ist dies der Fall, wie Sie im Objekt-Manager erkennen können.

Wenn Sie eine Gruppe auswählen, sehen Sie die folgende Eigenschaftsleiste.

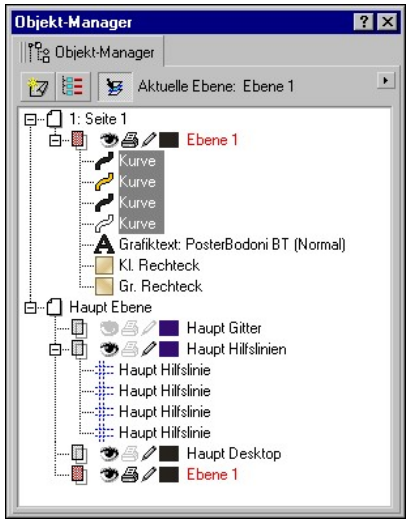
Die Eigenschaftsleiste bei einer markierten Gruppe

Hier gibt es zwei Schaltflächen zum Trennen einer Gruppe. Mit der Option *Gruppierung aufheben* wird nur die oberste Hierarchie der Gruppe getrennt. Wenn sich also innerhalb der markierten Gruppe eine weitere Gruppe befindet, bleibt diese erhalten.

Wählen Sie dagegen die Option *Gruppierung aller Objekte aufheben* aus, werden alle Gruppen, die sich in einer Gruppe befinden ebenfalls aufgehoben, so daß nur noch einzelne Objekte bestehen.

Genau diese Option benötigen wir für unser Clipart-Motiv. Markieren Sie also – falls noch nicht geschehen – die Clipart Gruppe, und rufen Sie die Funktion *Gruppierung aller Objekte aufheben* auf. Anschließend sehen Sie in der Statuszeile bereits die geänderte Situation. Dort ist nun die Bezeichnung „4 Objekte markiert“.

Im Objekt-Manager ist die Trennung natürlich auch zu sehen.

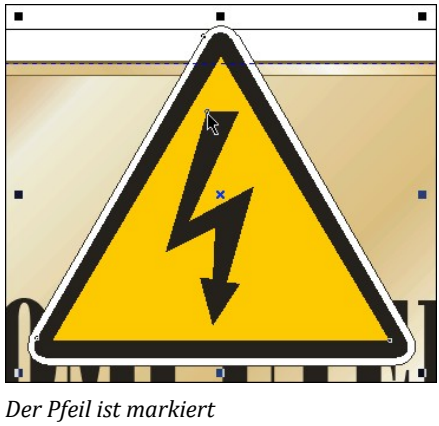


Die Gruppe ist getrennt

2.18 Objekte löschen

Für unsere Grafik benötigen wir nur ein einziges Element des Clipart-Motivs: den Pfeil. Alle anderen Elemente wollen wir löschen. Dazu wählen wir natürlich den leichtesten Weg.

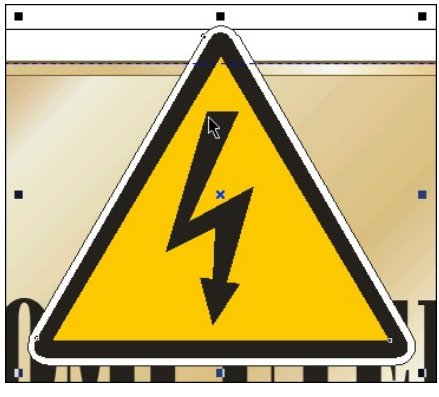
Nach dem Aufheben der Gruppierung sind alle vier Elemente der ehemaligen Gruppe noch markiert. Dies sehen Sie – neben dem Hinweis in der Statuszeile – auch an den Knotenpunkten. Beachten Sie im folgenden Bild den Knotenpunkt am Pfeil. Daran erkennen Sie, daß der Pfeil markiert ist.



Der Pfeil ist markiert

Um nun die Markierung für den Pfeil aufzuheben, brauchen Sie nur auf den Pfeil zu klicken. Aber Vorsicht: Sie müssen dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten, sonst werden alle Objekte abgewählt.

Nach dem Anklicken des Pfeils sehen Sie, daß der Knotenpunkt nicht mehr sichtbar ist. Beachten Sie im folgenden Bild die Position des Mauszeigers. In der Statuszeile ist jetzt der Vermerk „3 Objekte markiert“.



Der Pfeil ist nicht mehr markiert

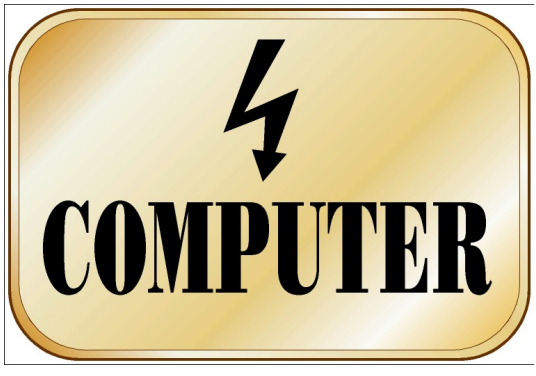
Um nun die markierten Objekte zu löschen, drücken Sie einfach die Entf-Taste. Dann werden alle markierten Objekte gelöscht. Da der Pfeil ja nicht mehr markiert ist, bleibt er bestehen.

Alle anderen Elemente – außer dem Pfeil – sind gelöscht

Querdenken

Beim Arbeiten mit CorelDRAW kommt es oft vor, daß Sie „umgekehrt“ denken müssen. Also nicht: „Ich möchte den Pfeil erhalten“, sondern „Ich möchte alle anderen Objekte löschen“. Dieses Vefahren war bei unserem Beispiel der schnellste Weg.

Nach dem Plazieren und erneuten Skalieren des Pfeils haben wir nun folgende Ausgangssituation für die folgenden Arbeitsschritte. Dabei haben wir auch den Pfeil etwas in der Breite gedehnt:



Das nächste Zwischenergebnis

Ergebnis speichern

Diesen Zwischenschritt wollen wir natürlich wieder speichern. Da das Dokument bereits einmal gesichert wurde, reicht es nun, wenn wir die Option *Datei/Speichern* aufrufen. Damit wird die bestehende Datei überschrieben. Diese Funktion erreichen Sie auch mit der Tastenkombination Strg + S. Ein Dialogfeld erscheint bei dieser Funktion nicht.

2.19 Objekte ausrichten

Den Schriftzug haben wir ebenso wie den Pfeil nach Augenmaß innerhalb des Schildes plaziert. Aber natürlich können alle Objekte in CorelDRAW auch präzise im Verhältnis zu den anderen Elementen ausgerichtet werden. Für diese Aufgabenstellung gibt es ein gesondertes Dialogfeld.

Vor dem Aufruf müssen alle Objekte, die ausgerichtet werden sollen, erst markiert werden. Dabei spielt die Reihenfolge des Auswählens eine entscheidende Rolle.

Markieren Sie zuerst alle Objekte, die Sie ausrichten wollen. In unserem Beispiel sollen der Pfeil und der Schriftzug so justiert werden, daß sie sich genau in der Mitte des Rechtecks befinden. Also müssen diese beiden Elemente zuerst markiert werden.

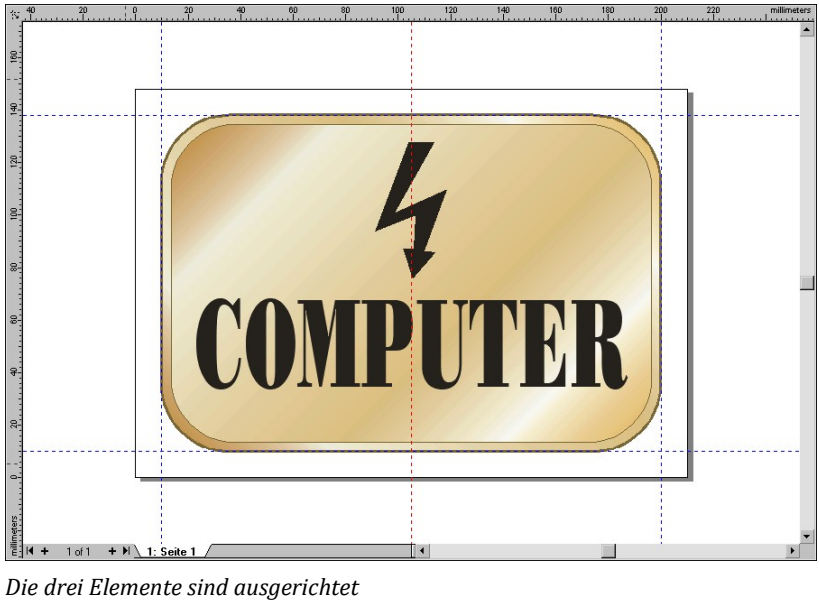
Als letztes wird das Objekt markiert, an dem die zuvor markierten Objekte ausgerichtet werden sollen. In unserem Beispiel muß demnach das Rechteck zuletzt ausgewählt werden.

Rufen Sie danach das folgende Dialogfeld mit der Funktion *Anordnen/Ausrichten und Verteilen* auf. Außerdem gibt es in der Eigenschaftsleiste eine entsprechende Schaltfläche. Wenn Sie ohne Umwege das Dialogfeld öffnen möchten, können Sie die Tastenkombination Strg + A benutzen.

Das Dialogfeld Ausrichten und Verteilen

An den Symbolen innerhalb des Dialogfelds erkennen Sie recht gut, wie die Objekte zueinander ausgerichtet werden. Die waagerecht angeordneten Symbole zeigen an, daß Sie damit die horizontale Lage zueinander bestimmen können. Mit den vertikal angeordneten Symbolen legen Sie fest, wie die senkrechte Anordnung aussehen soll.

Wir wollen unsere drei Objekte so anordnen, daß sie alle in der Breite genau mittig zum Rechteck plaziert sind, also muß die Option *Mitte* in der waagerechten Symbolreihe markiert sein. Danach sieht unser Ergebnis folgendermaßen aus. Zur besseren Orientierung haben wir eine vertikale Hilfslinie mittig auf dem Blatt angebracht.



Die drei Elemente sind ausgerichtet

Die Objekte sollen doch auch in der Höhe ausgerichtet werden, geht das nicht in einem Rutsch?

Nun, hierbei ist eine besondere Überlegung notwendig. Es ist richtig, daß wir die Elemente auch in der Höhe mittig plazieren wollen. Wenn wir nun gleichzeitig mit der waagerechten auch die vertikale Justierung einstellen, würde folgendes passieren:

Gleichzeitiges Justieren in Höhe und Breite

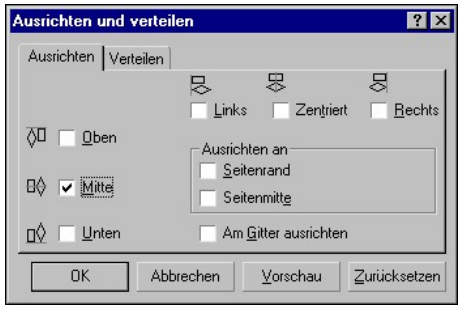
Und das wollten Sie sicherlich nicht erreichen, oder?

2.20 Objekte gruppieren

Deshalb müssen wir in diesem Fall in zwei Arbeitsschritten vorgehen. Nachdem die horizontale Ausrichtung vorgenommen wurde, werden der Pfeil und der Schriftzug gruppiert.

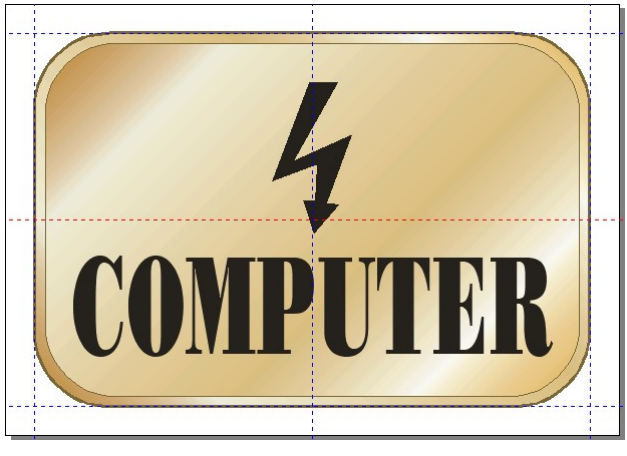
Markieren Sie dazu diese beiden Elemente, und drücken Sie die Tastenkombination Strg + G. Damit werden diese beiden Objekte zu einer Einheit – einer Gruppe – zusammengefaßt. Alternativ zur Tastenkombination können Sie auch die Menüfunktion *Anordnen/Gruppieren* aufrufen, oder die entsprechende Funktion in der Eigenschaftsleiste verwenden.

Nachdem diese beiden Objekte nun zusammengefaßt sind, wird eine erneute Ausrichtung vorgenommen. Markieren Sie dazu zuerst die neu erzeugte Gruppe, danach das Rechteck darunter. Rufen Sie nun erneut das *Ausrichten und Verteilen*-Dialogfeld auf, und markieren Sie dort die vertikale Ausrichtung mit der Option *Mitte*. Sie sehen dies im folgenden Bild:



Die vertikale Ausrichtung wird eingestellt

Sie sehen am nachfolgend gezeigten Ergebnis, daß nun die Elemente korrekt ausgerichtet sind. Die „Hilfs“-Gruppierung kann jetzt durch Drücken der Tastenkombination Strg + U wieder aufgehoben werden. Die Gruppe benötigten wir ja nur zum Ausrichten.



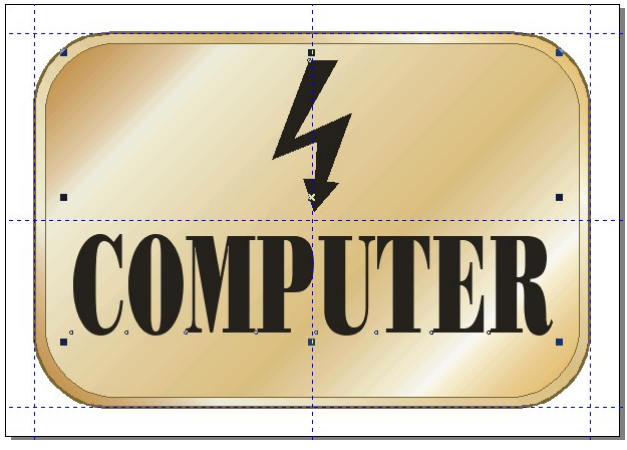
Die korrekte Ausrichtung

Warum sieht das Ergebnis falsch aus?

Tja, da haben wir ein grafisches Problem. Obwohl sich die beiden Objekte absolut exakt in der Mitte befinden, sieht es optisch so aus, als wenn der Schriftzug zu tief plaziert wäre.

Das liegt daran, daß der Schriftzug „schwerer wiegt“ als der Pfeil, weil er deutlich mehr Platz in Anspruch nimmt als der schmalere Pfeil. Also müssen wir hier die mathematische Präzision überlisten, und die Ausrichtung nach optischen Gesichtspunkten vornehmen.

Dafür bietet sich das senkrechte Verschieben mit Hilfe der Pfeiltasten an. Wir haben die beiden Objekte „nach Gefühl“ verschoben, und drei Mal die „Pfeil-nach-oben“-Taste gedrückt. Das mathematisch falsche Ergebnis sieht optisch richtiger aus, wie Sie im folgenden Bild sehen:



Das mathematisch falsche und optisch schönere Ergebnis

Die Präzision

Wo wir gerade beim Thema Präzision sind, können wir uns auch gleich einem Fehler widmen, den wir bisher verschwiegen haben. Sicherlich ist Ihnen dieser Fehler sofort aufgefallen.

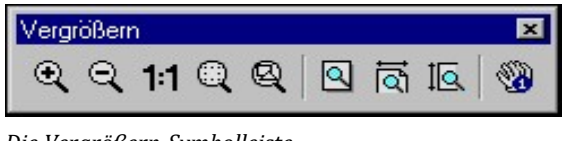
Beim Duplizieren des Rechtecks haben wir einfach die abgerundete Ecke übernommen. Dies ist natürlich nicht korrekt, da sich beim Skalieren zwei unterschiedliche Radien ergeben. Korrekterweise müssen die beiden Rundungen aber parallel zueinander verlaufen.

Also sehen wir uns diesen Mißstand einmal aus der Nähe an.

2.21 Die Ansichtgröße verändern

Bisher haben wir alle unsere Arbeiten in der Standardansichtsgröße vorgenommen. Bei diesem Standardwert ist immer das gesamte Blatt zu sehen. Für die bisherigen Aufgaben war dies auch völlig ausreichend.

Um nun aber Details zu erkennen, müssen wir uns die betreffende Stelle näher heranholen. Bei unseren vorbereitenden Arbeiten hatten wir eine zusätzliche Symbolleiste geöffnet, in der die *Zoom*-Werkzeuge untergebracht sind. Sie erinnern sich?

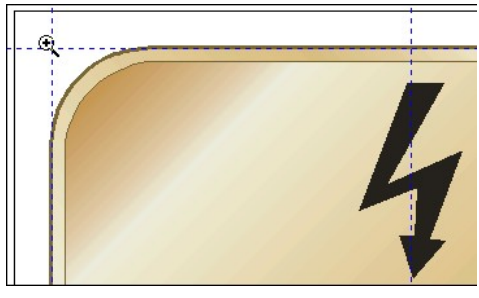


Die Vergrößern-Symbolleiste

Um an einen Bildausschnitt heranzuzoomen, müssen Sie die folgenden Arbeitsschritte ausführen:

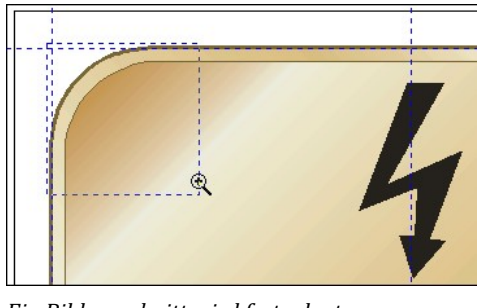
1. Wählen Sie aus der *Vergrößern*-Symbolleiste das erste Symbol mit der „Plus-Lupe“ aus. Sicher haben Sie sich bereits gedacht, daß mit diesem Werkzeug der Bildausschnitt vergrößert wird.

2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger – der jetzt das Lupensymbol zeigt – neben die obere Ecke des äußeren Rechtecks. Halten Sie dann die Maustaste gedrückt.



Erster Ansatzpunkt der Lupe

3. Ziehen Sie einen Rahmen um den Bereich, der nach der Vergrößerung die Arbeitsfläche füllen soll.



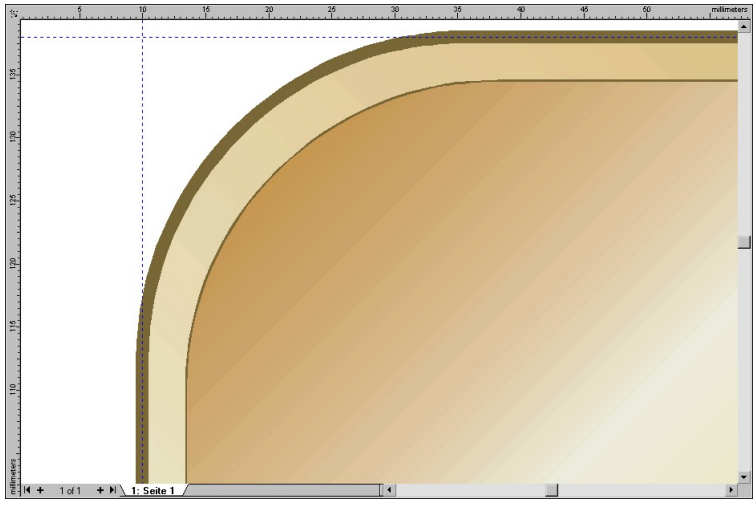
Ein Bildausschnitt wird festgelegt

4. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Darstellungsgröße soweit vergrößert, daß der Inhalt des Rahmens vollständig sichtbar ist.

Was passiert?

Beachten Sie beim Zoomen folgendes: Wenn Sie einen sehr schmalen, aber hohen Bereich markieren, wird die Höhe berücksichtigt, bei einem breiten, flachen die Breite. Es wird immer so vergrößert, daß in jedem Fall alle Teile sichtbar sind, die Sie eingegrenzt hatten.

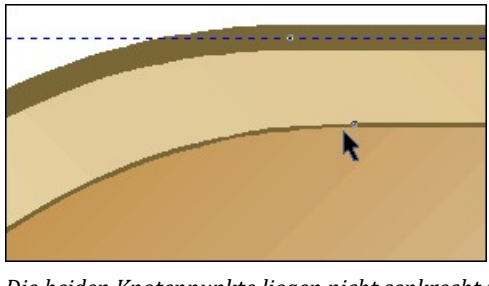
Nachdem Sie die Ansichtsgröße geändert haben, sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie im folgenden Bild aussehen:



Die vergrößerte Darstellung

Am Bildinhalt hat sich nichts verändert, Sie erkennen aber nun durch die starke Vergrößerung die Details des Bildes besser. Wenn Sie nun beide Rechtecke markieren, erkennen Sie auch gut, warum die beiden Konturen nicht parallel zueinander verlaufen.

Beachten Sie im folgenden Bild die beiden Knotenpunkte. Sie sehen den Mauszeiger am Knotenpunkt des inneren Rechtecks. Die Knotenpunkte zeigen den Beginn der Rundung an. Sie sehen, daß der Knotenpunkt des äußeren Rechtecks nicht senkrecht über dem anderen liegt.



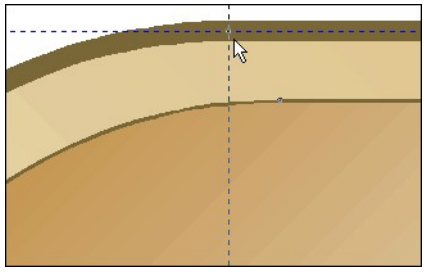
Die beiden Knotenpunkte liegen nicht senkrecht übereinander

Diesen Mißstand wollen wir nun beheben. Um die Punkte präzise zu plazieren, benötigen wir eine neue Hilfslinie. Um diese schnell und exakt plazieren zu können, bedienen wir uns einer Funktion, die wir bisher noch nicht beschrieben haben.

An Objekten ausrichten

Rufen Sie die Funktion *Layout/An Objekten ausrichten* auf. Damit werden alle Knotenpunkte der Objekte „magnetisiert“. Ziehen Sie nun aus dem vertikalen Lineal eine Hilfslinie heraus, und nähern Sie sich dem Knotenpunkt des äußeren Rechtecks.

Sobald Sie sich dem Knotenpunkt nähern, bemerken Sie, wie die Hilfslinie von dem Knotenpunkt angezogen wird. Nachdem Sie die Maustaste losgelassen haben, ist die Hilfslinie exakt an dem Knotenpunkt ausgerichtet.



Die Hilfslinie wurde am Knotenpunkt ausgerichtet

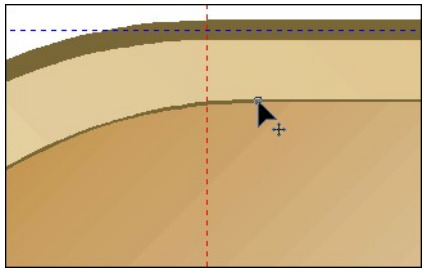
2.22 Knoten bearbeiten

Nun wollen wir den Knotenpunkt des inneren Rechtecks verschieben. Achten Sie darauf, daß nur das innere Rechteck ausgewählt ist.

In früheren Corel-Versionen mußten Sie nun das Knotenbearbeitungswerkzeug aufrufen. Das ist in der aktuellen Version nicht mehr notwendig. Vorausgesetzt, Sie haben die oben gezeigte Schaltfläche eingeschaltet. Dann sind das Markierungs- und das Knotenbearbeitungswerkzeug in einer Funktion vereint.

Da wir zuletzt das Lupen-Werkzeug aktiviert hatten, muß nun zum Markierungs-Hilfsmittel gewechselt werden. Dieses Werkzeug erreichen Sie über die erste Schaltfläche in der Hilfsmittelleiste.

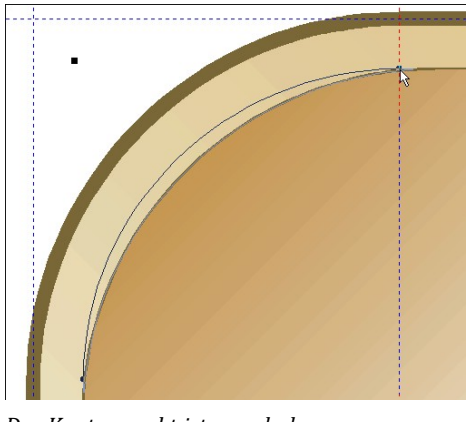
Wenn Sie den Mauszeiger jetzt über den Knotenpunkt bewegen, ändert sich der Mauszeiger. Sie können nun den Knotenpunkt bearbeiten. Klicken Sie auf den Knotenpunkt, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Der Knotenpunkt ist angeklickt

Ziehen Sie nun die Maus in die Richtung der Hilfslinie. Wenn Sie sich der Hilfslinie nähern, sollte diese magnetisch wirken, und den Knotenpunkt anziehen. Ist dies nicht der Fall, ist die Menü-Option *Layout/An Hilfslinie ausrichten* nicht aktiv. Sie erkennen die Aktivierung an einem Haken vor dem Menüeintrag.

Im folgenden Bild sehen Sie, wie sich die Rundung des inneren Rechtecks verändert. Die Abbildung zeigt die Vorschauansicht während des Bearbeitens.



Der Knotenpunkt ist verschoben

Nachdem wir die Bearbeitung in der Naheinstellung fertiggestellt haben, können wir wieder auf die gewohnte Seitenansicht zurückschalten.

Auf Seite zoomen

In der *Vergrößerungs*-Symbolleiste gibt es verschiedene Optionen, um die Darstellungsgröße zu verändern. Auf die einzelnen Optionen werden wir später eingehen. An den meisten Symbolen der Schaltflächen erkennen Sie sehr gut, wie sich der Zoom auswirkt.

Wir wollen nun wieder die gesamte Seite sehen, also wählen wir die Schaltfläche, auf der die ganze Seite mit einer Lupe zu sehen ist. Sie sehen das Symbol in der Überschrift. Damit springen Sie wieder zu der Ansicht zurück, in der wir vor der Vergrößerung gearbeitet haben.

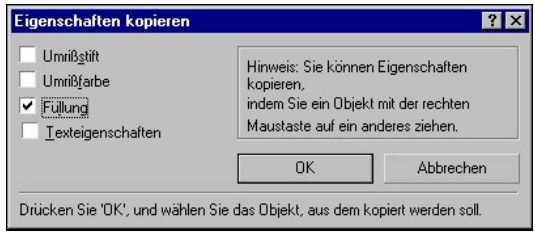
2.23 Eigenschaften kopieren

Nun wollen wir uns der farblichen Gestaltung der beiden neuen Elemente – des Pfeils und des Schriftzugs – widmen. Die Füllung soll nach einem ähnlichen Prinzip erfolgen, wie beim Hintergrund.

Hier wollen wir uns einer weiteren CorelDRAW-Funktion bedienen. Führen Sie folgende Arbeitsschritte aus:

1. Markieren Sie zunächst die beiden Objekte. Rufen Sie dann die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren aus* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination Strg + Umschalt + A wählen.

2. Es erscheint das folgende Dialogfeld:



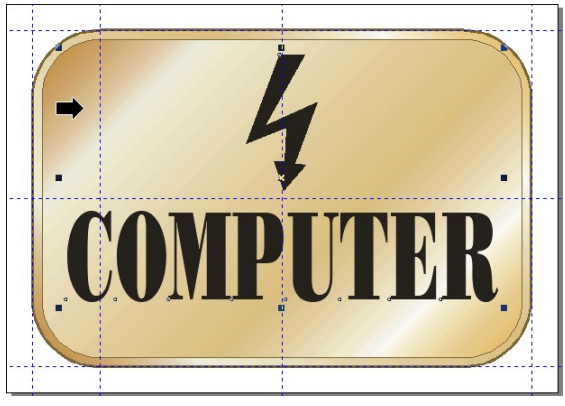
Das Dialogfeld Eigenschaften kopieren aus

3. Mit dieser Funktion können Sie Attribute übernehmen, die Sie schon bei anderen Objekten verwendet haben. Dabei werden Füllungen sowie Umrißstärke und -farbe unterschieden. Sie müssen also nicht immer alle Attribute eines anderen Objekts übernehmen. Wir wollen für unser Beispiel lediglich die Füllungsattribute des Rechtecks übernehmen, die anderen Eigenschaften sollen aber erhalten bleiben.

4. Nachdem Sie das Optionsfeld *Füllung* angekreuzt haben, bestätigen Sie die Einstellung mit der OK-Schaltfläche.

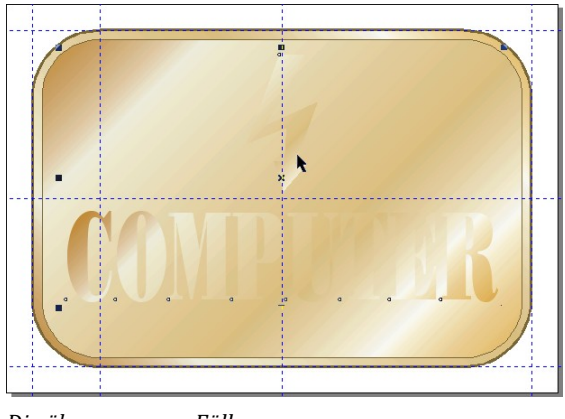
5. Wenn das Dialogfeld wieder geschlossen ist, erscheint ein veränderter Mauszeiger. Ein kräftiger Pfeil zeigt an, daß Sie auf das Objekt zeigen sollen, dessen Eigenschaften Sie kopieren wollen.

6. Klicken Sie auf das Rechteck. In der folgenden Abbildung sehen Sie den Mauszeiger, der sich über dem Rechteck befindet.



Die Eigenschaften eines anderen Objekts werden übernommen

7. Nachdem Sie das Rechteck angeklickt haben, sehen Sie, daß die beiden Elemente nun dieselbe Füllung erhalten haben, wie das Rechteck, auf das Sie gezeigt hatten.



Die übernommene Füllung

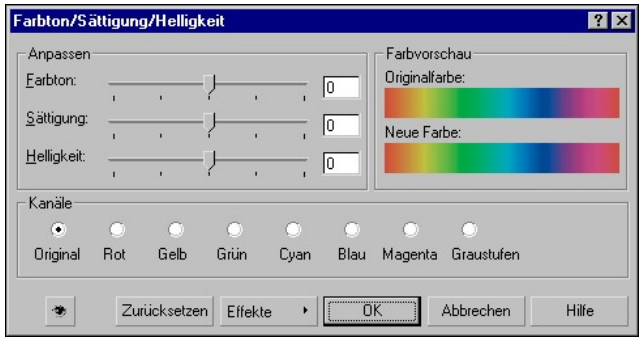
Diese Füllung soll natürlich nur als Basis für die folgenden Arbeitsschritte dienen. Wundern Sie sich deshalb nicht, daß nach der Änderung die beiden Elemente kaum zu erkennen sind.

2.24 Farben verändern

Da die beiden Elemente noch markiert sind, können wir die Bearbeitung gleich fortsetzen. Wir benötigen für die folgenden Änderungen eine Funktion, die in der Version 7 eine großartige Neuerung gewesen ist. Für Vektorgrafikprogramme ist diese Funktion eher ungewöhnlich.

Im Menü *Effekte* finden Sie im Untermenü *Farbanpassung* einige Einträge, mit denen Sie das Aussehen eines Objekts beeinflussen können. Rufen Sie aus diesem Untermenü die Funktion *Farbton-Sättigung-Helligkeit* auf.

Es erscheint das folgende Dialogfeld:

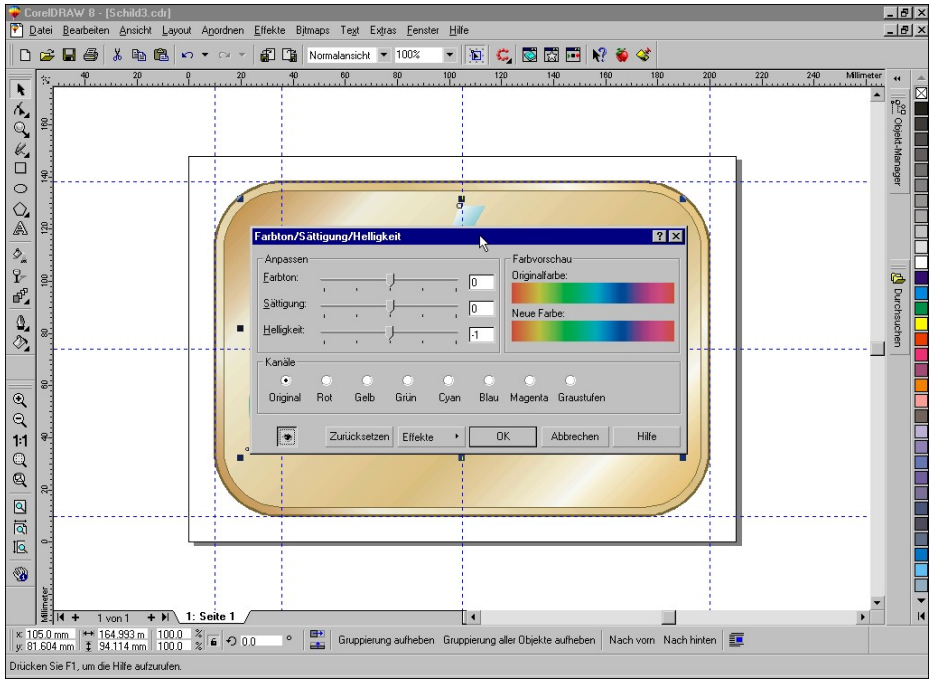


Das Dialogfeld zum Verändern von Farbton, Sättigung und Helligkeit

In diesem Dialogfeld finden Sie drei Regler, deren Namen schon verraten, was Sie damit bewirken können. Derartige Optionen sind normalerweise eher von Bildbearbeitungsprogrammen bekannt. Sie sind seit ihrer Einführung eine große Stärke von CorelDRAW.

Helligkeit verändern

Beginnen wir mit dem letzten Regler. Geben Sie dort den Wert „-1“ ein. Wenn Sie sich nun das Motiv betrachten, was sehen Sie dann? Richtig: Nicht viel, wie das nächste Bild belegt.



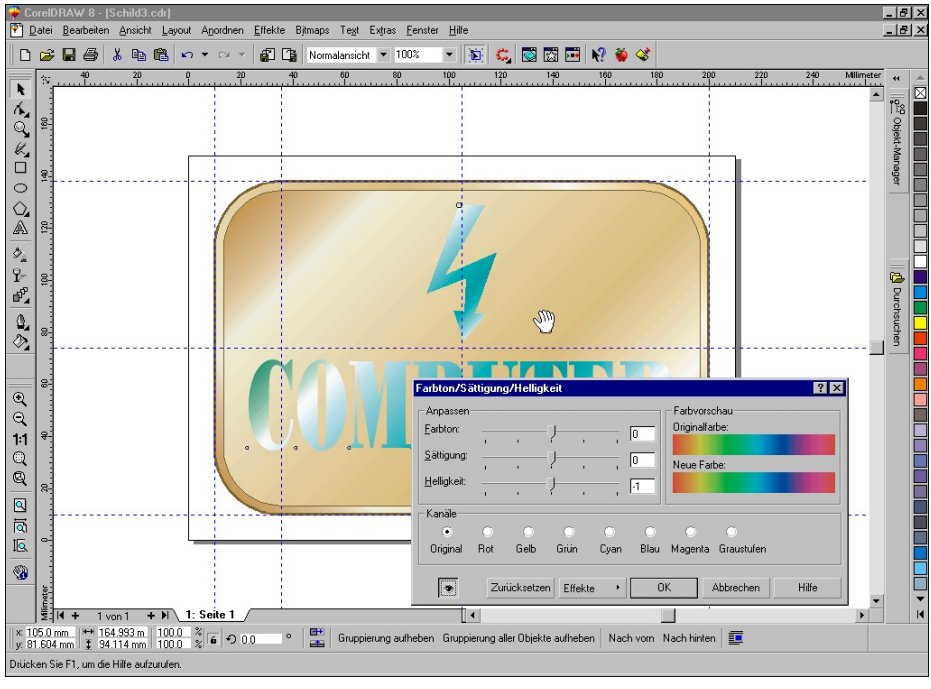
Das Dialogfeld stört die Ansicht des Motivs

Daß Sie nichts sehen, hat mehrere Gründe. Zum einen ist natürlich der eingegebene Wert sehr gering und zum anderen behindert das Dialogfeld die Ansicht auf das Motiv.

Also wollen wir das Dialogfeld nun verschieben. Klicken Sie dazu mit dem Mauszeiger in die Titelleiste des Dialogfelds – wie im vorangegangenen Bild gezeigt – und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun verschieben Sie das Fenster an eine neue Position.

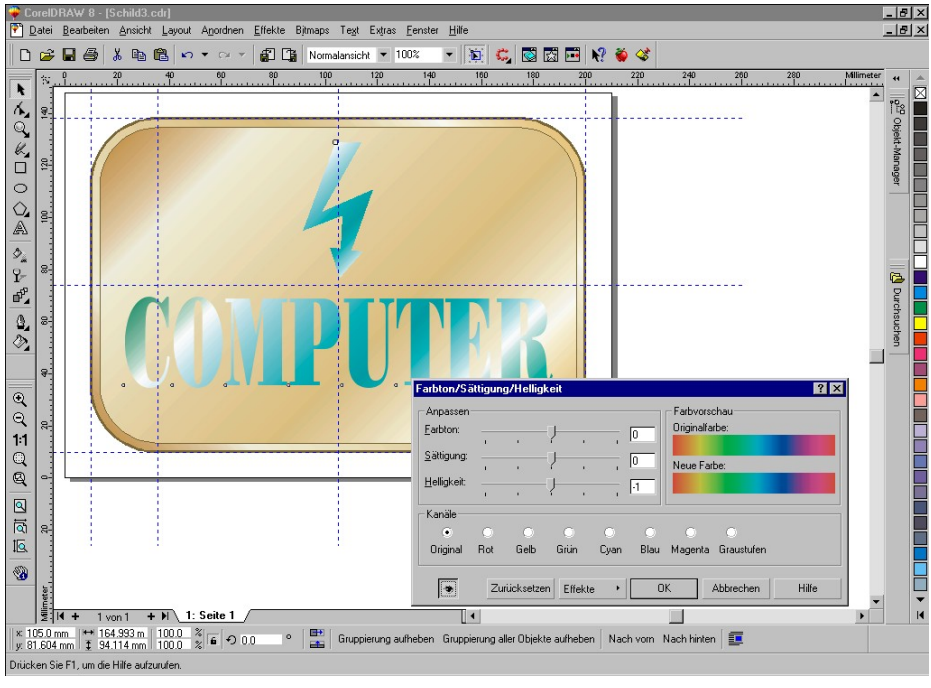
Auch nach diesem Verschieben ist das Bild noch nicht vollständig zu sehen, da das Papier zentriert in der Arbeitsfläche plaziert ist. Wenn Sie nun den Mauszeiger außerhalb des Dialogfelds bewegen, verwandelt er sich in eine Hand, wie Sie im nächsten Bild sehen.

Dieses Symbol zeigt an, daß Sie nun die Arbeitsfläche verschieben können. Drücken Sie also die Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Ziehen Sie dann mit der Maus, um die Arbeitsfläche zu verrücken.



Die Arbeitsfläche kann verschoben werden, wie der Mauszeiger symbolisiert

Auf diese Art können Sie ausreichend Platz schaffen, so daß Sie das bearbeitete Element gut erkennen können. Beachten Sie diese Situation in der folgenden Abbildung. Um die Änderungen an den ausgewählten Objekten bewundern zu können, müssen Sie aber noch die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol am Fuß des Dialogfelds einschalten. Damit wird nämlich der Vorschaumodus aktiviert. was Sie ebenfalls im nächsten Bild sehen.



Das zu verändernde Objekt ist nun sichtbar

Nachdem wir jetzt sehen, was wir tun, können wir nun mit dem Verändern der Einstellungen fortfahren. Mit der Eingabe im Helligkeitsfeld haben wir die markierten Objekte ein wenig abgedunkelt, um die weißen Stellen vom Untergrund zu trennen.

Farbton verändern

Als nächstes wollen wir den Farbton verändern. Dazu dient das obere Feld. Wir stellen hier den maximal möglichen Wert von 180 ein. Dazu können Sie entweder das Eingabefeld verwenden, oder den Schieberegler ganz nach rechts ziehen.

Wie sich die Farbtonänderung auswirkt, können Sie an den beiden Farbbalken sehen, die neben den Eingabefeldern untergebracht sind. Im oberen Farbbalken sehen Sie die aktuellen Farbeinstellungen. Der Farbbalken darunter verschiebt sich, wenn Sie den Wert im Eingabefeld verändern.

Sie können gut erkennen, wie sich die Farben verändern. Sie brauchen dazu nur die darunterliegende Farbe zu betrachten. Unter den gelben Farbtönen liegen nach dem Einstellen des neuen Wertes die blauen Farbtöne. Dies sehen Sie auch im Bild: Wir haben durch diese Veränderung die goldenen Farben des Schriftzugs und des Pfeils in blaue Farbtöne umgewandelt.

Sättigung erhöhen

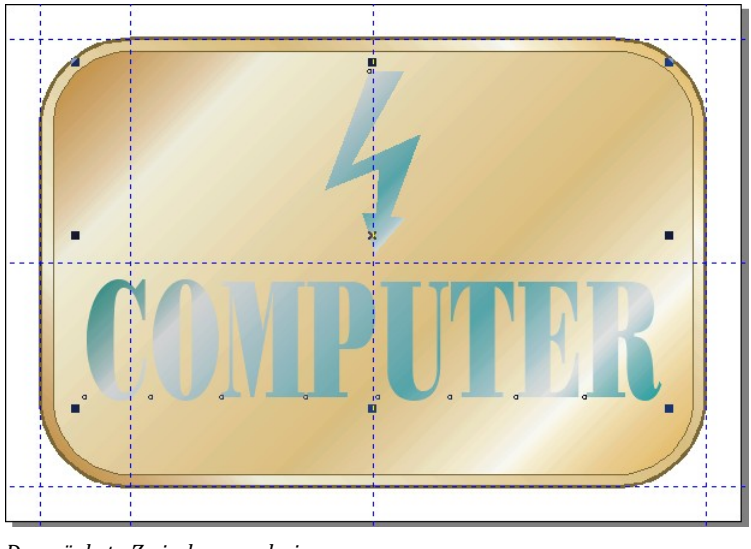
Nachdem der Farbwert verändert wurde, fällt auf, daß die Farben recht stumpf sind. Mit dem mittleren Schieberegler können Sie die Sättigung – also die Intensität – verändern. Je höher der Wert ist, um so „reiner“ werden die Farben.

Um den Unterschied zwischen dem Hintergrund und den ausgewählten Objekten zu erhöhen, stellen wir den Maximalwert „100“ ein.

Vorschau bewerten

Da wir ja den Vorschaumodus eingeschaltet haben, ist jeder Unterschied bei einer neuen Werteingabe sofort erkennbar. Deshalb sehen Sie sofort, daß der Helligkeitsunterschied noch nicht optimal ist. Also stellen wir nun den Wert für die Helligkeit auf „-6“ ein.

Bestätigen Sie über die OK-Schaltfläche die eingegebenen Werte. Damit erreichen wir das folgende Zwischenergebnis:



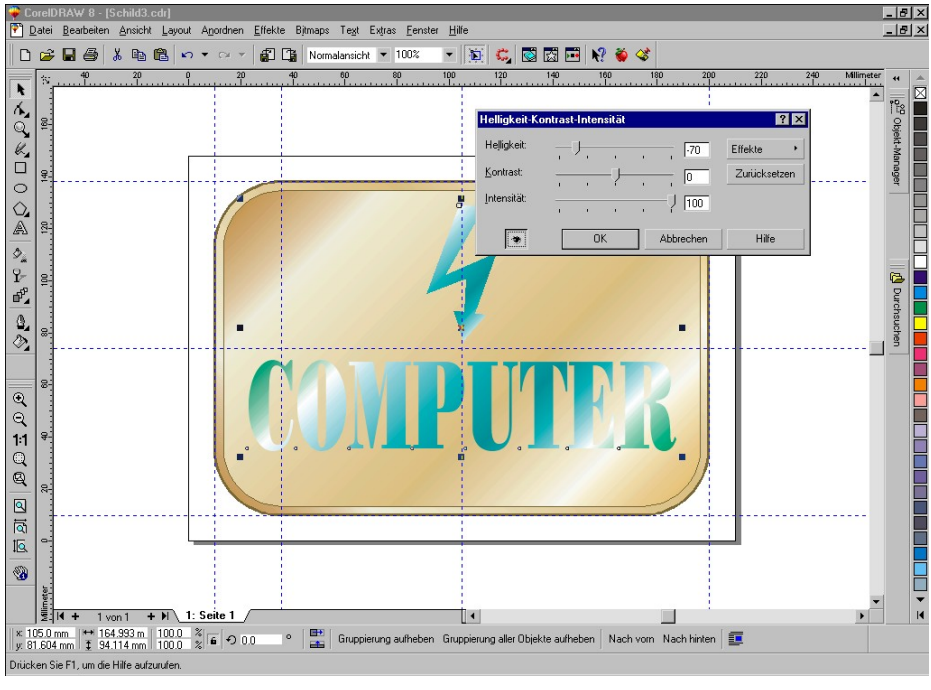
Das nächste Zwischenergebnis

Kontrast erhöhen

Im *Farbanpassungs*-Menü gibt es eine weitere Funktion, die wir jetzt benötigen: *Helligkeit-Kontrast-Intensität.* Die Veränderung ist zwar erkennbar, sie gefällt uns aber noch nicht, da der Kontrast zu gering ist.

Also bearbeiten wir nun das Zwischenergebnis weiter. Auch in diesem Dialogfeld sind nach dem Aufruf wieder drei Schieberegler sichtbar, mit denen Sie die drei Faktoren: Helligkeit, Kontrast und Intensität verändern können.

Hier verstellen wir die Werte sehr drastisch: Für die Helligkeit geben wir „-70“ an und für die Intensität – die Stärke – den Maximalwert „100“ ein. Um die Auswirkungen am Bild beurteilen zu können, verschieben wir das Dialogfeld erneut. Sie sehen dies im nächsten Bild:



Die Helligkeit wird ebenso wie die Intensität verändert

Immer wieder

Sie müssen die Vorschauoption in jedem Dialogfeld erneut mit einem Klick auf die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol einschalten, da die Einstellung nicht aus den anderen Dialogfelder übernommen wird.

Übernommen

Wenn Sie in einem der Farbanpassungs-Dialogfelder Werte eingestellt haben, werden diese beim nächsten Aufruf des Dialogfelds übernommen.

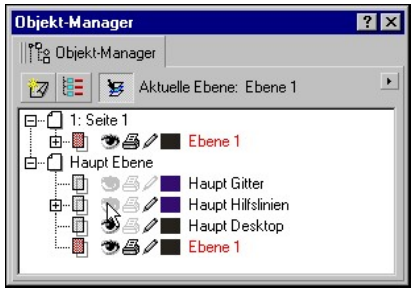
2.25 Ebeneneinstellungen

Bei den folgenden Arbeiten stören die Hilfslinien, deshalb wollen wir die Ansicht der Linien deaktivieren. Sie können dafür die Menü-Funktion *Ansicht/Hilfslinien* verwenden. Nach dem Aufruf wird der Haken des Eintrags entfernt.

Alternativ dazu bietet auch der Objekt-Manager eine entsprechende Option. Vor den einzelnen Ebenen sehen Sie drei Symbole: Ein Auge, einen Drucker und einen Stift. Sind diese Symbole schwarz, sind sie aktiv. Inaktive Optionen werden grau dargestellt. Mit einem Klick auf das Symbol erfolgt die Umschaltung.

Mit dem Augen-Symbol werden die Ebenen „unsichtbar“. Mit dem Drucker-Symbol bestimmen Sie, ob die entsprechende Ebene gedruckt werden soll. Bei deaktiviertem Stift-Symbol kann die betreffende Ebene nicht mehr bearbeitet werden.

Da wir die Hilfslinien nicht mehr brauchen, klicken Sie also auf das Augen-Symbol der Hilfslinien-Ebene. Sie sehen den Mauszeiger im folgenden Bild an dieser Stelle. Das Augen-Symbol wird dann grau.



Die Hilfslinien werden ausgeblendet

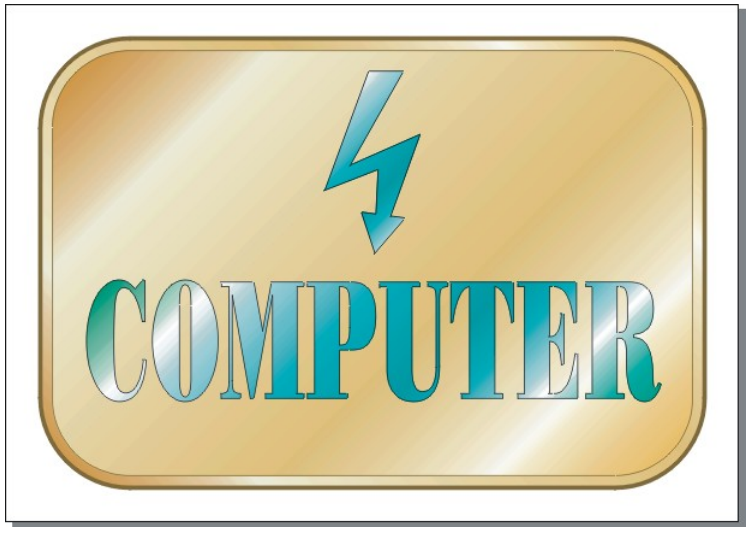
Weiter aktiv

Die Funktionalität der Hilfslinien ändert sich dadurch nicht: Sie sind weiterhin magnetisch.

2.26 Schatten plazieren

Bevor wir nun einen weichen Schatten unter den beiden Elementen plazieren wollen, versehen wir die beiden Objekte mit einer Kontur. Als Konturstärke stellen wir einen halben Punkt über die erste Schaltfläche der vorgegebenen Werte im Umriß-Flyout-Menü ein.

Die Ausgangsbasis für die folgenden Arbeitsschritte sieht nun folgendermaßen aus. Wir haben den Pfeil und den Text übrigens wieder gruppiert.



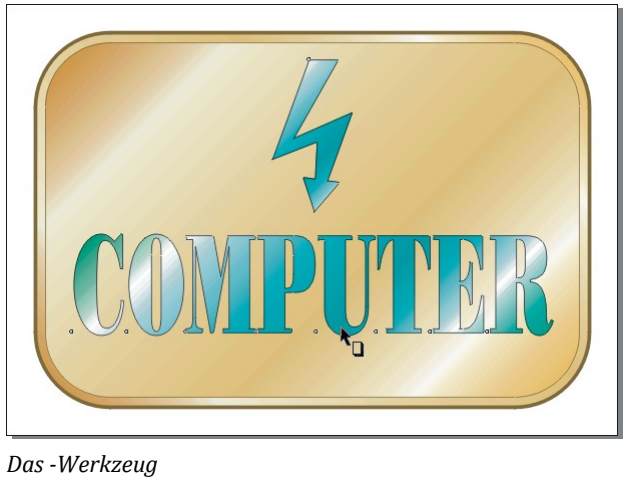
Die neue Vorlage

Nun wollen wir die neue Funktion verwenden, mit der Sie weiche Schatten unter Objekten plazieren können. Diese Neuerung erreichen Sie über die abgebildete Schaltfläche im Flyout der interaktiven Werkzeuge. Um den Schatten zu plazieren gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie die Objektgruppe. Um eine bessere Ansicht zu erhalten, arbeiten wir im erweiterten Ansichtsmodus. Schalten Sie diesen Modus gegebenenfalls im Menü *Ansicht* ein.

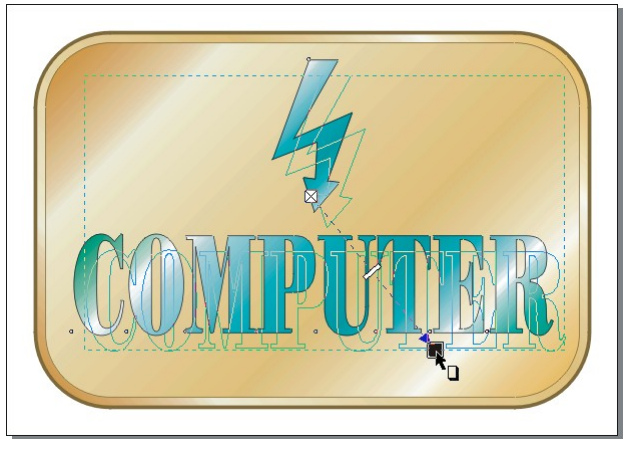
2. Rufen Sie das -Werkzeug auf.

3. Klicken Sie auf die Gruppe, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



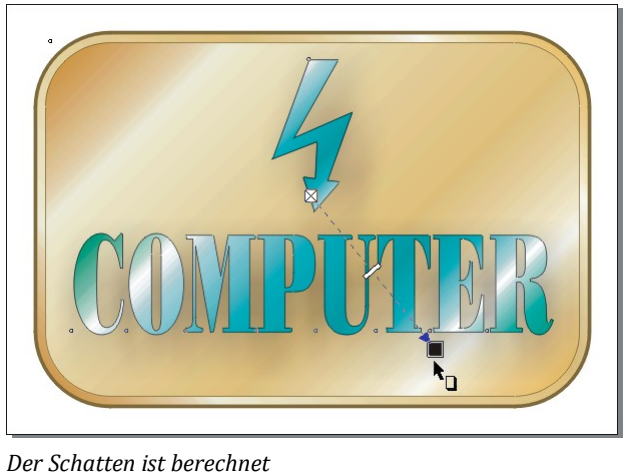
Das -Werkzeug

4. Ziehen Sie mit der Maustaste. Sie sehen, wie ein versetztes Element entsteht, das den Abstand des Schattens anzeigt. Durch Verziehen mit der Maus können Sie den Winkel und den Abstand frei bestimmen.



Der Abstand des Schattens wird festgelegt

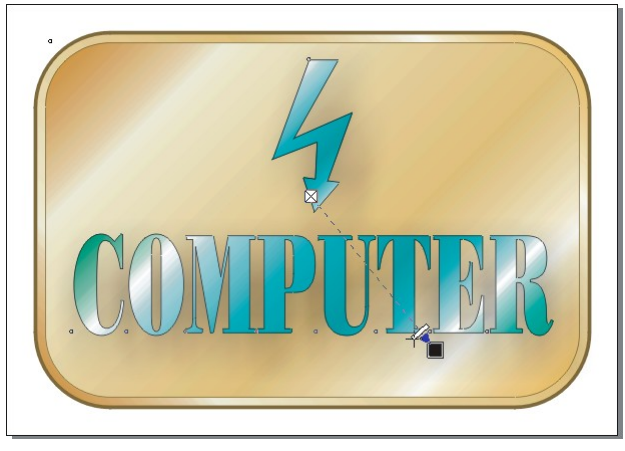
5. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Schatten generiert. Aber Vorsicht: Es dauert eine Weile, ehe Sie etwas sehen, CorelDRAW ist nicht abgestürzt. Wenn der Schatten berechnet ist, sehen Sie zunächst auch keinen allzu großen Unterschied, was daran liegt, daß die Standardwerte verwendet wurden.



Der Schatten ist berechnet

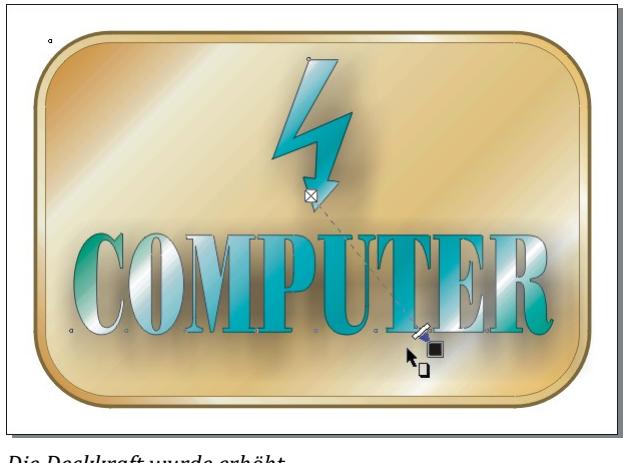
6. Nach dem Berechnen sehen Sie wieder einige Symbole. Das schwarze Quadrat symbolisiert die volle Deckkraft, das weiße die Durchsichtigkeit des Schattens. Mit der Position des Rechtecks legen Sie fest, wie stark der Schatten decken soll. Je weiter Sie das Rechteck in Richtung des schwarzen Quadrats bewegen, um so deckender wird der Schatten.

7. Klicken Sie auf das Rechteck, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie das Rechteck sehr nah an das schwarze Quadrat, um den Schatten fast deckend zu gestalten.



Die Deckkraft wird erhöht

8. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Schatten neu berechnet. Aber Vorsicht: Leider dauert auch hier jede einzelne Änderung ihre Zeit! Neue Funktionen haben bei CorelDRAW halt ihren Preis!



Die Deckkraft wurde erhöht

9. Die weiteren Änderungen wollen wir über die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste vornehmen, das ist leichter und präziser. Sie sehen diese Eigenschaftsleiste in der folgenden Abbildung.

Die Eigenschaftsleiste des -Werkzeugs

10. Mit dem zweiten Eingabefeld bestimmen Sie, wie weich der Schatten auslaufen soll. Je geringer der Wert ist, um so scharfkantiger ist das Ergebnis. Für den ersten Versuch geben Sie hier einen Wert von „10“ ein. Damit wird das folgende Ergebnis erzielt.

Der Schatten wird scharfkantiger

11. Mit den beiden ersten Eingabefeldern können Sie ebenfalls den Abstand des Schattens einstellen. Diese Variante ist präziser, als die Einstellung über die Maus. Wir geben hier einen horizontalen Abstand von 1,5 Millimeter ein. Für den vertikalen Abstand wählen wir denselben Wert, allerdings mit einem Minuszeichen davor. Bei negativen Werten wird nämlich der Schatten nach unten geschoben, bei positiven nach oben.

12. Nachdem der neue Abstand eingegeben wurde, stellen wir die Weichheit des Schattens nochmals um, dieses Mal auf den Wert 4. Dieser Umweg läßt sich nicht vermeiden, da die korrekte Beurteilung erst jetzt möglich ist.

Der Abstand des Schattens zum Objekt wird reduziert

Einstellungen kopieren

Sie hatten ja schon die Variante kennengelernt, Eigenschaften von anderen Objekten zu kopieren. Diese Möglichkeit gibt es auch bei den Effekten. Markieren Sie zunächst das Element, das ebenfalls einen Schatten erhalten soll. In unserem Beispiel ist dies das größere Rechteck.

Rufen Sie dann die Menü-Funktion *Effekte/Kopieren/Schlagschatten von* auf. Es erscheint wieder der bekannte Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt zeigen müssen, von dem Sie die Schatteneinstellungen übernehmen wollen.

Da die beiden Elemente gruppiert sind, brauchen Sie nicht genau auf den Pfeil oder den Text zu klicken. Es reicht auch die nachfolgend gezeigte Position.

Der Schatten wird übernommen

Natürlich wollen wir die Einstellungen des Textes nicht genauso übernehmen. Deshalb nehmen wir in der Eigenschaftsleiste einige Änderungen vor, die Sie im nächsten Bild sehen.

Die veränderten Einstellungen

Zeit sparen

Um die Einstellungen auf den Schatten des Rechtecks zu übertragen, drücken Sie nach der Eingabe im letzten Feld einfach die Return-Taste. Erst dann werden die Veränderungen durchgeführt. Mit diesem Verfahren sparen Sie das ständige Neuberechnen.

Damit haben wir das Ziel des Workshops erreicht. Das Endergebnis sehen Sie im nächsten Bild. Der Arbeitsaufwand hat sich doch gelohnt, oder? Sie finden das fertige Ergebnis auf der CD des Buchs im Verzeichnis \ARBEITEN unter dem Namen SCHILD.CDR.

Das Endergebnis

Lichtrichtung beachten

Beachten Sie, daß ein Schatten immer dann am realistischsten aussieht, wenn er nach unten rechts verläuft. Man hat dann nämlich den Eindruck, als wenn das Licht von links oben käme. Dies entspricht dem natürlichen Empfinden des Menschen.

Das war ja ganz schön spannend!

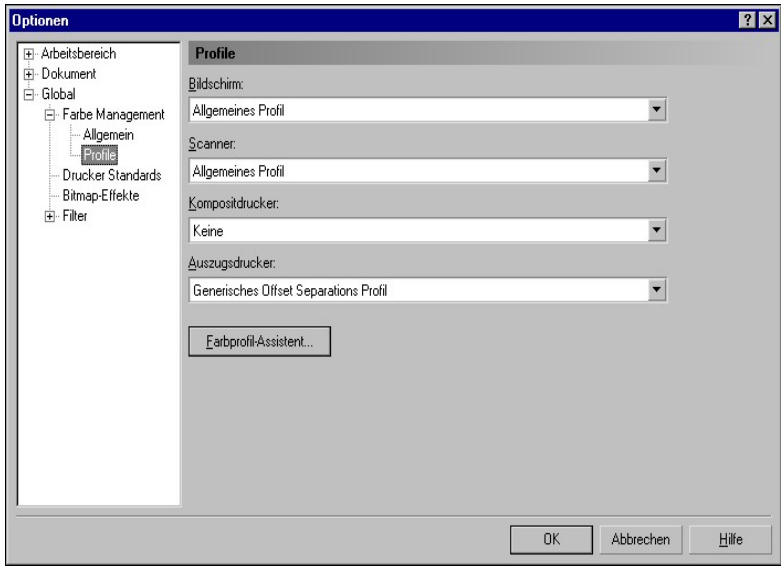
Auf jeden Fall haben Sie in diesem ersten Workshop einiges über CorelDRAW erfahren. Aber natürlich haben Sie in diesem Kapitel nur einen knappen Überblick über die Möglichkeiten erhalten.

Außerdem haben wir darauf geachtet, daß viele der neuen Funktionen zum Einsatz kamen. So haben Sie auch gleich einen Eindruck von den erweiterten Funktionen gewinnen können.

Das Wichtigste in diesem Kapitel war jedoch, daß eine bestimmte Reihenfolge der Arbeitsschritte eingehalten werden muß, um ohne Umwege zum Ziel zu gelangen. Außerdem haben Sie gemerkt, wie Sie bereits mit wenigen Objekte – vier Stück an der Zahl – eine ansprechende Grafik gestalten können. Es muß also nicht immer ein unverändertes Clipart-Motiv verwendet werden.

Meine Farben sehen anders aus!

Wir wollen an dieser Stelle nicht näher darauf eingehen, der Grund ist jedoch folgender: CorelDRAW installiert automatisch eine Farbkorrektur, um Monitor und Ausgabegerät optimal aufeinander abzustimmen – zu kalibrieren. Die Einstellung dazu finden Sie im Menü *Extras/Optionen*. Wir verwendeten bei der Arbeit folgende Einstellung. Falls Sie andere Einstellungen vorgenommen haben, kann es bei Ihnen eventuell zu Farbabweichungen kommen.



Farbprofil-Einstellung

Die Funktionen werden wir später noch detaillierter beschreiben.

3. Crashkurs: In der digitalen Dunkelkammer

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen anhand einer Bildbearbeitung und -optimierung die Möglichkeiten von Corel PHOTO-PAINT vorstellen. Im Laufe der Versionen haben sich die Funktionen dieses Programms immer weiter verbessert.

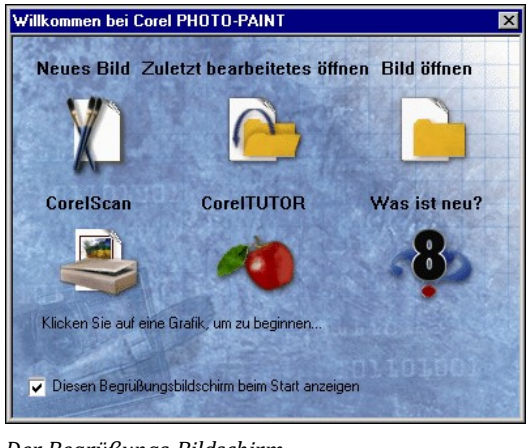
Corel orientierte sich dabei immer an dem Marktführer Photoshop. So gibt es auch in der Version 8 wieder einige Neuerungen, die Ihnen die Bearbeitung erleichtern.

In unserem Beispiel werden wir nicht alle Funktionen von Corel PHOTO-PAINT erläutern. Sie lernen aber alle wichtigen Funktionen kennen. Wir werden Retusche-arbeiten durchführen, und ein Objekt in das Bild integrieren. Außerdem wird der Kontrast und die Helligkeit optimal abgestimmt.

3.1 Corel PHOTO-PAINT starten

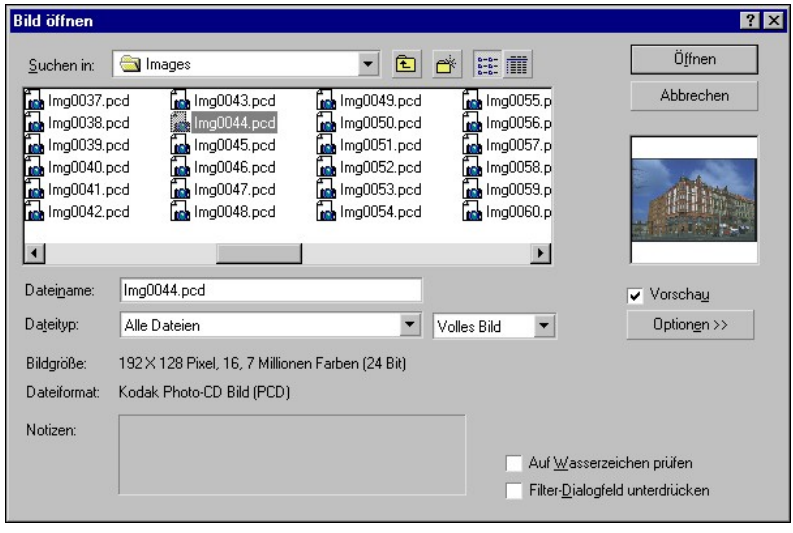
Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol, das Sie in der Überschrift sehen. Nach dem Start erscheint ein Begrüßungs-Bildschirm.

Hier können Sie aus unterschiedlichen Optionen auswählen, wie Sie Ihre Arbeit beginnen wollen. Wir haben ein Photo-CD-Bild ausgesucht, deshalb wählen wir die Option *Bild öffnen*.



Der Begrüßungs-Bildschirm

Nach der Auswahl der Option erscheint das Dialogfeld zum Öffnen von Dateien. Wählen Sie hier die betreffende Datei aus. Wenn Sie eine Vorschau des Bildes sehen wollen, muß die entsprechende Option aktiviert sein. Wir haben das Ausgangsbild auf der CD des Buches im Verzeichnis VORLAGEN unter dem Namen HANNOVER.TIF abgelegt.



Öffnen einer Photo-CD-Datei

3.2 Das Photo-CD-Format

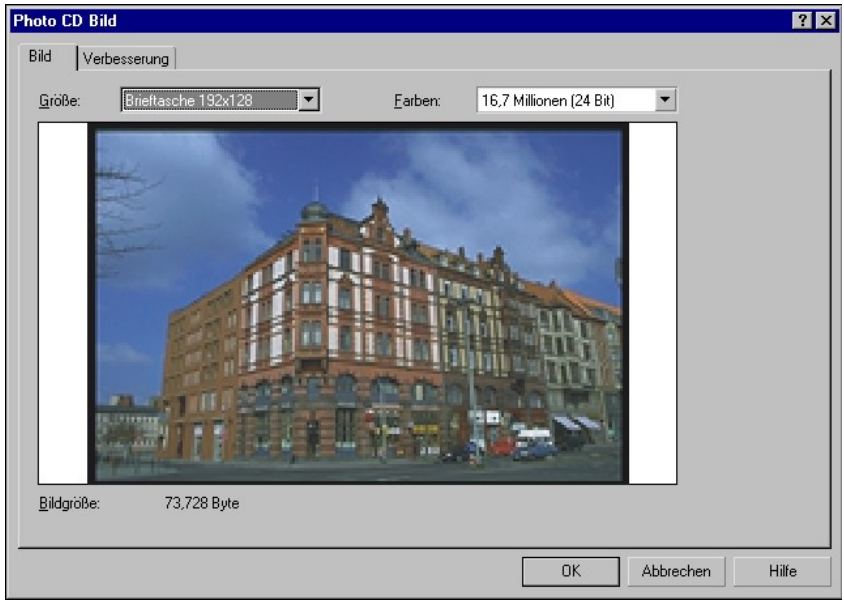
Wir wollen in unserem Workshop ein Photo-CD-Bild bearbeiten. Mit der Photo-CD haben Sie eine günstige Möglichkeit, Bilder zu scannen. Auf jeder Photo-CD – die im Fotofachhandel hergestellt wird – können maximal 100 Fotos gespeichert werden. Sie können wahlweise Dias oder Negative auf eine Photo-CD übertragen.

Das PCD-Dateiformat ist ein spezielles Dateiformat, das von Kodak entwickelt wurde. Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie dieses Format zwar einlesen, das Speichern ist allerdings nicht möglich. In jeder PCD-Datei werden fünf verschiedene Bildgrößen gespeichert. Nachfolgend sind die verfügbaren Größen und deren Verwendung aufgelistet.

Bezeichnung	Pixel	Größe /cm (75 dpi)	Druckbare Größe/cm (300 dpi)	Verwendung
Base/16	128x192	4,3x6,5	1,1x1,6	Übersichtslisten, Web-Previews
Base/4	256x384	8,7x13	2,2x3,3	sehr kleine Bilder
Base	512x768	17,3x26,1	4,3x6,5	Bildschirmauflösung
4 Base	1.024x1.536	34,7x52	8,7x13,0	Druck in normaler Größe
16 Base	2.048x3.072	69,4x104	17,3x26,0	Druck im großen Format

Die Auflösung von 75 dpi entspricht ungefähr der Bildschirmauflösung, 300 dpi ist der Standardwert für die Druckausgabe. So haben Sie eine Orientierung, wofür die einzelnen Größen geeignet sind. Die Bezeichnungen in der ersten Spalte sind die Kodak-Bezeichnungen.

Zum Öffnen von PCD-Dateien bietet Corel PHOTO-PAINT ein spezielles Dialogfeld. Im linken Listenfeld wird die Größe eingestellt, im rechten Feld die Farbtiefe. Wir wählten die folgenden Einstellungen:



Die verwendeten Einstellungen

Bestätigen Sie die Eingaben über die OK-Schaltfläche. Danach wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet, das weitere Optionen bietet.

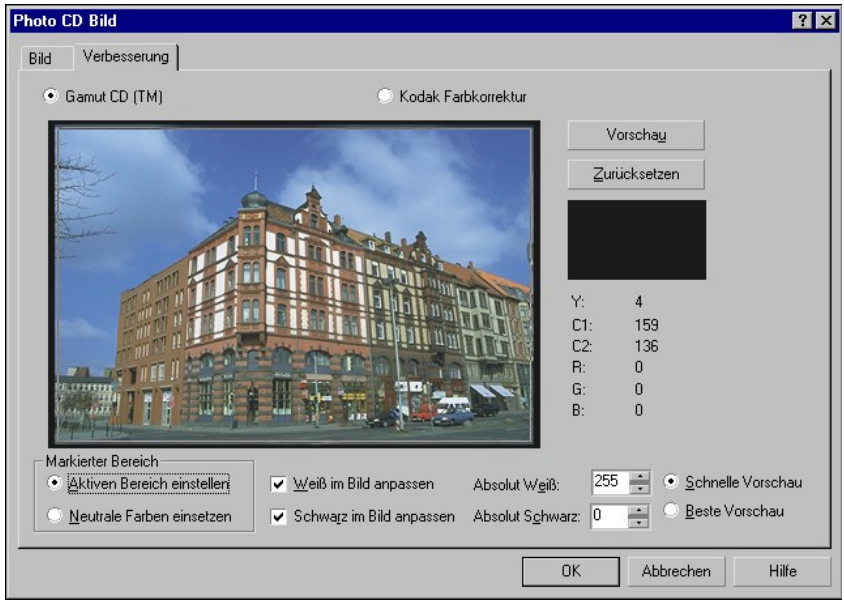
Bildqualität verbessern

Photo-CD-Bilder sind grundsätzlich optimierungsbedürftig. In diesem Dialogfeld stehen zwei Korrekturverfahren zur Auswahl, um die Bildqualität bereits beim Laden automatisch zu verbessern.

Mit dem Rahmen, der im Vorschaubild zu sehen ist, legen Sie den Bereich fest, der zur Analyse der Bilddaten herangezogen wird. Soll der Rahmen verändert werden, schalten Sie die Option ein. Wechseln Sie dann in das Vorschaufenster, und ziehen Sie einen neuen Rahmen auf.

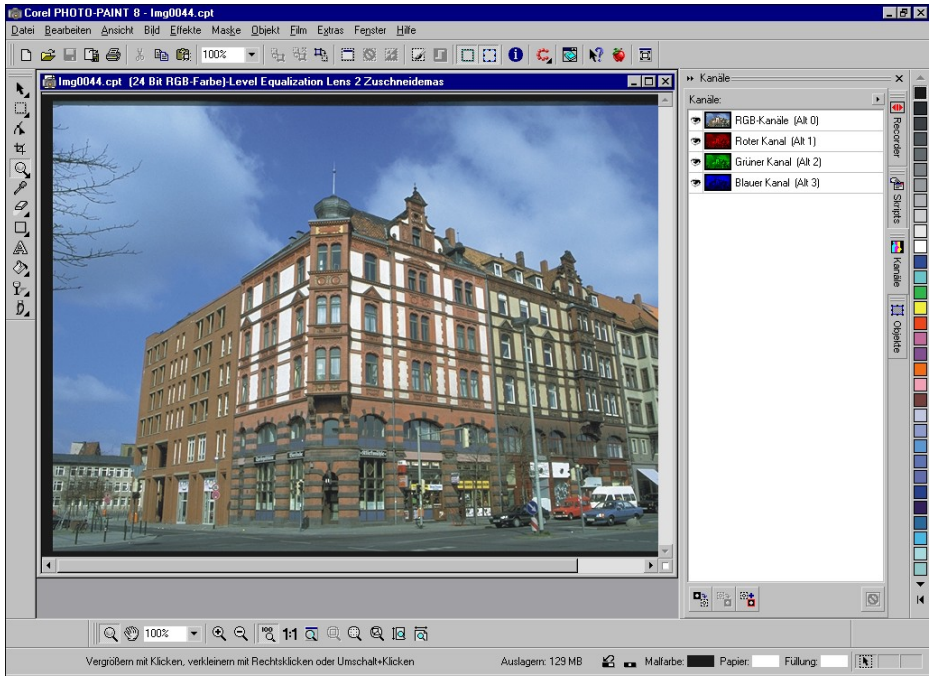
Um einen automatischen Weiß- und Schwarzabgleich vorzunehmen, aktivieren Sie die beiden Schaltflächen am Fuß des Dialogfeldes. Außerdem wird dort die Vorschauqualität eingestellt.

Um die Vorschau zu aktualisieren, verwenden Sie die *Vorschau*-Schaltfläche.



Korrektur-Optionen

Das Laden des Bildes dauert einen Moment, da erst die Umrechnung der Bilddaten erfolgen muß. Im folgenden Bild sehen Sie die Corel PHOTO-PAINT-Arbeitsfläche, nachdem das Bild geöffnet wurde. Auch in diesem Programm-Modul gibt es nun das flache Schaltflächen-Design.

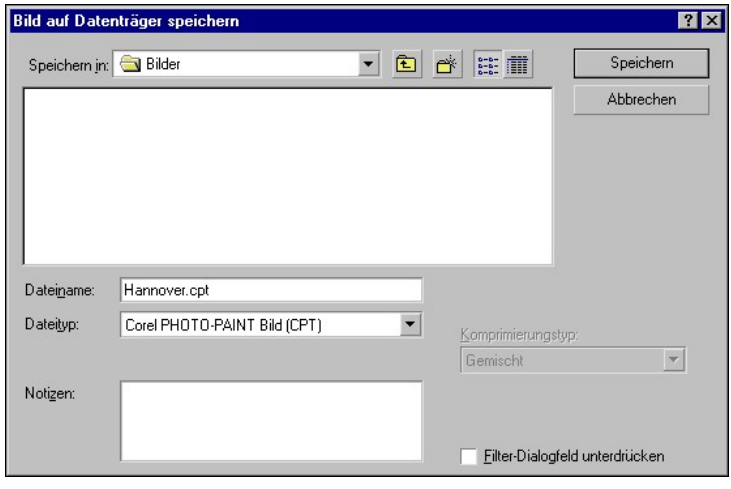


Die Corel PHOTO-PAINT-Arbeitsoberfläche

3.3 Datei speichern

Nachdem die Photo-CD-Datei geöffnet ist, erscheint in einem Schild der Hinweis, daß ein Überschreiben der Originaldatei nicht möglich ist – es handelt sich ja schließlich um eine CD.

Deshalb sollten Sie im ersten Arbeitsschritt die Datei im Corel PHOTO-PAINT-Format CPT sichern. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Zusätzliche Optionen gibt es bei diesem Dateiformat nicht.



Speichern einer Datei

3.4 Bilder zurechtschneiden

Bei Photo-CD-Bildern ist es üblich, daß um das Bild herum ein störender, dunkler Rand liegt. Dieser entsteht beim Scannnen. Diesen Rand wollen wir nun als erstes entfernen. Dazu benötigen wir das *Beschneiden*-Hilfsmittel.

Sie finden dieses Werkzeug in der Hilfsmittelleiste, die Sie – wie auch bei CorelDRAW – auf der linken Seite der Arbeitsoberfläche sehen. Der grundsätzliche Aufbau der Arbeitsumgebung ist zwischen den Programm-Modulen des Corel-Pakets angepaßt, so daß Sie kaum Umstellungsschwierigkeiten haben werden. Wir werden deshalb auch auf die detaillierte Beschreibung der Bedienung verzichten.

Um das Bild freizustellen, gehen Sie in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie das *Beschneiden*-Werkzeug. Wechseln Sie dann im Bild zur oberen, linken Ecke. Dort soll mit dem Zuschneiden begonnen werden.

Wo ist die Maus?

Aufgrund des überproportionierten Mauszeigers ist es etwas schwierig zu beurteilen, welche Stelle maßgeblich für die Position ist. In diesem Fall zählt der linke obere Schnittpunkt der beiden Geraden. Probieren Sie es einmal aus. Falls der Ausschnitt mißlungen ist, können Sie die Markierung mit der ESC-Taste wieder aufheben.

2. Im folgenden Bild sehen Sie den Ansatzpunkt in der linken oberen Ecke. Halten Sie die Maustaste gedrückt.

Der Ansatzpunkt

3. Ziehen Sie einen Rahmen bis zur unteren rechten Ecke auf. Sollte diese Ecke nicht im Bildausschnitt zu sehen sein, wird der Bildausschnitt automatisch verschoben wenn Sie den Rand des Fensters erreichen. Wenn Sie die Ecke erreicht haben, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Die untere, rechte Ecke

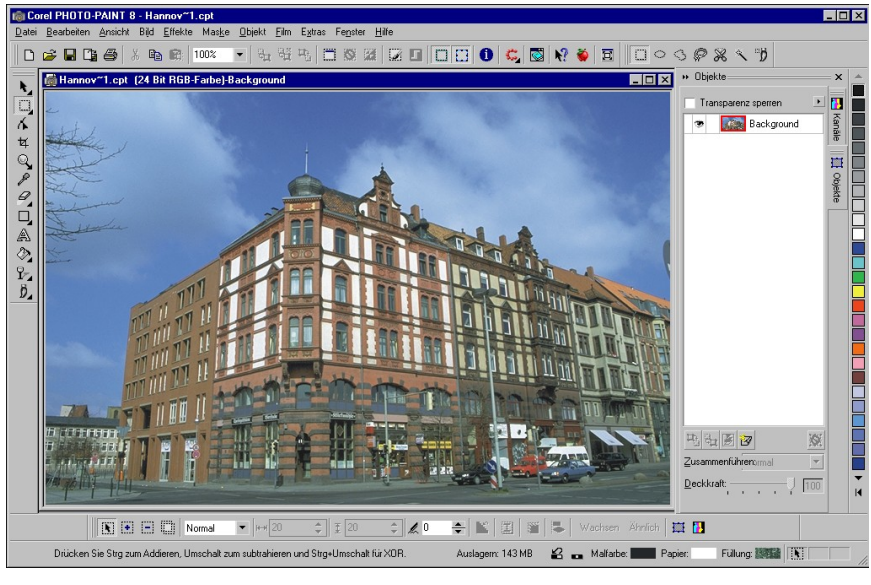
4. Wenn Sie den Rahmen nicht genau getroffen haben, macht das nichts. Sie können den Rahmen nach dem Aufziehen noch verändern.

5. Sie sehen jetzt acht Markierungspunkte an den Ecken und in der Mitte des Ausschnitts. Diese Markierungspunkte lassen sich – wie in CorelDRAW – zum Skalieren und Dehnen des Rahmens verwenden.

6. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Markierungspunkte, und verziehen Sie diesen an die richtige Position. Um den Bereich nun freizustellen, klicken Sie doppelt in den Bereich.

Verziehen des mittleren Markierungspunkts

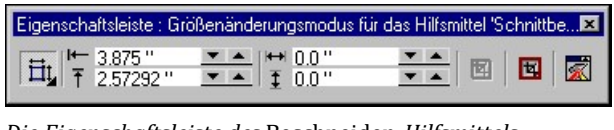
7. Nach dem Beschneiden sehen Sie folgende Arbeitsfläche:



Das Bild ist zurechtgeschnitten

Die zusätzlichen Optionen

Wenn Sie das *Beschneiden*-Hilfsmittel aktiviert haben, stehen Ihnen in der Eigenschaftsleiste einige zusätzliche Optionen zur Verfügung. Sie sehen die Eigenschaftsleiste im nächsten Bild.

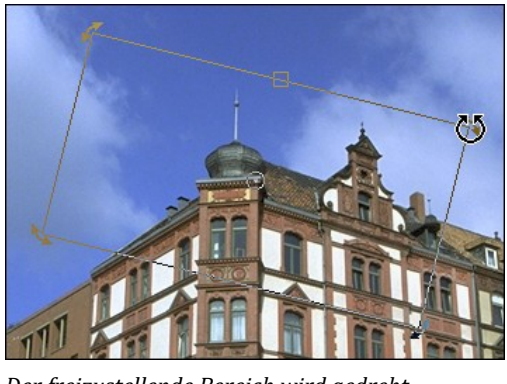


Die Eigenschaftsleiste des Beschneiden-*Hilfsmittels*

Über die erste Schaltfläche schalten Sie zwischen zwei Modi um. Sie können nämlich beim Beschneiden das Bild auch gleichzeitig drehen. Sie erreichen diese zweite Option auch, wenn Sie in den Rahmen klicken. Sie wechseln dann in den *Rotations*-Modus. Sie erkennen das an den veränderten Markierungspunkten – wie in unserem folgenden Bild:

Der Rotations-*Modus*

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Eckpunkte. Wenn Sie dort klicken, wechselt der Mauszeiger in einen Rotationspfeil. Sie können den Rahmen dann drehen. Das nächste Bild zeigt die Situation während der Rotation. Klicken Sie erneut in den Bereich, falls Sie weitere Größenänderungen vornehmen wollen. Der Modus wechselt dann wieder.



Der freizustellende Bereich wird gedreht

Nachdem Sie den Bereich durch Doppelklicken freigestellt haben, wird der Bereich gedreht. Das Ergebnis ist – wie Sie nachfolgend sehen – ein rechteckiges Bild:

Der freigestellte Bereich wurde zusätzlich rotiert

Numerische Eingabe

In den nächsten Feldern der Eigenschaftsleiste können Sie die Änderungen numerisch exakt eingeben. Die Felder sind getrennt. Zunächst geben Sie das Zentrum des Beschneidens an, danach die Größe des Rahmens und zuletzt den Winkel.

Hinter den folgenden Schaltflächen verbergen sich sehr interessante Optionen. So können Sie zum Beispiel das Bild anhand der aktuellen Maskierung beschneiden. Nachfolgend haben wir eine unförmige Maskierung angelegt:

Eine unförmige Maske

Nach dem Betätigen der Schaltfläche sehen Sie, daß der Bereich mit der maximalen Ausdehnung der Maske freigestellt ist. Unser nächstes Bild zeigt das beschnittene Bild. Natürlich ist diese Funktion eher für rechteckig maskierte Bereiche gedacht.

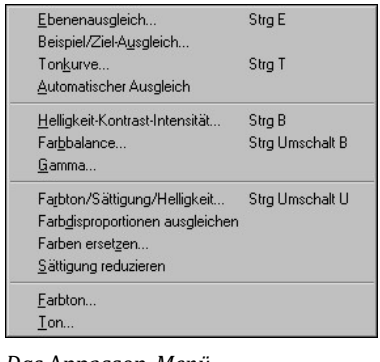
Das beschnittene Bild

Noch interessanter ist die folgende Funktion. Hier können Sie im nachfolgend gezeigten Dialogfeld eine Farbe festlegen, die vom Rand abgeschnitten werden soll. Dabei können Sie auch einen Toleranzwert bestimmen. Mit der Pipette kann eine Farbe aus dem Bild aufgenommen werden.

Eine Farbe vom Rand beschneiden

3.5 Bilder optimieren

Bilder, die von der Photo-CD stammen, müssen meist optimiert werden, da Sie leicht „flau“ und unscharf wirken. Für die Bildoptimierung gibt es im Menü *Bild* ein gesondertes Untermenü. Im *Anpassen*-Menü finden Sie alle Funktionen, die nötig sind, um die Qualität des Bildes zu verbessern:



Das Anpassen-*Menü*

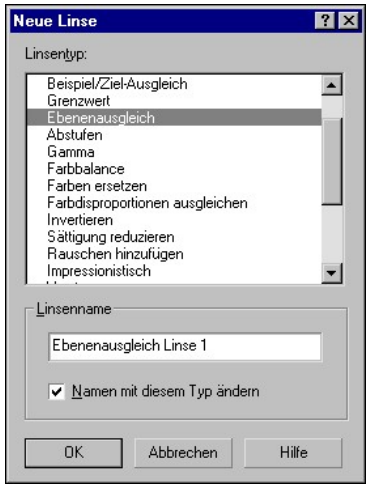
3.6 Die Linsen

In der aktuellen Version von Corel PHOTO-PAINT gibt es eine neue Funktion: Die Linsen. Der Hintergrund für die neue Variante, Bildoptimierungen vorzunehmen ist folgender:

Normalerweise werden die einzelnen Bildpunkte des Bildes – die Pixel – dauerhaft verändert, wenn Sie zum Beispiel eine Kontrast- oder Helligkeitsänderung vornehmen. Eine spätere Rücknahme der Änderung ist dann nicht mehr möglich. Die ursprünglichen Pixelinformationen sind verloren.

Mit den neuen Linsen ist nun alles anders. Wenn Sie mit Linsen arbeiten, können Sie die Werte der Änderungen jederzeit verändern, oder die sie ganz verwerfen, indem Sie die Linse einfach löschen. Sie kennen die Linsen auch aus CorelDRAW. Das Verfahren ist hier ähnlich.

Die Funktion zur Erstellung von Linsen finden Sie im Menü *Objekt/Neu/Neue Linse*. Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld. Hier sind alle Einstellungen aufgelistet, die als Linse verwendet werden können:

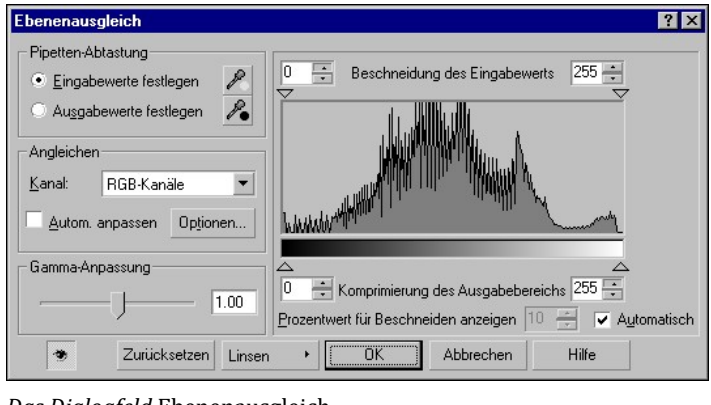


Die möglichen Linsen sind in diesem Dialogfeld aufgelistet

Unser Beispielbild wollen wir mit der Linse *Ebenenausgleich* optimieren. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Erstellen Sie eine neue Linse. Stellen Sie den *Ebenenausgleich* ein – wie in der vorherigen Abbildung zu sehen. Geben Sie gegebenenfalls im Namenfeld einen aussagekräftigen Namen für die Linse ein.

2. Danach wird das folgende Dialogfeld geöffnet:



Das Dialogfeld Ebenenausgleich

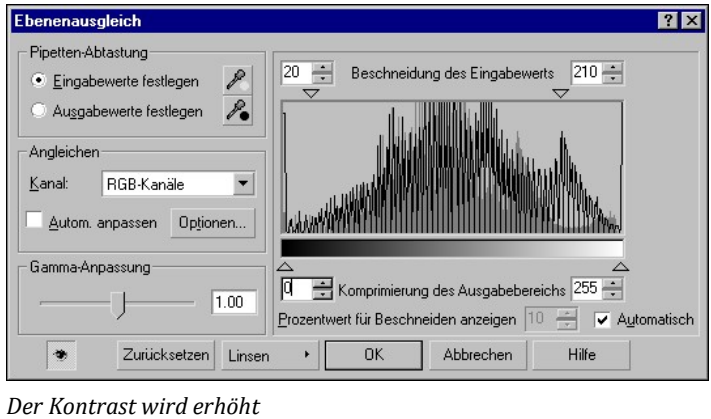
3. In dem Histogramm wird die Verteilung der im Bild vorhandenen Farben angezeigt. Mit der Veränderung der Werte in den Eingabefeldern können Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildes steuern. Um die Änderungen am Bild beurteilen zu können, sollten Sie auf die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol klicken. Damit wird die Vorschau aktiviert.

4. Anhand der Histogrammkurve können Sie Rückschlüsse auf die Qualität des Bildes ziehen. Allerdings ist dazu etwas Übung mit Corel PHOTO-PAINT notwendig. Je öfter Sie sich die Histogramme von guten und schlechten Bildern ansehen, um so eher bemerken Sie worauf es ankommt. Nehmen wir als Beispiel unser Bild. Sie sehen, daß dort auf der rechten sowie auf der linken Seite sehr wenig Erhebungen sind. Damit hat es folgendes auf sich:

   Links sehen Sie die dunklen Stellen – die Schattenpartien – des Bildes. Auf der rechten Seite werden die hellen Bereiche – die Lichter angezeigt. Da beide Bereiche im Beispiel flach sind, wirkt das Bild etwas flau: Es sind zuwenige dunkle und helle Anteil im Bild.

5. Dieses Manko – das für Photo-CD-Bilder typisch ist – können Sie beheben, indem Sie die flachen Bereiche sozusagen „zusammendrücken“ und den mittleren Bereich „strecken“. Dazu dienen die beiden Eingabefelder und die Dreieck-Symbole über dem Histogramm. Die Dreiecke können Sie verschieben, die Eingabefelder werden dann automatisch aktualisiert.

6. Wir haben bei unserem Beispielbild das linke Dreieck auf den Wert 20 geschoben, das rechte auf den Wert 210.



Der Kontrast wird erhöht

Was passiert denn bei dieser Aktion?

Während Sie die Änderungen vornehmen, können Sie am Bild sehen, daß sich der Kontrast erhöht hat. Im Histogramm sehen Sie die Ursprungswerte – sie liegen in Grau abgesetzt hinter der Kurve des neuen Wertes.

Anhand dieser neuen Kurve erkennen Sie, daß der „Berg“ in der Mitte auseinandergezogen ist. Die mittleren Farbtöne des Bildes nehmen also ein breiteres Spektrum als vorher ein. Außerdem sehen Sie am äußersten rechten und linken Rand starke Spitzen.

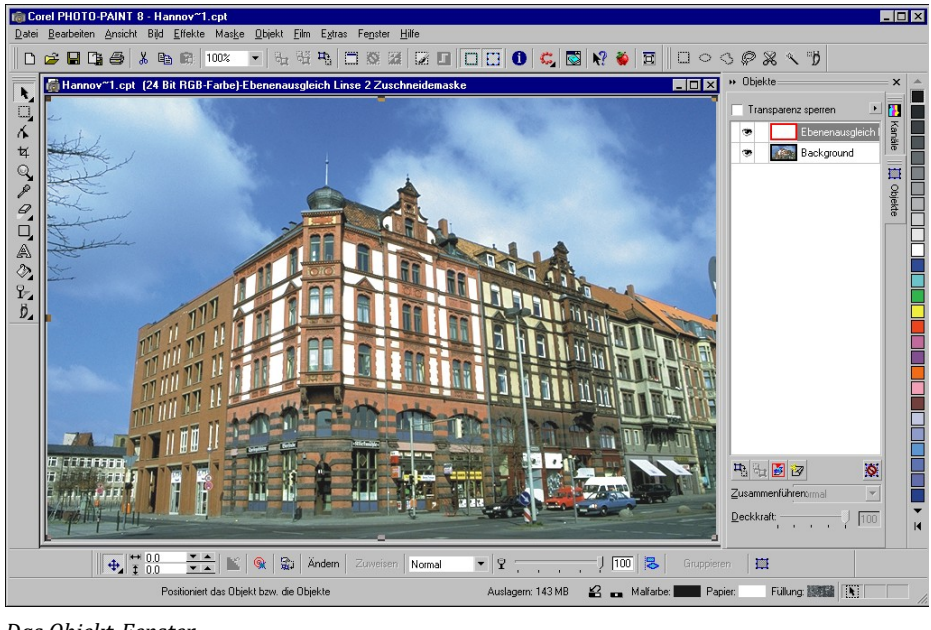
Alle Töne, die vor der Änderung den Farbwert 0 bis 20 aufwiesen, wurden nun zum Wert 0 zusammengefaßt – sie sind also schwarz. Es sind also deutlich mehr schwarze Bildpunkte im Bild enthalten – daher kommt die Spitze. Genauso verhält es sich mit dem hellen Bereich. Durch diese Änderungen entsteht das kontrastreichere Bild.

Vorher-Nachher-Ansicht

Wenn Sie die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol ein- und ausschalten, können Sie den Vorher-Nachher-Unterschied gut beurteilen.

Ein neues Objekt

Wenn Sie Ihre Änderungen mit der OK-Schaltfläche bestätigen, entsteht ein neues Objekt. Um dies zu sehen, müssen Sie den Docker geöffnet haben. Falls er nicht auf der Arbeitsfläche zu sehen ist, können Sie ihn mit der Funktion *Ansicht/Docker/Objekt* oder der Tastenkombination Strg + F7 öffnen. Sie sehen dieses Fenster im nächsten Bild auf der rechten Seite der Arbeitsfläche.



Das Objekt-Fenster

Was ist ein Objekt?

Im Objekt-Fenster sind nun zwei Objekte zu sehen: Der Hintergrund und die Linse. An den kleinen Vorschaubildern erkennen Sie, um was es sich handelt. Sie können Objekte unabhängig voneinander bearbeiten – wie in CorelDRAW. Wenn Sie also den Hintergrund bearbeiten, wirkt sich die Änderung ebenfalls auf die Linse aus – sie liegt ja über dem Hintergrund.

Die Objekte im Docker sind geordnet: Das Element, das an erster Stelle in der Liste steht, ist auch das oberste Element im Dokument. An der letzten Stelle befindet sich immer der Hintergrund. Wie wir im Laufe des Kapitels noch erfahren werden, können Sie Bereiche des Bildes als separate Objekte deklarieren, und so getrennt bearbeiten.

Vor den Einträgen steht ein Augensymbol. Damit wird die Anzeige der einzelnen Objekte ein- oder ausgeschaltet.

3.7 Schärfe korrigieren

Nun soll das nächste Manko von Photo-CD-Bildern behoben werden: die fehlende Schärfe. Da wir alle Änderungen so gestalten wollen, daß sie nachträglich zurückgenommen werden können, verwenden wir auch in diesem Fall eine Linse. Es ist sehr praktisch, daß Corel PHOTO-PAINT auch für diese Bildveränderung eine Linse bereitstellt. Diese Möglichkeit finden Sie in anderen Bildbearbeitungsprogrammen nicht.

Rufen Sie also erneut die Funktion *Objekt/Neu/Neue Linse* auf. Wählen Sie dieses Mal aber die Funktion *Schärfen* aus der Liste. Danach wird das Dialogfeld geöffnet, das Sie im nächsten Bild sehen.

Wir verwendeten für unser Bild die nachfolgend gezeigten Werte. Achten Sie darauf, daß Sie die Vorschauoption einschalten, damit Sie die Auswirkungen am Bild beurteilen können.

Das Schärfen-*Dialogfeld*

Mit diesen beiden Linsen haben wir die Qualität unseres Ausgangsbildes deutlich verbessern können, und daß, obwohl das Bild bereits beim Import automatisch optimiert wurde. Sie sehen dieses Zwischenergebnis im nächsten Bild:

Ein Zwischenergbnis der Bildoptimierung

Was passiert beim Schärfen?

Um diese Frage zu beantworten, sollten wir uns das Bild einmal aus der Nähe ansehen. Zum Vergrößern der Bildansicht gibt es in der Hilfsmittelleiste ein eigenes Werkzeug: Die Lupe.

3.8 Ansichtsgröße verändern

Wenn Sie dieses Werkzeug aktivieren, erscheint eine neue Eigenschaftsleiste, in der Sie verschiedene Werkzeuge zum Verändern der Ansicht finden:

Die Eigenschaftsleiste

In dem Listenfeld finden Sie einige Vorgabewerte. Wählen Sie den betreffenden Wert aus der Liste aus. Alternativ dazu können Sie auch einen Wert in das Eingabefeld eintippen. Allerdings sind nur Werte in 10 %-Schritten möglich.

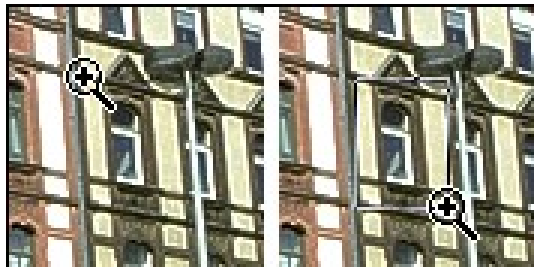
Um den gewünschten Bildausschnitt direkt im Bild festzulegen, können Sie die Lupe verwenden. Mit diesem Werkzeug können Sie einen Rahmen aufziehen, der den gewünschten Bereich markiert. Die beiden Schaltflächen mit dem Plus- und Minus-Symbol in der Lupe sind eigentlich überflüssig. Dieselbe Funktionalität erzielen Sie auch mit der ersten Lupe und dem Listenfeld. Mit einem Klick auf die Plus-Schaltfläche springen Sie nämlich lediglich um einen Vorgabewert weiter. Bei der Minus-Lupe ist es umgekehrt.

Die Lupe

Um in ein Bild hineinzuzoomen, gehen Sie wie folgt vor:

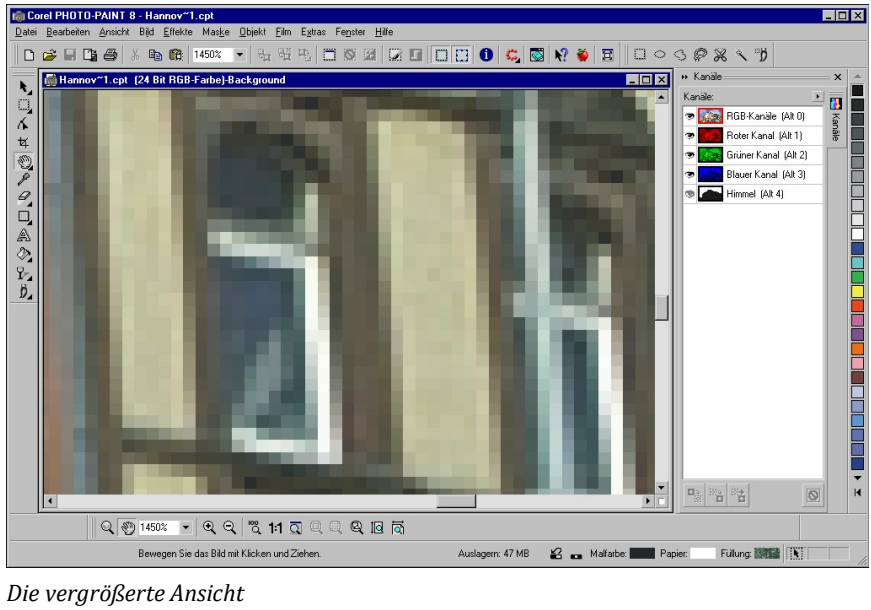
1. Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste die Lupe aus.

2. Klicken Sie auf die Stelle, an der der spätere Bildausschnitt beginnen soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Bereich auf, der den gewünschten Bildausschnitt umgrenzt.



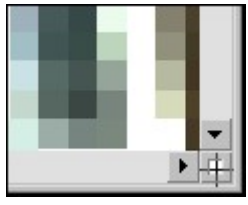
Der Bildausschnitt wird begrenzt

3. Wir haben sehr weit in das Bild hineingezoomt, so daß die einzelnen Pixel des Bildes zu sehen sind. Im Listenfeld können Sie ablesen, daß die Darstellungsgröße 1.450 % beträgt.



Die vergrößerte Ansicht

4. Bei vergrößerten Darstellungen sehen Sie Rollbalken, mit denen Sie den Bildausschnitt verschieben können. Außerdem sehen Sie in der unteren, rechten Ecke eine – eher unauffällige – Schaltfläche. Im nächsten Bild befindet sich der Mauszeiger – in Form eines Kreuzes – über der Schaltfläche.



Eine Schaltfläche in der unteren, rechten Ecke des Fensters

5. Klicken Sie auf diese Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Dann öffnet sich das folgende *Navigator*-Fenster. Wenn Sie dort mit der Maus ziehen, können Sie den sichtbaren Bildausschnitt verschieben.

Das Navigator-*Fenster*

Nichts zu sehen

Leider ist der Rahmen im *Navigator*-Fenster nur schwer zu erkennen. Da sich aber parallel dazu auch der Bildausschnitt verschiebt, sollten Sie das *Navigator*-Fenster nicht weiter beachten.

Nun wollen wir uns ansehen, was mit dem Ausgangsbild bei den vorgenommenen Änderungen passiert ist. Das nächste Bild zeigt das Ursprungsbild:

Das Ausgangsbild

Da wir ja die Änderungen mit den Linsen vorgenommen haben, können wir uns nachträglich alle Stadien der Bearbeitung einzeln ansehen.

Wechseln Sie dazu im Objekte-Fenster zum Hintergrund, indem Sie auf das Vorschaubild klicken. Das aktuell markierte Objekt ist rot umrahmt. Schalten Sie dann das Augen-Symbol der beiden anderen Ebenen aus. So sehen Sie im Bild nun das Ursprungsbild.

Die beiden Linsen werden ausgeblendet

Im nachfolgenden Bild sehen Sie links die Erhöhung des Kontrastes, rechts die Schärfung des Bildes.

Sie erkennen deutlich, daß der schärfere Eindruck dadurch entsteht, daß der Kontrast an den Konturen erhöht wird. Als Konturen deklariert jedes Bildbearbeitungsprogramm diejenigen Bereiche, an denen helle Pixel neben dunklen liegen. Der Begriff „Schärfe“ ist also eigentlich nicht zutreffend, da aber der optische Eindruck dies vermittelt, wird die Bezeichnung verwendet.

Die Veränderungen durch die beiden Linsen

3.9 Bereiche festlegen

Kommen wir nun zu einer der wichtigsten Arbeiten in der Bildbearbeitung: Dem Herstellen von Masken. Es kommt in der Bildbearbeitung oft vor, daß nur einige, wenige Partien des Bildes von einer Änderung betroffen sein sollen. Aus diesem Grund müssen die Bildteile, die von der Änderung nicht berührt werden sollen, geschützt werden. Dieses Verfahren nennt man Maskieren von Bildbereichen.

Um solche Masken zu erstellen, gibt es verschiedene Werkzeuge, die im Masken-Hilfsmittel-Flyout zusammengefaßt sind.

Das Masken-Hilfsmittel-Flyout-Menü

Haben Sie erst einmal eine Maske erstellt, gibt es im *Maske*-Menü zahlreiche Funktionen zum Ändern und Bearbeiten der Maske.

Wir möchten bei unserem Beispiel den Himmel maskieren. Dazu wählen wir aus dem Flyout-Menü den Zauberstab aus.

Der Zauberstab

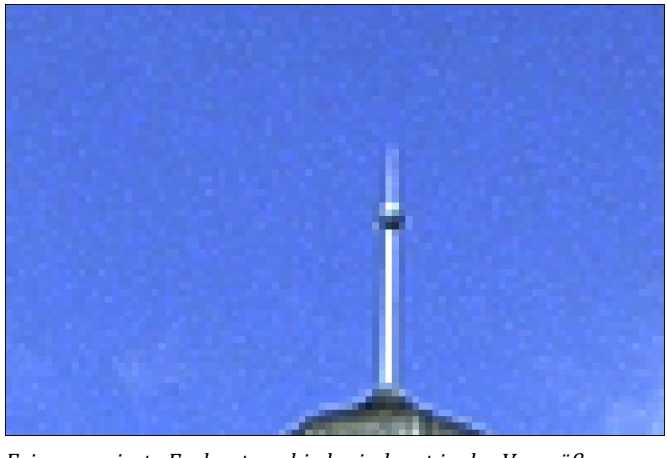
Der Zauberstab ist ein ganz besonderes Werkzeug zur Maskenerstellung, er markiert nämlich automatisch große Bereiche des Bildes. So bleibt Ihnen viel mühselige Arbeit erspart.

Zur Maskenerstellung dient die Farbe des Bildpunkts auf den Sie mit dem Werkzeug klicken. Alle Punkte die dieselbe Farbe besitzen, werden in den maskierten Bereich mit aufgenommen.

Das hört sich einfach an, nicht wahr? Es steckt aber etwas mehr dahinter. Nehmen wir dafür einmal ein Beispiel. Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als wenn der Himmel unseres Bildes aus einem Farbton – nämlich Blau – bestehen würde. Zur Kennzeichnung haben wir die Lupe dort plaziert, wo wir die folgende Vergrößerung ansetzen.

Ein blauer Himmel

In der Vergrößerung ist aber zu sehen, daß die vermeintlich einfarbige Fläche aus vielen unterschiedlichen Farbtönen mit feinen Abstufungen besteht. Dies ist praktisch bei jedem normalen Foto der Fall.



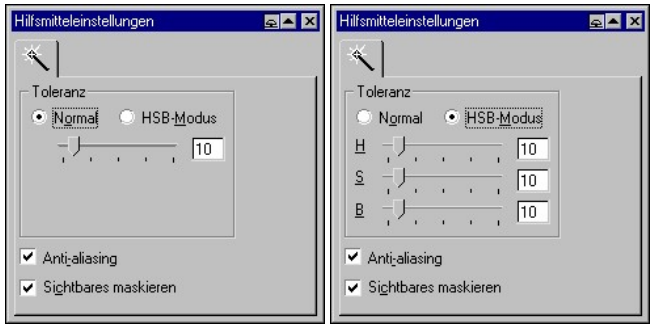
Fein nuancierte Farbunterschiede sind erst in der Vergrößerung zu erkennen

Stellen Sie sich vor, der Zauberstab könnte nur Bereiche erkennen, die exakt denselben Farbton hätten! Dann hätten Sie viel Spaß – und viel Arbeit. Natürlich gibt es aber eine Möglichkeit die Arbeitszeit drastisch zu verkürzen.

Die Hilfsmitteleinstellungen

Klicken Sie doppelt auf das Werkzeug, um die Hilfsmitteleinstellungen zu öffnen, die in einem eigenen Fenster untergebracht sind. Sie sehen die beiden unterschiedlichen Modi dieses Rollup-Menüs im nächsten Bild.

In diesem Rollup-Menü können Sie festlegen, wie ähnlich eine Farbe sein muß, die in die Maske mit aufgenommen wird. Je niedriger der Wert ist, um so exakter muß der Farbton dem des angeklickten Pixels entsprechen. Im HSB-Modus können Sie die Toleranz nach Farbwert (**H**ue), Sättigung (**S**aturation) und Helligkeit (**B**rightness) unterscheiden. Dies ist eine sehr leistungsstarke Funktion, die selten in Bildbearbeitungsprogrammen enthalten ist.



Die Hilfsmitteleinstellungen

Ein Beispiel

Sehen wir uns einmal anhand eines Beispiel an, was bei einer Veränderung des Toleranzwertes passiert. Als erstes haben wir im Normal-Modus einen Toleranzwert von „5“ eingestellt. Um die Werte vergleichen zu können, haben wir mit dem Zauberstab immer knapp über die Turmspitze in den Bereich des Himmels geklickt.

Sie sehen im folgenden Bild, daß ein größerer Bereich des Himmels Farbtöne enthält, die sich innerhalb des Toleranzbereiches befinden. Der maskierte Bereich wird von einer gestrichelten Linie umgeben.

Der maskierte Bereich mit dem Toleranzwert „5“

Es passiert nichts, wenn ich mit dem Zauberstab ins Bild klicke!

Um die Maske auch zu sehen, muß in der Standard-Symbolleiste – am Kopf des Arbeitsbereichs – die oben gezeigte Schaltfläche eingeschaltet sein. Damit wird die Anzeige der Maske ein- oder ausgeblendet. Die Maske wirkt allerdings auch dann, wenn sie nicht zu sehen ist.

Das nächste Bild zeigt die Maske mit dem Toleranzwert „10“.

Die Maske ist beim Toleranzwert „10“ größer geworden

Wenn Sie anschließend den Toleranzwert auf „20“ erhöhen, wird fast der gesamte wolkenlose Bereich von der Maske erfaßt.

Mit dem Toleranzwert „20“ ist die Maskierung am größten

Nun hat dieser hohe Toleranzwert aber nicht nun Vorteile, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte. Wenn wir uns den maskierten Bereich in der Vergrößerung ansehen, merken Sie daß der Teufel im Detail steckt. Es wurden nämlich auch Bereiche in die Maske mit aufgenommen, die gar nicht berücksichtigt werden sollten.

Beachten Sie im folgenden Bild die Kante des Daches, dort läßt sich der Fehler gut erkennen.

Der maskierte Bereich ist zu groß

Aus diesem Grund haben wir die Maske nochmals erstellt, diesmal aber mit einem Toleranzwert von „10“. In der Vergrößerung sieht man, daß die Kante nun besser aussieht.

Vergrößerung beim Toleranzwert „10“

Probieren, probieren, probieren

Sie werden nicht umhin kommen, verschiedene Versuche durchzuführen. Es gibt keine Regel für einen geeigneten Toleranzwert. Je nach Bild können sehr unterschiedliche Werte zutreffend sein.

Die erste Maske

Nun wollen wir nach den Erläuterungen über die Masken-Funktionen unsere erste Maske erzeugen. Der Himmel unseres Beispielbildes soll vollständig von der

Maske erfaßt werden. Mit dem Toleranzwert „10“ klicken wir zunächst an die Stelle, wo sich im folgenden Bild der Mauszeiger befindet.

Die Ausgangsposition für die Maske

Nach dem ersten Klick ist bereits ein großer Teil maskiert, wie Sie im nachfolgenden Bild sehen. Zu dieser Maske müssen nun weitere Teile hinzuaddiert werden.

Der erste Bereich ist maskiert

Bereiche addieren

Auf der linken Seite der Eigenschaftsleiste sehen Sie die oben gezeigte Schaltfläche. Schalten Sie diese Option an. Wenn diese Option aktiv ist, werden die in der Folge markierten Bereiche zur bestehenden Maske dazuaddiert. Mit dem Minus-Symbol können Sie Bereiche von der aktuellen Maske abziehen.

Klicken Sie dann in alle Bereiche des Himmels, bis die gesamte Fläche erfaßt ist. Nachfolgend sehen Sie, wie die letzten Löcher geschlossen werden. Beachten Sie die Position des Mauszeigers auf der rechten Seite des Bildes.

Die Maskierung ist fast komplett

Nachfolgend sehen Sie die fast vollständige Maske. Zwei Bereiche wollen wir auf eine andere Art erfassen: Den Baum der links in das Bild hineinragt, und die Ecke des Schildes auf der rechten Seite.

Der Himmel ist fast vollständig maskiert

Zwischenzeitiger Wechsel

Wenn Sie nur zwischendurch in den Additions- oder Subtraktions-Modus schalten wollen, brauchen Sie die beiden Schaltflächen nicht zu aktivieren. Der Additions-Modus wird ebenfalls aktiviert, wenn Sie die Strg-Taste drücken, der Subtraktions-Modus mit der Umschalt-Taste.

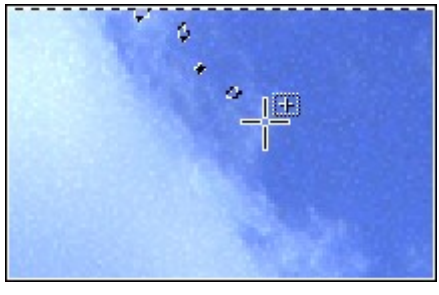
Das Hilfsmittel Rechteck-Maske

Die beiden noch fehlenden Bereiche lassen sich mit dem Zauberstab schlecht erfassen, deshalb verwenden wir hier ein anderes Werkzeug aus dem Masken-Hilfsmittel-Flyout: Das Rechteck. Wie Sie am Symbol sicherlich schon erkannt haben, werden mit diesem Werkzeug rechteckige Bereiche festgelegt. Achten Sie darauf, daß der Additions-Modus weiterhin aktiv ist, und ziehen Sie ein Rechteck über den gesamten Baumbereich. Sie sehen dies im nächsten Bild:

Die rechteckige Maskierung

Kontrolldurchgang

Nachdem der Himmel – scheinbar – fertig maskiert ist, sollten Sie die Darstellungsgröße auf 200 % ändern, und sich die Maske noch einmal genauer ansehen. Es ist ziemlich sicher, daß es irgendwo noch Löcher in der Maske gibt, die in der kleineren Darstellung nicht zu erkennen waren. Erfassen Sie diese Bereiche mit dem Rechteck-Masken-Werkzeug. Bewegen Sie sich mit den Rollbalken durch das Bild, bis Sie alle Partien kontrolliert haben.



Es sind noch Löcher in der Maske

Löcher stopfen

Beachten Sie auch die untere Kante beim Kontrollieren. Falls Sie dort einen Fehler entdecken, können Sie die Darstellung weiter vergrößern. Verwenden Sie zur Korrektur erneut den Zauberstab. Ändern Sie aber dann den Toleranzwert – zum Beispiel auf „2“. So umgehen Sie die Gefahr, daß zu große Bereiche hinzuaddiert werden.

Nachfolgend sehen Sie einen solchen Fehler an der unteren Kante der Maskierung. Es läßt sich nicht vermeiden, daß solche Nacharbeiten notwendig sind. Man bekommt halt keine guten Ergebnisse geschenkt!

Ein Fehler in der Maske

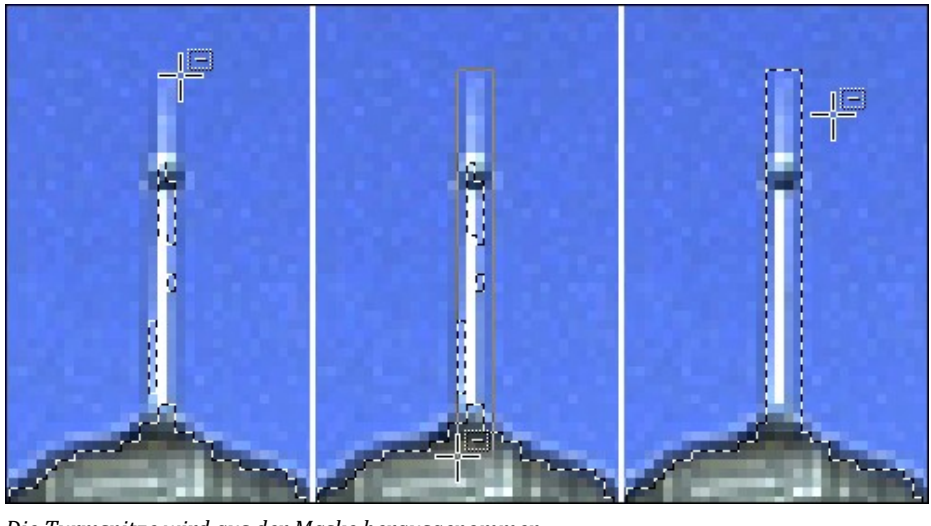
Versehen korrigieren

Falls Sie versehentlich einen falschen Bereich in die Maske einbezogen haben, denken Sie daran, daß Sie Aktionen mit dem Befehl *Bearbeiten/Rückgängig* oder der Tastenkombination Strg + Z widerrufen können.

Maske um Teile reduzieren

Beim Kontrolldurchgang werden Sie auch feststellen, daß es Bildteile gibt, die innerhalb der Maske liegen, dort aber gar nicht hingehören. Ein Beispiel dafür ist die Turmspitze, die Sie im linken Teil des folgenden Bildes sehen.

Um die Turmspitze aus dem maskierten Bereich herauszunehmen, wählen Sie zunächst den Subtraktions-Modus. Außerdem verwenden wir aufgrund der geraden Form das Auswahlrechteck. Ziehen Sie ein Rechteck auf, so wie Sie es im mittleren Bild sehen. Rechts ist die Turmspitze korrekt aus dem maskierten Bereich herausgenommen.



Die Turmspitze wird aus der Maske herausgenommen

Weitere Maskenwerkzeuge

Die anderen Maskierungswerkzeuge benötigen wir in unserem Beispiel nicht. Es gibt in dem Flyout-Menü weitere Formen. So können Sie zum Beispiel auch ovale oder frei geformte Bereiche erfassen.

Maske speichern

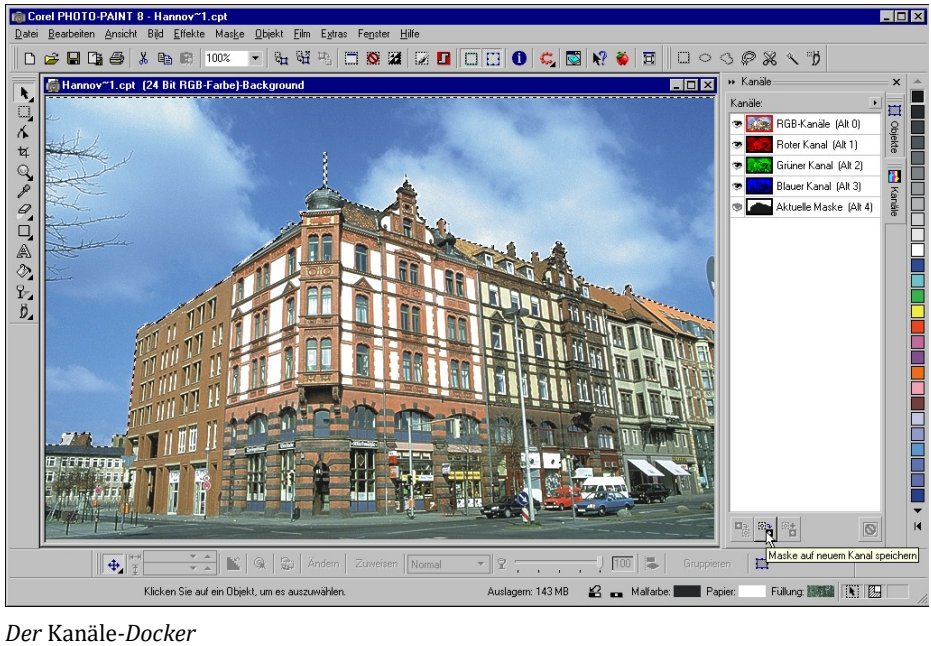
Nachdem wir die Maskierung nunmehr fertiggestellt haben, soll die Maske natürlich für eine spätere Verwendung gesichert werden. Im Moment ist die Maske nämlich vergänglich: Sobald Sie einen neuen Bereich auswählen, geht die bisher erzeugte Maske verloren.

Masken werden in sogenannten Kanälen gesichert. Dort bleiben Sie auch beim Speichern erhalten.

Vergeßliche Dateiformate

Sie können die Masken nicht in allen Dateiformaten speichern. Das TIF, PSD und CPT-Dateiformat können Sie verwenden, bei allen andere sollten Sie vorsichtig sein. So speichert zum Beispiel das professionelle TGA-Format lediglich eine, das BMP-Format gar keine Maske.

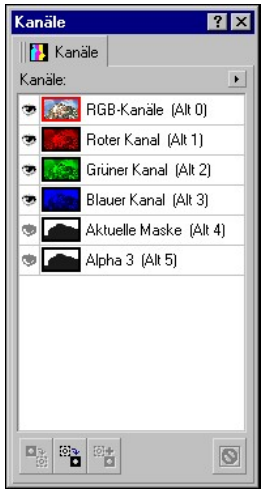
Sie können Masken zum Beispiel in einem Kanal speichern, indem Sie die Menüfunktion aufrufen. Es gibt aber ein „moderneres“ Verfahren, das wir Ihnen vorstellen wollen. Dazu benötigen Sie den *Kanäle*-Docker, den Sie entweder über das Menü *Ansicht/Docker* oder mit der Tastenkombination Strg + F9 aufrufen können. Sie sehen diesen Docker im nächsten Bild am rechten Rand der Arbeitsfläche.



Der Kanäle-*Docker*

Sie sehen, daß sich in dem *Kanäle*-Docker ein Feld befindet mit der Bezeichnung . Dabei handelt es sich – wie Sie richtigerweise vermuten – um die aktuelle Einstellung. Um diese Maske dauerhaft zu sichern, können Sie sich der Funktionen in der Fußleiste des Dockers bedienen.

Sie sehen den Mauszeiger in der vorangegangenen Abbildung über einer Schaltfläche. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Inhalt der aktuellen Maske in einem eigenen Kanal gesichert. Sie sehen den gespeicherten Kanal im nächsten Bild.



Die Maske ist gesichert

Maske aufheben

Heben Sie in der Standardsymbolleiste über die oben gezeigte Schaltfläche die aktuelle Maske auf. Danach verschwindet die gestrichelte Linie im Bild, und gleichzeitig im Kanäle-Docker der Kanal, in dem die aktuelle Maske „gesichert“ war.

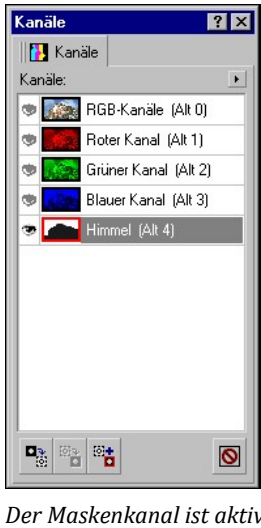
Kanal-Optionen

Mit der einmal gesicherten Maske können Sie einiges anfangen. Klicken Sie im *Kanäle*-Docker doppelt auf den Kanal, um das folgende Dialogfeld zu öffnen:

Die Kanal-Optionen

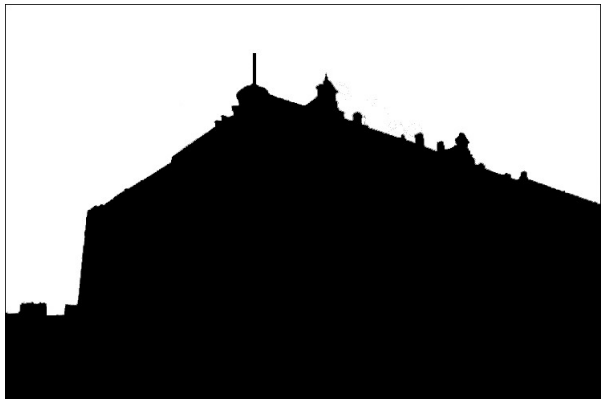
Geben Sie im oberen Feld einen aussagekräftigen Namen ein, damit Sie den Inhalt des Kanals bereits am Namen wiedererkennen. Über das Farbfeld können Sie eine Farbe bestimmen, in der die Maskenüberlagerung angezeigt wird. Hierzu später mehr.

Nach dem Doppelklicken auf den Kanal springt die Anzeige automatisch um. Sie sehen im Docker, daß die Farbkanäle des Bildes ausgeschaltet sind. Es ist lediglich der Maskenkanal zu sehen.



Der Maskenkanal ist aktiviert

Im Bild sehen Sie ebenfalls nur die Maskierung. Die Masken bestehen immer aus Graustufenbildern. Je dunkler ein Bereich ist, um so mehr wird die betreffende Zone geschützt. Die Häuserzeile ist in unserem Bild deshalb schwarz, wie Sie im nächsten Bild sehen:



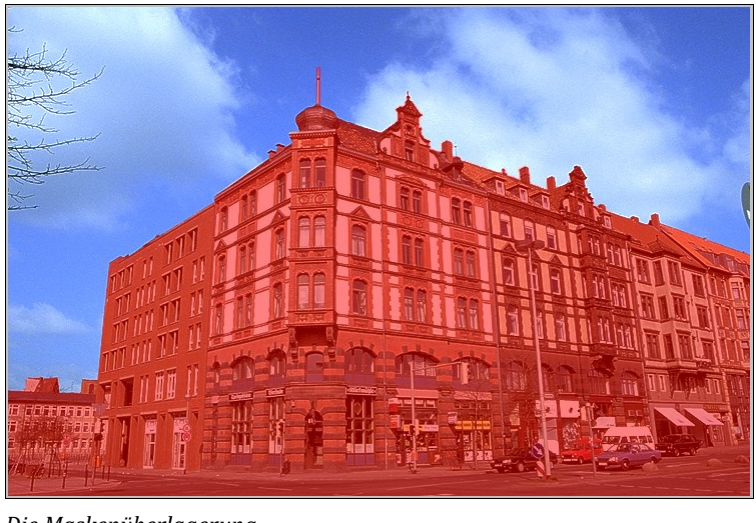
Die Maske des Bildes

Getrenntes Bild

Diese Maske wird wie ein getrenntes Bild behandelt. Sie können die Maske mit der Funktion auch auf der Festplatte als eigenständiges Bild sichern.

Die Maske betrachten

In der Standard-Symbolleiste sehen Sie das oben gezeigte Symbol. Dahinter verbirgt sich die Funktion *Maskenüberlagerung.* Mit dieser Option können Sie die Maske zusammen mit dem Bild betrachten. So erhalten Sie einen guten Überblick, wie sich die Maskierung auf das Bild auswirkt. Schalten Sie nach dem Betrachten den Ansichts-Modus wieder aus.

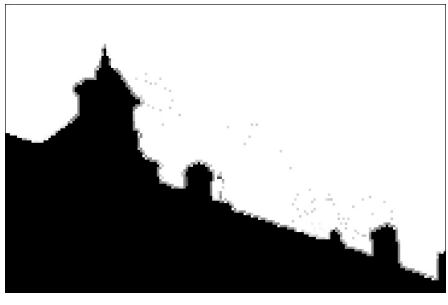


Die Maskenüberlagerung

Kein Bearbeiten

Diese *Maskenüberlagerung* dient nicht zum Bearbeiten der Maske, sondern nur zur Beurteilung.

In der *Kanal*-Ansicht können Sie auch feststellen, ob alle Bereiche korrekt maskiert wurden. In der Vergrößerung sehen Sie, daß nur einige helle Pixel enthalten sind, die entfernt werden müssen.



Fehler in der Maske

Warum waren diese Pixel bisher nicht zu sehen?

Diese Einzelpixel waren in der Maskenansicht nicht zu erkennen, da in der Maske alle die Bereiche umrahmt werden, in denen Pixel enthalten sind, die nicht weiß sind. Die Einzelpunkte entstanden, weil bei der Maskierung die Option markiert war.

Die Anti-Alias-*Funktion*

Mit dieser Funktion erhalten die Masken einen weichen Übergang. So fallen spätere Änderungen weniger auf. Deshalb sollte diese Option stets eingeschaltet sein. Die dadurch eventuell entstehenden Fehler sollten Sie in Kauf nehmen, man kann Sie schnell beheben, wie Sie gleich erfahren werden.

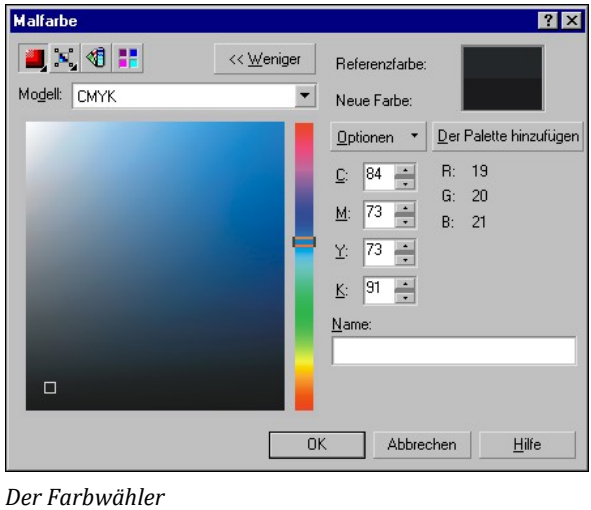
3.10 Vorder- und Hintergrundfarbe

In der Statuszeile am Fuß des Arbeitsbereichs sehen Sie auf der rechten Seite die folgenden Symbole:

Die Symbole zum Einstellen von Farben

Hier können Sie eine Farbe festlegen, mit der gemalt wird, und eine Farbe für den Hintergrund. Außerdem wird die Füllfarbe eingestellt. Mit dem ersten Symbol werden die Mal- und die Papierfarbe vertauscht, die zweite Schaltfläche setzt die Farben auf die Standardeinstellungen zurück. Wir wollen als Mal- und als Füllungsfarbe Weiß verwenden.

Mit einem Doppelklick auf die jeweiligen Felder wird der Farbwähler geöffnet, in dem Sie die Farbe einstellen können. Den Farbwähler kennen Sie bereits aus CorelDRAW.



Der Farbwähler

Im Masken-Kanal malen

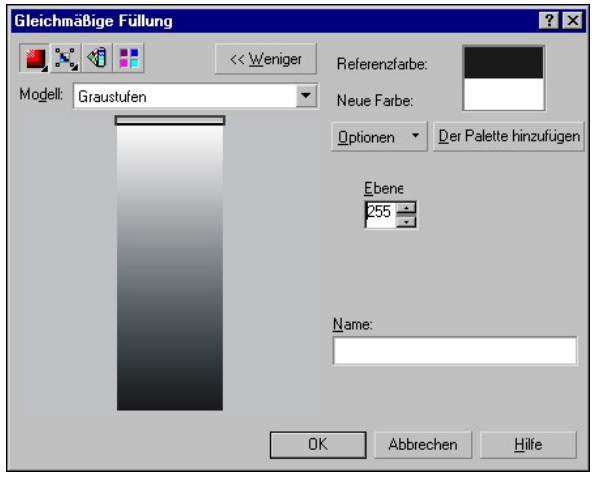
Um die Einzelpixel zu entfernen, gehen Sie in den folgenden Schritten vor:

1. Klicken Sie doppelt auf das Füllungs-Symbol. Danach öffnet sich das folgende Dialogfeld. Hier können Sie die Art der Füllung vorgeben. Wir benötigen eine einfarbige Füllung. Klicken Sie deshalb auf die erste Schaltfläche mit dem Regenbogen-Symbol. Wenn die Papierfarbe auf Weiß eingestellt ist, könnten Sie auch einfach die Schaltfläche klicken.

Auswahl des Füllungstyps

2. Klicken Sie auf die -Schaltfläche, um den vorgegebenen schwarzen Farbton zu verändern. Danach wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet.

3. Da im Masken-Kanal nur mit schwarzweißen Farbtönen gemalt werden kann, wird automatisch eine Grauskala zur Farbauswahl angeboten. Auf der Skala liegt ein Balken, den Sie verschieben können. Ziehen Sie diesen Balken ganz nach oben, um die Farbe Weiß einzustellen.

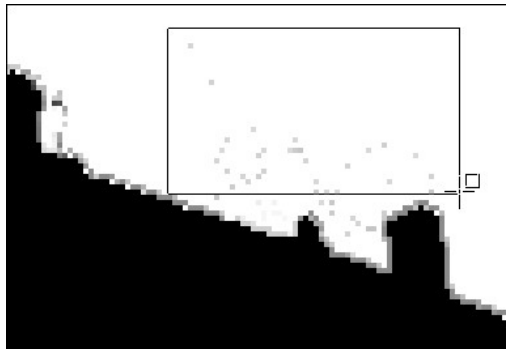


Einstellung der Malfarbe

4. Wählen Sie in der Hilfsmittelleiste das *Rechteck*-Werkzeug aus. Sie finden es im Flyout der *Form*-Hilfsmittel. Das Symbol sehen Sie in der letzten Überschrift.

5. Mit diesem Werkzeug können Sie Rechtecke malen, die mit der eingestellten Füllung gefüllt werden. Deshalb haben wir diesen Farbwert zuvor geändert.

6. Ziehen Sie nun über die zu entfernenden Pixel das Rechteck auf. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Bereich in der eingestellten weißen Farbe gefüllt.



„Übermalen" der Pixel

7. Wiederholen Sie den Vorgang an allen Stellen, wo Sie überflüssige Pixel sehen. Scrollen Sie am besten in einer Darstellungsgröße von 200 % die gesamte Kante der Maske einmal ab, und führen Sie jeweils die Korrekturen durch.

3.11 Maskenoptionen

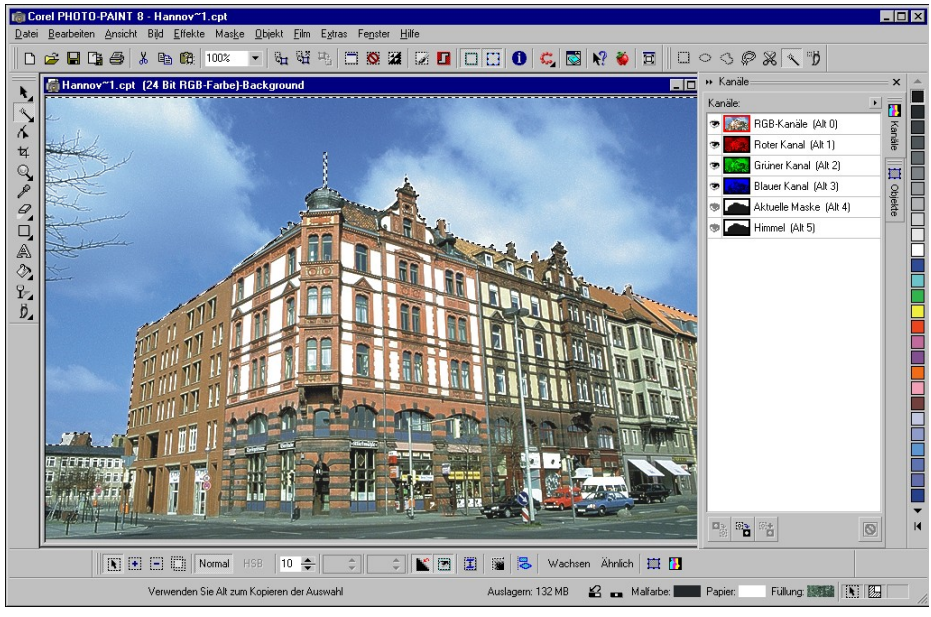
Da wir als letztes Werkzeug das *Rechteck* ausgewählt hatten, ist nun natürlich die Eigenschaftsleiste des *Zoom*-Werkzeugs verschwunden. Sie können aber noch auf die Liste mit den Standarddarstellungsgrößen zugreifen, da in der Standard-Symbolleiste am Kopf der Arbeitsfläche das Listenfeld ebenfalls vorhanden ist.

Das Listenfeld für die Darstellungsgröße in der Standard-Symbolleiste

Da wir die Maskierung aufgehoben hatten, muß sie nun für die nächsten Arbeitsschritte wieder geladen werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Maske/Laden* auf. In einem Untermenü werden Ihnen die gespeicherten Masken angezeigt. Außerdem könnten Sie eine Maske von der Festplatte laden – was wir für unser Beispiel natürlich nicht brauchen.

Kanalbearbeitung beenden

Kehren Sie nun wieder zum Bild zurück, indem Sie einfach auf das oberste Vorschaubild in der Liste mit der Bezeichnung RGB-Kanäle klicken. Nach diesen Schritten sollten Sie nun die folgende Situation vorfinden. Beachten Sie, daß die Himmelsmaske – korrekt bezeichnet – in der Liste der Kanäle enthalten ist.



Die aktuelle Arbeitssituation

Maske umdrehen

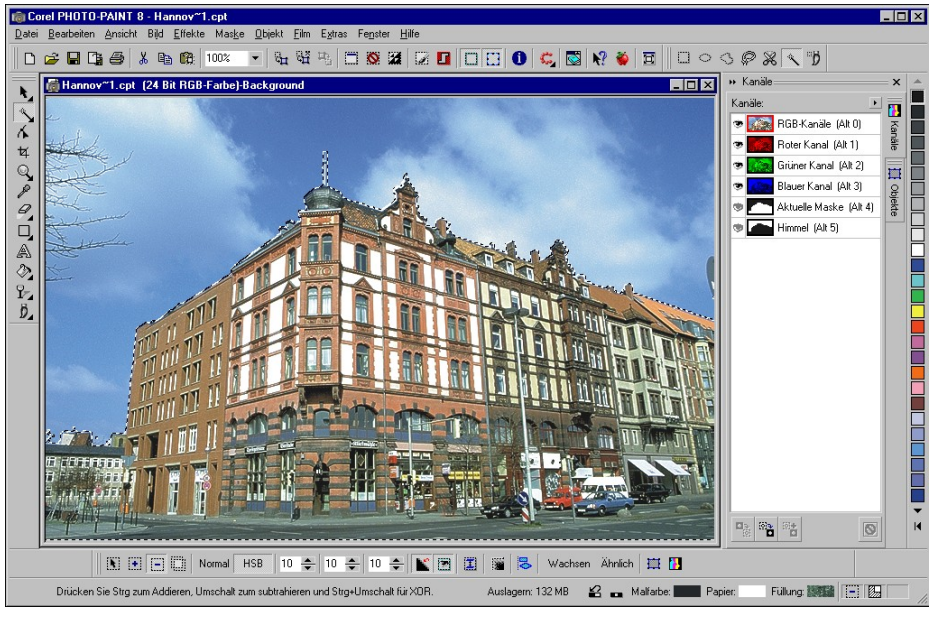
Unsere Ausgangsbasis sieht nun so aus:

Der Himmel liegt als freigestellter Bereich vor, das bedeutet, daß alle Gebäudeteile vor Veränderungen geschützt sind. Genau diese Gebäude sollen nun aber im folgenden Arbeitsschritt bearbeitet werden. Jetzt brauchen Sie aber – wie man vielleicht meinen könnte – keine neue Maskierung zu erstellen.

Sie können die bestehende Maske benutzen, und die Funktion *Maske/Invertieren* oder das Tastenkürzel Strg + I verwenden. Damit erhalten Sie genau das Gegenstück zur zuvor erzeugten Maske.

Nach dem Umdrehen kann es passieren, daß Sie nochmals Einzelbereiche sehen, die eigentlich nicht zur Maske gehören sollten. Sie erkennen über dem Turm im Himmelsbereich solche Maskenfragmente. Benutzen Sie das Hilfsmittel *Rechteckmaske* in Zusammenhang mit dem *Subtraktions*-Modus, und entfernen Sie diese Einzelpixel.

Außer der umgedrehten Maske sehen Sie auch im folgenden Bild, daß das Vorschaubild im *Kanäle*-Docker ebenfalls die negative Fassung der Maske anzeigt. Die neue Maske muß nicht unbedingt gesichert werden, da sie jederzeit wieder hergestellt werden kann.

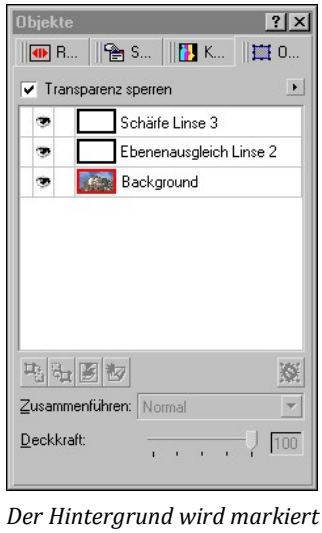


Die Maske ist umgedreht

3.12 Objekte kopieren

Im folgenden Schritt wollen wir neue Objekte erstellen. Wir benötigen ein Objekt, auf dem der Himmel enthalten ist, sowie ein Objekt mit dem Gebäude. Das Gesamtbild wollen wir aber erhalten. Dazu sind mehrere Arbeitsschritte notwendig.

1. Markieren Sie zunächst den Hintergrund im *Objekte*-Docker. Das Vorschaubild wird dann Rot umrandet.



Der Hintergrund wird markiert

2. Zur Zeit ist das Gebäude noch markiert. Dies wollen wir nutzen. Rufen Sie die Funktion *Objekt/Neu/Markierung kopieren* auf. Damit wird ein neues Objekt erzeugt, in dem nur diejenigen Teile vorhanden sind, die sich innerhalb des maskierten Bereichs befinden.

3. Das neue Objekt wird über der markierten Ebene – also dem Hintergrund – plaziert. Sie sehen das neue Objekt im nächsten Bild.

Ein neues Objekt

4. Das neue Objekt wird automatisch markiert. Sie sehen dies an der roten Markierung im *Objekte*-Docker. Die Maskierung wird außerdem gleichzeitig aufgehoben.

   Im Bild werden Objekte anders als Masken gekennzeichnet. Die Umrandung wird durch eine längere und blau-weiße Strichelung hervorgehoben. Außerdem sehen Sie Markierungspunkte zum Verzerren des Objekts. Sie kennen die Funktionalität dieser Markierungspunkte bereits vom *Beschneiden*-Werkzeug.

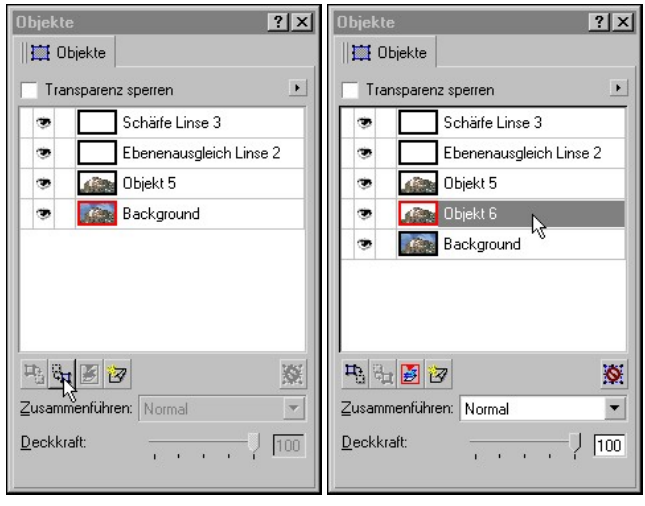
Die Kennzeichnung von Objekten unterscheidet sich von der Maskendarstellung

5. In der Standard-Symbolleiste finden Sie eine Schaltfläche, mit der Sie die Umrandungslinie ausblenden können. Die Markierungspunkte bleiben aber sichtbar.

6. Als nächstes laden Sie wieder die Himmelsmaske. Dieses Mal benötigen wir allerdings das Positiv.

7. Markieren Sie wieder den Hintergrund über den *Kanäle*-Docker. Das neue Objekt erstellen wir dieses Mal nicht mit Hilfe der beschriebenen Menü-Funktion, sondern mit der Schaltfläche im *Objekte*-Docker, über der sich der Mauszeiger im linken Teil des nächsten Bildes befindet.

8. Im rechten Teil sehen Sie das andere neue Objekt, an dessen Vorschaubild Sie bereits erkennen, daß dort nur der Himmel enthalten ist. Damit ist die Aufgabenstellung erfüllt.



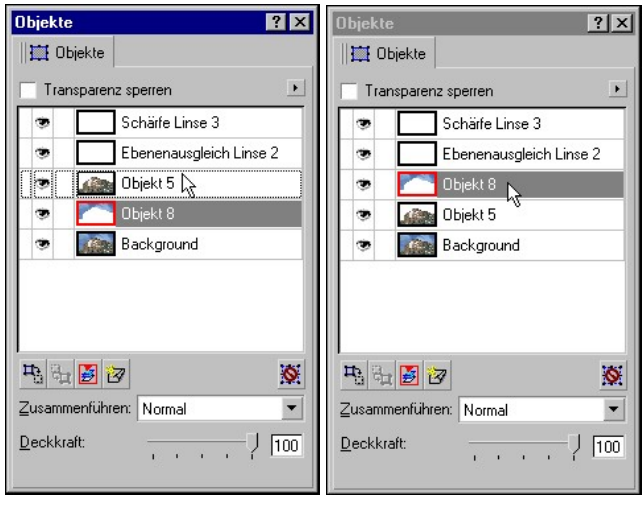
Ein weiteres Objekt

3.13 Objekthierarchien ändern

Wir hatten es schon einmal kurz angesprochen: An der Position im *Objekte*-Docker erkennen Sie, wo sich die Objekte innerhalb des „Objektstapels“ befinden. Im Untermenü des Menüs *Objekte/Anordnen/Reihenfolge* finden Sie einige Funktionen, um das aktive Objekt innerhalb des Stapels zu verschieben.

Es geht aber noch einfacher: Klicken Sie auf das gewünschte Objekt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun das Objekt einfach an die gewünschte Position. Eine Hervorhebung zeigt Ihnen an, wohin das Objekt verschoben wird. Sie sehen dies im linken Teil des nächsten Bildes.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt an der neuen Position eingefügt. Sie sehen dies im rechten Teil:



Das Himmels-Objekt wird verschoben

Teilretusche

Wenn Sie eine Ebene zwischen den beiden Linsen plazieren, wirkt nur die Linse, die sich über dem Objekt befindet. So können Sie also zum Beispiel die Schärfe des Objekts verändern, nicht aber seinen Kontrast.

Was haben wir nun erreicht?

War das nicht spektakülär genug? Nun dann sehen wir uns einmal an, was wir mit diesen Objektaktionen erreicht haben.

Zunächst haben wir unser Ausgangsbild als unterstes Objekt im Objektstapel erhalten. Das Objekt ist zwar nicht zu sehen – die anderen Objekte decken es ja zu – aber wir haben jederzeit Zugriff auf die unveränderten Originaldaten des Bildes. Man weiß ja nie...

Darüber liegt das Gebäudeobjekt. Was wir damit anstellen wollen, erfahren Sie in Kürze. Der freigestellte Himmel eröffnet uns viele Möglichkeiten: So könnten wir zum Beispiel problemlos einen neuen Himmel im Bild plazieren.

Beginnen wir aber mit dem Interessantesten – dem Gebäudekomplex. Ist Ihnen an diesem Objekt etwas aufgefallen? Nun, ein Fotograf würde sofort stutzen, wenn er solch ein Bild sieht. Es ist nicht „schick“, wenn stürzende Linien im Bild zu sehen sind. Diese lassen sich beim Fotografieren nur mit speziellen – und sehr teuren – Shift-Objektiven beseitigen – oder mit Corel PHOTO-PAINT.

Wie geht denn das, werden Sie sich vielleicht fragen. Bedenken Sie folgendes: Objekte bieten grundsätzlich viele Möglichkeiten. Das wichtigste ist dabei: Sie können beliebig verändert werden. Wie Sie es aus CorelDRAW kennen, können

Sie gedreht, skaliert, rotiert und gedehnt werden, um nur einige Beispiele zu nennen. Und da wir diese Optionen nutzen wollen, haben wir die Arbeit des Maskierens auf uns genommen.

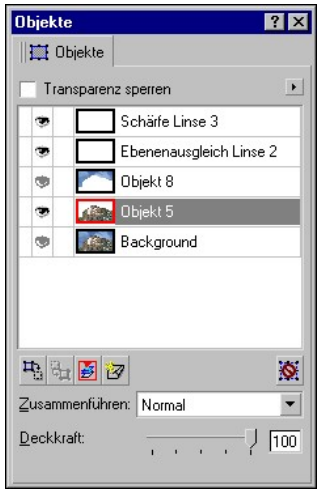
Sehen wir uns noch einmal näher an, welche Bildteile wir zur Verfügung haben, um zu erkennen, was wir damit anstellen können.

Sie haben ja schon erfahren, daß Sie mit den Augen-Symbolen einzelne Objekte unsichtbar machen können. Markieren Sie zuerst die Ebene mit dem Gebäude, und machen Sie dann den Himmel und den Untergrund unsichtbar.

Einer bleibt

Die aktive Ebene können Sie nicht ausblenden. Sie muß immer sichtbar sein.

Die Anzeige im *Objekte*-Docker sollte dann wie folgt aussehen:



Nur der Gebäudekomplex bleibt eingeblendet

Freigestellter Hintergrund

Am folgenden Bild erkennen Sie, was wir mit der Maskierungsarbeit erreicht haben – das Gebäude ist sauber freigestellt. Das Karo-Muster im Hintergrund symbolisiert die Transparenz.

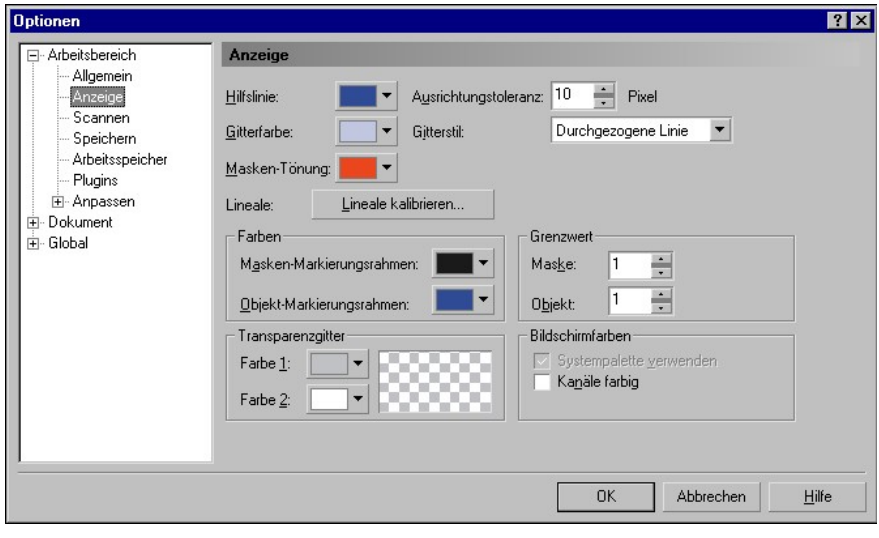
Das freigestellte Gebäude

Fit für's WEB

Diese Technik wird auch für die vielen freigestellten Bilder verwendet, die Ihnen auf zahlreichen Web-Seiten begegnen. Sie brauchen dazu das Bild nur im GIF-Format zu speichern.

Optionen einstellen

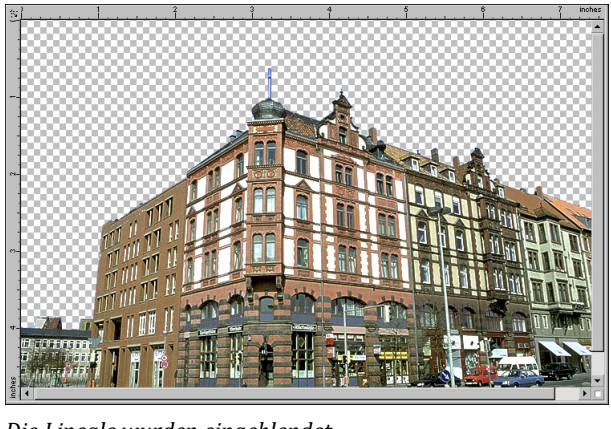
Die Farben der Markierungs- und Objektlinien können Sie ebenso wie die Farbe des Karo-Musters im Menü *Extras/Optionen* einstellen. Klappen Sie dazu die auf, und wechseln Sie zum Eintrag *Anzeige*.



Die Anzeige-Optionen

Lineale einblenden

Um für die folgenden Arbeitsschritte eine Orientierungshilfe zu haben, benötigen wir Hilfslinien. Schalten Sie dazu zunächst die Lineale mit der Funktion *Ansicht/Lineale* oder dem Tastenkürzel Strg + R ein. Sie sehen die Lineale im folgenden Bild:



Die Lineale wurden eingeblendet

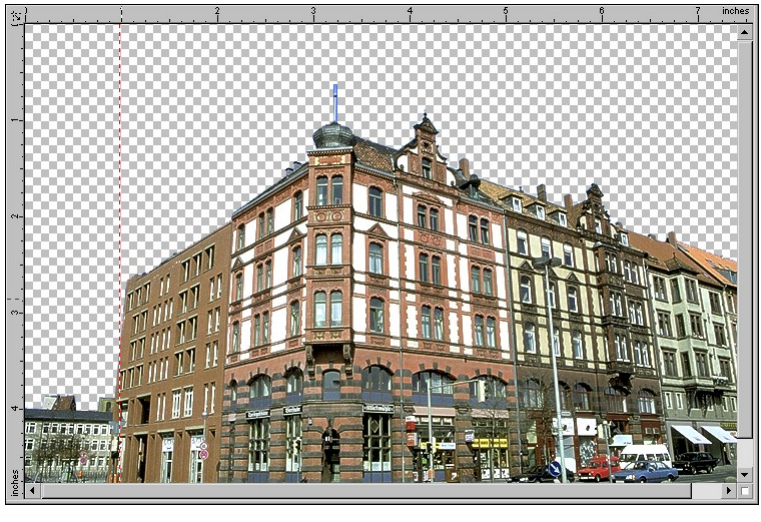
Hilfslinien einrichten

Die Hilfslinien werden aus dem Lineal herausgezogen, so wie Sie es auch von CorelDRAW her kennen. Die Optionen für die Hilfslinien öffnen Sie ebenfalls mit einem Doppelklick auf eines der Lineale.

Aus dem waagerechten Lineal werden die horizontalen, aus dem senkrechten die vertikalen Hilfslinien herausgezogen. Wir plazieren für unser Bild eine Linie an der linken, schrägen Hauskante. Sie sehen dies im nächsten Bild.

Präzise verschieben

Wenn Sie eine Hilfslinie verschieben wollen, ziehen Sie sie einfach mit aktivem *Markierungs*-Hilfsmittel an eine neue Position. Wenn Sie doppelt auf die Hilfslinie klicken, können Sie im *Optionen*-Dialog numerische Werte eingeben.



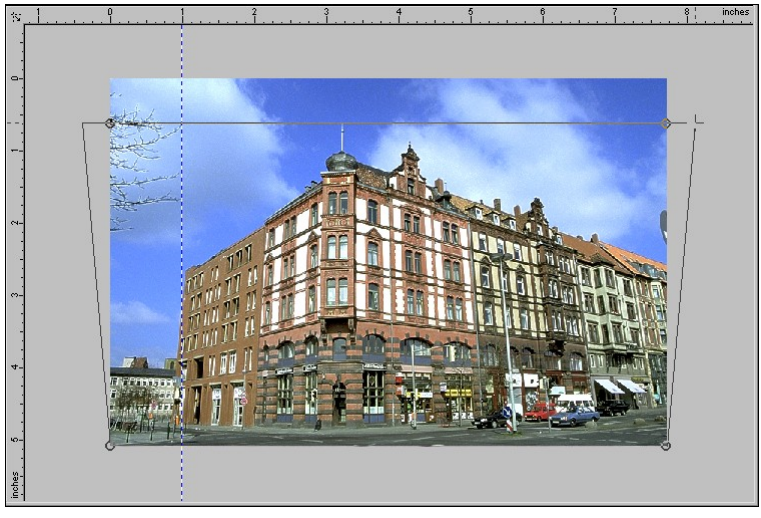
Eine Hilfslinie wurde plaziert

Natürlich wirken diese Hilfslinien magnetisch – wenn Sie die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* einschalten. Sie können dazu auch die umständliche Tastenkombination Strg + Umschalt + ; verwenden. Ein Haken vor dem Menüeintrag zeigt die aktivierten Hilfslinien an.

Für unser Beispiel können Sie auf diese Funktion allerdings verzichten, wir benötigen die Hilfslinie lediglich als Orientierungshilfe. Das Magnetisieren würde eher stören. Reduzieren Sie nun die Darstellungsgröße über das Zoomfeld in der Standard-Symbolleiste auf 75 %. Wir wollen nämlich den Raum außerhalb des eigentlichen Bildes nutzen. Außerdem sollte zur Orientierung wieder der hintergrund eingeblendet werden.

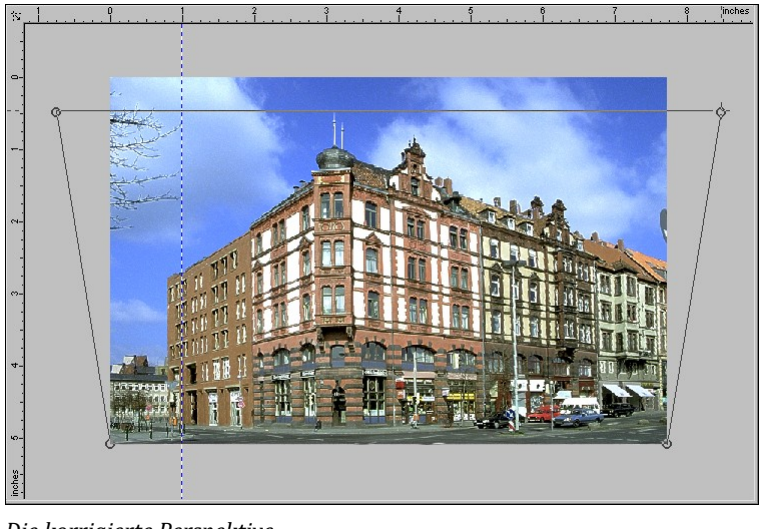
Perspektive verzerren

Rufen Sie die Funktion *Objekt/Transformieren/Perspektive* auf. Sie sehen dann offene Kreise an den Ecken als Markierungspunkte. Klicken Sie auf den rechten oberen Punkt, und ziehen Sie diesen waagerecht nach rechts. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Die Perspektive wird verzerrt

Nachdem das Bild in der veränderten Perspektive angezeigt wird, werden Sie sehen, daß noch Korrekturen notwendig sind. Klicken Sie deshalb erneut, und ziehen Sie den Kreis weiter nach außen. Korrigieren Sie die Perspektive so oft, bis die Linien alle senkrecht stehen – wie im folgenden Bild:



Die korrigierte Perspektive

Nur Vorschau

Während des Verschiebens wird das Bild nur in einer einfachen Vorschauqualität angezeigt. Wundern Sie sich also nicht über die verminderte Qualität – sie hat nichts zu bedeuten. Am Ende der Bearbeitung hat das Bild wieder die alte Brillanz.

Beste Berechnung

Sie können so oft Sie wollen Korrekturen vornehmen. Erst nachdem alle Änderungen erledigt sind, werden die Bilddaten neu berechnet. In früheren Versionen wurde das Bild nach jeder vorgenommenen Änderung neuberechnet, was zu Qualitätsverlusten führt. Mit dem jetzigen Verfahren erhalten Sie eine optimale Bildqualität.

Änderungen zuweisen

Wenn Sie die passende Perspektive gefunden haben, klicken Sie doppelt in das Objekt. Erst danach werden die Änderungen anhand der Bilddaten berechnet. Nach der Berechnung erkennen Sie den Unterschied sofort an der – nun wieder guten – Bildqualität.

Das Bild wurde neu berechnet

Das Bild zusammensetzen

Nachdem die Perspektive korrigiert ist, kann – der nur zur Orientierung dienende – Hintergrund wieder ausgeblendet, und der Himmel eingeblendet werden. Nach dem Einblenden des Himmels stellen Sie sicherlich gleich fest das „etwas nicht stimmt“. Genau! Die Idee, den Himmel im *Objekte*-Docker über das Gebäude zu legen war schlecht (aber wir konnten die Funktion erklären). Der Himmel deckt jetzt nämlich Teile des Gebäudes ab, wie Sie im nächsten Bild sehen:

Der Himmel liegt über dem Gebäude

Also deshalb muß dieser Fehler im *Objekte*-Docker wieder behoben werden. Ziehen Sie das Himmels-Objekt unter das Objekt mit dem Gebäude, um das nächste Bild zu erzielen.

Der Himmel in der richtigen Position

Wenn Sie aber auch beim letzten Bild genau hinsehen, bemerken Sie einen weiteren Fehler. An der Kante des Gebäudes zum Himmel blitzt an einigen Stellen der transparente Teil des Himmels durch.

Kontrolle der Perspektive

Ziehen Sie zur Kontrolle, ob die Perspektive korrekt „geradegerückt“ wurde, eine senkrechte Hilfslinie über das Bild und testen Sie ob alle Senkrechten auch wirklich senkrecht sind. Dabei werden Sie bemerken, daß auch einige schief wirkende Linien korrekt verlaufen.

Trotz alledem bleibt festzustellen, daß Sie einen gewissen Kompromiß eingehen müssen, da es nicht möglich ist, alle Linien exakt senkrecht zu stellen. Aber gegenüber dem Ausgangsbild hat sich mit einfachen Mitteln doch eine ganze Menge getan, oder?

3.14 Die Bildretusche

Nun kommen wir zu einer sehr anspruchsvollen Aufgabe in der Bildbearbeitung. Wir wollen nämlich einige Bildteile inhaltlich verändern, und Ergänzungen vornehmen, um die entstandenen Löcher im Himmel zu füllen.

Oft gibt es im Bild Bereiche, die vom Fotografen übersehen wurden. So stören in unserem Bild die Baumäste im linken Teil des Bildes ebenso wie das Schild auf der rechten Seite. Das Korrigieren solcher Bereiche wird unter dem Begriff Retusche zusammengefaßt. Derartige Arbeiten waren zu früheren Zeiten noch sehr aufwendig, als im Fotolabor die Fehler mit dem Pinsel beseitigt werden mußten. Mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Corel PHOTO-PAINT sind solche Korrekturen zum Kinderspiel geworden.

Für die folgenden Arbeiten benötigen wir weder die Lineale, noch die Hilfslinien, also können Sie beide wieder über das Menü *Ansicht* ausblenden. So erhalten Sie auch wieder etwas mehr Platz.

Die Schritte zum Retuschieren werden fast immer im vergrößerten Ansichts-Modus durchgeführt. Ansonsten erkennen Sie Details – um die es ja geht – gar nicht. Wählen Sie deshalb stets eine Darstellungsgröße von mindestens 200 %, um eine gute Beurteilungsmöglichkeit zu erhalten.

Bedenken Sie bei Rutuschearbeiten außerdem folgendes: Je mehr Arbeit Sie investieren, um so professioneller wird das Ergebnis. Es lohnt sich auf jeden Fall, sorgfältig vorzugehen – auch wenn es etwas mehr Arbeit macht. Deshalb gehen wir bei unserem Beispiel auch auf kleinere Bereiche ein, von denen Sie zunächst meinen, man könnte sie vernachlässigen.

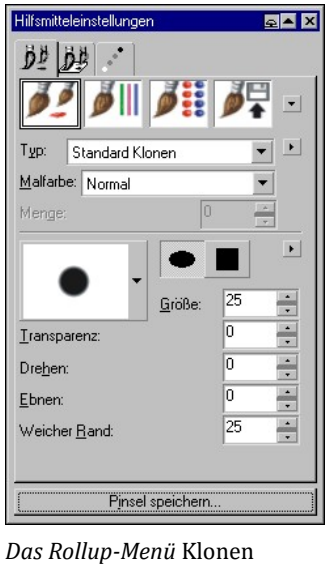
Wo sind die Fehler?

Sehen wir uns einmal ein Detail an. Alle Stellen, an denen Sie ein Karo-Muster sehen, müssen wir korrigieren. Dort fehlen nach der Perspektiv-Korrektur Bildteile im Himmel.

Ein löchriger Himmel

Das Klonen-Werkzeug

Das wichtigste Werkzeug für die Retusche ist das *Klonen*-Hilfsmittel, das Sie im Flyout-Menü der Mal-Werkzeuge finden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um dieses Werkzeug zu benutzen. Allerdings reichen für unsere Aufgabenstellung die Standardeinstellungen aus. Mit einem Doppelklick auf das Werkzeug öffnen Sie ein Rollup-Menü mit den verfügbaren Optionen:



Das Rollup-Menü Klonen

Außerdem gibt es diese Optionen auch in der Eigenschaftsleiste, die Sie im nächsten Bild sehen:

Die Eigenschaftsleiste des Klonen-*Hilfsmittels*

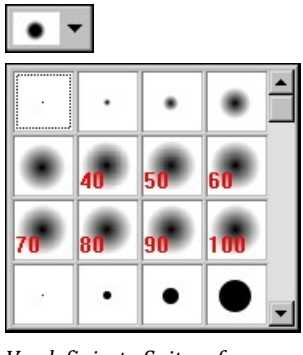
Die Möglichkeiten

Mit dem *Klonen*-Werkzeug können Sie zum Beispiel einen Bereich des Bildes aufnehmen, und an eine andere Stelle im Bild kopieren. Diese Möglichkeit benötigen wir, um Bildteile zu kopieren, in denen keine Fehler sind, und sie an die Stellen des Bildes zu kopieren, die Fehler aufweisen.

Probieren wir es in der Praxis aus:

Eine Spitzenform definieren

Als erstes müssen wir festlegen, wie dick der Malstift sein soll. Die nötigen Optionsfelder finden Sie in der Eigenschaftsleiste. Über das nachfolgend gezeigte Listenfeld öffnen Sie eine Box mit voreingestellten Spitzenformen.



Vordefinierte Spitzenformen

Spitzenformen können entweder scharfkantig sein, oder eine weich auslaufende Form haben. In der Auswahlliste sind zuerst die weich auslaufenden Spitzenformen aufgeführt.

Sie können die Spitze aber auch frei bestimmen, indem Sie die folgenden drei Eingabefelder verwenden. Sie sehen diese Felder in der nächsten Abbildung:

Die Parameter zum Verstellen der Spitzenform

Mit dem ersten Schieberegler legen Sie die Größe der Spitze fest. Alternativ dazu können Sie auch im danebenstehenden Eingabefeld einen Wert von 1 bis 999 Pixeln eingeben. Wir wollen für unser Bild zunächst 15 Pixel festlegen.

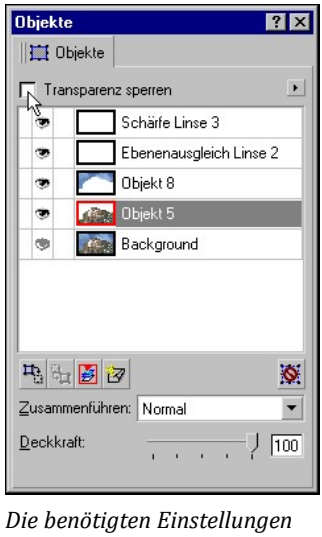
Variieren

In der Praxis werden Sie den Wert für die Spitzenform immer wieder neu anpassen müssen, je nachdem welche Bildpartie Sie gerade bearbeiten.

Im zweiten Optionsfeld legen Sie die Deckkraft des Pinsels fest: Er muß nämlich nicht unbedingt vollständig decken. Hier können Sie den Wert entweder per Eingabe in das Feld, oder mit den beiden danebenstehenden Pfeiltasten verändern. Wir belassen den Wert bei voller Deckkraft – also dem Wert 0. Im letzten dieser Options-Felder wird eingestellt, wie weich der Rand auslaufen soll. Je niedriger der Wert ist, um so scharfkantiger ist die Spitzenform. Hier stellen wir einen Wert von 50 % ein.

Bevor wir nun endlich loslegen können, müssen wir noch eines bedenken: Gemalt wird immer auf dem markierten Objekt. Achten Sie also stets darauf, welches Objekt Sie markiert haben. In unserem Beispiel malen wir auf dem Himmel-Objekt.

Damit Sie auch auf den transparenten Bildteilen malen können, müssen Sie die Option ausschalten. Im Feld darf also kein Haken sein. Sonst malen Sie nämlich – und nichts ist zu sehen.



Die benötigten Einstellungen

Nachdem wir nun alle notwendigen Vorbereitungen getroffen haben, kann die Retusche losgehen. Gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger an eine Position, die knapp neben einer defekten Bildpartie liegt – so wie Sie es im nächsten Bild sehen können. Dort sehen Sie zunächst einen Kreis mit einem Kreuz darin. Wenn Sie nun einmal mit der rechten Maustaste klicken, haben Sie den Ursprungspunkt festgelegt.

Der Ursprung wird festgelegt

2. Wenn Sie jetzt die Maus zu der defekten Stelle im Bild bewegen, bleibt das Kreuz stehen. Sie ahnen es sicher schon: Das Kreuz zeigt Ihnen nämlich immer an, welche Stelle kopiert wird, deshalb trennen sich der Kreis und das Kreuz. Der Kreis zeigt an, wo Sie gerade malen.

3. Mit dem zweiten Mausklick – nun mit der linken Maustaste – beginnen Sie mit dem Malen.

Der Abstand zwischen Malstift und Ursprungspunkt wird festgelegt

4. Sie können wählen, ob Sie zum Zudecken der fehlerhaften Bildpartien „tupfen“ oder malen. Wenn Sie während des Bewegens die Maustaste gedrückt haben, werden durchgängige Linien gemalt. Dabei können Sie sich schneller vermalen.

5. Der Abstand den Sie mit den beiden ersten Mausklicks zwischen den beiden Symbolen festgelegt haben, bleibt bestehen. Bewegen Sie also den Mauszeiger um 15 Pixel nach oben, verändert sich die Position des Ursprungs ebenso wie die des Malstifts.

6. Übermalen Sie auf diese Art die Löcher an der Dachkante mit den „heilen“ Himmelspartien. Das erste geschlossene Loch sehen Sie im folgenden Bild. Sie erkennen auch, daß sich der Abstand zwischen den Symbolen nicht verändert hat.

Die erste Lücke ist geschlossen

7. Während des Malens müssen Sie beachten, ob sich unter dem Ursprungspunkt auch eine geeignete Stelle befindet, die zur defekten Stelle paßt. Deshalb werden Sie nicht umhin kommen, den Ursprungspunkt häufiger neu festzulegen.

8. Positionieren Sie dazu einfach den Kreis über den neuen Ursprungspunkt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Legen Sie mit dem zweiten Mausklick wieder den gewünschten Abstand fest. Sie sehen den veränderten Ursprungspunkt im nächsten Bild. Er ist nun links über dem Malpunkt untergebracht.

Ein veränderter Ursprungspunkt

Positionen egal

Der Abstand des Malpunktes zum Ursprung können Sie willkürlich wählen. Sie können also auch ein Stück des Himmels auf die Straße kopieren – wenn Sie es möchten.

9. Nachdem wir die Löcher an der Hauskante geschlossen haben, wollen wir die Fehler des Fotografen beheben. An der rechten Seite des Bildes ist ein Stück eines Verkehrsschildes zu sehen. Dieses unschöne Detail soll entfernt werden. Wir übermalen es deshalb mit dem Himmel. Den Ansatz zeigt das nächste Bild:

Ein Verkehrsschild verschwindet

10. Anspruchsvoller wird die nächste Aufgabe: Der Baum auf der linken Seite soll so entfernt werden, daß man später von der Manipulation nichts bemerkt. Sie bemerken schon an der Aufgabenstellung: Glauben Sie nicht alles, was Ihnen ein Foto als Realität verkaufen will, es könnte auch eine Retusche aus Corel PHOTO-PAINT sein.

11. Damit der Übergang der kopierten Stelle möglichst wenig auffällt, verändern Sie die Weichheit des Pinselrandes. Wir verwendeten nunmehr einen Wert von 80 %.

12. Beim Zumalen der Baumäste müssen Sie häufiger den Ursprung wechseln, da gerade in diesem Bereich der Himmel durch die Wolkenstrukturen etwas unruhig ist. Beobachten Sie also genau, wo sich der Ursprung befindet, und ob diese Stelle zur Malposition paßt.

13. Die Pinselgröße können Sie beim alten Wert belassen. Es kommt nicht darauf an. Die Stellen können ruhig großflächig übermalt werden, da der Himmel keine Detailinformationen enthält.

14. Das nächste Bild zeigt die ersten zugedeckten Äste. Beachten Sie in dem Bild die Position des Ursprungs- und des Malsymbols.

Der Baum verschwindet

Ein Resümee

Nach den letzten – etwas mühseligen – Arbeitsschritten werden wir mit einem überzeugenden Ergebnis belohnt. Hätten Sie zu Beginn des Crashkurses geglaubt, daß sich so schnell ein so gutes Zwischenergebnis erzeugen läßt? Sehen Sie sich gegebenenfalls noch einmal das Ausgangsbild an, um eine Vergleichsmöglichkeit zu erhalten.

Natürlich können Sie – wenn es ihnen Spaß gemacht hat – weitere Elemente aus dem Bild entfernen. Zum Beispiel stört die Laterne in der Bildmitte, die Autos, das Gebäude links...

Viel Spaß!

Das Endergebnis

3.15 Schriftzug mit Schatten

Da es noch mehr Erwähnenswertes gibt, das Sie über Corel PHOTO-PAINT unbedingt erfahren sollten, hängen wir an unseren Workshop einfach noch einen weiteren kurzen Workshop an, in dem wir diese interessanten, noch nicht beschriebenen Informationen unterbringen.

Wir wollen einen effektvollen Schriftzug gestalten. Dazu verwenden wir eine recht simple Vorlage: Eine Steinwand, die Sie auf der CD des Buches im Verzeichnis \VORLAGEN unter dem Namen WAND.TIF finden.

Unsere Vorlage

Effekte anwenden

Diese Vorlage soll als erstes stark unschscharf gestaltet werden, um einen interessanten Untergrund zu erhalten. Dazu wollen wir einen der Corel PHOTO-PAINT-Filter anwenden: Den Gaußschen Weichzeichner. Da dieser Effekt-Filter leider nicht als Linse vorliegt, müssen wir einen anderen Weg gehen. Natürlich wollen wir wieder das Originalbild erhalten. Einerseits benötigen wir den Bildinhalt des Originals später noch und andererseits halten wir uns mit diesen Verfahren alle Möglichkeiten offen.

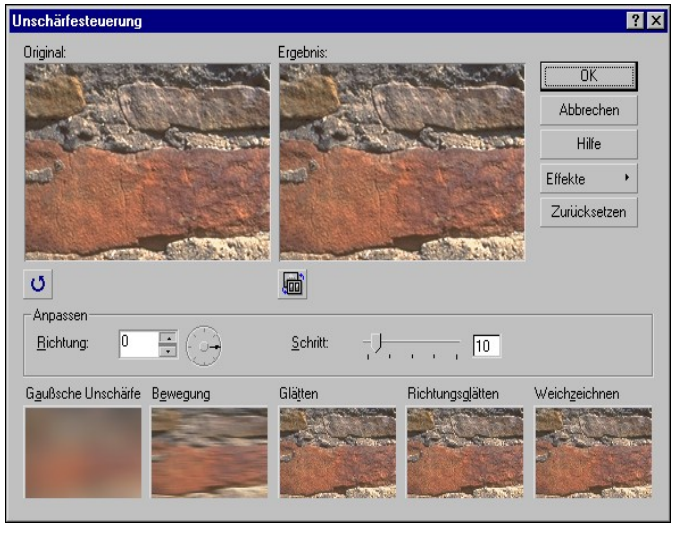
Markieren Sie zunächst wieder das gesamte Bild mit der Funktion *Maske/Alles auswählen* oder der Tastenkombination Strg + Umschalt + A – Sie kennen das Verfahren bereits. Anschließend erstellen Sie ein neues Objekt mit einem Klick auf die zweite Schaltfläche in der Fußzeile des *Objekt*-Dockers.

Nun muß dieses Objekt markiert werden – Sie wissen ja: Nur die aktuell ausgewählten Objekte sind von Änderungen betroffen.

Nun rufen Sie den Filter auf. Im *Effekte*-Menü sind alle verfügbaren Corel PHOTO-PAINT-Filter untergebracht. Und Corel wäre nicht Corel, wenn es nicht wieder verschiedene Wege geben würde, um den gewünschten Filter aufzurufen. Wenn Sie genau wissen, welchen Filter Sie benötigen, können Sie die Funktion *Effekte/Unschärfe/Gaußsche Unschärfe* aufrufen. Da das dazugehörende Dialogfeld aber eher unspektakulär ist, wollen wir einen anderen Weg beschreiten.

Unschärfe-Filter

Rufen Sie deshalb den Filter *Effekte/Anpassen/Unschärfe* auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen. Hier brauchen Sie sich nicht vor dem Filteraufruf zu entscheiden. Da in diesem Dialogfeld alle verfügbaren Unschärfe-Effekte aufgeführt werden, können Sie sich anhand der Vorschaubilder den geeigneten Filter aussuchen.



Das Anpassen/Unschärfe-*Dialogfeld*

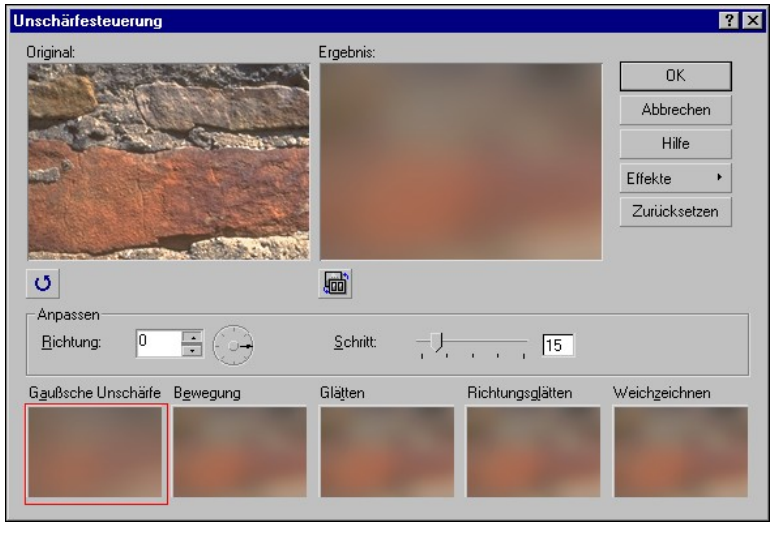
Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf das Vorschaufeld des *Gaußschen Weichzeichners*, da dieser Filter am ehesten dem entspricht was wir benötigen entspricht: Ein völlig unscharfes Bild.

Geben Sie im Feld Schritte den Wert „15“ ein. Im oberen Bereich sehen Sie zwei Bilder. Wenn Sie den Gaußschen Weichzeichner ausgewählt haben, wird im rechten Bild die Vorschau angezeigt.

Halbe Vorschau

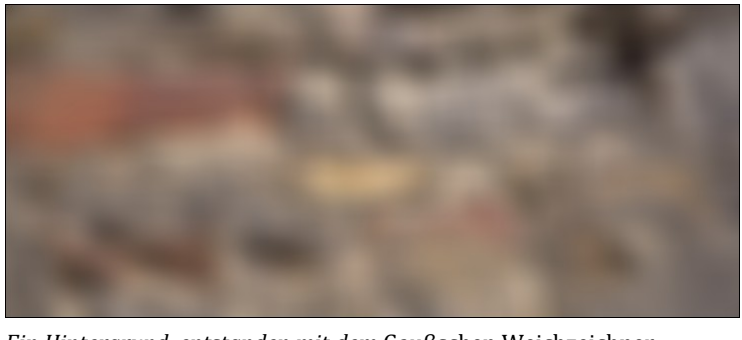
Die Vorschau am Gesamtbild ist bei den Effekte-Filtern leider nicht möglich. Hier sind Sie bei der Beurteilung auf den kleinen Ausschnitt angewiesen, den Sie im Dialogfeld sehen.

Wenn Sie den passenden Filter ausgewählt haben, werden die Vorschaubilder im unteren Teil des Dialogfelds alle angepaßt. So haben Sie stets einen guten Eindruck von der Wirkung der Filter.



Anpassen der Vorschauanzeige

Sie sehen am folgenden Bild, daß wir mit diesem Verfahren einen strukturierten Hintergrund erreicht haben:



Ein Hintergrund, entstanden mit dem Gaußschen Weichzeichner

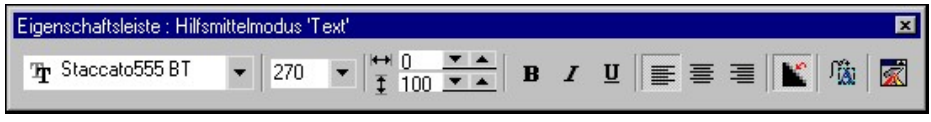
Das kennen wir doch schon aus CorelDRAW!

Erinnern Sie sich? Etwas ähnliches hatten wir bereits in CorelDRAW erstellt. Hier wollen wir zeigeb, wie die beiden – ehemals gänzlich unterschiedlichen – Programme immer weiter verschmelzen. Dieselben Effekt-Filter können Sie in CorelDRAW aufrufen.

Die folgenden Schritte werden sich aber von denen unterscheiden, die Sie aus CorelDRAW kennen, und: Das Arbeiten geht deutlich schneller. Das ist noch ein Manko bei CorelDRAW. So praktisch auch die integrierten Funktionen sind: Noch immer ist es leichter und schneller, das Bild in Corel PHOTO-PAINT zu erstellen, und erst zum Abschluß in CorelDRAW zu importieren.

Text plazieren

Als nächstes soll ein Schriftzug im Bild plaziert werden. Rufen Sie dazu das *Text*-Werkzeug auf, das Sie in der Hilfsmittelleiste finden. Nach dem Aufruf sehen Sie folgende Optionen in der Eigenschaftsleiste.

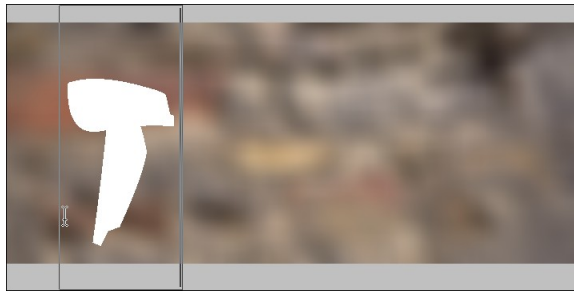


Die Eigenschaftsleiste bei aktiviertem Text-*Werkzeug*

Folgende Arbeitsschritte sind notwendig, um einen Text im Bild zu plazieren.

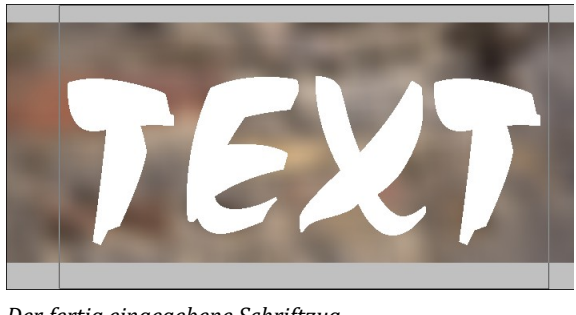
1. Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste die oben gezeigten Werte ein. Als Schrifttype wählten wir die Schrift „Staccato555 BT“ in einer Schriftgröße von 270 Punkt.

2. Klicken Sie in das Bild. Es erscheint ein Eingabemauszeiger, an dem Sie erkennen, wo die Texteingabe plaziert wird. Beginnen Sie den Text einzugeben, wie es das folgende Bild zeigt:



Beginn der Texteingabe

3. Geben Sie den Schriftzug vollständig ein. Wir wählten – sehr kreativ – das Wort „Text“. Während des Editierens wird der Text in einem Vorschau-Modus angezeigt – wundern Sie sich also nicht über die verminderte Qualität.



Der fertig eingegebene Schriftzug

4. Als Füllung wird für das Textelement die vorgegebene Mal-Farbe eingestellt – standardmäßig ist das Weiß.

5. Wählen Sie nach der fertigen Texteingabe das *Objektmarkierungs*-Werkzeug aus. Nach der Auswahl dieses Werkzeugs wird der Text automatisch „gerendert“. Dieses Berechnen hat zur Folge, daß der Text weiche Ränder erhält. Die Treppenstufen sind danach also verschwunden.

6. Außerdem generiert Corel PHOTO-PAINT automatisch ein neues Objekt, wenn Sie das *Objektmarkierungs*-Werkzeug aufrufen. Als Name des neuen Objekts wird automatisch der eingegebene Text verwendet. Das Objekt wird an der obersten Stelle im Objektstapel plaziert. Sie sehen dies im *Objekte*-Docker:

Das neue Objekt im Objekte-*Docker*

Objekte verschieben

Mit dem aktiven *Objektmarkierungs*-Werkzeug können Sie Objekte auch verschieben. Klicken Sie an eine Stelle des Schriftzugs, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie das Objekt frei verschieben. Ein Umriß zeigt das Verschieben an. So haben Sie eine gute Orientierung.

Text wird verschoben

Objekte ausrichten

Um das Objekt exakt auf der Seitenmitte zu plazieren gibt es eine weitere Funktion: Das Ausrichten. Im Menü *Objekte/Anordnung* finden Sie diese Funktion, mit der Sie das folgende Dialogfeld aufrufen.

Die Bedienung erfolgt wie in CorelDRAW. Stellen Sie für unser Beispiel die Option *An Seitenmitte ausrichten* ein. Damit wird der Schriftzug genau in der Mitte des Bildes plaziert.

Wenn Sie die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol einschalten, sehen Sie eine Vorschau im Originalbild mit den aktuellen Einstellungen.

Ausrichten des Objekts

Objekt füllen

Bisher ist unser Schriftzug noch weiß – keine besonders hübsche Füllung. Deshalb wollen wir ihm nun eine interessantere Füllung verpassen. Bedenken Sie dabei aber folgendes:

In Corel PHOTO-PAINT bleiben Texte als Text editierbar – im Gegensatz zu vielen anderen Bildbearbeitungsprogrammen. Dies hat aber einen Nachteil: Wenn Sie

den Text später editieren, gehen seine Füllungs-Eigenschaften verloren. Sie sollten sich also vor dem Füllen überlegen, ob Sie am Text noch Änderungen vornehmen wollen.

Zum Füllen gibt es – wie sollte es anders sein – verschiedene Möglichkeiten. Zum einen könnten Sie aus der Hilfsmittelleiste das *Füll*-Werkzeug benutzen. Wir wollen aber einen anderen Weg beschreiten.

Mit Objektmasken arbeiten

Um den Schriftzug zu füllen, wollen wir eine andere – flexiblere – Möglichkeit nutzen, die Corel PHOTO-PAINT bereitstellt: Die .

1. Aktivieren Sie das Text-Objekt, und rufen Sie die Funktion auf.

2. Im *Objekte*-Docker können Sie gut erkennen, was bei dieser Funktion passiert: Es wird eine Maske angelegt. Wie Sie wissen, werden bei Maskierungen nur die weißen Teile zur Bearbeitung freigegeben, die schwarzen Teile bleiben von Änderungen unberührt. Das Vorschaubild zeigt, daß der Schriftzug nun bearbeitet werden kann, das Umfeld dagegen nicht, es ist geschützt. Wofür diese Variante nützlich ist, erfahren Sie in Kürze.

Eine Objekt-Maske

3. Nach dem Erstellen der *Objekt-Maske* ist diese Maske aktiv. Für den folgenden Schritt muß aber das linke Vorschaubild aktiv sein, deshalb klicken Sie darauf. Danach ist es rot umrahmt:

Das Objekt ist ohne Maske aktiv

Objekt füllen

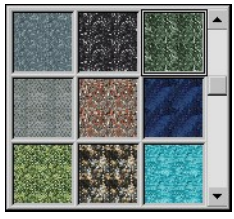
Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Füllen* auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen. Wählen Sie dort die vierte Schaltfläche, um das Objekt mit einer Bitmap-Füllung zu versehen.

Der Füllen-*Dialog*

Das voreingestellte Bild können Sie ändern, wenn Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche aufrufen. Neben der Änderung der Größe, Position und des Winkels können Sie in diesem Dialogfeld auch eigene Bilder als Muster laden. All diese Funktionen benötigen wir aber nicht für unser Beispiel. Wir wollen auf ein mitgeliefertes Bild, zurückgreifen.

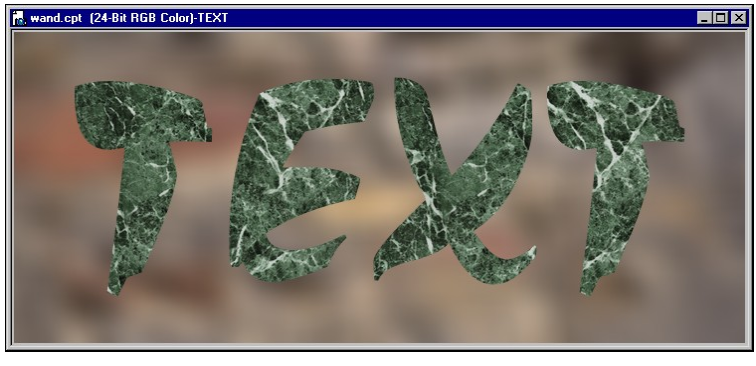
Bearbeiten der Bitmap-Füllung

Klicken Sie auf das Vorschaubild, um den folgenden Kasten zu öffnen. Dort können Sie sich eines der mitgelieferten Bilder aussuchen:



Die mitgelieferten Bilder

Sie sehen in der vorherigen Abbildung, welches Bild wir uns ausgesucht haben. Nach dem Bestätigen und Schließen beider Dialogfelder wird der Schriftzug gefüllt. Das Ergebnis sieht schon spannender aus, als die bisherige weiße Füllung. Das nächste Bild belegt dies:

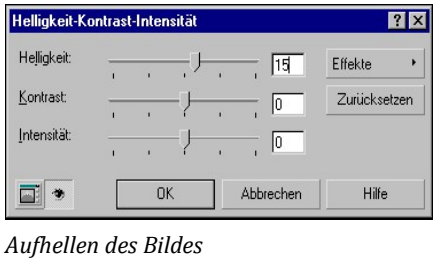


Der Schriftzug ist gefüllt

Helligkeit ändern

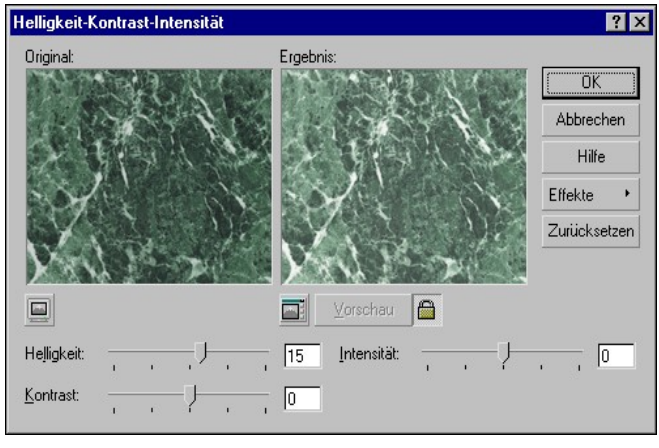
Das ausgewählte Muster gefällt uns aber noch nicht ganz: Es ist etwas zu dunkel. Also rufen Sie die Funktion *Bild/Anpassen/Helligkeit-Kontrast-Intensität* auf, die Sie auch mit dem Tastenkürzel Strg + B erreichen.

Hier stellen wir im *Helligkeits*-Eingabefeld den Wert „15“ ein. Positive Werte hellen das Bild auf, negative dunkeln es ab. Über das Augen-Symbol erreichen Sie wieder den Vorschau-Modus.



Aufhellen des Bildes

Falls Sie die Vorschau lieber im Dialogfeld haben möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche links neben dem Augen-Symbol. Dann wird der Dialogfeld-Modus umgeschaltet, und Sie sehen die „traditionelle“ Darstellung:



Die andere Vorschau

Wo ist denn nun der Vorteil?

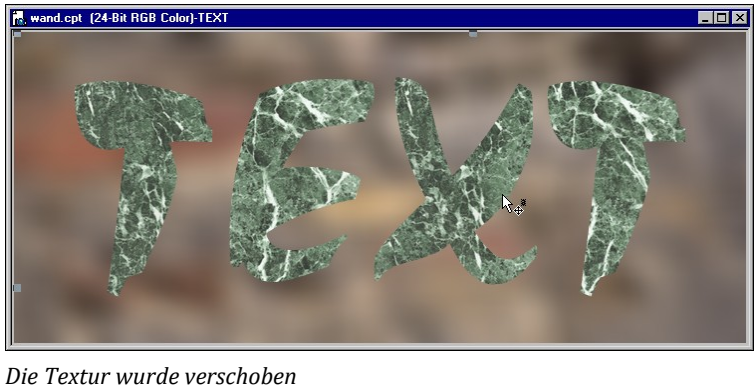
Wir hatten einen Vorteil gegenüber dem Füllungs-Werkzeug versprochen: Hier ist er nun. Im *Objekte*-Docker sehen Sie im linken Vorschaubild, daß die gesamte Bildfläche mit dem Muster gefüllt wurde.

Daß Sie das Muster nur im Schriftzug sehen, liegt nur an der Maske, die wir zuvor angebracht hatten. Zwischen den beiden Vorschaubildern sehen Sie ein Plus-Zeichen. Daran erkennen Sie, daß die beiden Objekte – der Untergrund und die Maske – gekoppelt sind. Das bedeutet unter anderem: Wird der Schriftzug verschoben, werden der Untergrund und die Maskierung gleichermaßen verschoben. Wenn Sie auf das Plus-Zeichen zwischen den beiden Vorschaubildern klicken, verschwindet es. Das symbolisiert, daß nun keine Koppelung mehr vorhanden ist: Es sind zwei eigenständige Objekte entstanden.

Aufheben der Objekte-Koppelung

Markieren Sie nun im *Objekte*-Docker die gefüllte Fläche, und wählen Sie das Objekt-Auswahl-Hilfsmittel aus. Sie können dann die Textur verschieben, ohne das sich der Schriftzug dabei verändert.

So ist es möglich, die optimale Position für die Textur auszusuchen. Sie sehen dies im folgenden Bild:



Die Textur wurde verschoben

Hätten wir einen anderen Weg zum Füllen des Textes gewählt, wäre keinerlei Veränderung möglich. Mit dem soeben vorgestellten Verfahren halten Sie sich alle Wege für eine spätere Umgestaltung offen.

Flexibel arbeiten

Wir haben mehrfach Verfahren vorgestellt, die nur dazu dienten, spätere Änderungen zu ermöglichen. Genau dies ist der Vorteil vieler neue Funktionen in Corel PHOTO-PAINT. Sie sind nicht mehr an einmal getroffene Entscheidungen gebunden. Sie sollten oft von diesen Verfahren gebrauch machen.

Kontur füllen

Als nächstes wollen wir den Rand des Schriftzuges mit einer Kontur versehen. Leider gibt es dafür keine direkte Funktion, also müssen wir einen Umweg gehen, um das Ziel dennoch zu erreichen. Dazu benötigen wir erst einmal eine Maske, die dem Schriftzug entsprechen soll. Nun wäre es natürlich umständlich, wenn eine solche Maske neu erstellt werden müßte. Aber keine Angst – Corel PHOTO-PAINT stellt eine entsprechende Funktion bereit.

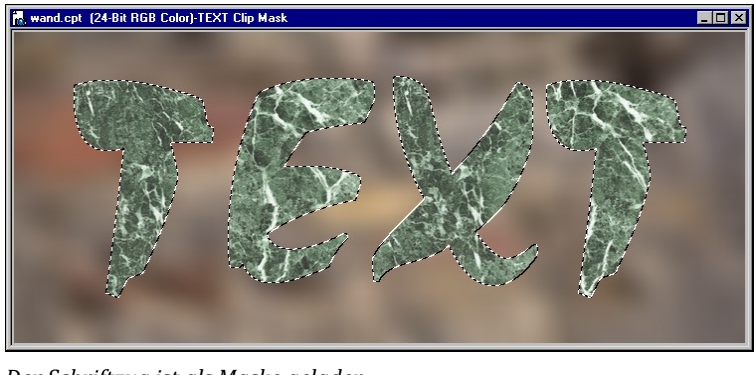
Sie können jedes Objekt in eine Maske umwandeln. Die Funktion lautet *Maske/Aus Objekt erstellen* und kann auch mit dem Tastenkürzel Strg + M aufgerufen werden.

Aber da haben wir ein Problem. Unser Objekt ist nämlich durch das geschickte Füllen ein Rechteck, das den gesamten Bildbereich füllt, und nicht etwa – wie erhofft – der Schriftzug. Es ändert auch nichts, wenn Sie die Maske markieren und dann die beschriebene Funktion aufrufen. Auch dann entsteht ein Rechteck, das uns bei der geplanten Aufgabe nicht weiterhilft.

Also benötigen wir eine andere Funktion. Diese finden Sie im Untermenü *Maske/Laden* – vorausgesetzt Sie haben das Textobjekt markiert. Dann erscheint nämlich in dem Untermenü ein Eintrag, mit dem Sie die Objekt-Maske als aktuelle Maske generieren können – genau die Option die wir gesucht haben.

Laden der Objekt-Maske als aktuelle Auswahl

So ergibt sich nach dem Aufruf die gewünschte Situation: Der Text ist ohne viel Aufwand markiert:



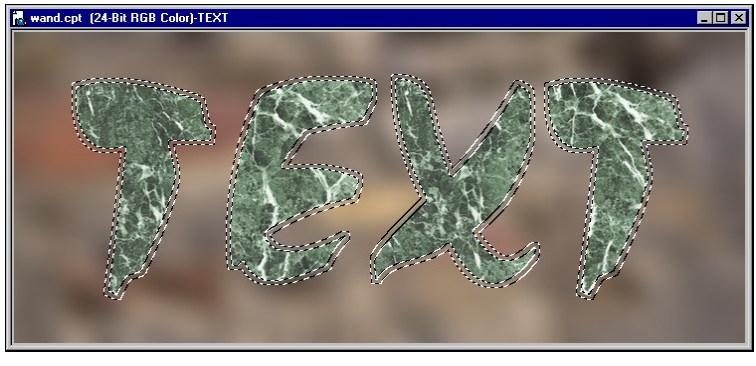
Der Schriftzug ist als Maske geladen

Maskenoptionen

Die Maske müssen Sie nicht einfach hinnehmen, wie sie ist. Im Menü *Maske* finden Sie unter dem Eintrag *Form* ein Untermenü, in dem verschiedene Optionen zum Verändern der Maske enthalten sind. So können Sie Masken zum Beispiel vergrößern und verkleinern oder auch Löcher aus ihnen entfernen. Außerdem gibt es dort die Option *Umrahmung*. Der Name zeigt schon an, daß uns diese Funktion helfen kann, um die Aufgabenstellung zu erledigen. Nach dem Aufruf erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die gewünschte Breite der Kontur und deren Art einstellen können:

Optionen zum Erstellen der Umrahmung

Die oben eingestellten Werte ergeben die folgende Maskierung. Damit wurde allerdings lediglich die Form der Maske geändert, eine Kontur hat der Schriftzug deshalb noch nicht. Dazu bedarf es noch eines weiteren Arbeitsschrittes.



Eine Umrahmungs-Maske

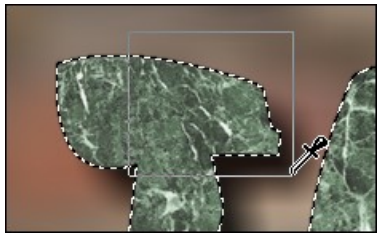
Farben aufnehmen

Für die Kontur muß der *Füllen*-Befehl verwendet werden. Bevor wir diesen aber aufrufen, soll erst eine Farbe festgelegt werden. Da wir eine Farbe aus dem Bild aufnehmen wollen, benötigen wir ein weiteres Werkzeug aus der Hilfsmittelleiste: Die Pipette. Mit diesem Werkzeug können Sie die aktuellen Einstellungen der Mal-, Papier- und Füllfarbe verändern.

In der Eigenschaftsleiste können Sie vorgeben, ob exakt derjenige Punkt aus dem Bild aufgenommen werden soll, auf den Sie mit der Pipette klicken, oder ob er sich aus einem eingemitteten Wert einer 3 x 3 oder 5 x 5 Pixel großen Matrix zusammensetzen soll.

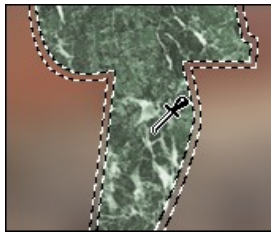
Die Eigenschaftsleiste der Pipette

Praktisch ist auch die Option . Wenn Sie diese Funktion anklicken, können Sie mit der *Pipette* einen Rahmen aufziehen. Der neue Farbwert entsteht dann aus einem Mittelwert aller Farben, die sich innerhalb des Rahmens befinden. Sie sehen diese Option im nächsten Bild:



Festlegen eines Bereiches zur Ermittlung einer neuen Farbe

Wir wollen allerdings keine Mischfarbe verwenden, deshalb wählen wir die *Punkt*-Option. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe, die ab jetzt die aktuelle Malfarbe sein soll. Falls Sie die Füllfarbe verändern wollen, müssen Sie die rechte Maustaste drücken, wenn Sie die Farbe anklicken. Soll die Papierfarbe geändert werden, muß die Strg-Taste zusätzlich gedrückt sein – die Maustaste spielt dann keine Rolle.



Aufnahme einer neuen Farbe

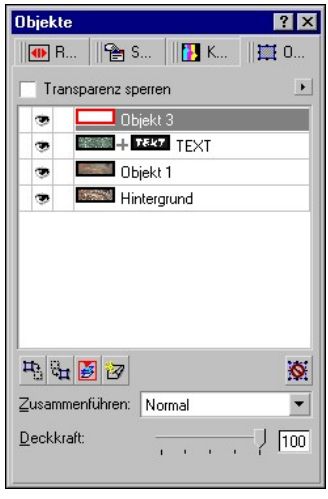
Ebene beachten

Bedenken Sie, daß die Farbe immer vom aktuell markierten Objekt aufgenommen wird. Deshalb muß bei unserem Beispiel auch das Text-Objekt aktiviert sein.

Eine neue Ebene erstellen

Auch beim Füllen der Umrahmung wollen wir wieder flexibel bleiben – vielleicht gefällt uns die Farbe der Kontur später nicht mehr. Falls wir dann die Kontur auf das Text-Objekt übertragen haben, wäre ein Ändern nur mit sehr großen Umwegen möglich – und die wollen wir uns ja ersparen.

Deshalb plazieren wir den Umriß auf einer eigenen Ebene, die über dem Schrift-Objekt liegt. Markieren Sie – falls nicht bereits geschehen – das Text-Objekt und rufen Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Neu* auf. Noch schneller geht es, wenn Sie im *Objekte*- Docker auf die Schaltfläche mit dem Papier-Symbol klicken. Das neue Objekt wird über dem aktuell ausgewählten plaziert, in unserem Beispiel also an oberster Stelle.

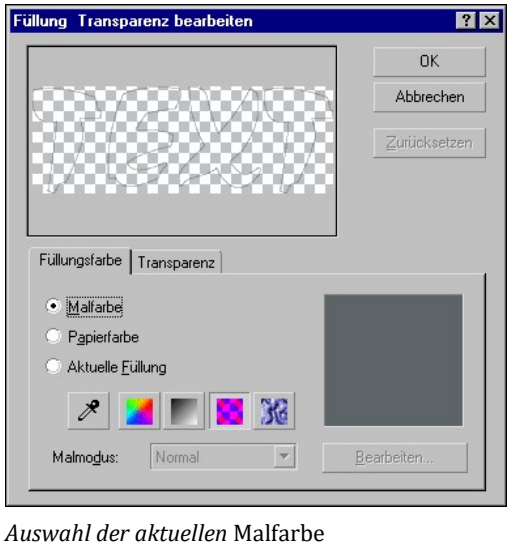


Ein neues Objekt

Neue Wahl

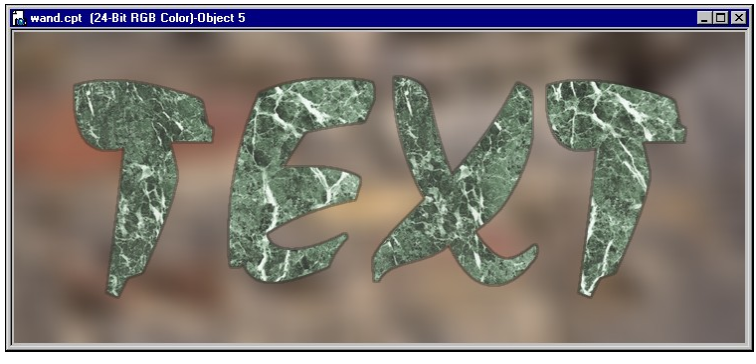
Das neue Objekt wird nach dem Erstellen automatisch zum aktuellen Objekt.

Nun kann die Umrahmung endlich gefüllt werden, rufen Sie also die Funktion *Bearbeiten/Füllen* auf. In dem Dialogfeld sehen Sie im Vorschaufeld die dünne Kontur – vorausgesetzt Sie haben die Option *Malfarbe* aktiviert. Die Schaltflächen spielen dann keine Rolle. Bestätigen Sie die Eingabe, um mit der Farbe die Kontur zu füllen.



Auswahl der aktuellen Malfarbe

Wir hatten als *Malfarbe* einen eher unauffälligen Farbton gewählt. Die Kontur sollte nicht stark hervortreten, sondern das Muster der Füllung nur abgrenzen. Deshalb fällt die neue Umrahmung in der folgenden Abbildung auch nicht allzu stark auf.



Das Text-Objekt hat eine Umrahmung

Schatten plazieren

Was wäre heute ein Schriftzug, wenn er keinen weich auslaufenden Schatten hätte? So etwas begegnet uns bei grafisch gestalteten Web-Seiten ständig, und deshalb wollen wir uns diesem Modetrend auch nicht entziehen, und unseren Schriftzug mit einem solch modernen Element versehen.

Bei vielen Bildbearbeitungsprogrammen geht nun die Arbeit erst richtig los – nicht so bei Corel PHOTO-PAINT. Hier rufen Sie einfach die Funktion *Objekt/Schlagschatten* auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen.

Das Schlagschatten-*Dialogfeld*

Leer gilt nicht!

Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn ein Objekt markiert ist, das nicht leer ist. Nach dem Erstellen eines neuen Objekts ist der Menüeintrag deaktiviert.

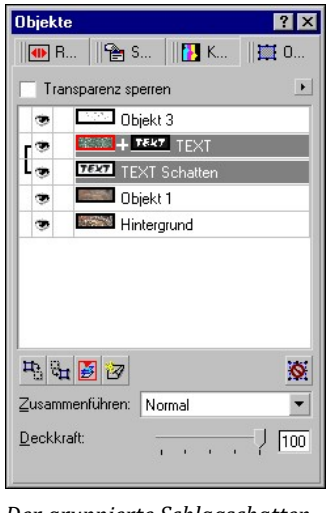
In dem Dialogfeld können Sie einstellen, wie weich und deckend der Schatten sein soll. Außerdem läßt sich seine Farbe über das Farbfeld verändern. Die Richtung kann entweder über das Einstellrad oder per Winkeleingabe im Eingabefeld verändert werden.

Praktisch ist auch die Liste der *Voreinstellungen*. Dort finden Sie die unterschiedlichsten vordefinierten Werte, und können zudem auch Ihre eigenen Einstellungen abspeichern. Sehr ungewöhnlich ist auch die Option am Kopf des Dialogfelds. Dort können Sie wählen, ob Sie einen flachen oder perspektivischen Schatten erstellen wollen.

Bei der *Schlagschatten*-Funktion handelt es sich praktisch um eine Art Makro. Es wird nämlich automatisch ein neues Objekt erzeugt, das den Schatten enthält. Dieses Element wird unterhalb des zuvor markierten Objekts plaziert und gleichzeitig mit diesem gruppiert.

Sie sehen dies im *Objekt*-Docker. Dort zeigt eine Verbindungslinie zwischen den Objekten die Gruppierung an. Sie können diese Gruppierung jederzeit mit dem Menübefehl *Objekte/Anordnen/Gruppierung aufheben* oder der Tastenkombination Strg + U aufheben.

Wenn Sie eine neue Gruppe erzeugen wollen, müssen Sie die betreffenden Objekte bei gedrückter Umschalt-Taste auswählen und dann die Funktion *Objekte/Anordnen/Gruppieren* oder die Tastenkombination Strg + G aufrufen.



Der gruppierte Schlagschatten

Mit den Einstellungen, die Sie in dem Dialogfeld des Schlagschattens sehen haben wir das folgende Endergebnis erreicht.

Das Endergebnis

Corel PHOTO-PAINT kann ja einiges!

Ja! Unsere Beispiele haben ja wohl belegt, daß sich Corel PHOTO-PAINT nicht mehr verstecken muß. Aus einem „Spielzeug-Bildbearbeitungsprogramm“ ist inzwischen ein – fast – „echtes Profiprogramm“ geworden. Wann immer der Trendsetter Photoshop mit Neuerungen aufwartet dauert es nicht lange, bis Corel PHOTO-PAINT weitergehende Funktionen bietet.

Das einzige Manko, was Corel PHOTO-PAINT noch immer aufweist ist die Arbeitsgeschwindigkeit und die Stabilität.

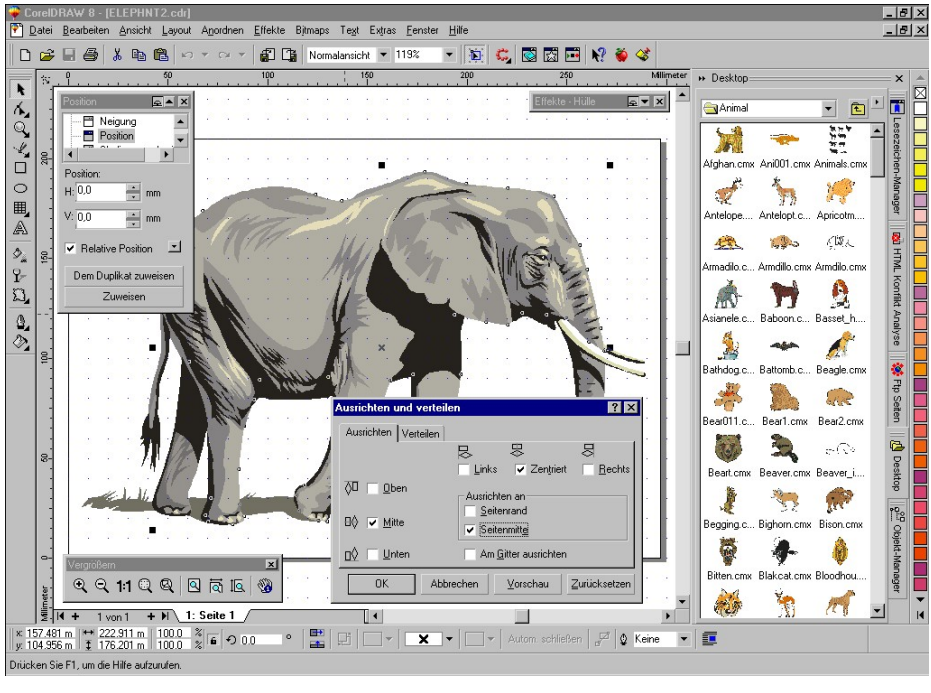
Wenn Sie aber dabei auch das Preis-Leistungsverhältnis betrachten schneidet Corel PHOTO-PAINT sehr gut ab. Sie sollten sich auf jeden Fall einmal mit diesem interessanten Programm beschäftigen. Es lohnt sich – und Spaß macht es auch noch.

4. Einrichten der Arbeitsumgebung

In diesem Kapitel erfahren Sie alles über die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW und deren Bedienelemente. CorelDRAW rühmt sich einer intuitiven Bedienung. Wir werden in diesem Kapitel überprüfen, ob dem wirklich so ist.

Es gibt unterschiedliche Arten, um Aktionen in CorelDRAW durchzuführen. Eine mögliche Arbeitsoberfläche sehen Sie im nächsten Bild. Dort sehen Sie viele der unterschiedlichen Bedienelemente.

In diesem Beispielbild ist die Übersichtlichkeit gerade noch erträglich. Wenn Sie es aber übertreiben, kann es aufgrund der vielen verschiedenen Bedienelemente dazu führen, daß Sie auf der Arbeitsoberfläche Ihre eigentliche Arbeit gar nicht mehr sehen.



Die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW

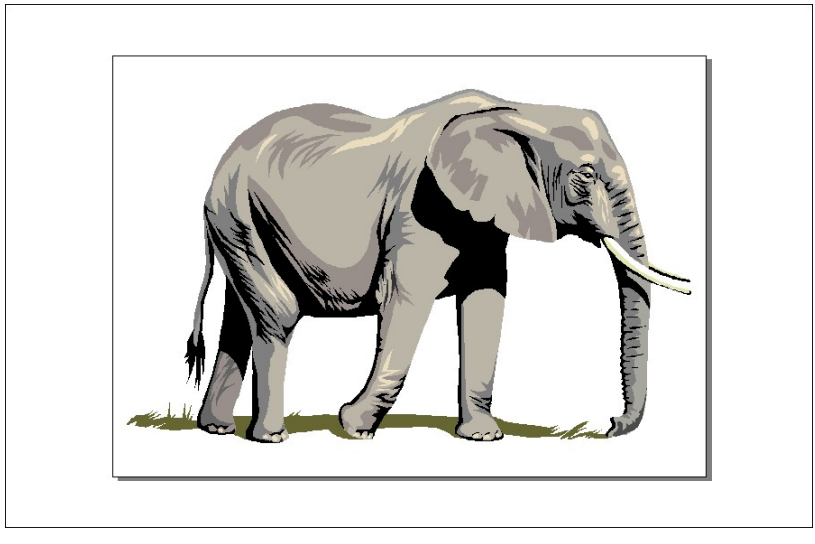
Deshalb wollen wir uns in diesem Kapitel einmal alle Elemente genauer ansehen, und so einen nützlichen Bildschirmaufbau ermitteln, bei dem ein vernünftiges Arbeiten noch möglich ist.

Sehen wir uns nun die einzelnen Bereiche der Arbeitsoberfläche der Reihe nach an.

4.1 Die Arbeitsfläche

Den größten Teil des Bildschirms nimmt die Arbeitsfläche ein. In diesem Bereich können Sie Ihre Arbeiten ablegen. Der Bereich wird als Desktop bezeichnet. Auf dieser Arbeitsfläche liegt die Zeichenseite. Sie wird durch einen Rahmen angezeigt. Alle Elemente, die Sie innerhalb dieses Rahmens plazieren, erscheinen auch auf einem Ausdruck.

Um die Zeichenseite herum können Sie Elemente plazieren, die nicht gedruckt werden sollen. Sie können diesen Bereich auch als „Ablagefläche“ für die Elemente benutzen, die Sie erst später verwenden wollen.

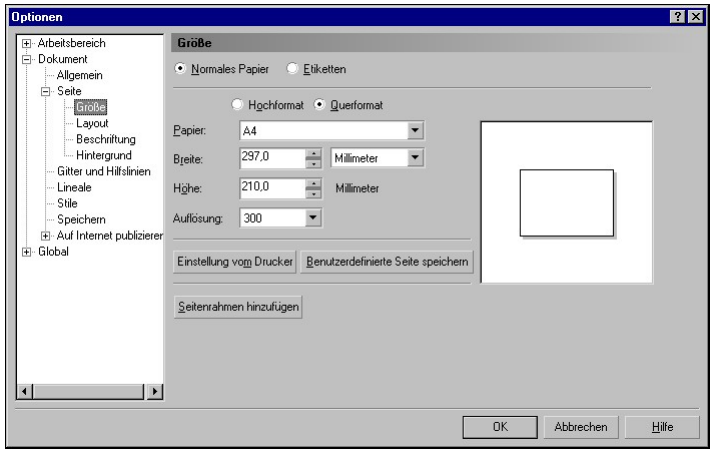


Die Arbeitsfläche

Die Optionen

Mit einem Doppelklick auf den Rand der Zeichenfläche oder über die Menüfunktion *Extras/Optionen* (Tastenkombination Strg + J) können Sie das folgende Dialogfeld öffnen, in dem die Seitenoptionen eingestellt werden.

Unter der Kategorie *Größe* wird die Seitenausrichtung und deren Größe eingestellt. In der Kategorie *Layout* finden Sie Optionen um zum Beispiel Karten herzustellen. Die Aufteilung erfolgt dann so, daß nach dem Ausdruck und korrektem Falten die Vor- und Rückseite der Karte zusammenpassen. Unter können Sie unter anderem Seitenmaße für Aufkleber einstellen, mit denen Sie Disketten oder Videocassetten bekleben können. In der letzten Kategorie können Sie die Art des Hintergrunds einstellen. Nun ist es auch erstmals möglich ein Bild als Hintergrund zu benutzen. Ist das Hintergrundbild kleiner als die Seitengröße, wird es automatisch gekachelt.



Die Seitenoptionen

Lineale

An die Desktopfläche grenzen an der linken und oberen Seite zwei Lineale an, mit deren Hilfe Sie Objekte präzise auf der Arbeitsfläche plazieren können.

Die Lineale sind nicht starr: Sie können auch an anderen Stellen plaziert werden. Drücken Sie dazu einfach die Umschalt- Taste, und ziehen Sie die Lineale an die gewünschte neue Position.

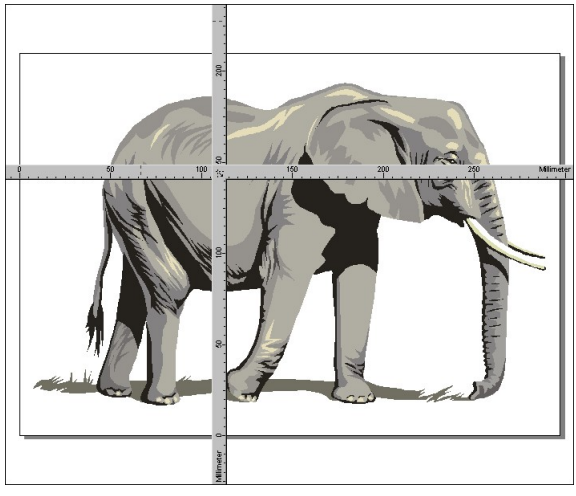
Um die Lineale wieder in die Ausgangsposition zurückzusetzen, klicken Sie sie bei gedrückter Umschalt-Taste doppelt an. Aus den Linealen können Sie die Hilfslinien „herausziehen“. Bei der Mengentextfunktion ändert das Lineal sein Aussehen. Dies beschreiben wir später.

Richtige Maßeinheiten

Die Maßeinheiten, die in den Linealen angezeigt werden, werden von der Seiteneinstellung übernommen. Ändern Sie in den Seiteneinstellungen die Maßeinheiten, werden also gleichzeitig die Maßeinheiten der Lineale geändert.

Optionen

Mit einem Doppelklick auf die Lineale öffnen Sie ein Dialogfeld, in dem Sie die Linealoptionen einstellen können.



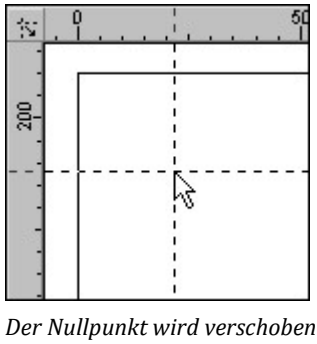
Ein versetztes Lineal

Nullpunkt

Standardmäßig ist der Nullpunkt bei allen Dokumenten auf der linken, unteren Ecke der Seite. Er dient als Bezugspunkt für unterschiedliche Aktionen, wie zum Beispiel das Verschieben von Objekten.

Der Nullpunkt kann auch auf eine neue Position verschoben werden. Die Schaltfläche zum Versetzen des Nullpunktes befindet sich im Schnittpunkt der beiden Lineale. Drücken Sie diese Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie jetzt den Nullpunkt auf die gewünschte neue Position. Sie sehen, daß sich die Skala der Lineale dem neuen Nullpunkt anpaßt.

Ein Doppelklick auf die Schaltfläche setzt den Nullpunkt wieder auf die Standardposition in der linken unteren Ecke des Dokuments zurück. Im nächsten Bild sehen Sie die Situation beim Verschieben des Nullpunkts.



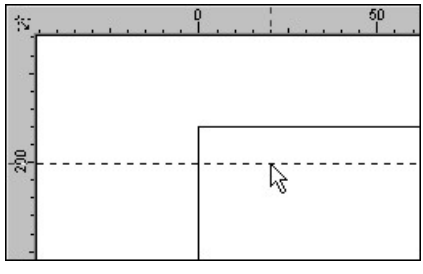
Der Nullpunkt wird verschoben

Hilfslinien

Mit Hilfe von Hilfslinien können Sie Objekte exakt plazieren. Es gibt horizontale, vertikale und schräge Hilfslinien.

Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie die Hilfslinien erst über das Menü *Ansicht* sichtbar machen. Die Hilfslinien wirken – sofern die Funktion *Layout/An Hilfslinien ausrichten* aktiviert ist – magnetisch. Nähern Sie sich zum Beispiel beim Verschieben eines Objekts einer Hilfslinie, schnappt es an die Hilfslinie an.

Die Hilfslinien werden am leichtesten positioniert, indem Sie sie aus dem Lineal „herausziehen“:



Plazieren einer Hilfslinie

Klicken Sie doppelt auf eine Hilfslinie, um präzise numerische Eingaben im folgenden Dialogfeld vorzunehmen:

Die Optionen der Hilfslinien

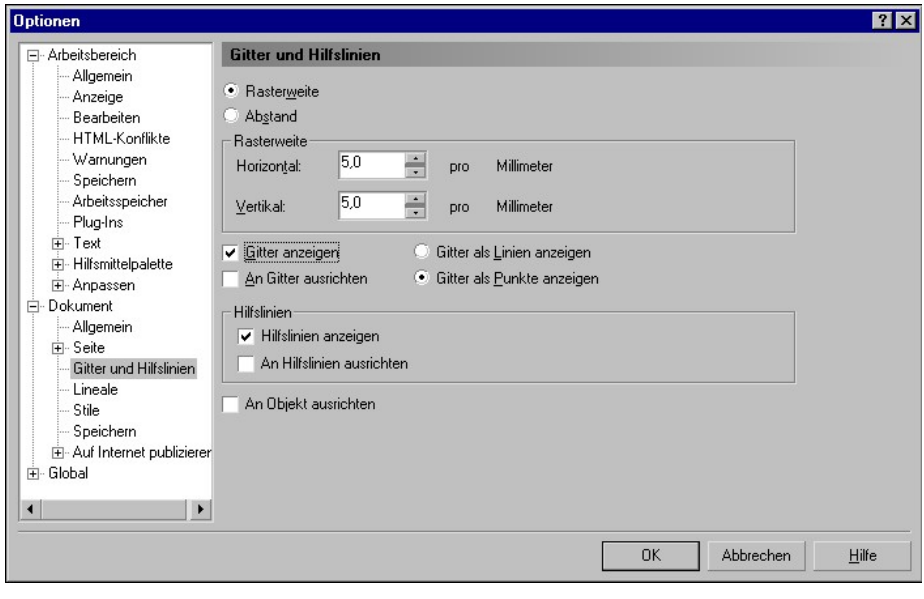
Jetzt Objekte

In der neuen Version werden Hilfslinien erstmalig wie andere Objekte behandelt. Sie können auf dieselbe Art bearbeitet, gelöscht und verschoben werden. Aktive Hilfslinien erkennen Sie an der roten Strichelung.

Gitter

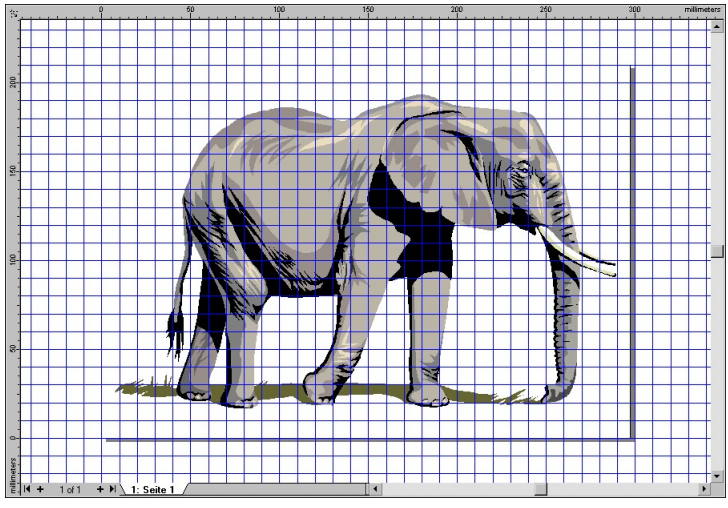
Es gibt ein weiteres, magnetisches Hilfsmittel: Das Gitter. Es wird auch über das *Ansicht*-Menü eingeschaltet. Sie können das Gitter mit magnetischem Millimeterpapier vergleichen.

Die Optionen des Gitters werden ebenfalls mit einem Doppelklick auf die Lineale eingestellt. Wechseln Sie dazu zu der entsprechenden Registerkarte im folgenden Dialogfeld.



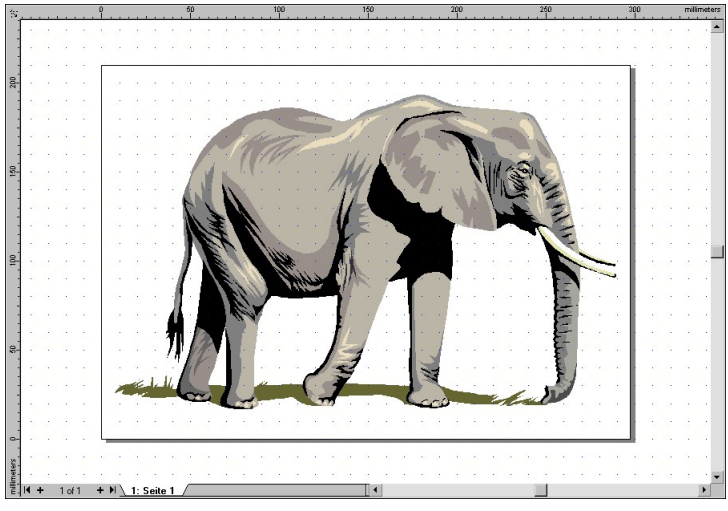
Die Optionen zur Einstellung des Gitters

Ab CorelDRAW 8 gibt es zwei unterschiedliche Anzeige-Modi für die Gitter. Im nächsten Bild sehen Sie die Option *Anzeige als Linien.* Sie sehen die Einstellung im vorherigen Dialogfeld.



Das Gitter als Linienanzeige

Die bisher übliche Ansicht sind Punkte:



Die Punkt-Ansicht des Gitters

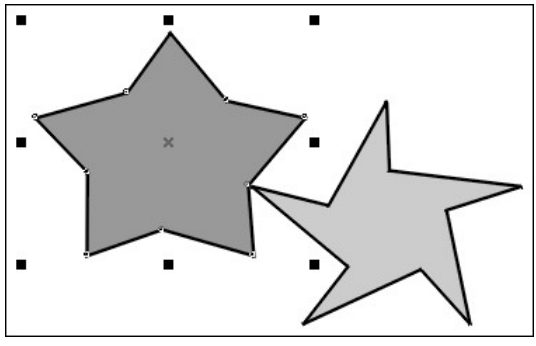
Ausnahmen

Die Wirkung des Gitters wird mit der Option *Layout/ Ausrichten am Gitter* oder Strg + Y aktiviert. Das Gitter wirkt allerdings nicht immer. Folgende Ausnahmen gibt es:

- Wenn Sie Bézier-, Grafik- oder Freihandlinien zeichnen. Beim nachträglichen Editieren der Knotenpunkte ist die Ausrichtung allerdings nur an den Gitterpunkten möglich.
- Das Drehen und Neigen von Objekten funktioniert ebenfalls ohne Auswirkungen auf das Gitter.
- Beim automatischen Vektorisieren mit dem Freihand-Werkzeug wird das Gitter auch ignoriert.
- Natürlich spielt das Gitter auch bei Zoom- und Auswahlwerkzeugen keine Rolle.

An Objekten ausrichten

Es gibt noch eine dritte, magnetische Option, die Sie ebenfalls über das *Layout*-Menü aktivieren können: *An Objekten ausrichten*. Ist diese Option eingeschaltet, werden alle Knotenpunkte der Objekte magnetisch. Sie sehen im nächsten Bild, wie mit dieser Funktion zwei Fünfecke aneinander ausgerichtet werden.

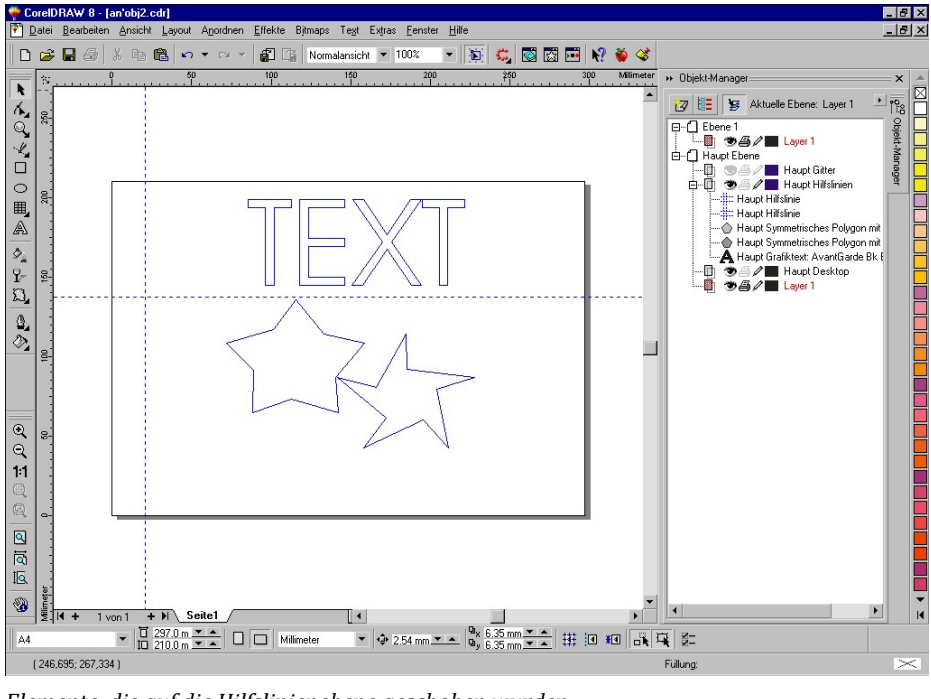


An Objekten ausgerichtet

Alles magnetisieren

Es gibt noch einen Umweg, wie Sie beliebige Elemente magnetisieren können. Dazu wird die Hilfslinienebene verwendet, die Sie im Objekt-Manager finden.

Konstruieren Sie die gewünschten Elemente. Verziehen Sie diese Elemente anschließend mit Hilfe des Objekt-Manager-Dockers einfach auf die Hilfslinienebene. Danach werden die Objekte nur noch ungefüllt mit blauen Konturen angezeigt. Sie können nun neue Objekte an diesen ausrichten. Beachten Sie im nächsten Bild die Anzeige im Objekte-Manager:

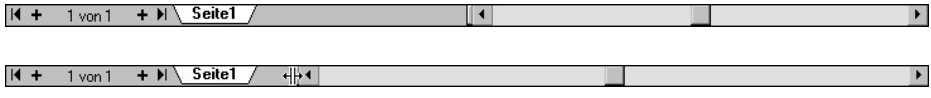


Elemente, die auf die Hilfslinienebene geschoben wurden

Vertikale und horizontale Rollbalken

Mit den Rollbalken können Sie den sichtbaren Teil des Desktops verändern. Bei vergrößerten Darstellungen können Sie sich mit Hilfe der Rollbalken innerhalb des Bildes bewegen.

Es gibt einen waagerechten und einen senkrechten Rollbalken. Die Breite des waagerechten Rollbalkens können Sie variieren wenn Sie auf den schmalen Steg auf der linken Seite des Rollbalkens klicken.



Die Breite des vertikalen Rollbalkens kann verändert werden

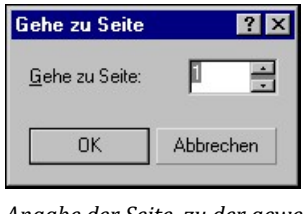
Die Rollbalken können auf unterschiedliche Art bedient werden. Wenn Sie auf die Pfeile klicken, wird der Bildausschnitt in kleinen Schritten verschoben. In der Rollbalkenfläche ist ein Schieberegler. Klicken Sie darauf, und ziehen Sie den Regler an die gewünschte Position. Klicken Sie neben diesen Schieberegler um den Bildausschnitt in großen Schritten zu verändern.

Der Seitenzähler

Links neben dem horizontalen Rollbalken sehen Sie den Seitenzähler. Hier können Sie sich innerhalb der Seiten des Dokuments fortbewegen, und neue Seiten einfügen oder löschen.

Die Seitenzähler

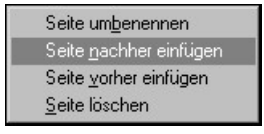
In der Mitte der Schaltflächen sehen Sie auf welcher Seite Sie sich befinden – also zum Beispiel auf Seite 1 von insgesamt 3 Seiten des Dokuments. Klicken Sie doppelt auf diese Schaltfläche, um das folgende Dialogfeld zu öffnen. Dort können Sie zu einer Seite wechseln, die Sie im Eingabefeld bestimmen können.



Angabe der Seite, zu der gewechselt werden soll

Sind nur wenige Seiten im Dokument vorhanden, ist es schneller auf den entsprechenden Reiter zu klicken, die rechts neben den Schaltflächen angezeigt werden. Am Namen des Reiters erkennen Sie auch die Seitenzahl.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf diese Reiter klicken, öffnet sich ein Menü. Dort gibt es Optionen zum Benennen und Löschen der Seite. Außerdem können Sie wahlweise vor oder nach der aktiven Seite eine neue Seite einfügen.



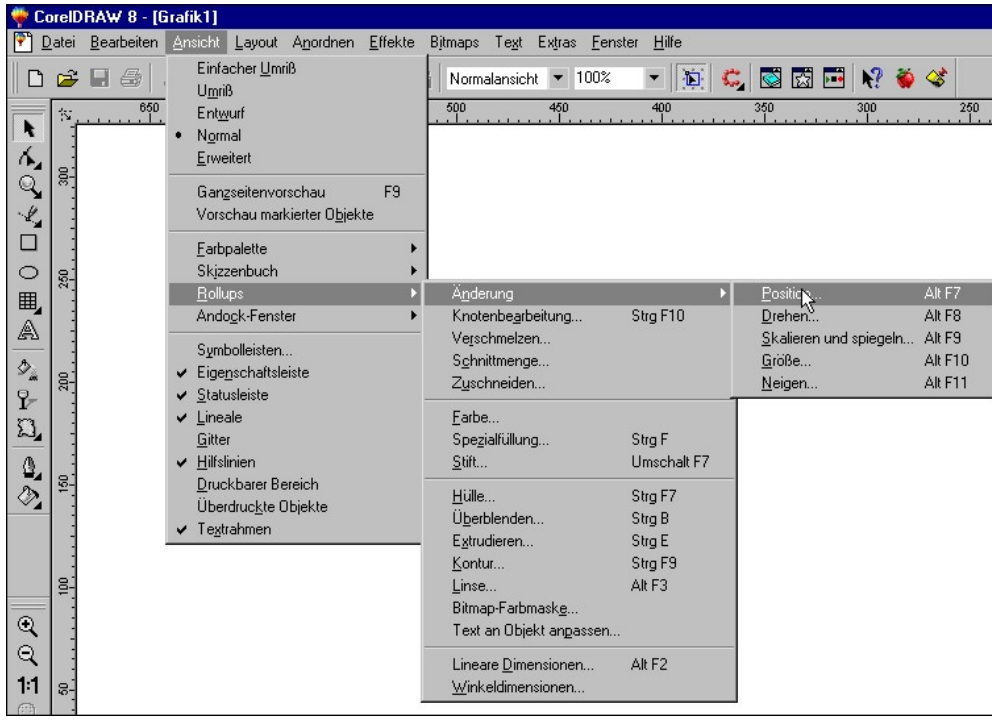
Optionen im Popup-Menü des Reiters

4.2 Die Menüleiste

In der Menüleiste, die Sie – wie bei Windows-Programmen üblich – am Kopf des Arbeitsbereiches finden, sind alle Funktionen von CorelDRAW – nach Themen sortiert – aufgelistet.

Klicken Sie auf einen der Menüeinträge, um das Pulldown-Menü zu öffnen. Wenn sich hinter einem Eintrag drei Punkte befinden – zum Beispiel: *Layout/Seite einfügen...* – zeigt dies an, daß nach dem Aufruf ein Dialogfeld geöffnet wird. Ist ein Tastenkürzel verfügbar, sehen Sie dies an der rechten Seite des Eintrags.

Ein Pfeil hinter dem Eintrag bedeutet, daß sich dort ein Untermenü mit weiteren Einträgen verbirgt. Sie sehen dies im nächsten Bild:



Ein Menü mit einem Untermenü

Die Titelzeile

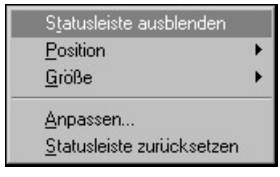
In dieser Zeile können Sie den Namen des aktuell geöffneten Dokuments ablesen. An dem Namen erkennen Sie auch, ob die Datei bereits gesichert wurde. Neue Bilder benennt CorelDRAW automatisch mit „Grafik1“ oder einer entsprechenden, fortlaufenden Nummer.

Die Titelzeile

Auf der rechten Seite der Titelzeile finden Sie die Windows-typischen Symbole zum Minimieren, Maximieren und zum Schließen des Programms. Mit einem Doppelklick auf die Titelzeile können Sie das Programmfenster ebenfalls minimieren. Wenn Sie diese Funktionen lieber aus einem Menü aufrufen möchten, klicken Sie auf das CorelDRAW-Symbol auf der linken Seite. Damit öffnen Sie ein Menü.

Statuszeile

Die Statuszeile befindet sich standardmäßig am Fuß des Bildschirms. In einem Pulldown-Menü, das Sie mit der rechten Maustaste erreichen, finden Sie Optionen, um die Felder der Statuszeile im Aussehen zu variieren.

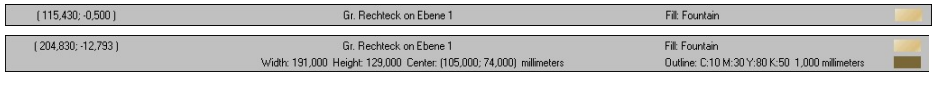


Popup-Menü der Statuszeile

In der Statuszeile finden Sie – je nachdem, ob sie ein oder zwei Zeilen hoch ist – unterschiedliche Informationen.

Dort werden Informationen über die Position des Mauszeigers, die Objektart und dessen Position in der Ebenenhierarchie sowie die Füllungs- und Umrißattribute angezeigt. Außerdem werden bei Objektänderungen die Maße der Veränderung aufgeführt.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Werkzeuge bewegen, werden in der Statuszeile Texte angezeigt, mit denen die Funktionen und zusätzlichen Optionen näher beschrieben werden. Sie sollten deshalb immer ein Auge auf die Statuszeile werfen, wenn Sie einmal nicht mehr weiterwissen.



Die ein- und zweizeilige Statuszeile

Die Statuszeile kann außerdem im Menü *Ansicht* ausgeschaltet werden. Sie belegt zwar etwas Platz des ohnehin sehr knappen Arbeitsbereiches, Sie sollten aber dennoch nicht auf sie verzichten. Bei der praktischen Arbeit sind die Informationen, die Sie dort finden oftmals sehr hilfreich.

Die Farbpalette

Die Farbpalette finden Sie standardmäßig an der rechten Seite des Bildschirms. Da die Farbpalette wie eine Symbolleiste behandelt wird, kann sie aber auch an einer der anderen Seiten oder frei auf der Arbeitsfläche plaziert werden.

In der Farbpalette können Sie die aktuelle Füllungs- und Umrißfarbe aussuchen. Mit den Pfeilen rechts und links neben der Farbleiste ist das Navigieren innerhalb der Palette möglich.

Die Farbpalette

Klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil rechts außen, wird eine erweiterte Palette aufgeklappt, die maximal vier Farbreihen anzeigt. Die Standardpalette enthält weniger Farben, deshalb sehen Sie nachfolgend nur drei Reihen. Nach der Auswahl einer Farbe wird das Feld wieder zugeklappt.

Nach dem Schließen wird die Farbreihe soweit gescrollt, daß die ausgewählte Farbe auch bei der einzeiligen Ansicht sichtbar ist.

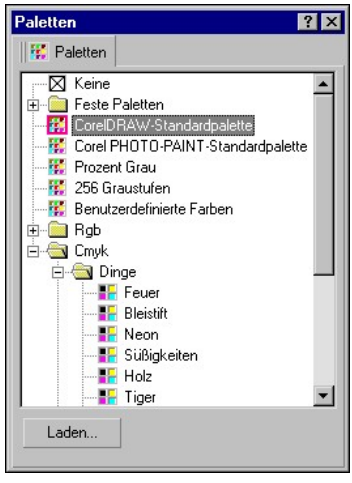
Die erweiterte Anzeige

Außerdem können Sie die Farbpalette als Fenster frei auf der Arbeitsfläche plazieren. Klicken Sie dazu an den Rand der Palette, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Palette nun an die gewünschte Position. Die Fenstergröße kann frei skaliert werden.

Die Farbpalette als freischwebendes Fenster

Als ersten Eintrag in der Palette sehen Sie ein Feld mit einem Kreuz. Mit einem Klick auf dieses Feld wird die Farbe aus dem markierten Objekt entfernt.

Im Menü *Ansicht* finden Sie im Menüpunkt *Farbpalette* unterschiedliche Farbpaletten zur Auswahl. In der aktuellen Version wurden einige neue Farbmodelle hinzugefügt. Dabei wurden auch die neuen Internet-Möglichkeiten berücksichtigt. Mit der Option *Palette laden* wird ein Docker geöffnet. Dort sind alle verfügbaren Farbpaletten hierarchisch aufgebaut abgelegt. Mit einem einfachen Klick auf den gewünschten Eintrag werden die Farben in die Palette übertragen.



Der Farbpaletten-*Docker*

Ein Plus-Symbol vor einem Ordner zeigt an, daß Sie dort weitere Unterordner finden. Geöffnete Ordner zeigen dort ein Minus-Symbol. Mit einem Klick auf das entsprechende Symbol wird der Ordner geöffnet oder geschlossen – Sie kennen das schon vom Windows-Explorer.

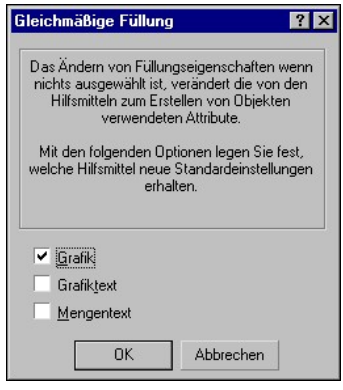
Die Auswahl der Farbe

Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird das markierte Objekt mit der gewählten Farbe gefüllt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld, ändert sich die Umrißfarbe des Objekts. Alternativ dazu können Sie auch ein Farbkästchen mit der linken Maustaste auf ein Objekt ziehen. Das Objekt muß dazu nicht markiert sein. Dieser – seit der letzten Version verfügbare –Modus vereinfacht das Füllen, da die Zeit für das Markieren des Objekts entfällt.

Sehen wir uns diese interaktive Füllung einmal genauer an. Sie bietet nämlich verschiedene Zusatz-Optionen.

1. Klicken Sie auf die gewünschte Farbe, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun die Farbe auf das zu füllende Objekt. Wenn Sie die Maustaste über einer leeren Stelle des Arbeitsbereichs loslassen, sehen Sie den folgenden Mauszeiger:

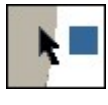
2. Danach erscheint das folgende Dialogfeld. Hier können Sie vorgeben, wofür die ausgewählte Farbe zukünftig als Standard verwendet werden soll. Alle neu konstruierten Objekte werden dann mit dieser Farbe gefüllt.



Festlegung der Standard-Füllungsfarbe

3. Wenn Sie den Mauszeiger über die Kontur eines Objekts bewegen oder die Alt-Taste drücken, sehen Sie den folgenden Mauszeiger. Dieser zeigt an, daß nun die Umrißfarbe verändert werden kann.

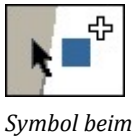
4. Halten Sie den Mauszeiger dagegen über die Füllung zeigt ein gefülltes Quadrat an, daß nach dem Loslassen der Maustaste die Füllung des Objekts geändert wird.



Farben mischen

Einen neue – und sehr nützliche – Funktion erscheint, wenn Sie zusätzlich die Strg-Taste drücken. Dies gilt sowohl beim Füllen der Kontur als auch bei der Füllung. Sie können dann nämlich Farben mischen. Dabei wird die ausgewählte Farbe in 10%-Schritten zur Farbe des Objekts addiert.

Haben Sie also zum Beispiel ein rotes Objekt ausgewählt, und wählen nun die Farbe Blau in der Farbpalette aus, wird das Objekt mit jedem Klick auf das Farbfeld etwas violetter.



Symbol beim Mischen von Farben

Sättigung zurücknehmen

Wenn Sie die Sättigung einer Farbe etwas zurücknehmen wollen, können Sie bei gedrückter Strg-Taste auf einen grauen Farbton

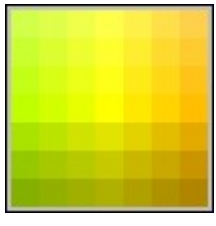
klicken. Dann wird das Element etwas stumpfer. Aufhellen können Sie es mit einem Klick auf Weiß, abdunkeln mit Schwarz.

Konturfarbe mischen

Auch die Konturfarbe kann gemischt werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld, und drücken Sie dabei gleichzeitig die Strg-Taste.

Nuancen auswählen

Wenn Sie auf eines der Farbfelder klicken, und die Maustaste einen Moment gedrückt halten, öffnet sich das folgende Feld. Lassen Sie nun die Maustaste wieder los.



Nuancierte Farbfelder

Hier finden Sie 49 verschiedene Abstufungen der angeklickten Farbe. Wählen Sie dann entweder mit der rechten oder linken Maustaste die gewünschte Abstufung aus – je nachdem ob Sie die Umriß- oder die Füllungsfarbe verändern wollen. Nach der Auswahl der Farbe wird das Feld automatisch geschlossen. Bei dieser Art der Farbauswahl funktioniert das Ziehen auf das gewünschte Objekt – das vorgestellte Drag & Drop-Verfahren – nicht.

Halten Sie den Mauszeiger auf eine Graustufen-Farbe, erhalten Sie eine Auswahl von zehn Farben.

Nuancierte Graustufen

Farbe interaktiv

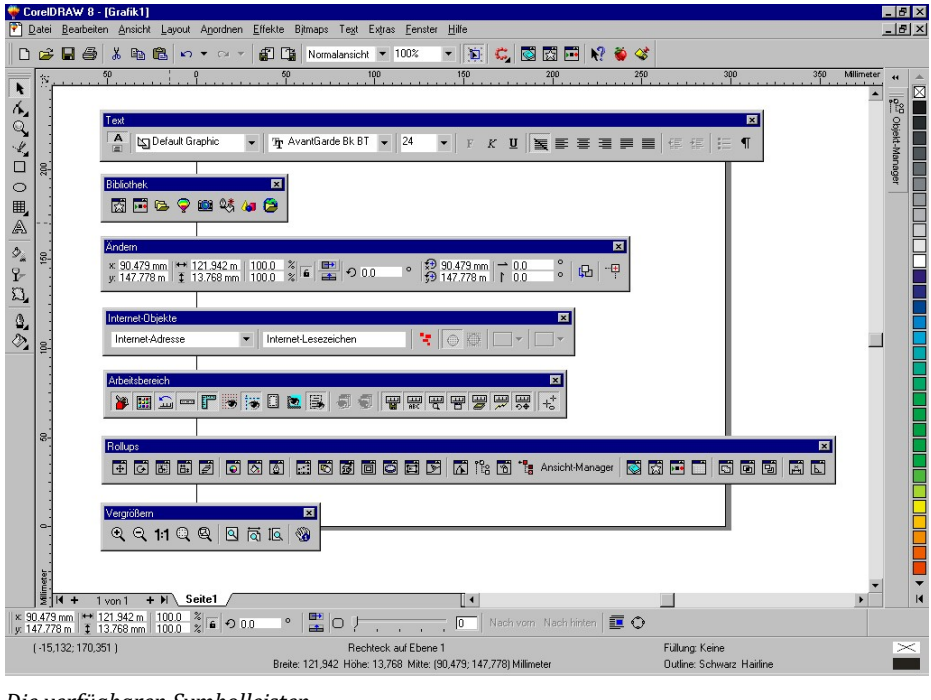
Auch beim interaktiven *Füllungs*-Werkzeug funktioniert das Drag & Drop-Verfahren. Ziehen Sie dazu die betreffende Farbe einfach auf das entsprechende Quadrat, das danach die übertragene Farbe anzeigt.

Die Symbolleisten

Die meisten der CorelDRAW-Funktionen sind über Symbolleisten erreichbar, deshalb kommt ihnen eine wichtige Bedeutung zu. Es gibt verschiedene vordefinierte Symbolleisten.

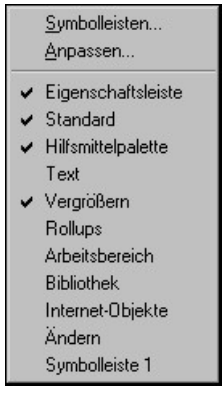
Es macht allerdings wenig Sinn, alle Symbolleisten gleichzeitig einzublenden, sie würden zuviel Platz im Arbeitsbereich verschwenden, wie Sie im nächsten Bild sehen. Sie sehen dort alle vordefinierten Symbolleisten.

Falls Ihnen diese noch nicht ausreichen, können Sie sich eigene Symbolleisten zusammenstellen – wie, daß erfahren Sie im Laufe dieses Kapitels.



Die verfügbaren Symbolleisten

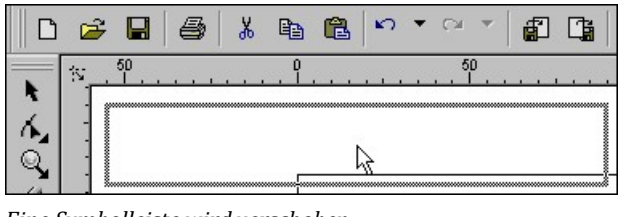
Um die verfügbaren Symbolleisten zu öffnen, brauchen Sie nur mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich innerhalb der Leiste zu klicken. Dann öffnet sich das folgende Menü. Alle Symbolleisten, die mit einem Haken versehen sind, sind bereits geöffnet.



Das Popup-Menü der Symbolleisten

Freies Plazieren

Um die Symbolleisten zu verschieben, klicken Sie auf einen freien Bereich innerhalb der Leiste, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann die Maus an die Stelle, an der das Fenster plaziert werden soll. Ein Rahmen zeigt Ihnen die Position während des Verschiebens an.



Eine Symbolleiste wird verschoben

Innerhalb des Arbeitsbereichs zeigt ein dickerer Rahmen an, daß nach dem Loslassen der Maustaste ein Fenster auf der Arbeitsfläche plaziert wird. Die Titelzeile des Symbolleisten-Fensters zeigt den Namen des Symbolleisten-Themas. Sie sehen nachfolgend ein solches Fenster.

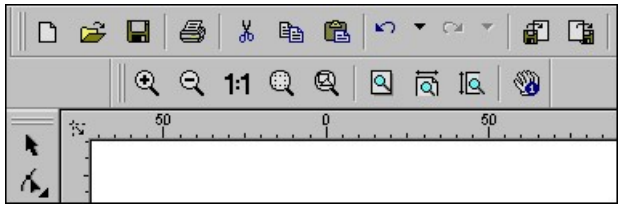
Eine Symbolleiste als freischwebendes Fenster

Dieses Fenster können Sie auch durch Anklicken der Titelleiste frei auf der Arbeitsfläche verschieben.

Wenn Sie die Symbolleiste an eine der Seiten des Arbeitsbereichs verschieben, zeigt ein dünnerer Rahmen an, daß nun kein Fenster entsteht. Die Symbolleiste wird dann an der jeweiligen Seite des Arbeitsbereichs „angedockt“.

Am Rand des Arbeitsbereichs erscheint ein dünnerer Rahmen

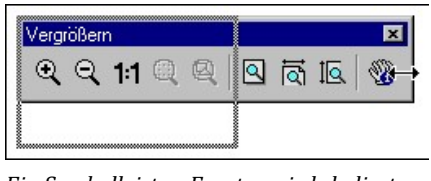
Die angedockte Symbolleiste sehen Sie im folgenden Bild:



Die angedockte Symbolleiste

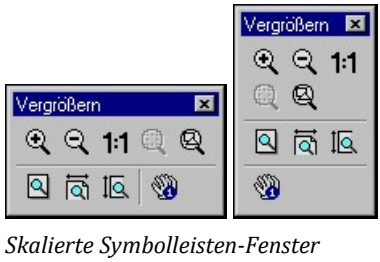
Skalieren der Fenster

Die Fenster lassen sich nicht völlig frei vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie den Mauszeiger über den seitlichen oder unteren Rand bewegen, sehen Sie am Mauszeiger, daß ein Skalieren möglich ist. Der Vorschaurahmen springt auf die möglichen Größen.



Ein Symbolleisten-Fenster wird skaliert

Zwei der möglichen Fenstergrößen sehen Sie – nur um einen Eindruck zu erhalten – in den beiden folgenden Bildern. Die Größen unterscheiden sich von Symbolleiste zu Symbolleiste – je nachdem was für Schaltflächen sie enthalten.



Skalierte Symbolleisten-Fenster

Viele, viele bunte Schaltflächen

Falls Sie die Orientierung bei den vielen Schaltflächen verlieren, sollten Sie daran denken, einmal einen Blick in die Statuszeile zu werfen. Dort erfahren Sie näheres über die betreffende Funktion.

Es gibt einige erwähnenswerte Symbolleisten, die wir gesondert hervorheben wollen.

Die Standardsymbolleiste

Die Standardsymbolleiste befindet sich normalerweise am Kopf des Arbeitsbereichs – und dort sollte sie sinnvollerweise auch bleiben. Sie beherbergt die wichtigsten und am häufigsten benötigten Funktionen. Lange hat es gedauert, ehe dieses – aus vielen anderen Windows-Programmen bekannte – Standardelement auch in CorelDRAW Einzug gehalten hat. So konnten CorelDRAW-Benutzer erst seit der fünften Version mit einem Mausklick auf die wichtigsten Funktionen zurückgreifen.

Die Standardsymbolleiste

Die Hilfsmittelleiste

Auch die Hilfsmittelleiste sollten Sie nicht ausblenden – Sie wollen doch auch mit CorelDRAW arbeiten, oder? Dort werden nämlich alle Werkzeuge untergebracht. Diese Hilfsmittelleiste gab es in CorelDRAW schon immer – ihr Inhalt hat sich allerdings stetig geändert.

Standardmäßig ist diese Symbolleiste am linken Rand des Arbeitsbereich untergebracht. Wir zeigen Sie nachfolgend waagerecht als freischwebendes Fenster. Wir wollen ja keinen Platz verschwenden!

Die Hilfsmittelleiste

Die Eigenschaftsleiste

Dieses intelligente Element gibt es erst seit der Version 7 in CorelDRAW. Warum es intelligent ist? Nun, es paßt sich dem jeweiligen Werkzeug an, das Sie gerade ausgewählt haben. Sie finden also unterschiedliche Schaltflächen darin – je nachdem was für ein Werkzeug gerade aktiv ist.

Sie ist standardmäßig am unteren Rand des Arbeitsbildschirms untergebracht, und sollte auch immer eingeblendet sein, da die Arbeit durch diese Symbolleiste deutlich erleichtert wird.

Die Idee stammt übrigens aus CorelXARA, einem Grafik-Programm, das von Corel aufgekauft wurde.

Die Eigenschaftsleiste

Vielnutzer

Sie sollten häufig auf die Funktionen der Eigenschaftsleiste zurückgreifen. So können Sie sich viel Arbeitszeit einsparen. Der Umweg über das Menü kann in fast allen Fällen entfallen.

Doppelklick

Wenn Sie eine Symbolleiste in ein freischwebendes Fenster umgewandelt haben, reicht ein Doppelklick aus, um das Fenster wieder an der Position anzudocken, an der es sich zuletzt befand.

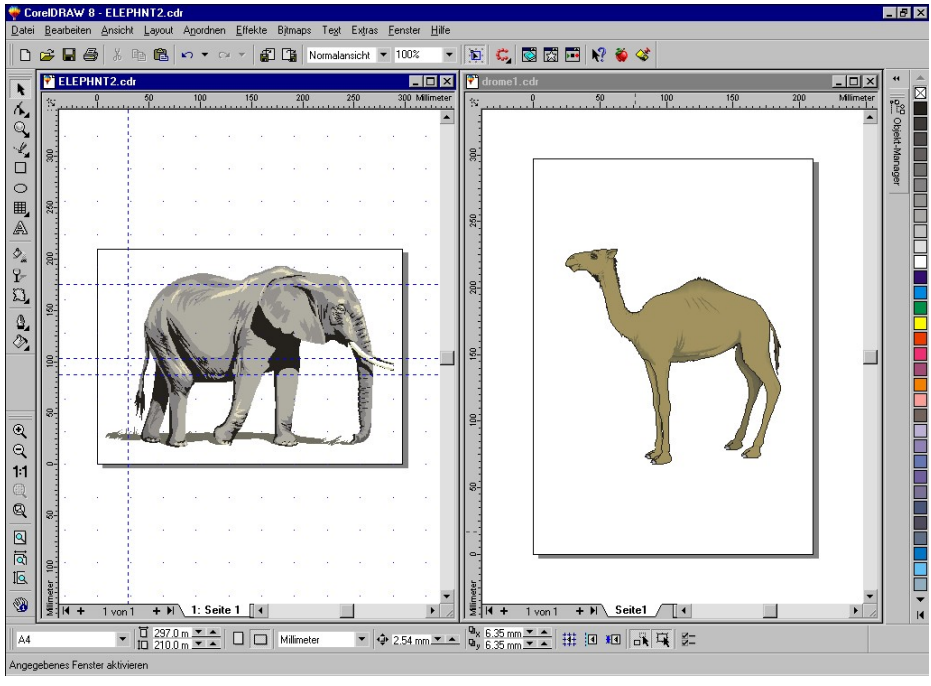
Der Arbeitsbereich

Sicher wird es vorkommen, daß Sie mehrere Grafiken gleichzeitig bearbeiten wollen. Wenn Sie eine zweite Grafik öffnen, wird die erste Grafik einfach zugedeckt – sie ist dann nicht mehr zu sehen. Sie können sie sichtbar machen, wenn Sie das *Fenster*-Menü öffnen. Dort sind am Ende des Pulldown-Menüs alle geöffneten Dokumente aufgelistet.

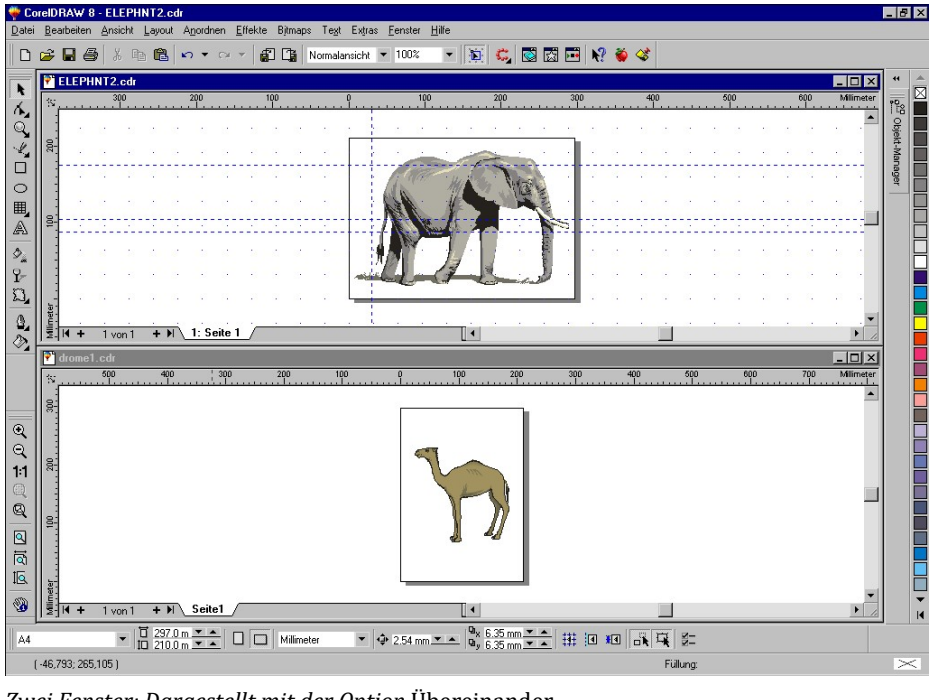
Das aufgerufene Dokument wird dann sichtbar – das bisher aktive Dokument verschwindet.

Gleichzeitiges Betrachten

Im *Fenster*-Menü finden Sie aber auch Optionen, um mehrere Dokumente nebeneinander anzuzeigen. Auf der folgenden Seite sehen Sie die beiden Optionen *Nebeneinander* und *Übereinander*. Die zweite Option werden Sie vermutlich nur selten benutzen, aber Sie sollten zumindest erfahren, daß es auch diese Option gibt...

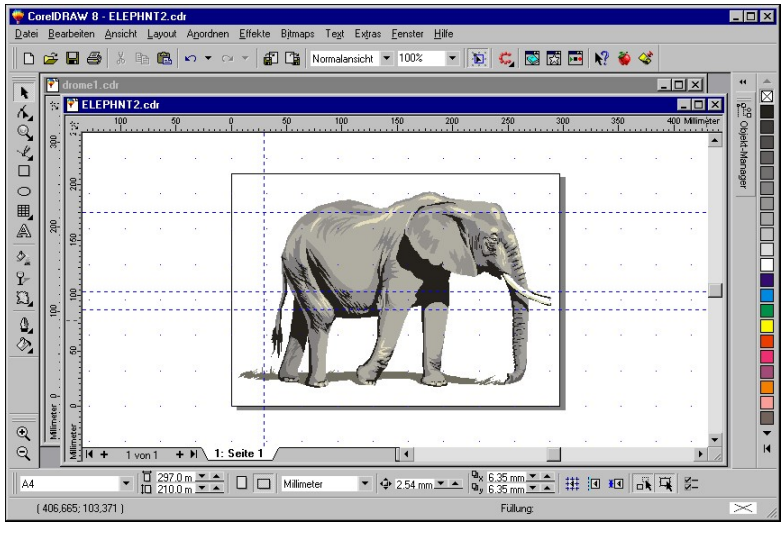


Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option Nebeneinander



Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option Übereinander

Mit der Funktion *Überlappen* – die die folgende Abbildung zeigt –, werden die Bilder „übereinandergeschichtet“, so daß jedes Fenster mit einem Klick auf seine Titelzeile erreichbar bleibt.



Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option Überlappen

Die einzelnen Fenster lassen sich frei skalieren und verschieben, wie Sie es bereits von den Symbolleiste kennen.

Mit der Funktion *Fenster/Neues Fenster* wird eine weitere Ansicht desselben Dokuments geöffnet. Alle Änderungen wirken sich dann auf alle Ansichten dieses Fensters aus. Die Funktion ist immer dann sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel unterschiedliche Bildausschnitte oder unterschiedliche Vergrößerungsstufen betrachten wollen.

Jedes einzelne Fenster kann – ebenso wie das Programmfenster – minimiert oder maximiert werden. Auch das Schließen über das Kreuz-Symbol am Kopf des Fensters funktioniert wie beim Programmfenster.

4.3 Die Ansichten

Seit der Version 7 können Sie in CorelDRAW zwischen fünf unterschiedlichen Darstellungsqualitäten wählen. Davor gab es lediglich den Umriß- und den Vollbildmodus.

Im Menü *Ansicht* befinden sich die Ansichtsmodi. Mit diesen Modi steuern Sie nicht nur die Darstellungsqualität, sondern auch die Geschwindigkeit des Bildschirmaufbaus. Je besser die Darstellungsqualität – um so langsamer ist der Bildschirmaufbau. Tja: Alles können Sie eben nicht bekommen...

Sehen wir uns die verfügbaren Darstellungsqualitäten einmal genauer an. Als Vorlage konstruierten wir eine Grafik, in der viele „Schlüssel-Objekte“ enthalten sind. Neben einer Verlaufs- sowie einer Fraktal- und einer Postscriptfüllung gibt es ein Bitmap-Bild, eine Überblendungsgruppe und einen weichen Schatten. Außerdem weisen die Objekte verstärkte Konturen auf.

Der Einfache Umriß

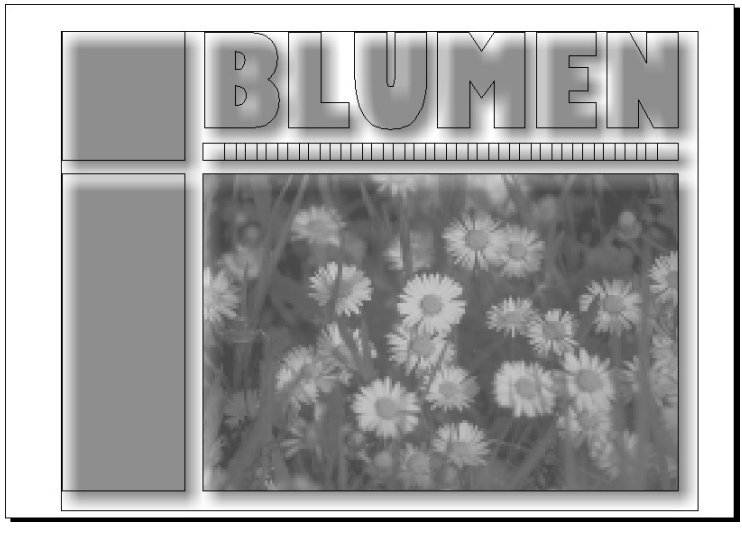
Am schnellsten erfolgt der Bildschirmaufbau, wenn Sie den Ansichts-Modus *Einfacher Umriß* wählen. Dabei werden Füllungen, Extrusionen und die Überblendungszwischenschritte ausgeblendet. Auch Schatten sind in dieser Darstellungsform nicht zu sehen. Bitmap-Bilder werden in einer vergröberten Darstellung als Schwarzweiß-Version angezeigt.

Der Einfache Umriß-*Darstellungsmodus*

Der Umriß-Modus

Etwas mehr sehen Sie in diesem zweiten Ansichts-Modus. Alle Zwischenschritte der Überblendungsfunktionen sind nun ebenso wie der weiche Schatten zu sehen. Die Objekte werden aber immer noch im Drahtgittermodus ohne Füllungen angezeigt.

Auch hierbei erfolgt der Bildschirmaufbau schnell, da keine großartigen Berechnungen von Überblendungen und Farbfüllungen nötig sind. Dieser Modus entspricht übrigens auch dem Umriß-Modus der ersten CorelDRAW-Versionen.

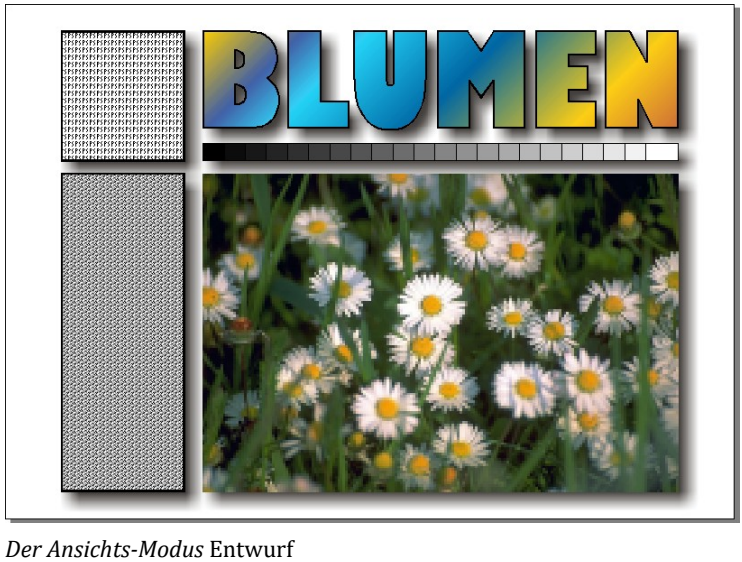


Der Ansichts-Modus Umriß

Der Entwurf-Modus

Bunt wird es im nächsten Modus. Hier werden nämlich auch die Farbfüllungen der Objekte angezeigt. Bitmap-Bilder werden in verminderter Qualität aufgebaut, um den Bildschirmaufbau zu beschleunigen.

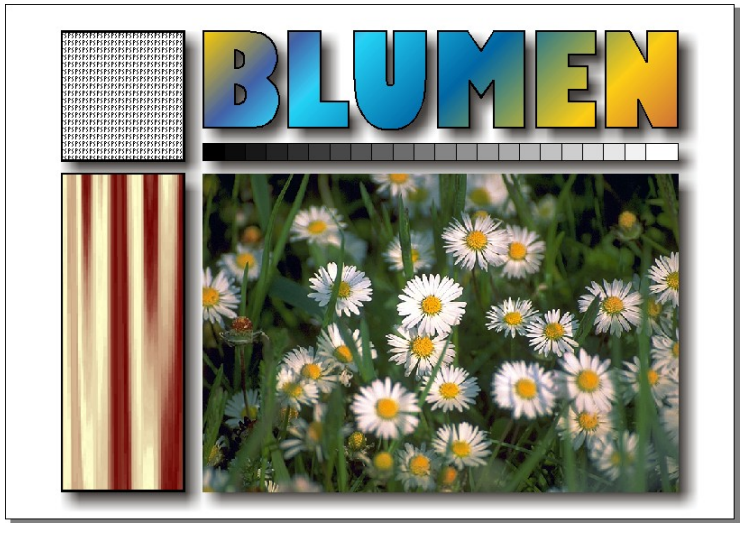
Dieser Modus bietet einen guten Kompromiß zwischen Darstellungsqualität und Geschwindigkeit beim Bildschirmaufbau. Objekte, die mit Bitmap-, Vektor- oder fraktalen Füllungen versehen sind, werden nur als vereinfachte Füllung angezeigt. Eine Beurteilung dieser Füllungen ist hier nicht möglich.



Der Ansichts-Modus Entwurf

Der Normal-Modus

Sollte es Ihre Hardware-Ausstattung zulassen, ist der Normal-Modus sicherlich der geeignete Darstellungs-Modus. Hier sehen Sie – zusätzlich zu dem bisher Sichtbaren – auch die Sonderfüllungen. In diesem Modus werden alle Elemente in hoher Qualität – aber ohne Anti-Aliasing – angezeigt. Dieser Modus war bis zur Version 5 der Normal-Modus.



Der Ansichts-Modus Normal

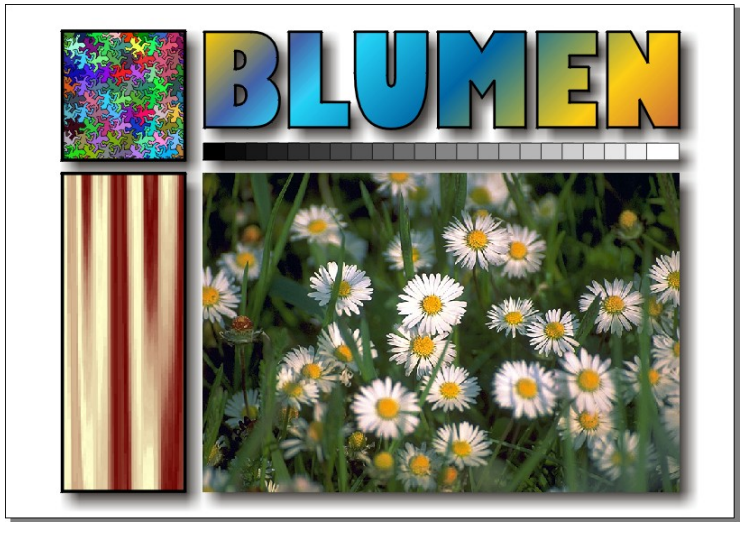
Die erweiterte Ansicht

Wenn Sie alles sehen wollen – auch die PostScript-Füllung – müssen Sie diesen Darstellungs-Modus einschalten. Hier erreichen Sie die optimale Darstellungsqualität. Dies hat jedoch einen langsamen Bildschirmaufbau zur Folge.

Damit bei schrägen Kanten der sonst übliche Treppenstufeneffekt vermieden wird, werden alle Kanten mit Anti-Aliasing-Funktionen geglättet.

Anzeige täuscht

Beachten Sie, daß sich die geglättete Anzeige nur auf die Bildschirmdarstellung bezieht. Die Daten des Dokuments bleiben davon unberührt. Beim Export eines Bildes müssen Sie die Anti-Aliasing-Funktionen gesondert einschalten.

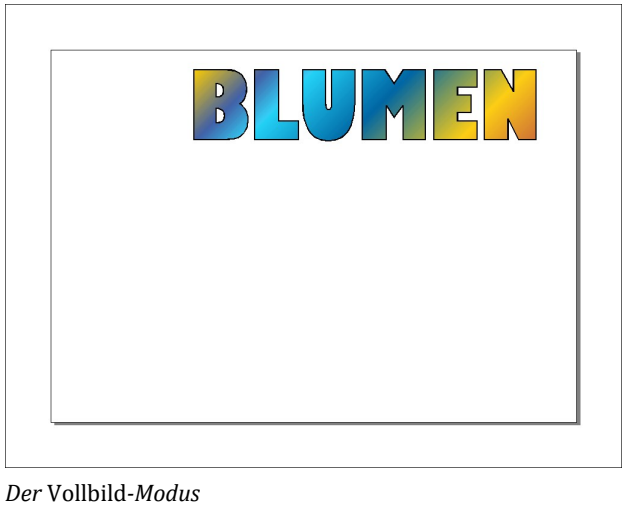


Der *Erweiterte Ansichts*-Modus zeigt die beste Qualität

Der Vollbild-Modus

Im Menü *Ansicht* gibt es außerdem die Funktion *Vollbild*-Modus, die Sie auch mit F9 erreichen. Dabei wird die gesamte Bildschirmfläche zur Anzeige verwendet. Eine Bearbeitung ist hier allerdings nicht möglich. Die aktuelle Darstellungsgröße wird dabei berücksichtigt. Ist die Option aktiviert, werden in diesem Modus lediglich die ausgewählten Objekte angezeigt.

Sie verlassen diesen Modus wieder, indem Sie die ESC-Taste drücken. Beim folgenden Bild hatten wir nur den Schriftzug markiert, und dann den *Vollbild*-Modus aufgerufen.



Der Vollbild-*Modus*

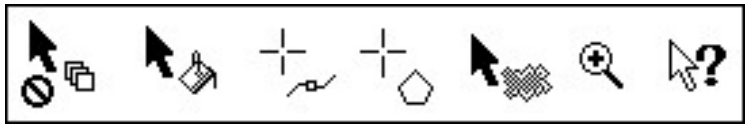
4.4 Die Bedienelemente

In den Dialogfeldern und den Symbolleisten finden Sie die folgenden Bedienelemente. Diese wollen wir Ihnen im Folgenden vorstellen. Beginnen wollen wir aber mit dem wichtigsten Element:

Mausaktionen

Bevor Sie irgendwelche Aktionen durchführen können, müssen Sie CorelDRAW dies mitteilen. Die „Kommunikation“ erfolgt über den Mauszeiger. Früher war der Mauszeiger immer ein Pfeil. Heute hat sich das deutlich verändert. In den meisten Fällen erkennen Sie bereits am Mauszeiger, welche Aktion erwartet wird. Je nach Funktion ändert der Mauszeiger nämlich seine Form.

Erkennen Sie die Funktionen der nachfolgend gezeigten Mauszeiger? Dort sehen Sie eine kleine Kollektion aus dem CorelDRAW-Mauszeiger-Sortiment.



Einige unterschiedliche Mauszeiger

Der Mauszeiger reagiert auf verschiedene Aktionen. Beim einfachen Mausklick drücken Sie einmal die linke Maustaste. Beim Doppelklick muß diese Taste zweimal kurz hintereinander gedrückt werden. Wenn Sie Ziehen, müssen Sie die linke Maustaste gedrückt halten, und dann die Maus bewegen.

Außerdem gibt es eine Sonderform: Drücken Sie während der Mausaktion gleichzeitig eine Taste, um zusätzliche Optionen zu erreichen. Normalerweise kommen als Zusatztasten entweder die Strg-, die Alt- oder die Umschalt-Taste in Betracht. Auch der rechten Maustaste kommt eine Bedeutung zu: Über diese Taste wird ein sogenanntes Popup-Menü geöffnet, in dem Funktionen angeboten werden, die – je nach ausgewähltem Objekt – variieren.

Schaltflächen

In der neuen CorelDRAW-Version hat sich das Aussehen der Schaltflächen wieder einmal geändert. Im inaktiven Zustand sind sie nun nicht mehr als Schaltflächen erkennbar, erst wenn Sie den Mauszeiger über ein Symbol bewegen, wird eine Schaltfläche daraus. Ansonsten sehen Sie nur die nebeneinanderstehenden Symbole.

Nur die mittlere Schaltfläche ist als solche zu erkennen

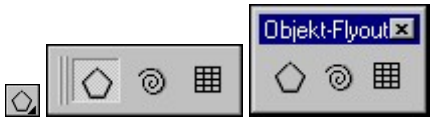
Eine andere Art von Schaltflächen wird in den Dialogfeldern benutzt, um die vorgenommenen Einstellungen zu bestätigen, oder die Aktion abzubrechen.

Schaltflächen zum Bestätigen und Abbrechen einer Aktion

Flyout-Menüs

In der Hilfsmittelleiste werden einige Schaltflächen in einem gesonderten Fenster zusammengefaßt: Dem sogenannten Flyout-Menü. Wenn sich in der unteren rechten Ecke einer Schaltfläche ein kleiner Pfeil befindet, ist dies das Zeichen dafür, daß mit einem Klick auf die Schaltfläche ein Flyout-Menü geöffnet wird. Halten Sie dazu beim Klicken die Maustaste einen Moment lang gedrückt.

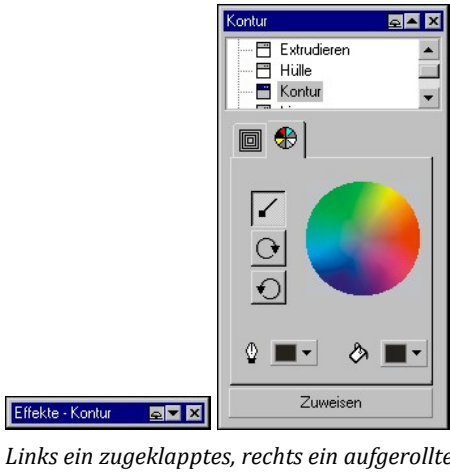
Im nächsten Bild sehen Sie links eine Schaltfläche mit dem Symbol für das Flyout-Menü. In der Mitte sehen Sie das geöffnete Flyout-Menü. Wenn Sie dieses Flyout-Menü am Rand „anfassen“ und es auf die Arbeitsfläche ziehen, wird ein freischwebendes Fenster daraus, wie Sie es rechts sehen.



Die Stadien des Flyout-Menüs

Rollup-Menüs

Einige Funktionen sind in Rollup-Menüs zusammengefaßt. Diese Menüs können platzsparend aufgerollt werden, wenn Sie die Funktionen nicht benötigen. Die beiden Stadien sehen Sie nachfolgend:

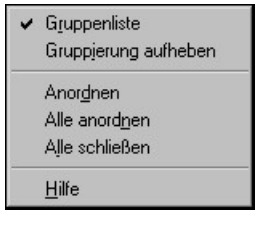


Links ein zugeklapptes, rechts ein aufgerolltes Rollup-Menü

Der Pfeil neben dem Nagelsymbol rollt das Fenster auf oder ab, je nachdem in welche Richtung der Pfeil zeigt. Im aufgerolltem Zustand belegen die Dialoge nur wenig Platz auf der Arbeitsfläche. Durch das einfache Aufrollen ist ein schneller Zugriff auf die Funktionen gegeben. Ist das Symbol mit dem Nagel nicht gedrückt, wird das Rollup-Fenster nach der nächsten Zuweisung geschlossen. Mit einem Doppelklick auf die Titelleiste werden die Rollups ebenfalls auf- oder abgerollt.

In den Rollups sind mehrere Optionen in einer Gruppe zusammengefaßt. Ziehen Sie bei gehaltener Alt-Taste ein Rollup an der Titelleiste auf ein anderes Rollup, werden diese beiden Rollups in einer Gruppe zusammengefaßt.

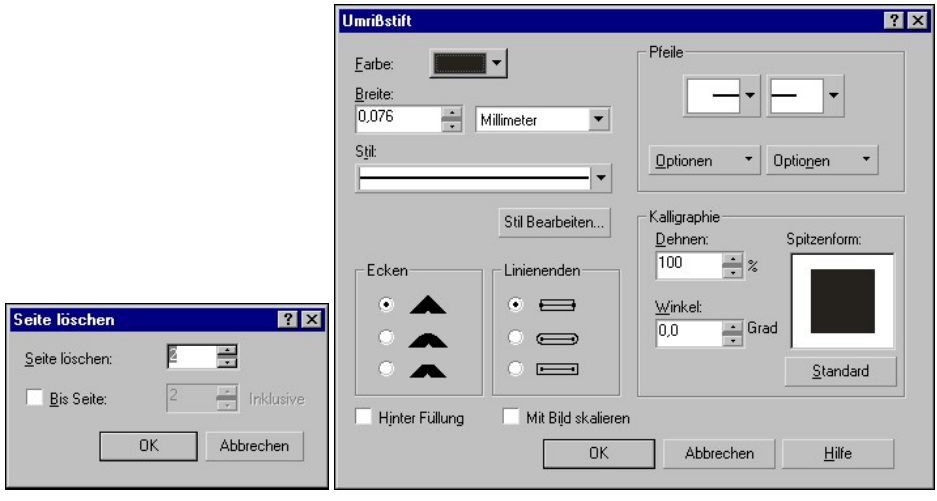
Klicken Sie die Titelleiste mit der rechten Maustaste an, erscheint ein Feld mit weiteren Optionen. Hier können Sie zum Beispiel Gruppierungen aufheben und alle Rollups, die sich auf dem Schirm befinden, automatisch anordnen. Es können hier auch alle Rollups geschlossen werden.



Rollup-Optionen

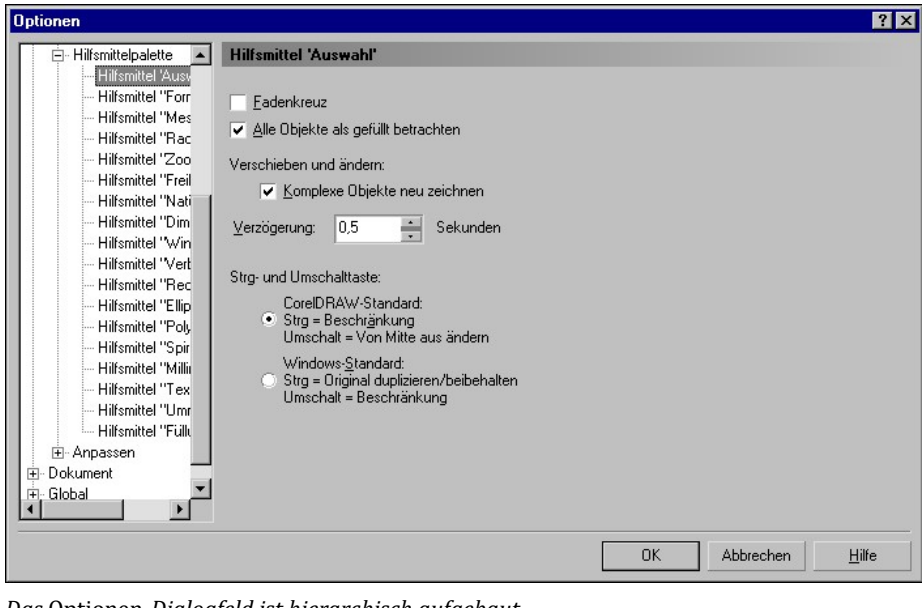
Dialogfelder

Bei einigen Menü-Funktionen wird ein gesondertes Dialogfeld geöffnet, in dem die Einstellungen vorgenommen werden. Manchmal wird nur ein Wert abgefragt, bei anderen Dialogfeldern sind komplexe Eingaben notwendig. Nachfolgend sehen Sie zwei Beispiele.



Zwei unterschiedliche Dialogfelder

Immer häufiger werden Sie Dialogfelder antreffen, die eine große Anzahl unterschiedlicher Einstellungen zulassen. Die verschiedenen Themen sind entweder auf gesonderten Registerkarten untergebracht, oder – wie im nächsten Bild – hierarchisch aufgebaut.



Das Optionen*-Dialogfeld ist hierarchisch aufgebaut*

Registerkarten

Auf den Registerkarten werden unterschiedliche Funktionen zusammengefaßt, die thematisch zusammengehören. Die Registerkarten sind am Kopf des

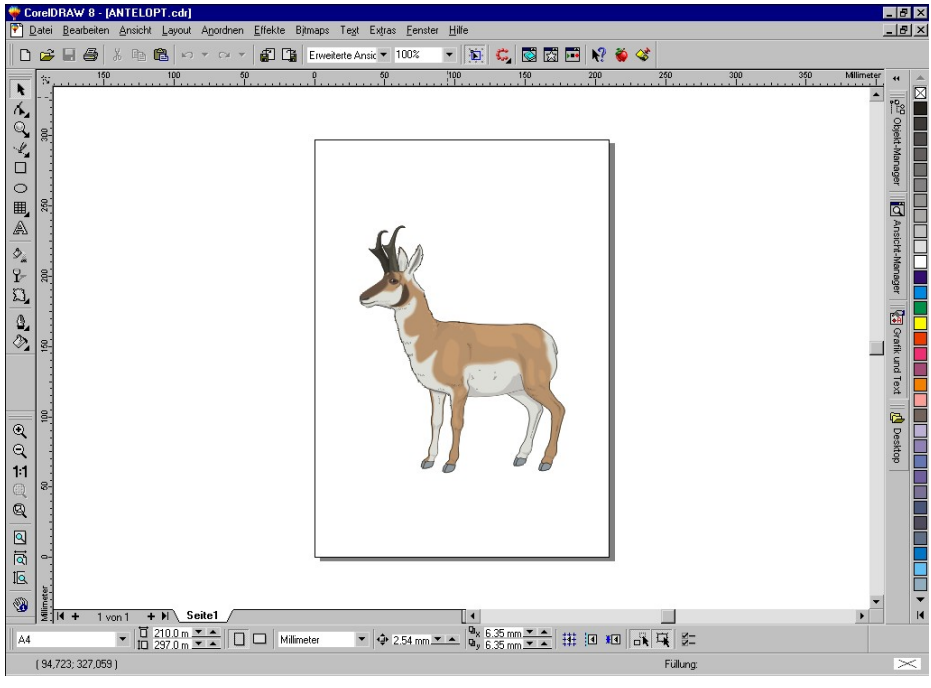
Dialogfelds untergebracht. Klicken Sie auf den Reiter mit der Themenbezeichnung, um zum entsprechenden Thema zu wechseln.

Auf Registerkarten sind die Funktionen thematisch sortiert

Docker

Eine neue Fenstervariante sind die Docker. Dabei handelt es sich um eine besondere Art von Fenstern, die über das Menü *Ansicht/Docker* aufgerufen werden. Acht verschiedene Docker gibt es.

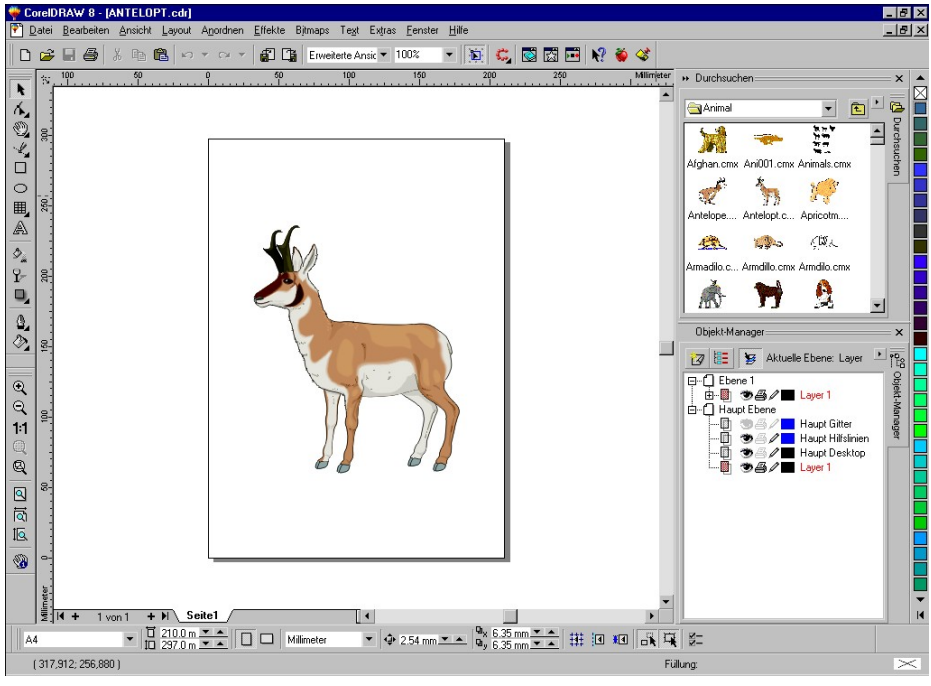
Wenn Sie einen Docker aufrufen, wird er standardmäßig am rechten Rand des Bildes angedockt, und erscheint dort als Registerkarte. Sie sehen einige solcher Registerkarten im nächsten Bild. Im zugeklappten Zustand sind diese Bedienelemente eher unauffällig.



Ein Docker an der rechten Seite der Arbeitsfläche

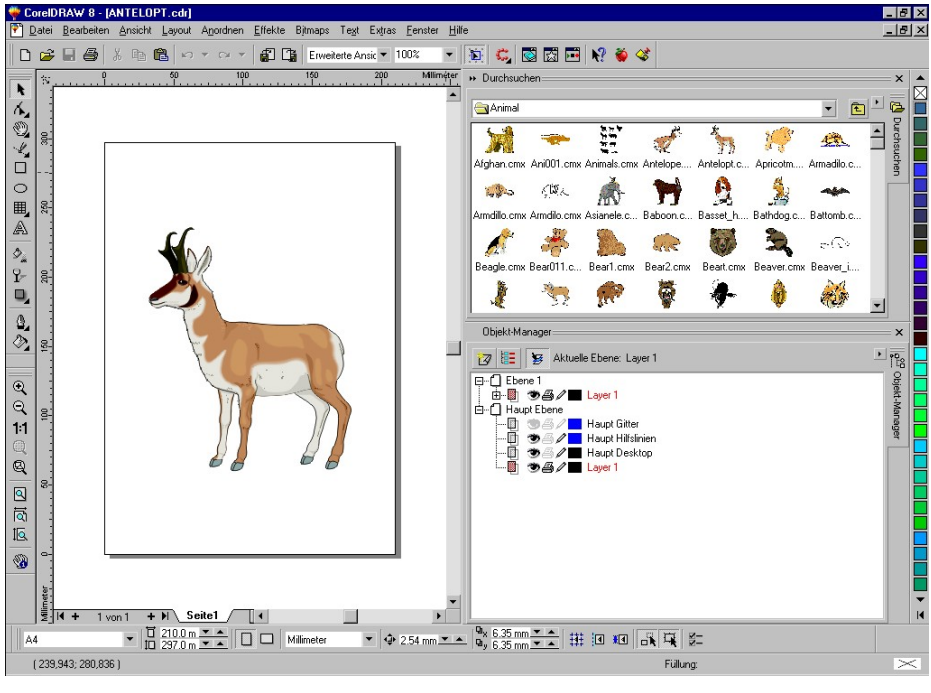
Wenn Sie auf den nach links zeigenden Doppelpfeil klicken, werden die Fenster aufgeklappt. Die Darstellungsgröße der Arbeitsfläche wird dabei soweit verkleinert, daß sie den verbleibenden Platz einnimmt.

Im nächsten Bild sehen Sie die aufgeklappten Docker, wobei in diesem Fall zwei Docker untereinander angeordnet sind. Beachten Sie dort auch, daß die Arbeitsfläche kleiner geworden ist.



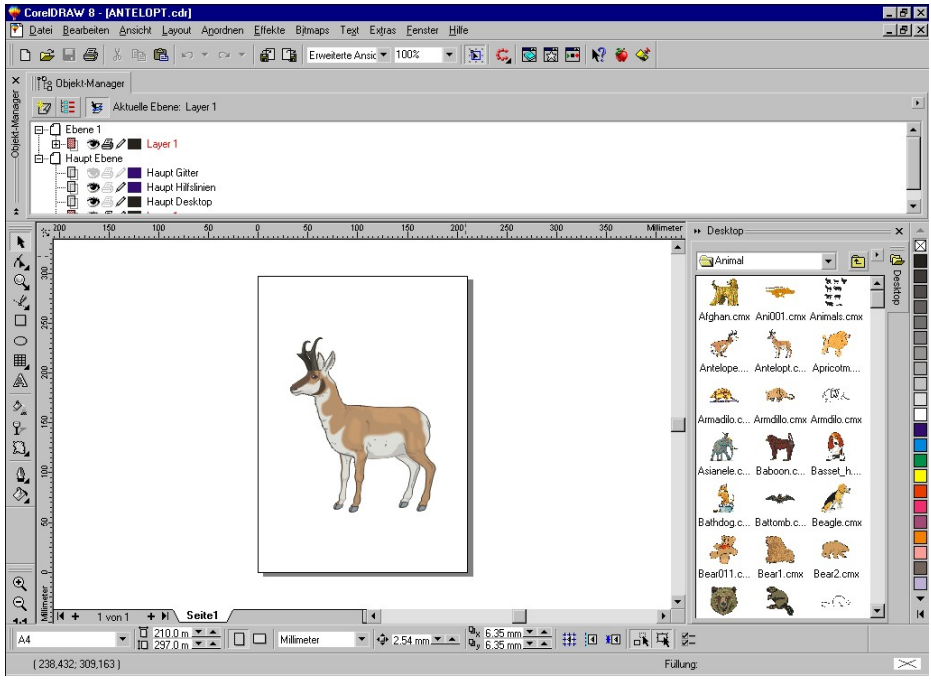
Zwei aufgeklappte Docker

Wenn Sie an der linken Seite der Docker ziehen, können Sie die Fenster verbreitern, wie das folgende Bild zeigt.



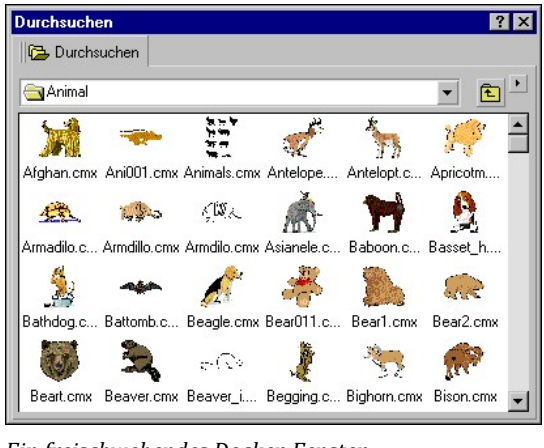
Ein verbreitertes Docker-Fenster

Die Docker können an allen vier Seiten der Arbeitsfläche angeordnet werden. Klicken Sie dazu in die Kopfzeile des Dockers, und ziehen Sie den Docker an die gewünschte Seite. Im nächsten Bild sehen Sie, daß ein Docker am Kopf der Arbeitsfläche angeordnet ist.



Ein Docker ist an der oberen Seite angedockt

Wenn Sie den Docker beim Verschieben nicht am Rand, sondern in der Arbeitsfläche ablegen, wird aus dem Docker ein freischwebendes Fenster. Dieses können Sie – wie gewohnt – frei auf der Arbeitsfläche plazieren. Leider kann es nicht wie ein Rollup-Menü aufgerollt werden. Deshalb belegt es – je nach Größe – viel Platz auf der Arbeitsfläche.

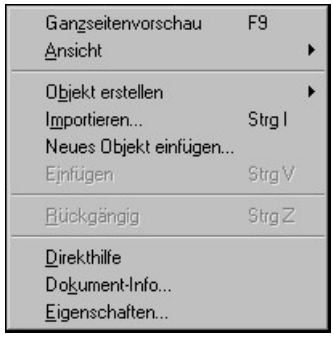


Ein freischwebendes Docker-Fenster

Popup-Menüs

Neben den Pulldown-Menüs, die über die Menüleiste aufgerufen werden, gibt es noch andere Menüs: Die Popup-Menüs.

Popup-Menüs erscheinen, wenn Sie die rechte Maustaste betätigen. Je nach Art des Elementes über dem sich die Maus befindet, sind im Popup-Menü unterschiedliche Einträge vorhanden, die auf die jeweiligen Eigenschaften zugeschnitten sind. So haben Sie einen schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen.

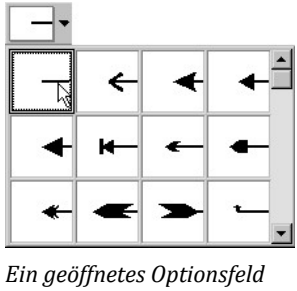


Das Popup-Menü beim Anklicken der Arbeitsfläche

Visuelle Optionsfelder

In den Dialogboxen, Rollup-Menüs und der Eigenschaftsleiste finden Sie häufig Optionsfelder zur visuellen Auswahl verschiedener Vorgabewerte. Die Optionsfelder zeigen mit einem kleinen Pfeil an, daß weitere Elemente zur Auswahl stehen.

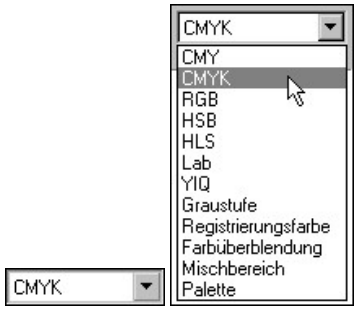
Klicken Sie auf den Pfeil öffnet sich ein Feld, aus dem das gewünschte Element ausgewählt werden kann. Nach der Auswahl wird das Optionsfeld wieder geschlossen.



Ein geöffnetes Optionsfeld

Listenfelder

Nach dem Aktivieren öffnet sich eine Liste, die verschiedene Einträge aufweist. Der gewünschte Eintrag kann entweder mit einem Klick ausgewählt werden oder Sie bewegen sich mit den Pfeiltasten innerhalb der Liste und bestätigen die Auswahl mit der Return-Taste.



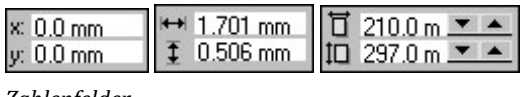
Listenfeld, geschlossen (links) und geöffnet

Zahlenfelder

Es gibt verschiedene Arten von Zahlenfeldern. Einige weisen Pfeile an der rechten Seite auf, andere nicht. Meist zeigen kleine Symbole auf der linken Seite an, wie sich die Veränderungen auswirken.

Bei Zahlenfeldern können Sie den gewünschten Wert entweder per Tastatur eingeben oder mit den Aufwärts-/Abwärts-Pfeiltasten einstellen. Einzelne Klicks auf die Pfeile erhöhen oder reduzieren den Wert stufenweise. Halten Sie die Maustaste gedrückt, wird der Wert kontinuierlich verändert.

Drücken Sie auf die Fläche zwischen den Pfeiltasten, wird bei gedrückter Maustaste ein schneller Durchlauf der Werte erreicht. Die Geschwindigkeit des Durchlaufs wird verändert, indem Sie die Maus nach oben oder nach unten ziehen.



Zahlenfelder

Proportionen erhalten

Wenn die Proportionen einer Änderung – zum Beispiel beim Skalieren von der Höhe zur Breite – erhalten werden sollen, muß das kleine Schloßsymbol, wie in der Überschrift abgebildet, „zugeschnappt“ aussehen. Ändern Sie dann einen der Werte, wird der andere Wert automatisch mit verändert.

Eingabefelder

Es gibt in einigen Fällen auch Eingabefelder, in denen Sie Texte eingeben können – zum Beispiel um eine Farbe oder ähnliches zu benennen. Die Eingabe wird in diesen Fällen durch Drücken der Return-Taste bestätigt.

Ein Eingabefeld für Text

Optionsfelder

Zwei unterschiedliche Arten von Optionsfeldern stehen zur Verfügung. Bei den Blöcken mit runden Optionsfeldern ist jeweils nur eine der Optionen anzuklicken. Bei den rechteckigen Optionsfeldern können dagegen auch mehrere Optionen aktiv sein.

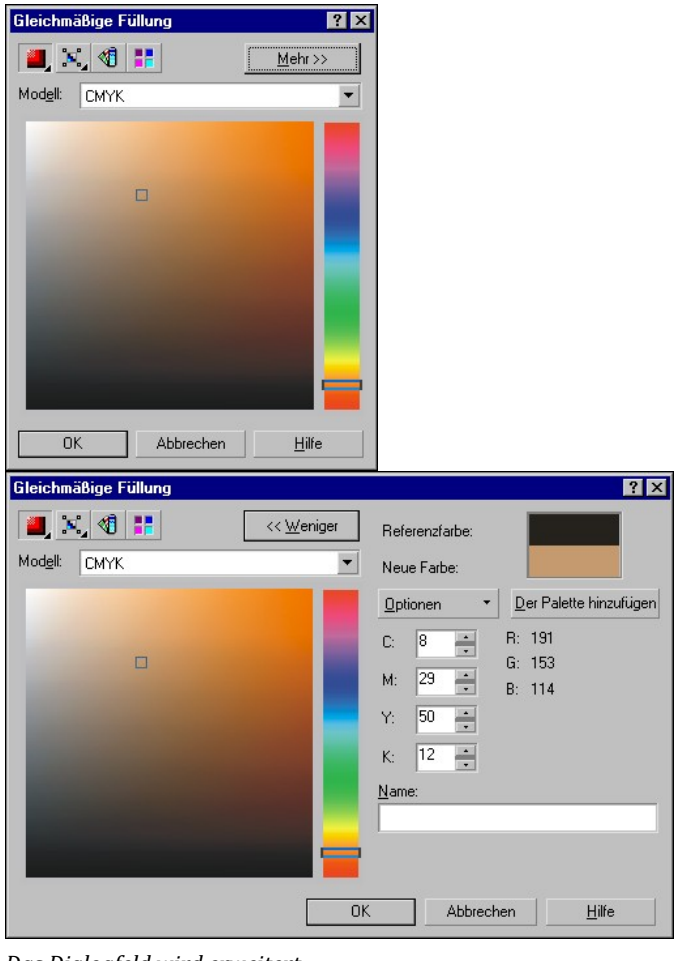
Optionsfelder

Erweiternde Schaltflächen

Oft sehen Sie – zum Beispiel in Dialogfeldern – kleine Schaltflächen mit einem Pfeilsymbol. Darüber werden Menüs mit zusätzlichen Optionen eingeblendet. wie zum Beispiel im folgenden Farb-Rollup-Menü.

Zusätzliche Optionen in einem gesonderten Menü

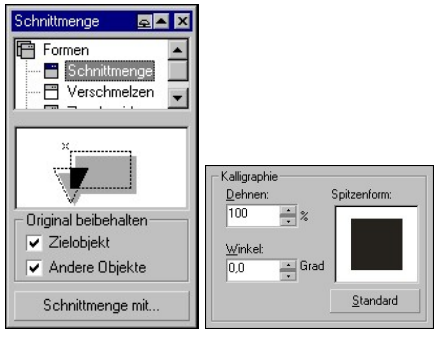
In einigen Fällen werden über erweiternde Schaltflächen auch die Dialogfelder mit zusätzlichen Funktionen erweitert. Sie sehen ein solches Beispiel bei der Farbauswahl einer einfarbigen Füllung.



Das Dialogfeld wird erweitert

Vorschaubilder

Bei vielen Dialogboxen wird in einem Vorschau-Fenster ein Bild unter Berücksichtigung der aktuellen Werte angezeigt. Das Bild wird bei jeder Änderung neu aufgebaut. So haben Sie stets einen Überblick, wie sich die Optionen auf das Element auswirken.



Zwei Beispiele bei denen Vorschaubilder angezeigt werden

Besonders nützlich sind solche Vorschaubilder auch, wenn Sie Dateien auswählen wollen. So erkennen Sie bereits an den Vorschaubildern, was sich in einer Datei verbirgt. Auch beim *Script*-Docker werden solche Vorschaubilder eingesetzt. Dies verstärkte Einsetzen von Vorschaubildern vereinfacht die Arbeit enorm.

Vorschaubilder bei der Dateiauswahl und im Script-*Docker*

4.5 Hilfe

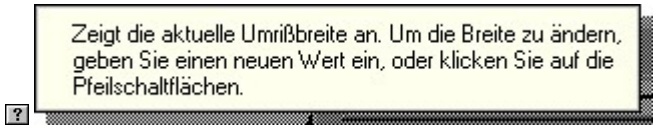
CorelDRAW stellt vielseitige Hilfen bereit, was aufgrund der Komplexität des Programms auch notwendig ist.

Die kontextsensitive Hilfe

In der Standardsymbolleiste sehen Sie eine Schaltfläche mit einem Fragezeichen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie Informationen über die Werkzeuge und Funktionen abrufen. Dies ist sogar bei Menüeinträgen möglich. klicken Sie einfach im betreffenden Menü auf die Funktion, über die Sie näheres erfahren wollen.

Außerdem sehen Sie in vielen Dialogfeldern in der Kopfleiste einen Schalter mit einem Fragezeichen. Über diese kontextbezogene Hilfe können Sie Informationen zu einzelnen Feldern des Dialogs abrufen. Klicken Sie auf das Fragezeichen, verwandelt sich der Cursor in einen überdimensionalen Pfeil mit einem nebenstehenden Fragezeichen.

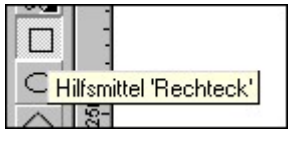
Klicken Sie dann auf das Feld, zu dem Sie eine nähere Erläuterung wünschen. Ist ein Thema vorhanden wird in einem Schild die Funktion eingehender erläutert, wie die folgende Beispielabbildung zeigt.



Die kontextsensitive Hilfe

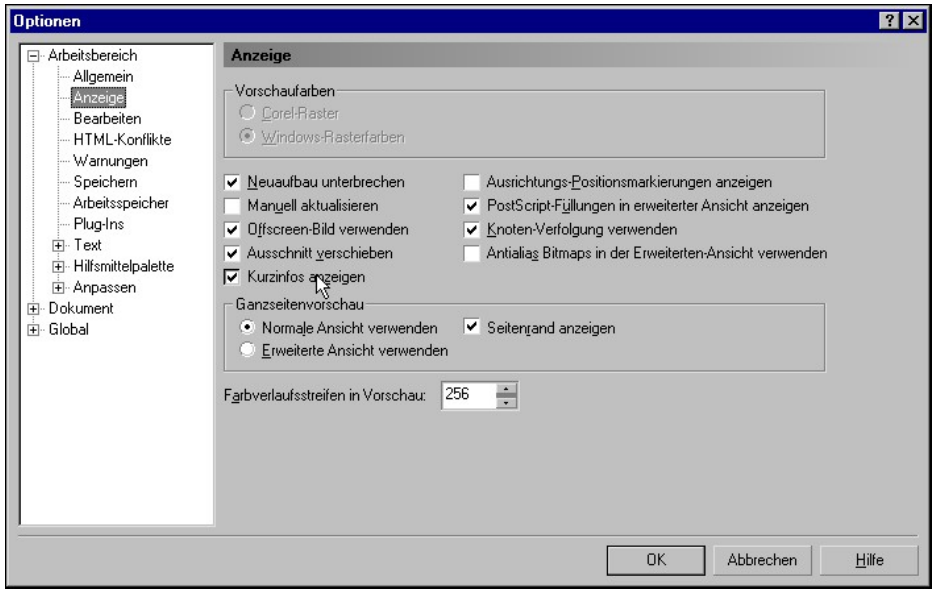
Die Hints

Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, erscheint ein Hilfeschild, das Ihnen die Funktion verrät, die sich hinter dem Schaltflächen-Symbol verbirgt.



Die Hints

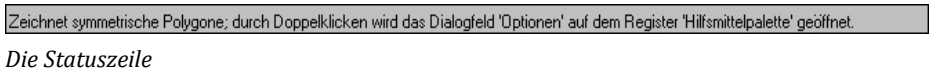
Um die Hints zu sehen, müssen Sie allerdings im Optionen-Menü die entsprechende Option markieren. Wo Sie die Option finden, zeigt Ihnen der Mauszeiger im nächsten Bild:



Die Optionen

Die Statuszeile

Immer wenn Sie unsicher sind, sollten Sie die Statuszeile am Fuß des Arbeitsbereichs beobachten. Dort sehen Sie eine Beschreibung der Funktion inklusive der verfügbaren Zusatzoptionen, die Sie zum Beispiel mit dem Drücken zusätzlicher Tasten erreichen. Natürlich muß die Statuszeile dazu über die Funktion *Ansicht/Statuszeile* eingeschaltet sein.



Die Statuszeile

Die Hinweise

Die *Hinweise* rufen Sie ebenfalls über die Standard-Symbolleiste auf. Gerade im Lernstadium sollten Sie diese nützliche und informative Hilfe-Funktion eingeschaltet lassen. Das Fenster liegt immer über allen anderen Elementen im Arbeitsbereich – auch über den Symbolleisten.

Nach dem Aufruf sehen Sie das folgende Fenster, in dem unterschiedliche Themen aufgelistet sind, zu denen Sie Hilfestellungen erhalten können.

Hauptmenü der Hinweise

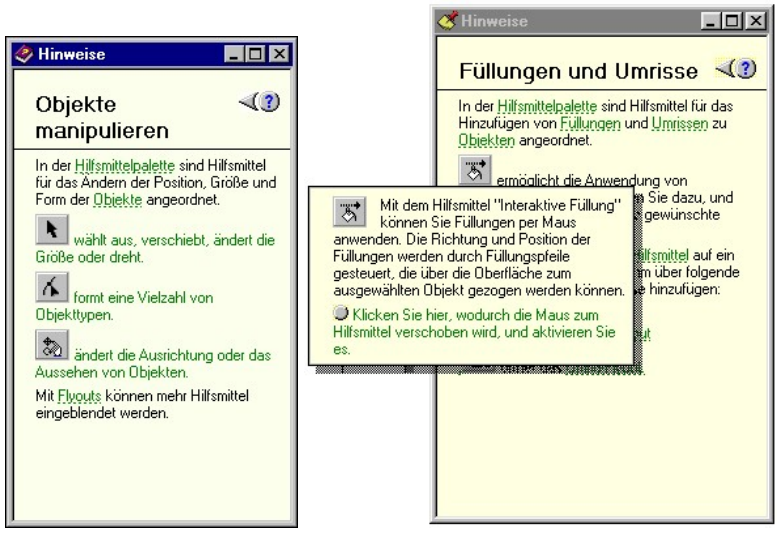
Dies ist aber nicht die eigentliche Stärke der *Hinweise*. Viel interessanter ist die Tatsache, daß sich der Inhalt des Fensters automatisch ändert, je nachdem, welches Hilfsmittel Sie ausgewählt haben. Es erscheint dann der Hilfetext, der zu diesem Werkzeug gehört.

Innerhalb der Fenster sehen Sie Schaltflächen und grün hervorgehobene Links. Dies zeigt an, daß weitergehende Informationen vorhanden sind, die Sie mit einem Klick auf das Symbol abrufen können. Die Zusatzinformationen sind in einem gesonderten Fenster untergebracht und meist reich bebildert.

Mit dem Fragezeichen im Kopf der Schilder aktivieren Sie das entsprechende Thema in der Online-Hilfe. Ist ein Pfeil neben dem Fragezeichen-Symbol zu sehen, können Sie zum vorherigen Thema wechseln.

Alles von allein

Sollten Sie Schwierigkeiten beim Aktivieren einer Funktion haben, übernimmt die Hinweis-Hilfe auch dies für Sie. Klicken Sie den grün hervorgehobenen Hinweis an, wandert der Mauszeiger selbständig zur gewünschten Funktion, und aktiviert sie.

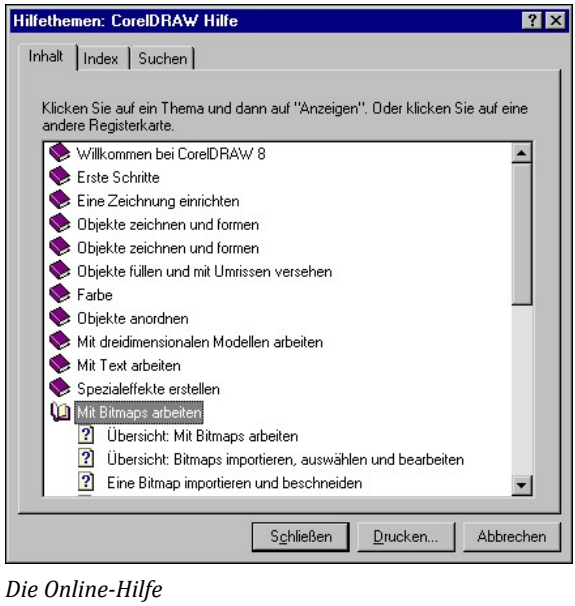


Hinweise zu einem Hilfsmittel (links) und weitergehende Informationen

Die Online-Hilfe

Über die Tastenkombination Strg + F1 rufen Sie die gewohnte Windows-Hilfe auf. Über die Registerkarte können Sie das gewünschte Thema auswählen. Klicken Sie doppelt auf eines der Bücher-Symbole, um die darin enthaltenen Hilfethemen aufzulisten.

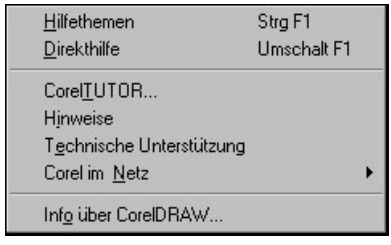
Über den *Index* ist die Auswahl anhand eines Stichworts möglich. Mit *Suchen* können Sie eine Volltextsuche starten.



Die Online-Hilfe

Das Hilfe-Menü

Im *Hilfe*-Menü finden Sie die beschriebenen Hilfe-Funktionen. Mit dem *Über*-Eintrag erhalten Sie Informationen über die Macher von CorelDRAW und – wenn gewünscht – über die Leistungsdaten Ihres Rechners.

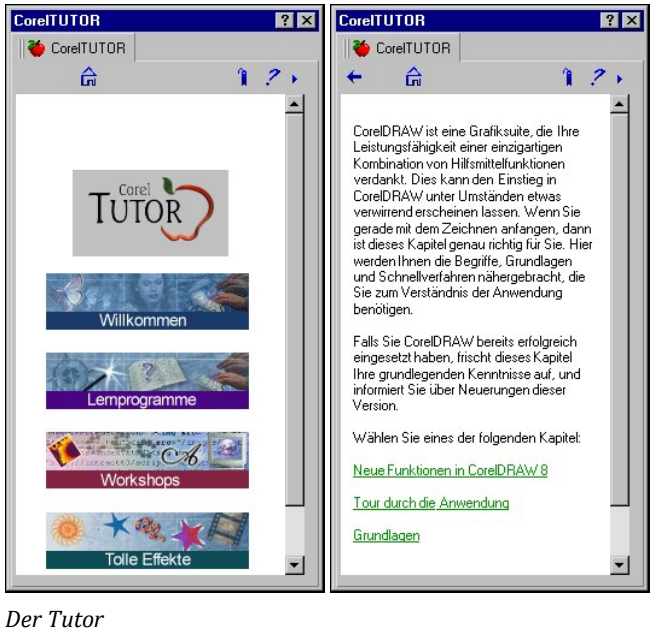


Das Hilfe-*Menü*

Der Tutor

Auch die – ehemals sehr ansprechend gestalteten – Tutoren wurden wieder völlig umgestaltet. Mit diesem Lernprogramm können Sie zu verschiedenen Themen Schritt für Schritt-Anleitungen erhalten.

Der Tutor ist nun „web-designed“. Sie können Themen, die Ihnen gefallen haben, mit Lesezeichen versehen. Nachfolgend sehen Sie die „Homepage“ des Tutors und eine Inhaltsseite.

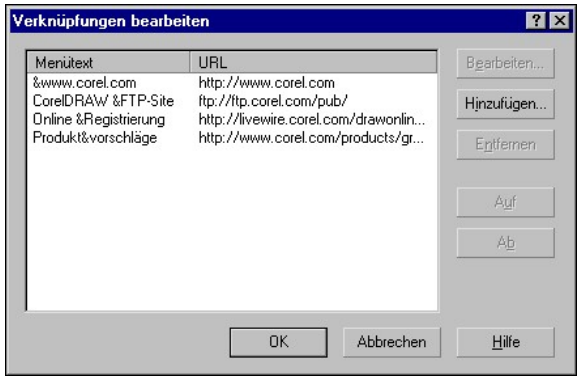


Der Tutor

Hilfe aus dem Web

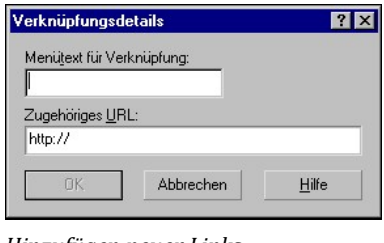
Im *Hilfe*-Menü gibt es einen Eintrag *Corel im Web*. In einem Untermenü finden Sie einige Einträge. Von dort aus können Sie direkt ins weltweite Netz surfen. Einige Adressen sind hier bereits vorgegeben.

Wenn Sie diese editieren, oder eigene hinzufügen möchten, können Sie die Funktion aufrufen. Damit öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Dialogfeld:



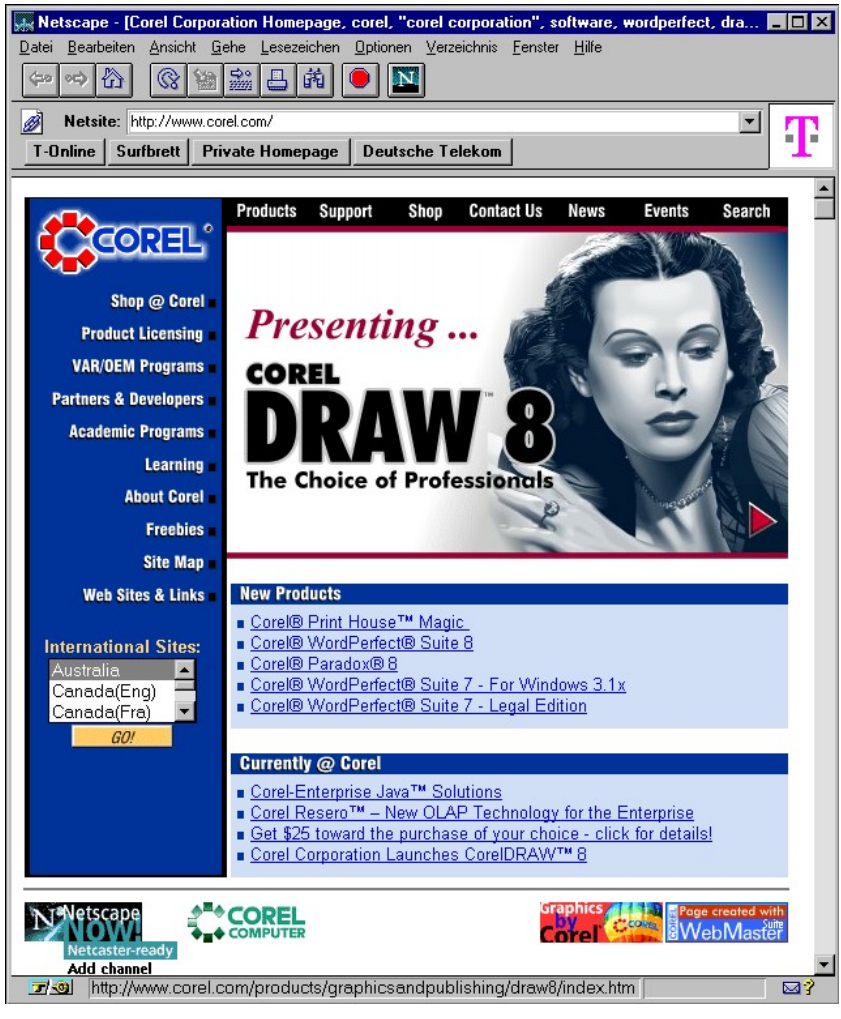
Links bearbeiten

Verwenden Sie die *Hinzufügen*-Schaltfläche, um neue Einträge vorzunehmen. Dazu dient das folgende Dialogfeld. Tragen Sie dort im oberen Feld den Namen ein, der im Menü erscheinen soll. Im unteren Feld wird die Internet-Adresse angegeben.



Hinzufügen neuer Links

Surfen Sie doch einmal bei Corel vorbei. Die Adresse lautet *http://www.corel.com/*. Damit landen Sie auf der nachfolgend gezeigten Corel-Homepage. Von hier aus können Sie auf die Seiten mit vielseitigen Informationen zu den Corel-Produkten verzweigen.

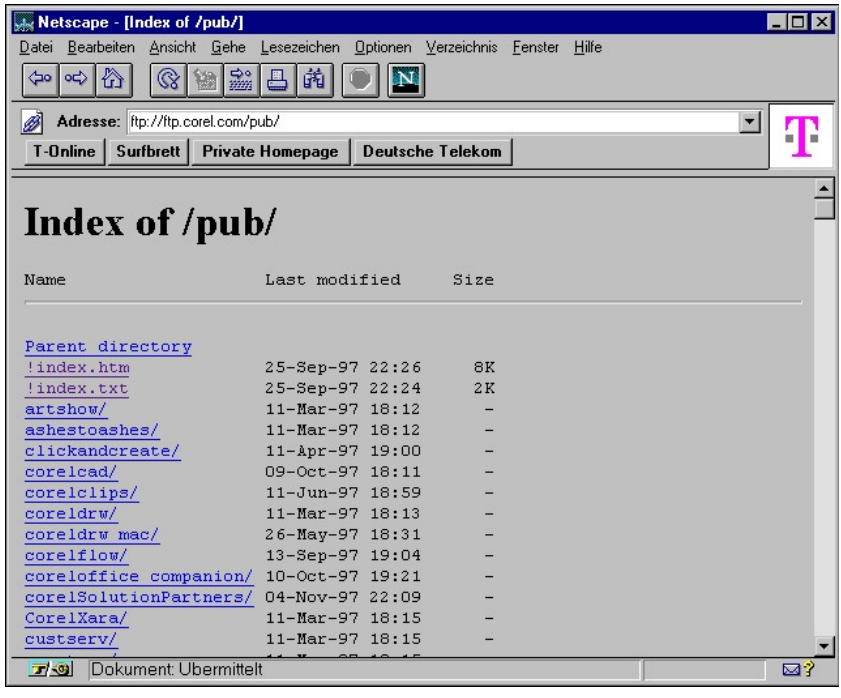


Die Corel-Homepage

Links verfolgen

Rufen Sie doch einmal die Option *Links* der Corel-Homepage auf, und „hangeln“ Sie sich von dort aus zu vielen interessanten Web-Seiten.

Mit der Adresse *ftp://ftp.corel.com* können Sie zum FTP-Server gelangen, und sich dort Informationen abholen. Sie sehen die Web-Seite dieses Service im folgenden Bild.



Die ftp-Seite von Corel

4.6 Die Arbeitsumgebung anpassen

Sie können die Arbeitsumgebung von CorelDRAW völlig nach Ihren Wünschen umgestalten, wie es auch bei den meisten der anderen Programme des Pakets möglich ist. Die Verfahrensweisen sind dabei gleich. Es kann praktisch alles, was Sie in CorelDRAW an Bedienelementen sehen, nach Ihren Wünschen verändert werden.

Wenn Sie für Ihre Arbeit immer dieselben Tools benutzen, kann es zum Beispiel sinnvoll sein, eine neue Symbolleiste anzulegen, die die häufig benötigten Symbole enthält.

Es ist auch möglich, diese Funktionen in einem neuen Menü unterzubringen. Auch die Zusammenstellung der Rollup-Menüs kann verändert werden. Sie finden die entsprechenden Funktionen im Menü *Extras/Anpassen*.

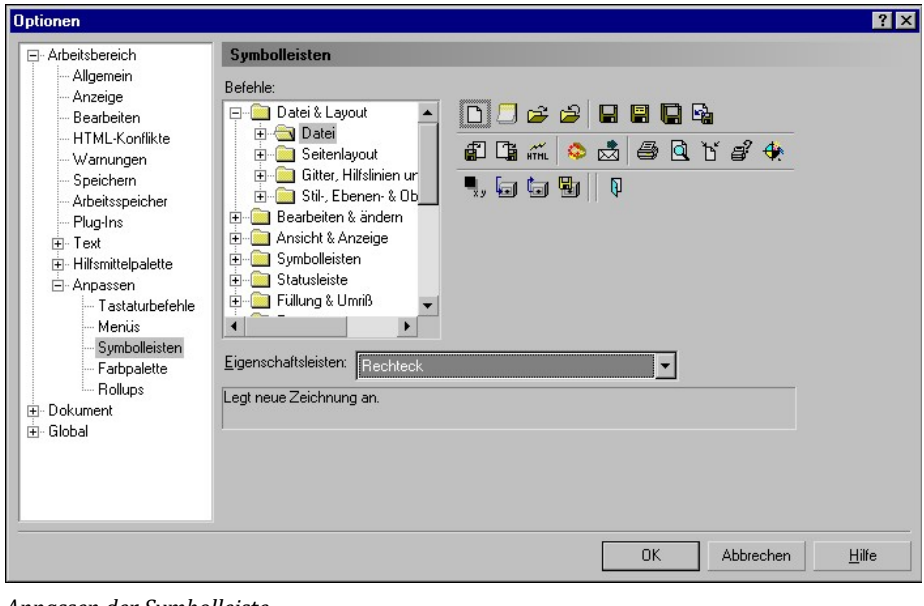
Sie sollten es beim Anpassen der CorelDRAW-Arbeitsfläche aber nicht übertreiben. Sonst finden Sie sich nach dem Anpassen vielleicht nicht mehr zurecht (Und können vielleicht auch dieses Buch nicht mehr verwenden, da wir natürlich immer von den Standardeinstellungen ausgehen). Falls neben Ihnen noch ein anderer Anwender Ihre CorelDRAW-Version benutzt, sollten Sie ebenfalls vorsichtig sein. Sonst sucht Ihr Mitbenutzer eine Funktion, die Sie vielleicht aus dem Menü entfernt haben...

Gegenüber den Vorgänger-Versionen wurden die *Anpassen*-Optionen völlig neu ausgebaut. Sie finden sie alle – hierarchisch geordnet – im *Optionen*-Menü, das Sie auch mit der Tastenkombination Strg + J aufrufen können.

Symbolleisten anpassen

Rufen Sie aus der hierarchischen Ordnung die betreffende Kategorie auf – wir wollen mit den Symbolleisten beginnen. Rufen Sie also zum Öffnen des folgenden Dialogfelds die Symbolleisten-Option auf.

Dazu müssen Sie zunächst die Arbeitsumgebung mit einem Klick auf das Plus-Symbol öffnen. Danach wechseln Sie auf dieselbe Art in die *Anpassen*-Unterkategorie. Dort finden Sie die Option zum Anpassen der Symbolleisten, wie sie im nächsten Bild zu sehen ist.



Anpassen der Symbolleiste

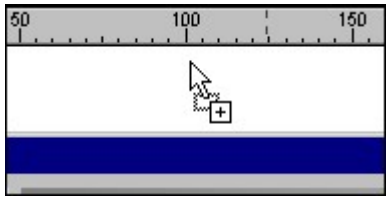
Die Verfahrensweise beim Anpassen der Symbolleisten ist recht einfach – es funktioniert nämlich alles per Drag & Drop.

Das Dialogfeld ist auf der rechten Seite in zwei Kategorien unterteilt. Im linken Teil sind alle Funktionen – hierarchisch aufgebaut – untergebracht. Wählen Sie dort das gewünschte Thema aus. Nach der Auswahl werden im rechten Teil alle verfügbaren Symbole angezeigt – gelegentlich sind es auch Schaltflächen mit Wortbezeichnungen.

Falls Sie die Bedeutung eines Symbols nicht identifizieren können, macht das nichts – hier gibt es Hilfe. Verweilen Sie einfach einen Moment auf der Schaltfläche – dann wird der passende Hint angezeigt.

Anzeige der Funktion

Klicken Sie nun die gewünschte Schaltfläche an, und ziehen Sie diese aus dem Dialogfeld heraus. Lassen Sie die Maustaste auf einem freien Bereich los, wird automatisch eine neue Symbolleiste erstellt.



Herausziehen eines Symbols auf einen freien Bereich auf der Arbeitsfläche

Die neue Symbolleiste wird automatisch – fortlaufend numeriert – benannt. Mit nur einem Symbol sieht die neue Symbolleiste natürlich noch recht spärlich aus:

Eine neue Symbolleiste

Ziehen Sie weitere Schaltflächen aus dem Dialogfeld heraus. Wenn Sie sich über einer Symbolleiste befinden, zeigt ein Einfüge-Mauszeiger an, wo das neue Symbol innerhalb der Symbolleiste plaziert wird. Sie sehen im nächsten Bild, daß die dritte Schaltfläche zwischen den beiden anderen eingefügt wird.

Einfügen neuer Symbole

Das nächste Bild zeigt das eingefügte Symbol, das zur Markierung hervorgehoben ist:

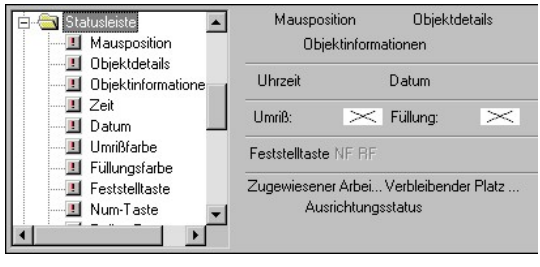
Ein neues Symbol

Statuszeilenelemente

Die Statuszeile wird jetzt auch wie eine normale Symbolleiste behandelt. Sie können deshalb die Anzeige-Elemente der Statuszeile auch in einer anderen Symbolleiste unterbringen – wie zum Beispiel im nächsten Bild ein Datum-Element.

Ein Datum-Element in der neuen Symbolleiste

Für die Statuszeilen-Elemente existiert ein eigener Ordner, den Sie nachfolgend abgebildet sehen:



Die Statuszeilen-Elemente

Elemente löschen

Wenn Sie Elemente aus Symbolleisten löschen wollen, markieren Sie das betreffende Element, und ziehen es aus der Symbolleiste heraus auf die Arbeitsfläche. Ein Kreuz-Mauszeiger zeigt an, daß dieses Element entfernt wird.

Entfernen eines Elements

Trennstriche einfügen

Im neuen Design werden Schaltflächen-Blöcke durch vertikale Striche getrennt. Diese Striche werden eingefügt, indem Sie eine Schaltfläche markieren, und sie nach rechts oder links ziehen. Ein nach rechts oder links zeigender Pfeil signalisiert diesen Vorgang:

Ein Trennstrich wird eingefügt

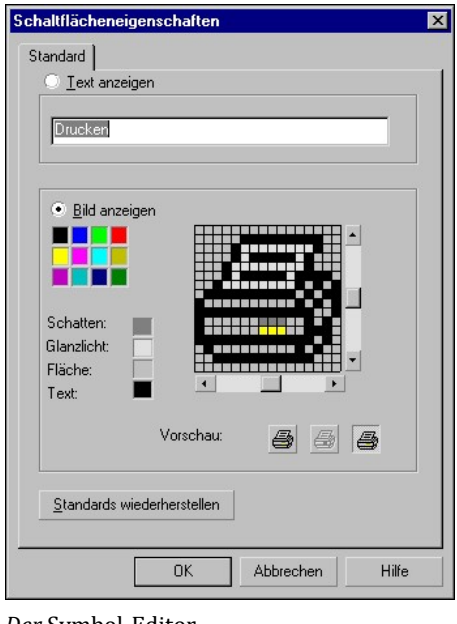
Den eingefügten Trennstrich sehen Sie im nächsten Bild:

Ein Trennstrich zwischen den Symbolen

Symbole bearbeiten

Sie können jedes Symbol verändern. Klicken Sie dazu das betreffende Symbol mit der rechten Maustaste an. Dann erscheint ein Menü mit einer Funktion: *Eigenschaften*. Über diesen Menüpunkt öffnen Sie den folgenden Symbol-Editor. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus, und malen Sie innerhalb des Bildes. Dabei wird das Bild nur pixelweise verändert, besondere Werkzeuge gibt es nicht. Falsch gesetzte Pixel können Sie nur durch Übermalen löschen. Am Fuß des Dialogfelds wird das aktuelle Symbol in drei unterschiedlichen Phasen angezeigt: Aktiv, deaktiv und ausgewählt.

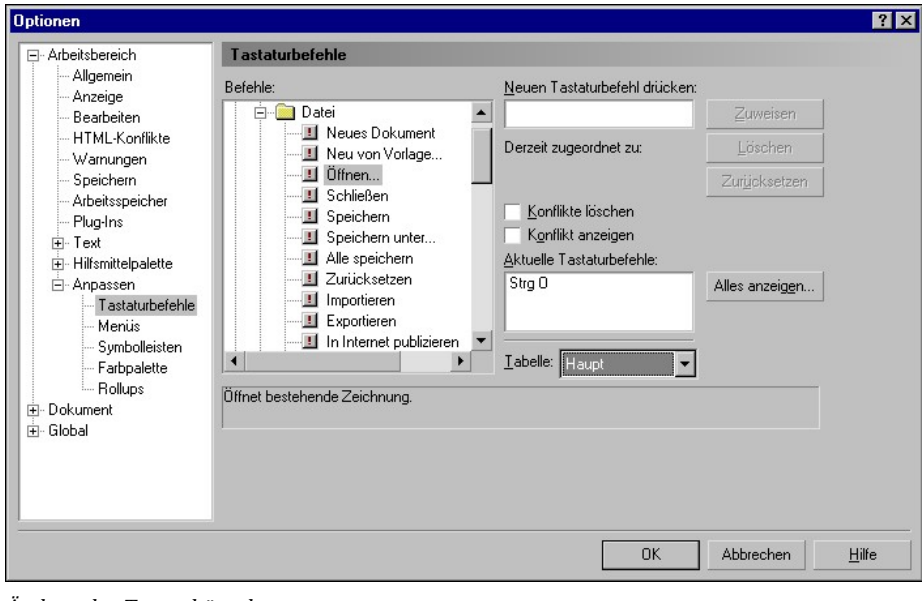
Alternativ zu dem Symbol können Sie auch einen Text als Schaltflächenbezeichnung wählen. Dazu muß die Option *Text anzeigen* aktiviert sein. Geben Sie den gewünschten Text in dem Eingabefeld an.



Der Symbol-Editor

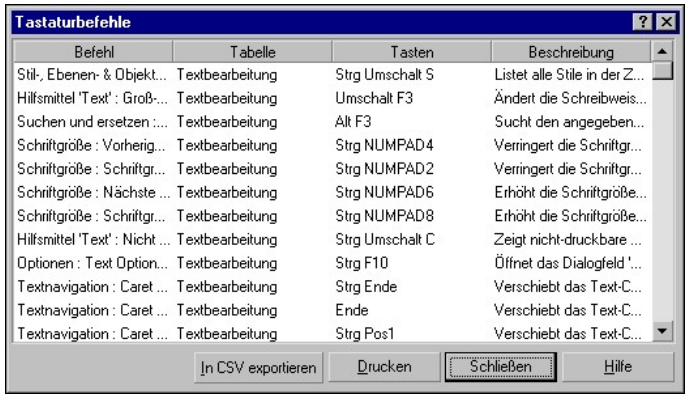
Tastenkürzel ändern

Falls Ihnen die standardmäßigen Tastenkürzel nicht ausreichen, oder Sie bestehende Tastenkürzel ändern wollen, bietet Ihnen CorelDRAW unter dem Eintrag die entsprechenden Funktionen. Im linken Bereich werden alle Funktionen aufgelistet, im rechten Teil können Sie die Tastenkürzel ändern. Falls eine angegebene Tastenkombination bereits von einer anderen Funktion belegt wird, können Sie direkt dorthin wechseln, um diese ebenfalls anzupassen.



Ändern der Tastenkürzel

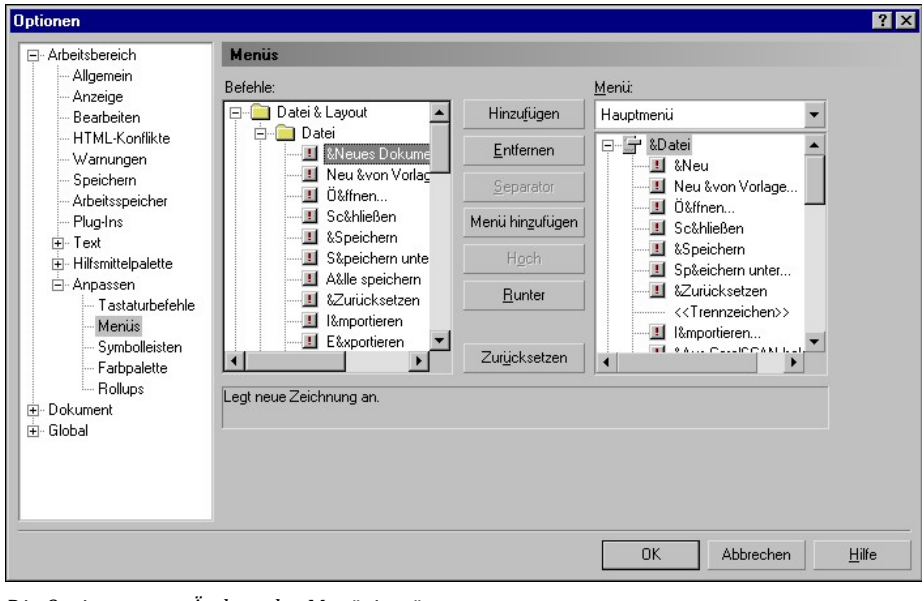
Interessant ist auch die Option *Alle anzeigen*. Damit werden tabellarisch alle verfügbaren Tastenkürzel in einem gesonderten Fenster aufgelistet. Diese Liste können Sie speichern oder ausdrucken, so daß Sie eine Referenzliste der Tastenkürzel erhalten.



Anzeige aller verfügbaren Tastenkürzel

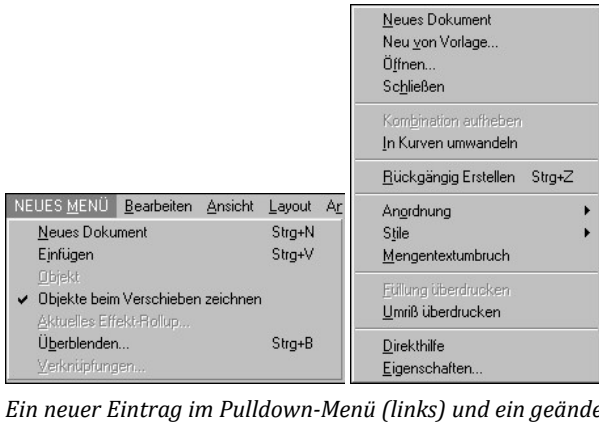
Menüeinträge ändern

Auch das Menü läßt sich nach Ihren Wünschen anpassen. Dabei sind Änderungen nicht nur an den Pullup-Menüs der Menüleiste sondern auch an den Popup-Menüs möglich. Auf der linken Seite sehen Sie die verfügbaren Funktionen. Rechts sind die aktuellen Einstellungen aufgelistet. In dem Listenfeld darüber können Sie auswählen, ob ein Pulldown- oder ein Popup-Menü geändert werden soll. In der Mitte zwischen den beiden Listen finden Sie die verfügbaren Schaltflächen zum Einfügen und Entfernen von Menüeinträgen. Neue Hauptmenüpunkte fügen Sie durch kopieren eines bestehenden Eintrags ein. Klicken Sie dazu die rechte Maustaste. Mit der Separator-Schaltfläche wird ein Trennstrich in das Menü eingefügt.



Die Optionen zum Ändern der Menüeinträge

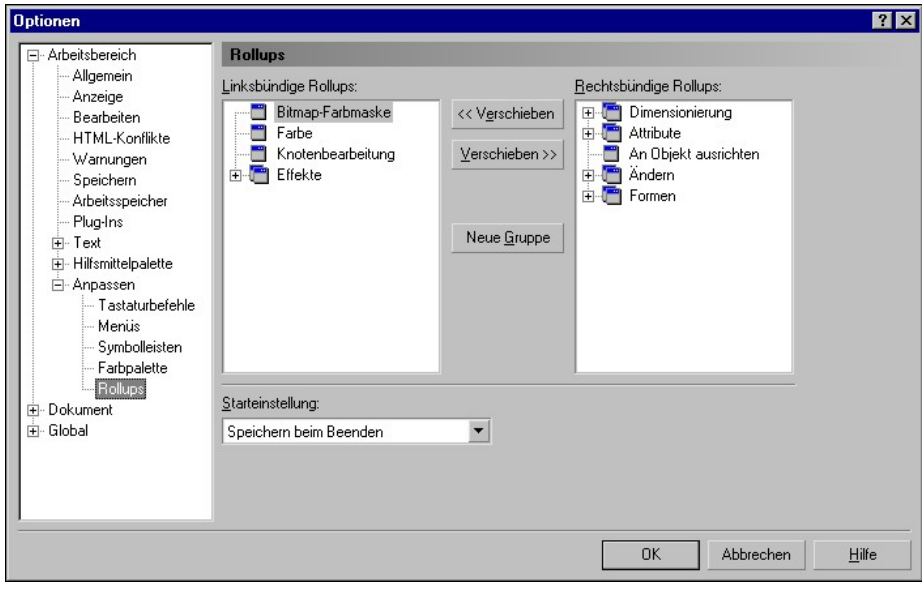
Zwei Beispiele für geänderte Menüs sehen Sie nachfolgend.



Ein neuer Eintrag im Pulldown-Menü (links) und ein geändertes Popup-Menü

Rollup-Menüs ändern

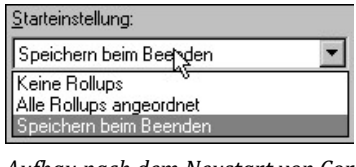
Rollup-Menüs sind standardmäßig so aufgebaut, das sie nach dem Aufruf entweder rechts oder links auf der Arbeitsfläche erscheinen. Im *Optionen*-Menü sehen Sie diese Unterteilung.



Die Anordnung der Rollup-Menüs

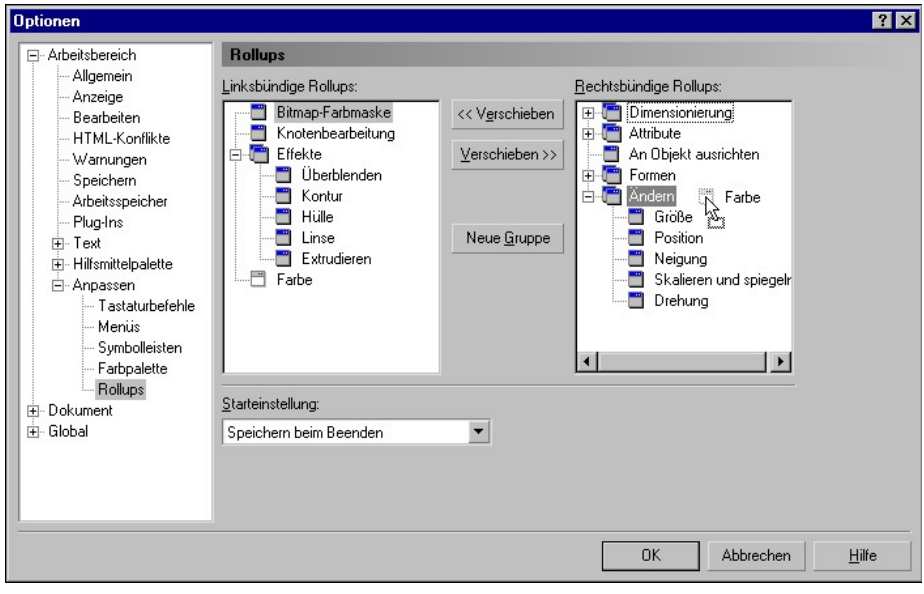
Diese Anordnung können Sie über die Schaltflächen zwischen den beiden Listenfeldern verändern. Es gibt allerdings wenig Gründe an der Standardvorgabe etwas zu ändern, zumal die Rollups frei auf der Arbeitsfläche verschoben werden können.

Im unteren Listenfeld kann vorgegeben werden, wie die Rollup-Menüs nach dem Start von CorelDRAW aufgebaut werden sollen. Es ist sinnvoll, die unten gezeigte Einstellung zu verwenden. Sie finden dann nach dem Neustart alles wieder so vor, wie Sie es beim Verlassen aufgebaut hatten.



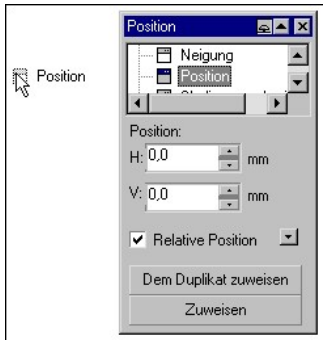
Aufbau nach dem Neustart von CorelDRAW

Wenn Sie neue Gruppen zusammenstellen wollen, können Sie dies einfach per Drag & Drop durchführen. Ziehen Sie den gewünschten Eintrag an die neue Position. Dies kann auch im anderen Listenfeld sein, so wie Sie es im folgenden Bild sehen.



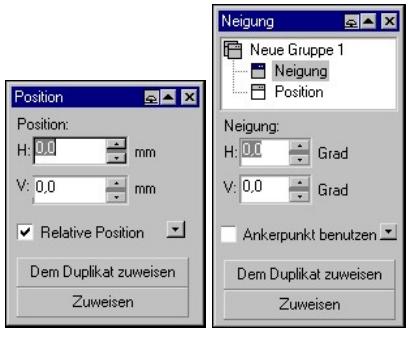
Verschieben eines Eintrags per Drag & Drop

Der schnellere Weg ist allerdings das Verändern bei geöffnetem Rollup-Fenster. Ziehen Sie den betreffenden Eintrag aus dem Rollup-Menü heraus, so wie im nächsten Bild gezeigt.



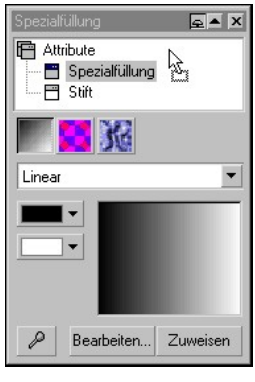
Eine neue Gruppe entsteht

Dann wird ein neues Fenster erzeugt. Ziehen Sie einen weiteren Eintrag auf das neue Rollup, entsteht eine neue Gruppe.



Links ein einzelnes Rollup, rechts eine neue Gruppe

Um neue Gruppen zu erzeugen, ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste das Fenster in die andere Gruppe. Dann werden alle Einträge der Gruppe hinzugefügt.

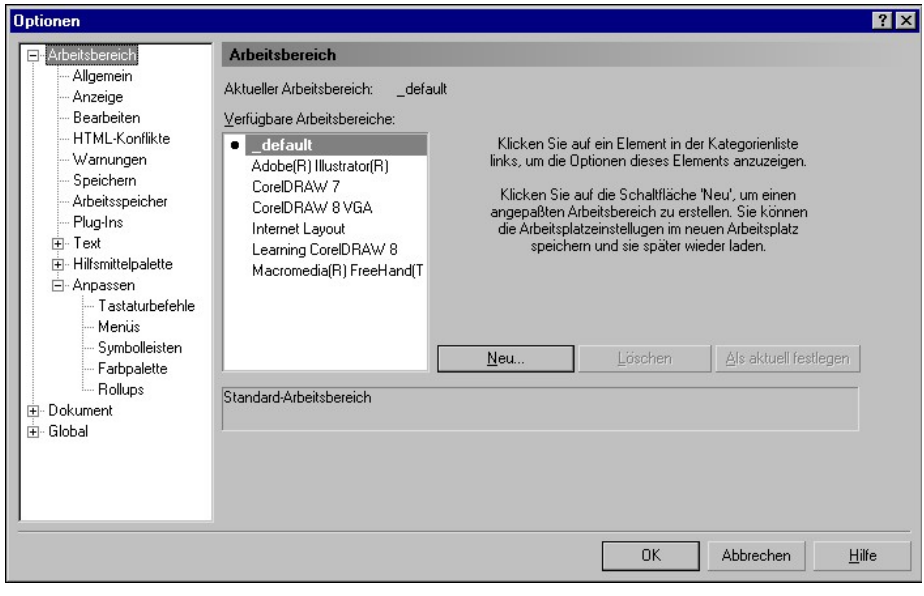


Hinzufügen von Gruppeneinträgen per Drag & Drop

4.7 Die Optionen verändern

Im *Optionen*-Menü gibt es weitere Möglichkeiten, um die Arbeitsumgebung den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Im Hauptmenü der Arbeitsumgebung können Sie die vorgenommenen Änderungen speichern.

Sie können zum Beispiel mehrere unterschiedliche Arbeitsumgebungen speichern, die auf spezielle Aufgaben abgestimmt sind. Zwischen diesen neuen Arbeitsumgebungen können Sie dann mit einem Mausklick wechseln.



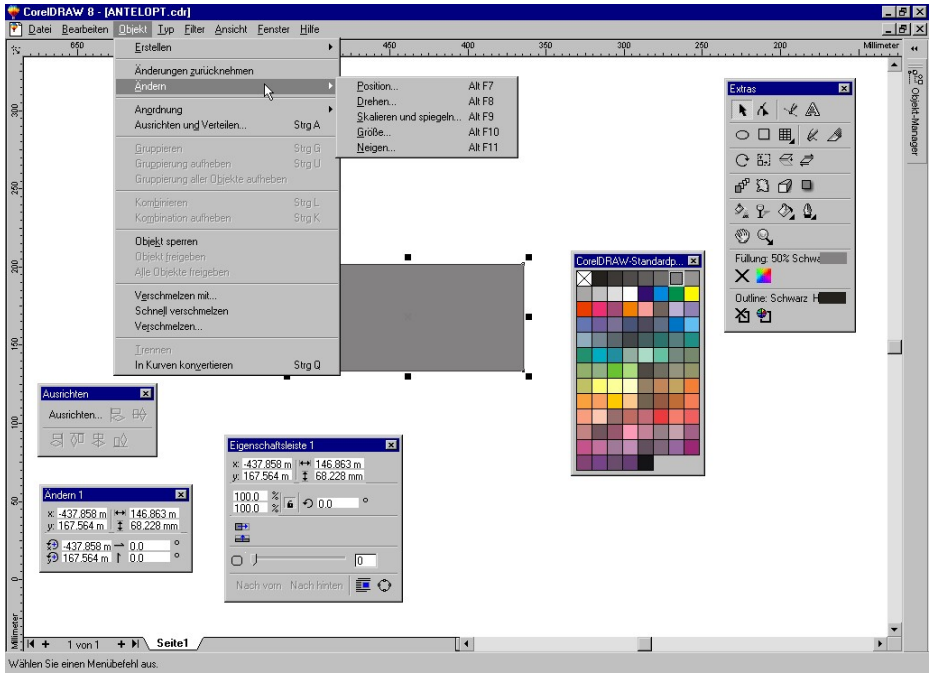
Speichern der Arbeitsumgebung

Für Umsteiger

Interessant sind die gespeicherten Arbeitsumgebungen. Falls Sie vorher mit Freehand oder dem Illustrator gearbeitet haben, können Sie die gesamte Arbeitsfläche umstellen.

Anschließend werden die Symbolleisten neu zusammengestellt, so daß Sie weitestgehend mit den Einstellungen des anderen Programms übereinstimmen. Beim nächsten Bild haben wir die Einstellung *Adobe Illustrator* gewählt. Sie sehen, daß die Arbeitsfläche völlig umgestellt wurde.

Selbst die Menüeinträge sind neu zusammengestellt, so daß sie dem anderen Programm sehr ähnlich sind. Umsteiger finden sich nun deutlich leichter in CorelDRAW zurecht.



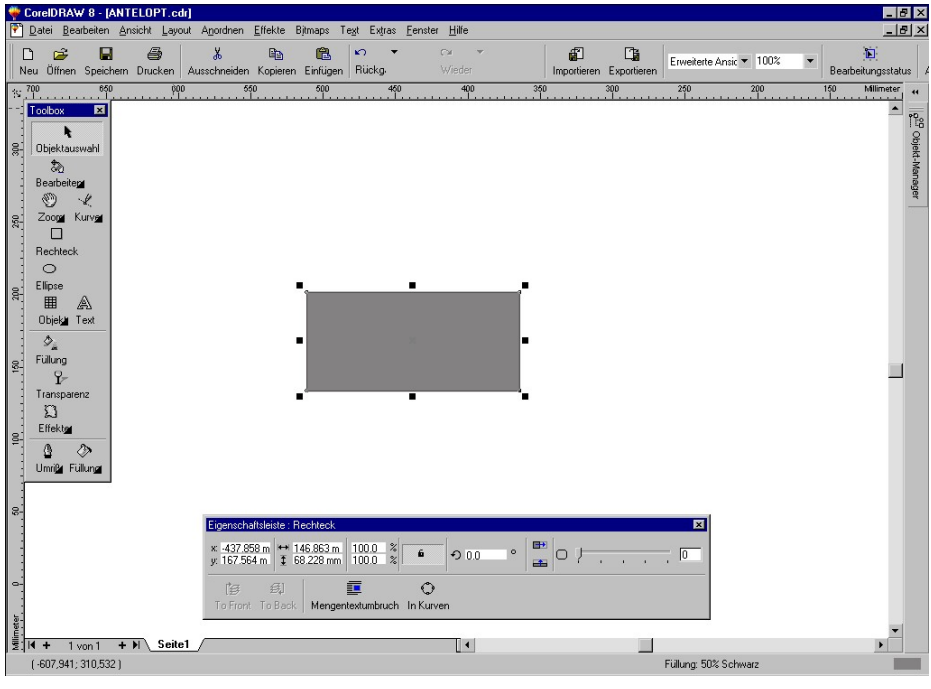
CorelDRAW „like“ Adobe Illustrator

Plagiate

Schade eigentlich, daß nur die Bedienung dem anderen Programm entspricht – an der Leistungsfähigkeit ändert sich allerdings nichts. Für CorelDRAW-Anwender ist diese Umstellung nicht zu empfehlen – Sie werden sich danach kaum noch in „Ihrem“ CorelDRAW zurechtfinden.

Sinnvoll ist für Anfänger die Option *CorelDRAW erlernen*. Mit dieser Einstellung erhalten alle Schaltflächen zusätzliche Bezeichnungen, so daß Sie leichter erkennen, welche Funktionen sich dort verbergen.

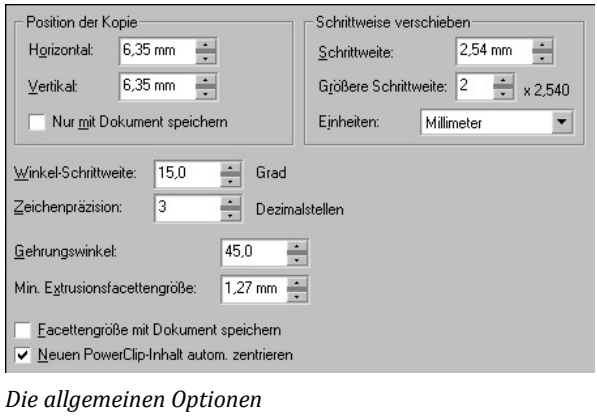
Haben Sie sich in CorelDRAW eingearbeitet, können Sie auf den Normalmodus *CorelDRAW 8 VGA* zurückschalten.



Arbeitsumgebung für Anfänger

Die allgemeinen Optionen

Der nächste Eintrag widmet sich allgemeinen Einstellungen:



Die allgemeinen Optionen

- **Duplikatplazierung:** Hiermit verstellen Sie die Entfernung, in der Duplikate vom Original eingefügt werden. Stellen Sie in beiden Feldern „0“ ein, wenn das Duplikat an derselben Stelle wie das Original eingefügt werden soll.

- **Schrittweite:** Geben Sie den Wert ein, um den das Objekt verschoben werden soll, wenn Sie die Pfeiltasten zum Verschieben verwenden. Im Feld *Größere Schrittweite* geben Sie einen Faktor vor, mit dem der erste Wert multipliziert wird. Wenn Sie beim Verschieben die Strg-Taste drücken, wird dieser höhere Wert zum Verschieben verwendet.

- **Maßeinheiten:** Hier können Sie die Maßeinheiten – unabhängig von den Seiteneinstellungen – verändern.

- **Nur mit Dokument speichern:** Wenn Sie die Einstellungen nicht global, sondern nur für das aktuelle Dokument ändern wollen, müssen Sie dieses Feld aktivieren.

- **Winkel-Schrittweite:** Mit diesem Wert geben Sie vor, auf wieviel Grad der Winkel beschränkt wird, wenn Sie zum Beispiel beim Linienzeichnen, bei Rotationen oder Verzerrungen die Strg-Taste drücken.

- **Zeichenpräzision:** Stellen Sie die Anzahl der Stellen nach dem Komma ein, die bei der Anzeige von Maßen und Koordinaten angezeigt werden soll.

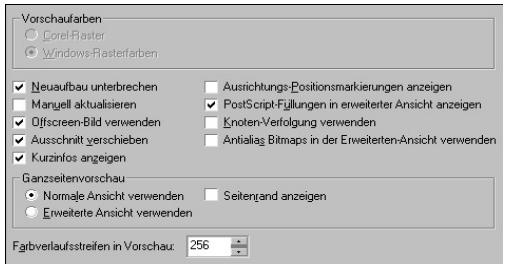
- **Gehrungswinkel:** Legt den Wert fest, ab dem aufeinandertreffende Linien abgeschrägt werden.

- **Min. Extrusionsfacettengröße:** Wenn Sie ein Objekt extrudieren, werden die erzeugten Figuren aus einfarbigen Vielecken dargestellt. Ist die Facettengröße kleiner gibt es eine bessere Qualität, dafür ist aber der Bildaufbau langsamer.

- **Facettengröße mit Dokument speichern:** Ist diese Option aktiviert, werden die Einstellungen in das Dokument übernommen.

Die Anzeige-Optionen

In diesem Menü können Sie einige Optionen für die Bildschirmdarstellung verstellen. Die Optionen sehen Sie im nächsten Bild. Das Dialogfeld ist in drei Blöcke aufgeteilt.



Die Anzeige-Optionen

- **Neuaufbau unterbrechen:** Je mehr Objekte Ihre Grafik besitzt, um so länger dauert der Bildschirmaufbau. Bei jeder Aktion wird der Bilschirminhalt aktualisiert, was zu längeren Wartezeiten führen kann. Deshalb sollten Sie diese Option aktivieren. Dann können Sie nämlich den Bildschirmaufbau mit einem beliebigen Tastendruck oder Mausklick unterbrechen. Der Bildschirm wird dann weiter aufgebaut, wenn Sie keine Aktionen vornehmen.

- **Manuell aktualisieren:** Bei eingeschalteter Option wird der Bildschirminhalt nicht mehr automatisch aktualisiert. Erst wenn Sie die Funktion *Fenster/Fenster aktualisieren* einschalten, oder die Tastenkombination Strg + W drücken, wird der Bildschirm neu aufgebaut.

- **Ausschnitt verschieben** bewirkt ein automatisches Verschieben der Arbeitsfläche, wenn Sie sich bei einer Aktion über den Bildschirmrand hinaus bewegen.

- **Kurzinfos anzeigen** blendet Hilfeschilder ein, wenn Sie mit der Maus einen Moment über einem Werkzeug verweilen.

- **Ausrichtungs-Positionsmarkierungen anzeigen:** Wenn Sie sehen möchten, wo die magnetischen Punkte von Objekten sind, sollten Sie diese Option einschalten. Dies wirkt sich besonders bei häufigen Arbeiten mit der Option *An Objekten ausrichten* aus.

- **PostScript-Füllungen in erweiternder Ansicht anzeigen:** Nur wenn diese Option aktiviert ist, können Sie sehen, was für PostScript-Füllungen Ihr Bild enthält. Andernfalls wird nur ein „Photoshop“-Symbol als Füllung angezeigt.

- **Vorschau-Farben** ist nur aktiv, wenn Sie mit einer 256-Farben-Bildschirmdarstellung arbeiten. Sie könnten hier mit der Einstellung *Windows-Rasterfarben* die Bildschirmdarstellung beschleunigen. Die Einstellungen wirken sich nicht auf den Ausdruck aus, sondern nur auf die Bildschirmanzeige.

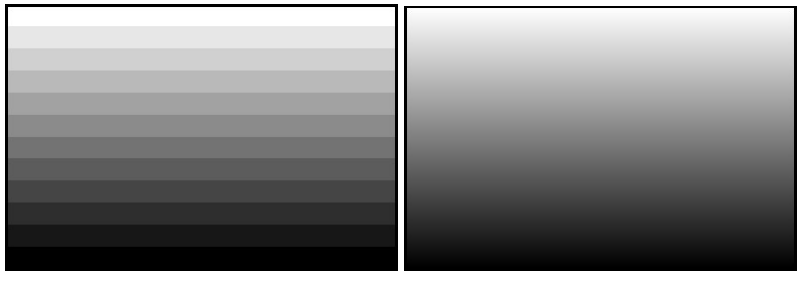
- **Seitenrahmen anzeigen:** Hier können Sie wählen, ob der Rahmen der Seite auf der Arbeitsfläche angezeigt werden soll.

- Mit den beiden letzten Options-Schaltflächen können Sie entscheiden, welcher Darstellungs-Modus bei der Ganzseitenvorschau verwendet werden soll:

Die **Normal-Ansicht** oder die **Erweiterte Ansicht**.

- **Farbverlaufsstreifen in Vorschau:** Hier geben Sie an, wie viele Farbnuancen – von maximal 256 möglichen – beim Darstellen von Verläufen verwendet werden sollen. Je höher der Wert ist, um so weicher wird der Verlauf. Dafür dauert aber auch der Bildschirmaufbau länger. Wenn Sie besonders viele Verläufe im Bild verwenden, könnten Sie zur Zeitersparnis hier vorübergehend einen niedrigeren Wert eingeben.

Im nächsten Bild sehen Sie links die Einstellung 12, rechts den Maximalwert 256. Der Unterschied ist deutlich zu sehen.



Erhöhung der Farbverlaufsstreifen

Verschiedene Optionen

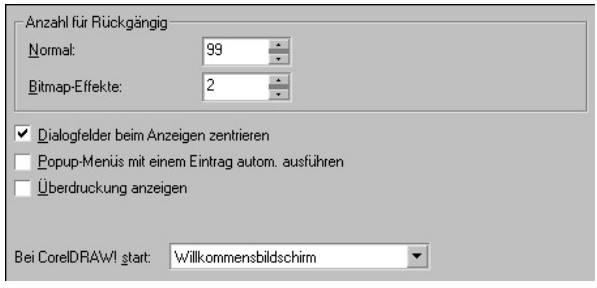
Hier können Sie einige – weniger wichtige – Einstellungen vornehmen.

Bedeutend ist allerdings die Option, wie viele Aktionen zurückgenommen werden können. Rein theoretisch sind hier 99.999 Rücknahmestufen möglich. Je höher der Wert ist, um so mehr Speicherbedarf hat CorelDRAW.

Die Rücknahmemöglichkeiten von Bitmap-Funktionen sind dabei gesondert verstellbar. Der dort eingegebene Wert darf allerdings nicht kleiner als der vorherige Wert sein.

Nicht zuviel

Der verwendete Wert soll – wegen des Speicherhungers – nicht zu hoch sein. Wenn Sie im ersten Feld einen Wert von 20 und im zweiten von 10 Schritten verwenden, sollten Sie eigentlich keine Probleme bekommen.

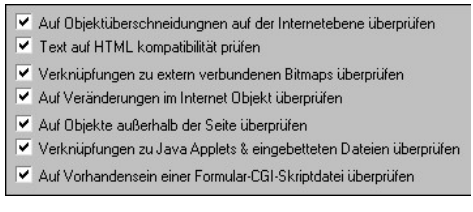


Die verschiedenen Optionen

Die folgenden Optionen sind selbsterklärend. Im letzten Listenfeld können Sie einstellen, mit welcher Aktion CorelDRAW starten soll. Die Auswahl entspricht den Optionen, die Sie vom CorelDRAW-Begrüßungsbildschirm kennen. Nutzen Sie dort stets dieselbe Option, können Sie diese hier einstellen, und sich so einen Mausklick sparen.

Die HTML-Optionen

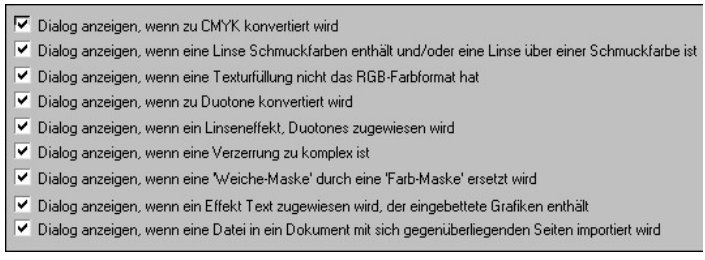
In diesem Options-Bereich können Sie einstellen, welche HTML-Konflikte von CorelDRAW überprüft werden sollen, wenn Sie die Objekte eines Dokuments in HTML übersetzen.



Die Optionen der Kategorie HTML-Konflikte

Warnungen

Die einzige Option dieser Kategorie hätte auch in die Kategorie Verschiedenes aufgenommen werden können. Außerdem ist diese Option auch nicht gerade von Bedeutung. Sie können hier nur einschalten, ob beim Umwandeln in CMYK ein Dialog angezeigt werden soll.

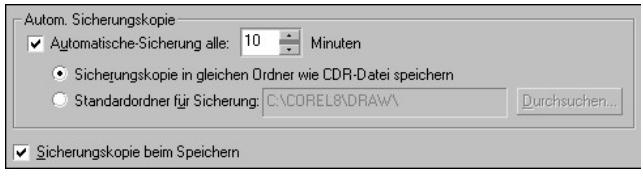


Die Option der Warnungen-Kategorie

Die Speichern-Optionen

Hier können Sie einstellen, ob automatisch eine Sicherheitskopie des Dokuments erstellt werden soll. Ist die Option markiert, können Sie angeben, in welchen Zeitabstand eine Kopie des aktuellen Dokuments erzeugt werden soll.

In den beiden folgenden Optionsfeldern können Sie den Ort angeben, wo die Sicherungskopie abgelegt werden soll. Zuletzt läßt sich auswählen, ob nach jedem Speichervorgang eine Sicherungskopie erzeugt werden soll.



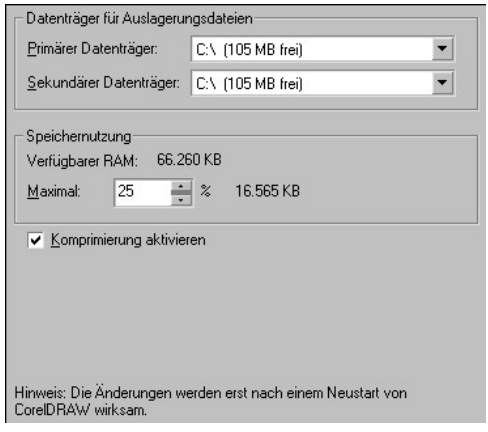
Die Speichern-*Optionen*

Sicher ist sicher

Es ist sehr empfehlenswert, diese Option zu nutzen. Falls Sie die Sicherungskopien nicht benötigen, können Sie diese jederzeit löschen. Sie tragen den Namen des Originaldokuments. Vorangestellt ist der Zusatz „Autobackup_of_“. Falls Sie die Datei nicht im Verzeichnis der Originaldatei finden, haben Sie wahrscheinlich im Optionsfeld einen anderen Pfad definiert.

Die Speicher-Optionen

CorelDRAW nutzt, wenn der RAM-Speicher nicht ausreicht, Auslagerungsdateien. Sie können im folgenden Dialogfeld zwei Laufwerke angeben, die von CorelDRAW zur Auslagerung verwendet werden sollen.

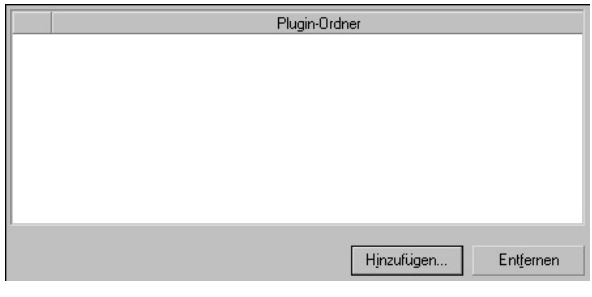


Die Speicher-Optionen

Außerdem können Sie angeben, wieviel Speicher – als prozentualer Anteil – CorelDRAW zur Nutzung erhalten soll. Dies ist wichtig, wenn Sie mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeiten. Zusätzlich können Sie die Kompression aktivieren.

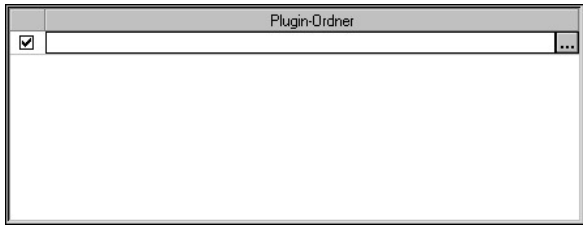
Plug-In-Verzeichnisse festlegen

Hier können Sie Verzeichnisse angeben, in denen Sie Plug-In-Filter installiert haben. Die Tabelle ist zunächst leer.



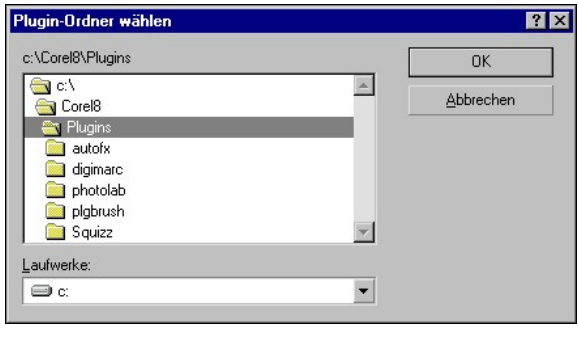
Noch ist kein Verzeichnis angegeben

Rufen Sie die *Hinzufügen*-Option auf. Dann erscheint eine Zeile mit einem davorstehenden Optionsfeld. Hier können Sie einzelne Einträge der Liste deaktivieren. Am Ende der Zeile ist eine Schaltfläche mit drei Punkten. Klicken Sie darauf, wenn Sie nicht das Verzeichnis in das Eingabefeld eintippen wollen.



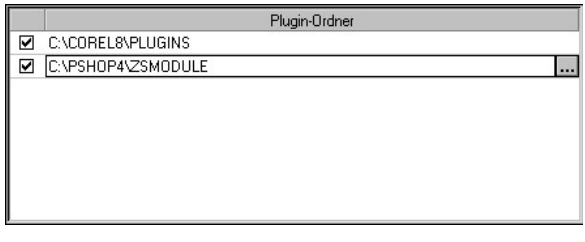
Ein neuer Eintrag

Mit der Schaltfläche öffnet sich das folgende Dialogfeld zum Suchen:



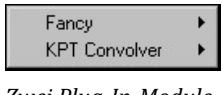
Browser zum Auffinden der Verzeichnisse

Zur Auswahl reicht es nicht aus, das Hauptverzeichnis aufzunehmen. CorelDRAW berücksichtigt keine Unterverzeichnisse, die sich in diesem Ordner befinden. Deshalb müssen Sie alle einzelnen Ordner angeben.



Zwei Verzeichnisse wurden aufgenommen.

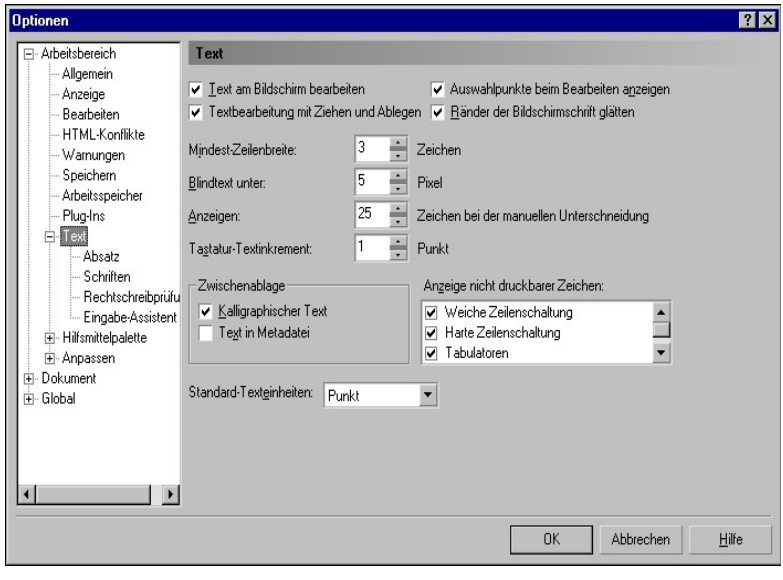
Wenn Sie das erste Mal die Funktion *Bitmaps/Plug-Ins* aufrufen, werden alle Plug-Ins eingelesen, die sich in den angegebenen Verzeichnissen befinden, und jeweils in einem eigenen Untermenü aufgelistet.



Zwei Plug-In-Module

Die Text-Optionen

Auf die Text-Optionen werden wir in einem gesonderten Kapitel eingehen, wenn wir die Text-Funktionen beschreiben. Sie gliedern sich in Haupt-, Absatz-, Schrift-, Rechtschreibungs- und Eingabe-Assistent-Optionen.

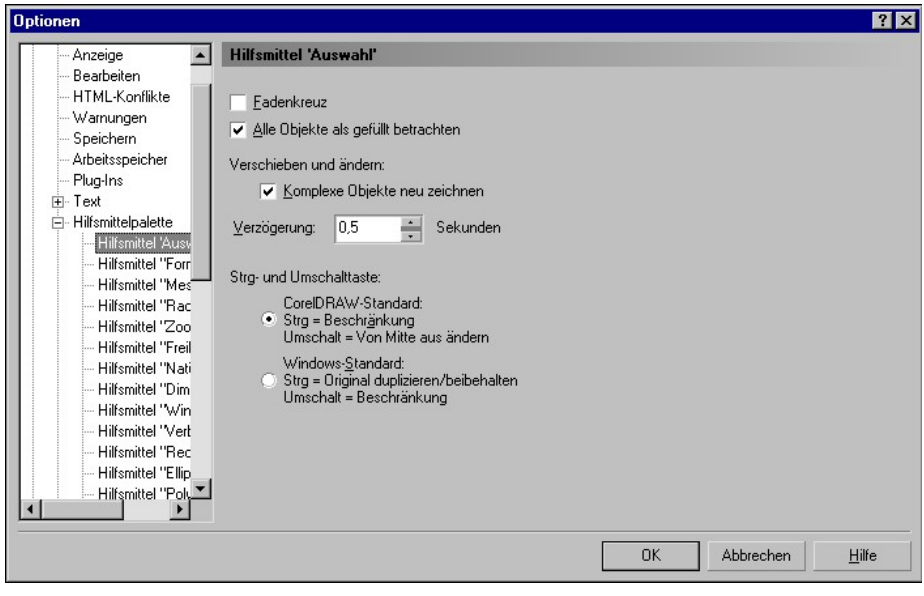


Die Text-Optionen

Die Hilfsmittel-Optionen

Für jedes Werkzeug gibt es Optionen, die Sie in den folgenden Einträgen finden. Wenn Sie die Werkzeuge mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie über den dort gezeigten Menüpunkt die entsprechende Option aufrufen. Bei vielen Werkzeugen funktioniert der Aufruf auch mit einem Doppelklick auf das Werkzeug.

Im nächsten Bild sehen Sie zum Beispiel die Optionen für das *Umriß*-Werkzeug. Dort können Sie die Standardumriß-Vorgaben für neue Objekte einstellen.

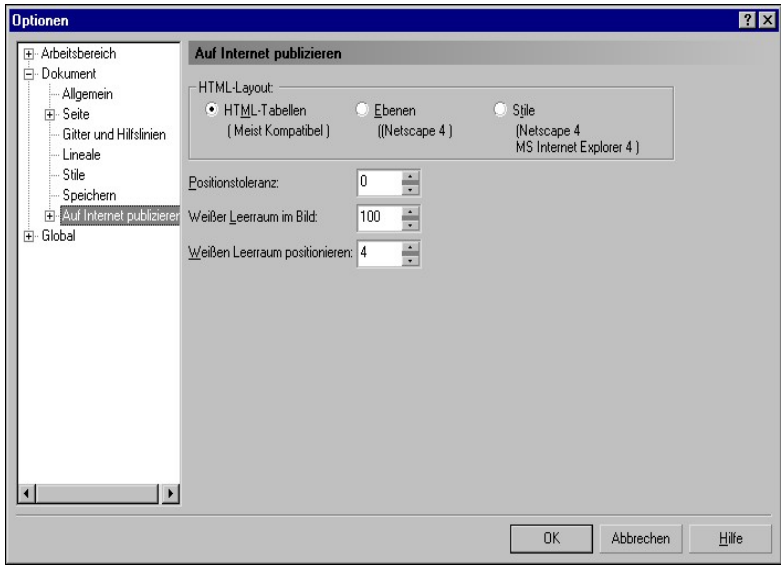


Die Hilfsmittel-Optionen

Dokument-Optionen ändern

Neben den Einstellungen der Arbeitsumgebung können Sie unter dem Eintrag *Dokument* Einstellungen, die sich nur auf das Dokument beziehen, verändern. So können Sie vorgeben, ob Linieale und Hilfslinien sichtbar und aktiviert sein sollen. Außerdem können Sie hier die Seitenmaße verändern.

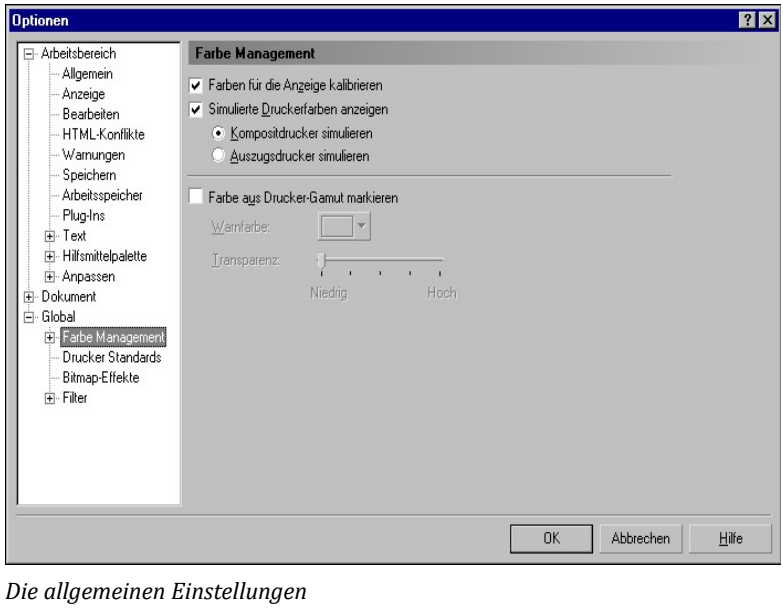
In einem weiteren Unterpunkt werden die Formatvorlagen verwaltet und die Speicheroptionen festgelegt. Außerdem können Sie in dieser Kategorie die HTML-Exportoptionen verändern.



Die Dokument-Optionen

Allgemeine Einstellungen

In der letzten Hauptkategorie sind die Optionen untergebracht, die bisher als Einzeleinträge im *Extras*-Menü vorhanden waren. Der Farben-Manager wird jetzt in diesem Dialogfeld eingestellt. Neben den Druck- und Bitmap-Vorgabewerten wird hier auch die Im- und Exportfilterverwaltung vorgenommen.



Die allgemeinen Einstellungen

5. Fertige Entwürfe für fast jede Gelegenheit

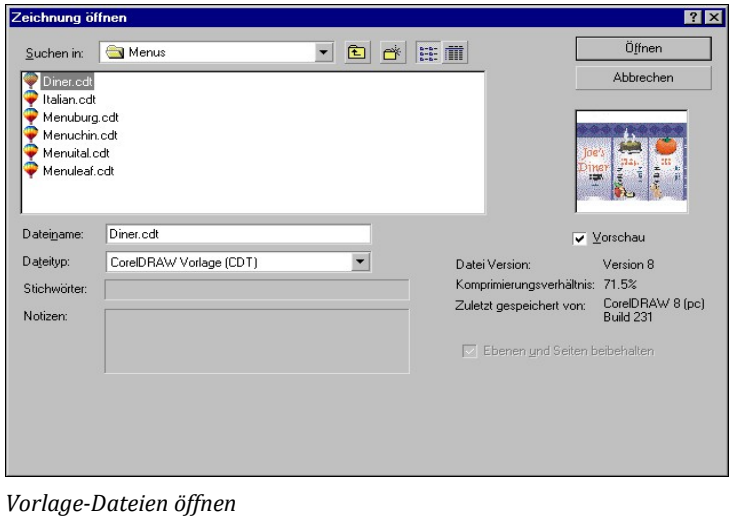
Sicher wollen Sie oft schnell zu einem ansprechenden Ergebnis kommen, ohne großartige neue Objekte zu erstellen. Dafür können Sie die umfangreichen Vorlagen verwenden, die CorelDRAW im Grafik-Paket ausliefert.

Neben den Cliparts, den Fotos und vielen Schriften gibt es sogenannte Vorlagen-Dateien, die unter der Dateiendung CDT gespeichert werden. Eine solche Datei wollen wir in unserem Workshop verwenden, um eine Speisekarte aufzubauen.

5.1 Vorlage-Dateien öffnen

Die Vorlage-Dateien können fast wie normale CorelDRAW-Dateien geladen werden. Rufen Sie dazu die Menü-Funktion *Datei öffnen* auf. Wählen Sie unter der Option *Dateityp* die Option *CorelDRAW Vorlage (CDT)* aus. Dann werden nur diejenigen Dateien aufgelistet, die diese Dateiendung tragen.

Auch auf der CorelDRAW-CD finden Sie im Verzeichnis \VORLAGEN in verschiedenen Unterverzeichnissen zahlreiche Vorlagen. In dem Vorschaufeld sehen Sie den Inhalt der einzelnen Dateien. Nach dem Öffnen können Sie diese Vorlagen ganz normal bearbeiten und auch speichern.

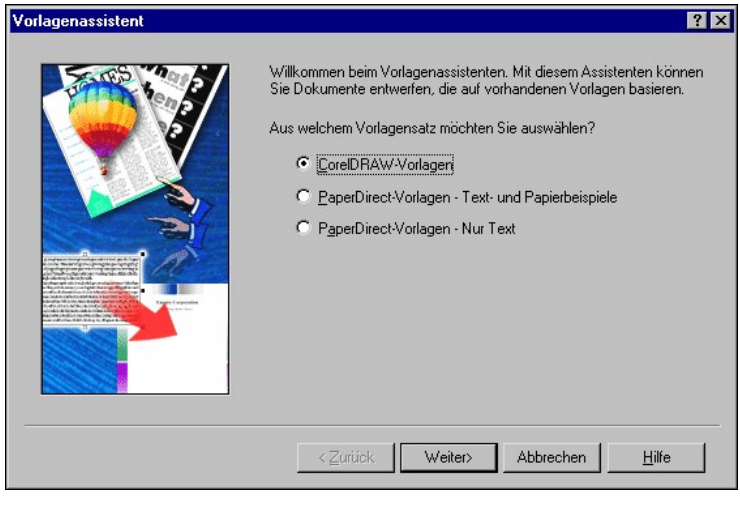


Vorlage-Dateien öffnen

5.2 Der Vorlagenassistent

Eine andere – und elegantere – Variante besteht darin, den *Vorlagenassistenten* zu öffnen. Wählen Sie dazu die Option *Datei/Neu von Vorlage*. Damit starten Sie den *Vorlagenassistenten*, der im ersten Dialogfeld abfragt, welchen Vorlagentyp Sie verwenden wollen. Neben den Standard-CorelDRAW-Vorlagen gibt es noch PaperDirect-Vorlagen.

Wir wählen die Standardvorlagen für unser Beispiel. Mit der *Weiter*-Schaltfläche wechseln Sie zum nächsten Dialogfeld. Für nähere Informationen klicken Sie die *Hilfe*-Schaltfläche an.



Die erste Abfrage des Vorlagenassistenten

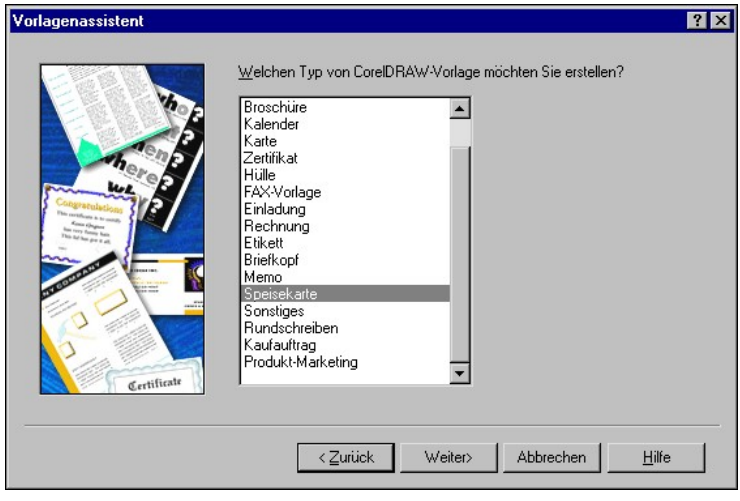
Die verschiedenen Themen

Konkreter wird es im nächsten Dialogfeld. Dort können Sie aus 18 Vorlagen- Themen auswählen.

Alle wichtigen Bereiche, in denen Druckvorlagen benötigt werden, sind dort aufgeführt. Egal, ob Sie Briefbogen, Visitenkarten oder Kalender herstellen wollen: Für alles gibt es Vorlagen. Und natürlich auch für Speisekarten – unsere Aufgabenstellung. Also wählen wir dieses Thema aus.

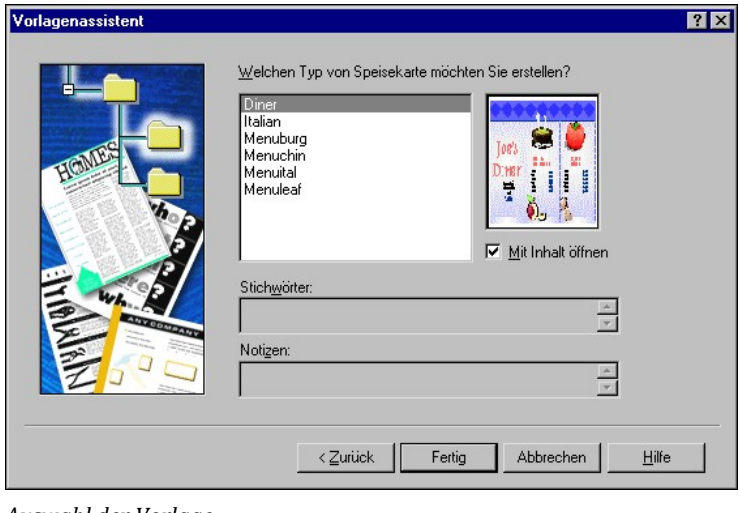
Diese Vorlagen können Sie, wie Sie in diesem Kapitel erfahren werden, leicht Ihren Bedürfnissen anpassen. Der Arbeitsaufwand ist demnach erheblich geringer, als wenn Sie alle Objekte neu konstruieren müßten.

Falls Sie nochmals zum vorherigen Dialogfeld zurückwechseln möchten, können Sie die *Zurück*-Schaltfläche verwenden. Sie können so jederzeit bereits vorgenommene Einstellungen verändern.



Auswahl des gewünschten Themas

Im nächsten Dialogfeld finden Sie alle verfügbaren Vorlagen zu dem ausgewählten Thema. Sie können im Vorschaubild grob erkennen, wie die ausgewählte Vorlage aussieht.

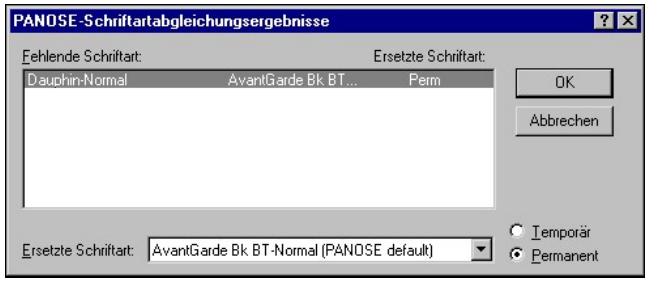


Auswahl der Vorlage

Wir wählen gleich die erste Vorlage. Drücken Sie nun die *Fertig*-Schaltfläche, um die Vorlage zu öffnen. Aktivieren Sie vorher die Option *Mit Inhalt öffnen.* Damit stellen Sie sicher, daß alle Elemente der Vorlage übernommen werden. Andernfalls werden lediglich die Stile auf das geöffnete Dokument übernommen – darauf kommen wir aber später zu sprechen.

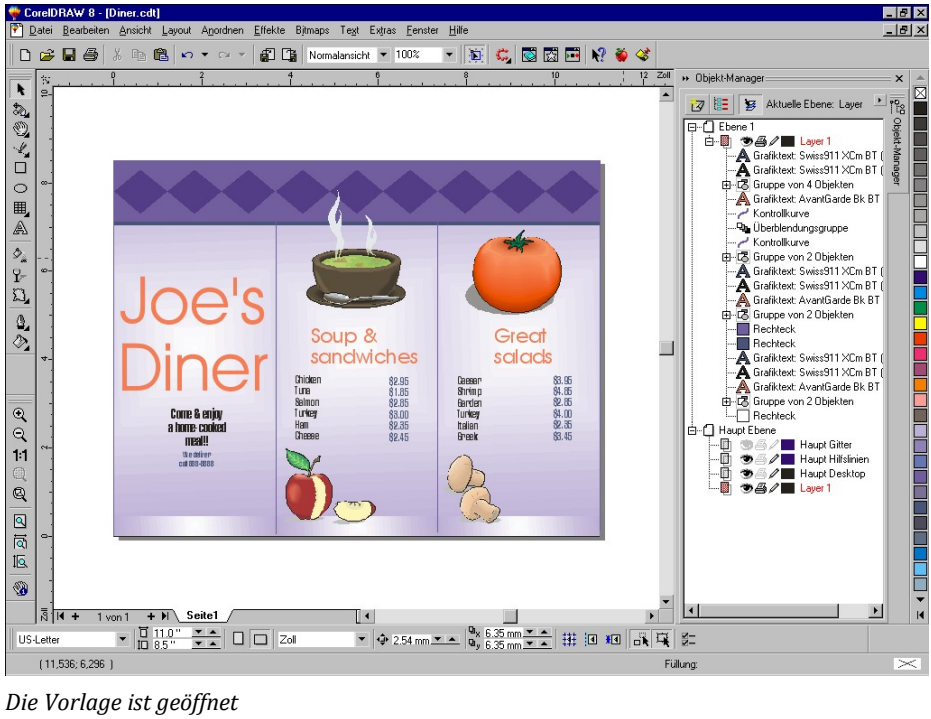
Schriften installieren

Vermutlich werden Sie gleich beim Öffnen die erste CorelDRAW-Fehlermeldung erhalten. Wahrscheinlich haben Sie nämlich die Schrift nicht installiert, die für die betreffende Vorlage benötigt wird.



Eine Schrift fehlt

In dem Dialogfeld werden alle fehlenden Schriften aufgelistet. Natürlich wollen wir die Schrift verwenden, die für die Vorlage vorgesehen ist. Es bleibt also zunächst nichts anderes übrig, als die OK-Schaltfläche zu drücken. Damit wird das Dokument erst einmal mit der falschen Schrifttype geöffnet. Wir werden im ersten Arbeitsschritt diesen Fehler beheben. Sie könnten natürlich auch den Ladevorgang abbrechen, die fehlende Schrift installieren, und die Vorlage dann erneut laden. Wir wählen aber einen anderen Weg.



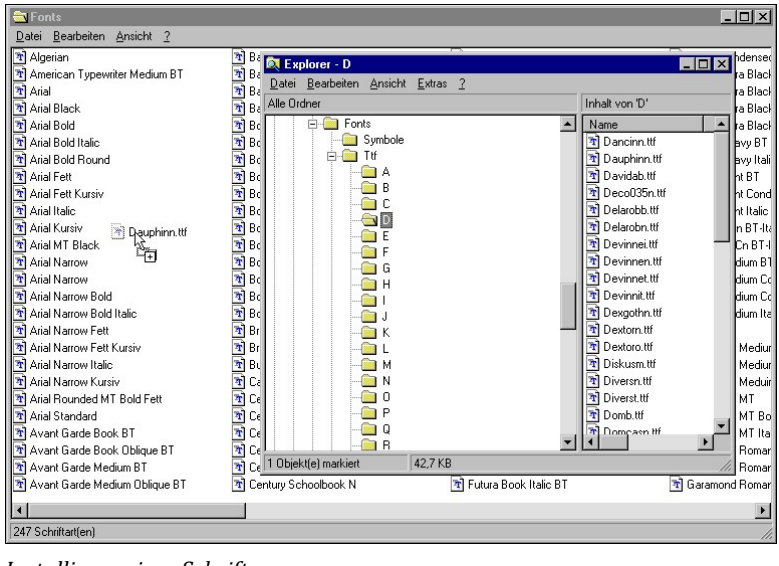
Die Vorlage ist geöffnet

Drag & Drop-Installation

Die benötigte Schrift ist auf der CorelDRAW-CD enthalten – und zwar im Ordner \FONTS\TTF. Dort sind alle verfügbaren Schriften nach Buchstaben geordnet.

Am leichtesten installieren Sie die Schrift, indem Sie über das Windows-Startmenü die Funktion *Einstellungen/Systemsteuerung* aufrufen, und dort den Schriftarten-Ordner öffnen. Anschließend ziehen Sie die betreffende Schriftdatei einfach in den Schriftenordner.

Sie sehen diese Situation im folgenden Bild. Nach dem Loslassen der Maustaste, wird die Schrift automatisch installiert. Dieser Drag & Drop-Verfahren ist das schnellste Weg.



Installieren einer Schrift

Installieren Sie nach diesem Verfahren alle Schriften, die Ihnen CorelDRAW beim Öffnen der Vorlage als fehlend angezeigt hat – Sie haben sich doch hoffentlich alle fehlenden Schriften gemerkt?

Gleich verfügbar

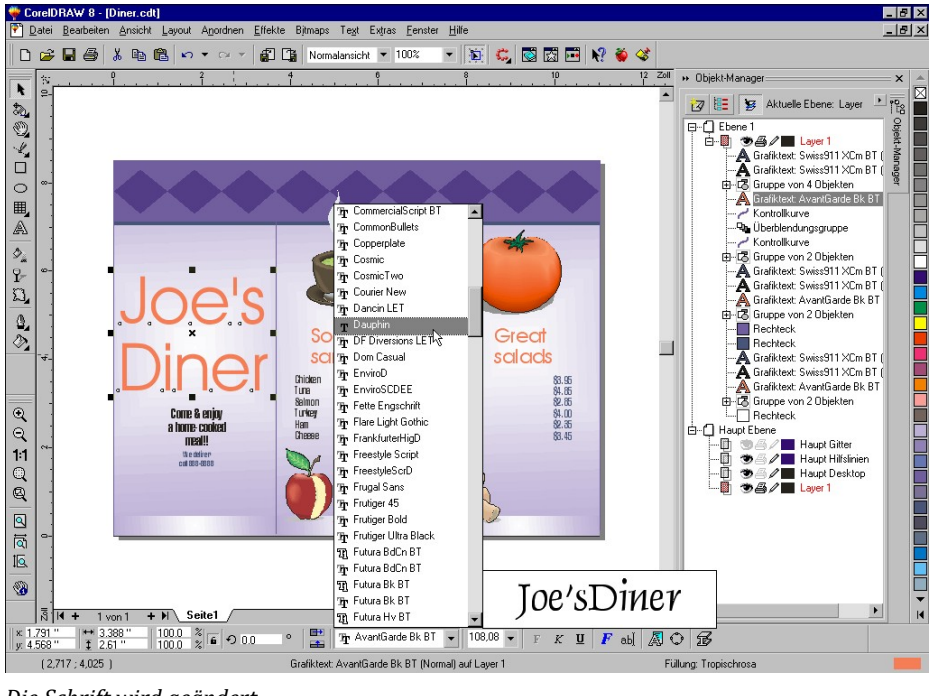
Sie brauchen im Normalfall CorelDRAW nicht neu zu starten, wenn Sie auf die vorgeschlagene Art eine Schrift neu installiert haben. Die Schriftenliste wird sofort aktualisiert. Sie können also die neue Schrift gleich einsetzen.

5.3 Vorlagen verändern

Natürlich gefällt uns die Vorlage – sonst hätten wir sie ja nicht ausgewählt. Aber wir finden sie auch nicht so hübsch, als daß wir uns ohne optische Veränderungen damit zufrieden geben würden.

Als erstes müssen wir nun die beim Öffnen fehlende Schrift austauschen – das passiert nicht automatisch. Beginnen wir mit dem Schriftzug „Joe's“. Markieren Sie diesen Text mit dem Markierungswerkzeug.

Danach stehen in der Eigenschaftsleiste automatisch alle Funktionen zum Verändern von Text zur Verfügung. So benötigen Sie die Umwege über die Menüfunktionen oder die Rollup-Menüs praktisch nicht mehr. Nur einige, wenige Funktionen sind nicht über die Eigenschaftsleiste zu erreichen. Wählen Sie aus dem Schriften-Listenfeld die Schrift „Dauphin“ aus.



Die Schrift wird geändert

Unterscheiden

In der Liste können Sie an dem Symbol vor der Schrifttype erkennen, ob es sich um eine TrueType- oder um eine Type 1-Schrift handelt.

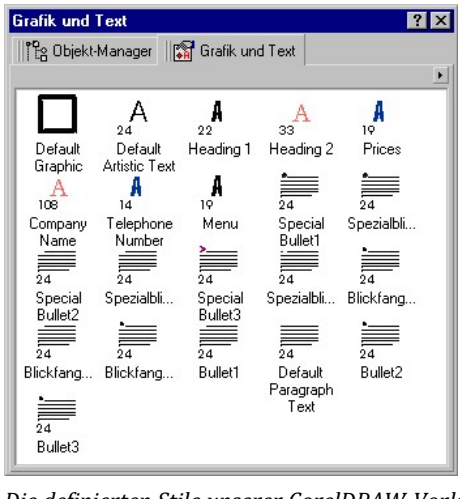
Stile nutzen

Ändern Sie auch die Überschrift im mittleren Feld. Nun wollen wir natürlich immer den geradlinigen Weg beschreiten, um möglichst effektiv zum Ergebnis zu kommen. Deshalb ändern wir den dritten Schriftzug auf eine andere Art.

Vielleicht kennen Sie das Prinzip der Stile bereits aus Ihrem Textverarbeitungs- oder DTP-Programm. Immer dann, wenn Absätze dieselbe Formatierung – also zum Beispiel dieselbe Schriftgröße, -farbe und Ausrichtung – haben sollen, werden sogenannte Formatvorlagen definiert. In CorelDRAW heißen diese Formatvorlagen Stile.

In einem Stil werden alle Eigenschaften des Textes gesichert. Sollen nun weitere Texte dieselbe Formatierung erhalten, brauchen nicht mehr alle einzelnen Eigenschaften verändert zu werden, sondern es wird nur der Stil zugewiesen.

Die CorelDRAW-Vorlagen sind mit solchen Stilen aufgebaut. Dies können Sie auch feststellen, wenn Sie den *Stile*-Docker öffnen. Drücken Sie dazu die Tastenkombination Strg + F5. Im *Stile*-Docker sehen Sie, daß einige zusätzliche Elemente enthalten sind.



Die definierten Stile unserer CorelDRAW-Vorlage

Symboldeutung

Die „A"-Symbole innerhalb dieses Fensters zeigen an, daß es sich um einen Stil für grafischen Text handelt. Das Symbol mit den Strichen zeigt an, daß es sich um Mengentext handelt. Bei anderen Objekten werden die Eigenschaften des Objekts angezeigt.

Die Zuweisung eines Stils erfolgt entweder über das Popup-Menü der rechten Maustaste oder über die Eigenschaftsleiste. Außerdem ist der Aufruf über das Docker-Fenster möglich.

Stile speichern

Im Popup-Menü finden Sie einen *Stile*-Eintrag. In dem dazugehörenden Untermenü ist die Funktion *Stileigenschaft speichern* untergebracht. Nach dem Aufruf erscheint das folgende Dialogfeld. Alle angekreuzten Eigenschaften werden in den Stil übernommen. Hier können Sie die vorgegebenen Einstellungen belassen. War einem Objekt ein Stil zugewiesen, werden dessen Einstellungen übernommen. Sie brauchen in diesem Fall die Einstellungen nur zu übernehmen.

Die Einstellungen werden übernommen

Nach dem Bestätigen sehen Sie, daß die dritte Überschrift automatisch geändert wurde – sie hatte denselben Stil. Wird also eine Eigenschaft eines Stils verändert, werden alle Objekte, denen dieser Stil zugewiesen war ebenfalls angepaßt.

Abgeschlossene Vorbereitung

Nach der Änderung der Schrift sehen Sie das erste Mal, wie die Vorlage eigentlich aussieht. Sie sehen diese Vorlage im nächsten Bild.

In unseren folgenden Arbeitsschritten wollen wir nun versuchen, den Inhalt dieser Vorlagen ebenso wie die Optik zu verändern. Probieren wir einmal aus, was wir aus einer solchen Vorlage – mit wenigen einfachen Arbeitsschritten – noch herausholen können.

Die CorelDRAW-Vorlage

Neue Texte

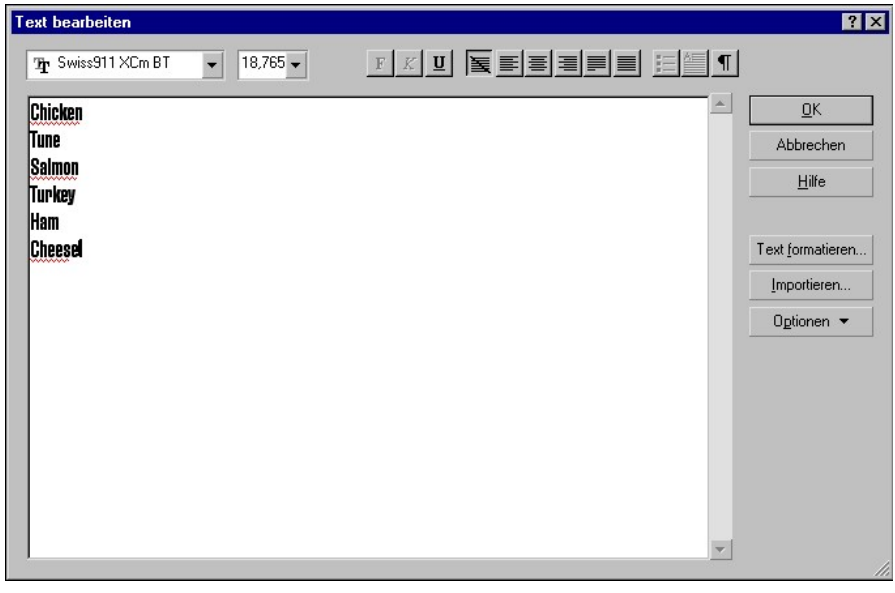
Zunächst müssen die Texte der Vorlage verändert werden – es ist wenig wahrscheinlich, daß Ihre Firma genauso heißt, wie die der Vorlage. Natürlich müssen auch die Preisangaben verändert werden. Anschließend wollen wir die Schrifttypen unserem Geschmack anpassen.

Texte editieren

Wenn Sie den betreffenden Text markieren, finden Sie in der Eigenschaftsleiste das oben gezeigte Symbol. Damit können Sie den Text innerhalb des nachfolgend gezeigten Dialogfelds editieren und formatieren. Sie können sich mit den Pfeiltasten innerhalb des Textes bewegen, so wie Sie es von Textbearbeitungsprogrammen kennen.

Ohne Dialog

Alternativ zu diesem Dialogfeld können Sie den Text auch direkt editieren. Wählen Sie dazu das Textwerkzeug aus, und klicken Sie dann auf den gewünschten Text. Sie wechseln dann in den Editiermodus.



Das Dialogfeld zum Editieren von Texten

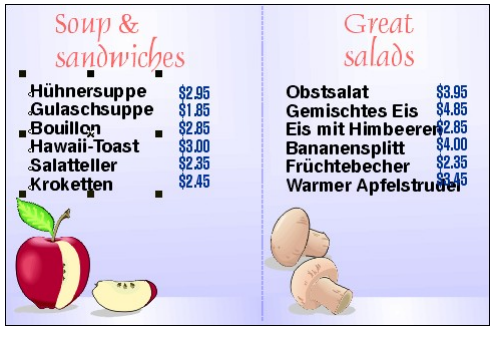
Tauschen Sie den Text nun aus. Markieren Sie dazu das betreffende Wort – am leichtesten geht das mit der Maus – und tragen Sie den neuen Text ein. Übrigens können Sie die Größe dieses Dialogfelds verändern. Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Ränder halten, symbolisiert er die Skalierungsmöglichkeit. Im nächsten Bild – mit dem veränderten Text – sehen Sie die veränderte Größe.

Neben dem Texteditieren, können Sie dieses Dialogfeld auch nutzen, um die Schriftart, Größe und auch die Ausrichtung zu verändern. Dazu dienen die Schaltflächen in der Kopfzeile des Dialogfelds.

Wir haben in unserem Beispiel fast alle Einstellungen belassen – die Schriftart haben wir allerdings auf den Schrifttyp „Swiss721 BdRnd BT“ geändert. Die Auswirkungen können Sie auch im Dialogfeld sehen. Dort werden die Änderungen ebenfalls angezeigt.

Änderung des Textes und der Schrifttype

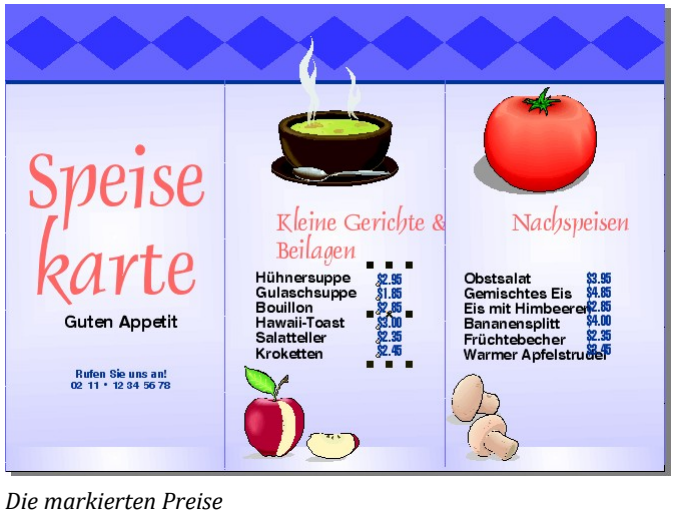
Nachdem beide Textblöcke getrennt bearbeitet wurden, haben wir folgendes Zwischenergebnis. Sie sehen, daß noch einige Arbeitsschritte zur Anpassung nötig sind.



Vielfalt

Sie können mehrere Schriftarten innerhalb des Dialogfelds verwenden. Markieren Sie dazu jeweils den zu ändernden Text, und wählen Sie die gewünschte Schrift über das Listenfeld aus.

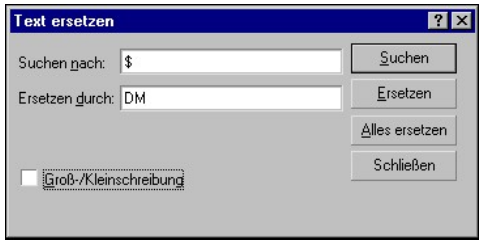
Wir fahren nun natürlich mit dem Austauschen des Textes fort, und ersetzen alle Textpassagen auf die vorgestellte Art. Für den Austausch der Preise wollen wir eine andere Funktion vorstellen. Markieren Sie dazu den Text. Wir wollen es uns ersparen, alle Währungsangaben „manuell“ zu ändern.



Die markierten Preise

Text ersetzen

Im Menü *Bearbeiten* finden Sie im Untermenü *Suchen und Ersetzen* den Eintrag . Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld. Sie kennen solche Dialogfelder sicherlich bereits von Textbearbeitungsprogrammen. Das Verfahren ist in CorelDRAW identisch: Tragen Sie in dem oberen Feld den Text ein, den Sie ersetzen wollen, im unteren Feld den neuen Text.



Texte automatisch ersetzen

Drücken Sie dann die *Alles ersetzen*-Schaltfläche. Sie werden vermutlich zunächst keine Veränderung bemerken – außer daß ein Bestätigungsdialogfeld die vollbrachte Leistung anzeigt:

Der Text wurde ersetzt

Nichts zu sehen!

Änderungen sehen Sie vermutlich deshalb nicht, weil sich das Dialogfeld über dem markierten Text befindet.

Interessant sind aber die weiteren Möglichkeiten, denn das Dialogfeld wird nicht automatisch geschlossen. Sie können es frei auf der Arbeitsfläche verschieben – soweit ist das ja nichts Neues. Sie können nun aber auch andere Textelemente markieren.

Nur aktuell zählt

Die Änderungen wirken sich nur auf das aktuell markierte Objekt aus – nicht etwa auf alle Textelemente im Dokument. Sie müssen also der Reihe nach alle Textobjekte auswählen, und dann jedes Mal die Option *Alles ersetzen* aufrufen.

Der nächste Textblock wird ausgewählt

Erst, wenn Sie die *Schließen*-Schaltfläche drücken, wird das Dialogfeld geschlossen. Nach dem Ersetzen der Währung müssen wir natürlich noch die korrekten Preise eingeben. Das Verfahren kennen Sie ja bereits. Die Schrifttype dieser Elemente passen wir der Artikelschrift an.

Passend zu unserer neuen – runden – Schrift wählen wir nun eine andere Überschrifts-Schrifttype aus. Für alle Überschriften stellen wir die Schrift „Script MT Bold“ ein. Damit haben wir nun – zunächst – alle Textelemente zusammen, die wir für unsere Speisekarte benötigen.

Sie sehen aber am nächsten Bild, daß nun die Aufräumarbeiten anstehen, da natürlich die Objekte – durch die neuen Schrifttypen – reichlich durcheinander geraten sind. Im nächsten Arbeitsschritt wollen wir deshalb alle Objekte neu ausrichten – also korrekt zueinander justieren. Außerdem müssen die Größen der Objekte angepaßt werden – einige Elemente sind doch arg klein.

Schnellauswahl

Wenn Sie innerhalb der Schriftauswahlliste einen Buchstaben eintippen, springt die Auswahl automatisch zum ersten Vorkommnis mit diesem Buchstaben. So ersparen Sie sich einige „Scrollarbeit“.

Die Textänderungen sind beendet

Objekte ausrichten

Beim Ausrichten von Objekten müssen Sie eines bedenken: Welche Objekte wollen Sie wozu ausrichten? Das klingt logisch und leicht durchführbar – in der Praxis heißt dies aber oft, daß Sie einige Umwege gehen müssen, ehe Sie das gewünschte Ziel erreichen.

In unserem Muster bedeutet das:

Sehen wir uns zunächst einmal den Schriftzug „Speisekarte“ an. Dieser Schriftzug soll mittig ausgerichtet werden. Wozu? Zu der gedrittelten Seite. Also müssen Sie ein Objekt finden, das exakt die Größe des Seitendrittels aufweist. Objekte können nämlich nur aneinander ausgerichtet werden. Die Bezeichnung „Ein Drittel von...“ „versteht“ CorelDRAW nicht. Sie müssen also klar definieren, was ausgerichtet werden soll.

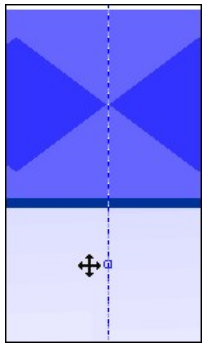
Setzen wir die Überlegung fort: Wenn es kein Objekt gibt, das die benötigte Größe ausfüllt (In unserer Grafik gibt es ein solches. Das ignorieren wir für die Überlegung aber zunächst), muß ein solches Objekt konstruiert werden. Diese Objekte können Sie als „Hilfsobjekte“ bezeichnen. Nach dem „Gebrauch“ können Sie solche Objekte löschen.

Versuchen Sie nun Ihre natürlichen Bezeichnungen in eine Sprache zu „übersetzen“, die CorelDRAW versteht. Ein Drittel der Seite – das entspricht dem Bereich von der linken Seitenkante bis zur ersten gestrichelten Linie. Also müssen wir uns zunächst ein Objekt konstruieren, das diesen Bereich einnimmt. Wie kann der Bereich exakt definiert werden? Sehen wir uns die Grafik einmal an. Dort gibt es lauter Objekte, die die benötigten Punkte markieren. Ein Objekt füllt die Seitenbreite aus, in der Falz sind die gestrichelten Linien.

Setzen wir diese Logik fort: Wenn sich dort nämlich Objekte befinden, benötigen wir die Funktion *Layout/An Hilfslinien* oder *An Objekten ausrichten*. Aktivieren Sie diese Funktionen im Menü *Layout*.

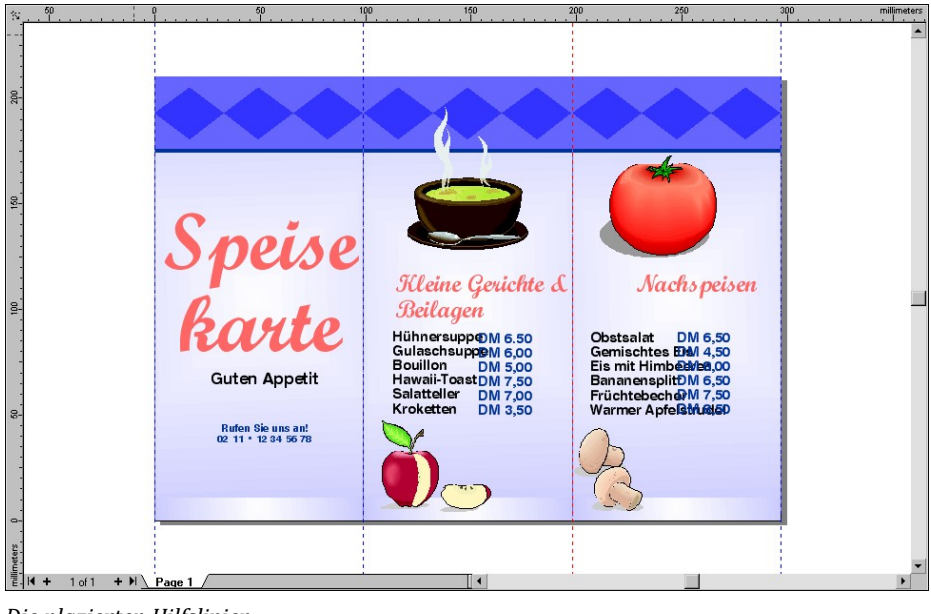
Ziehen Sie nun aus dem vertikalen Lineal eine Hilfslinie heraus, und plazieren Sie diese am linken Rand des Seitenrandes. Wenn Sie sich einem Objekt nähern, „rastet“ die Hilfslinie automatisch exakt an dem Knotenpunkt ein.

Um zu erkennen, wann die Hilfslinie an einem Objekt anschnappt, wird beim Verschieben ein entsprechendes Symbol angezeigt. Sie sehen dies im folgenden Bild. Falls Sie also eine Hilfslinie nicht exakt plaziert haben, können Sie beim nachträglichen Verschieben gut erkennen, wann ein Knotenpunkt erreicht ist.



Das Einschnappen an einem Knotenpunkt wird angezeigt

Plazieren Sie auf diese Art die restlichen Hilfslinien. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild.



Die plazierten Hilfslinien

Präzise plazieren

Zum präzisen Plazieren wird es gelegentlich nötig sein, die Darstellungsgröße zu vergrößern. Wenn sich nämlich mehrere Knotenpunkte nebeneinander befinden, kann es schwierig sein, an dem richtigen anzuschnappen.

Die Hilfslinien werden in der aktuellen Version erstmals (fast) wie normale Objekte behandelt. So können Sie nun mehrere Hilfslinien auswählen, und diese gemeinsam verschieben. Leider funktioniert aber genau die Option, die wir benötigen, nicht: Das Gruppieren.

Deshalb müssen wir uns nun Hilfsobjekte konstruieren, um die Objekte ausrichten zu können.

Ein Rechteck konstruieren

Ziehen Sie nun ein Rechteck in der Breite einer Drittelkarte auf. Da ja die Hilfslinien magnetisiert sind, fällt dies leicht. Das erste Rechteck sehen Sie im nächsten Bild.

Ein Hilfsrechteck

Markieren Sie nun alle Textelemente auf dem linken Drittel der Seite. Als letztes wird das Objekt markiert, an dem die Texte ausgerichtet werden sollen – also unser Hilfsrechteck. Rufen Sie dann mit Strg + A das *Ausrichten*-Dialogfeld auf, und stellen Sie die Option zum horizontalen Einmitten ein, wie es nachfolgend zu sehen ist.

Die Objekte werden ausgerichtet

Der schnellere Weg

Nutzen Sie alternativ zur Auswahl im Dialogfeld die neuen Tastenkürzel zum Ausrichten. So können Sie auch ohne Aufruf des Dialogfelds mit der Taste V die soeben durchgeführte Ausrichtung erreichen.

Die Objekte sind nun mit Hilfe des Rechtecks exakt in der Seitenmitte ausgerichtet.

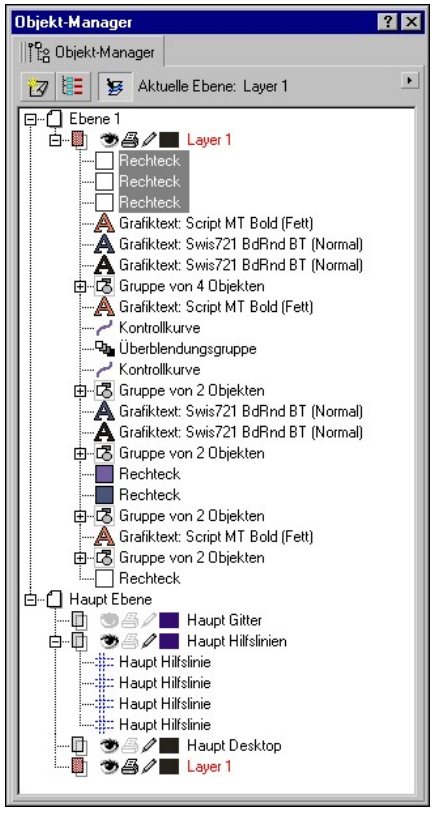
Die ersten ausgerichteten Objekte

Hilfslinienebene nutzen

Das Rechteck könnte nun eigentlich gelöscht werden, wir heben es allerdings noch auf. Vielleicht brauchen wir es ja noch einmal. Wir nutzen einen eleganteren Weg. Es handelt sich ja bei den Rechtecken sozusagen um Hilfslinien. Also wollen wir die drei Rechtecke (wir haben auch für die anderen Drittel Rechtecke konstruiert) auf die Ebene der Hilfslinien verschieben.

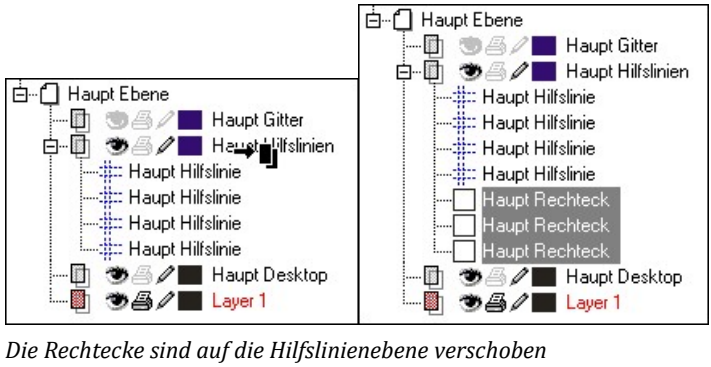
Mit Hilfe des Objekt-Managers können Sie diese Aufgabe schnell per Drag & Drop erledigen. Wählen Sie zunächst die drei Rechtecke aus. Dies können Sie entweder im Dokument erledigen, indem Sie die drei Rechtecke nacheinander mit gedrückter Umschalt-Taste auswählen. Leichter – und schneller – ist es aber, wenn Sie auch zur Auswahl den Objekt-Manager verwenden.

Klicken Sie dort auf die drei Rechtecke – sie befinden sich ganz oben im Objekt-Manager. Klicken Sie zuerst den Eintrag des oberen Rechtecks an, halten Sie dann wieder die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie das letzte Rechteck an. Damit werden alle Objekte ausgewählt, die sich zwischen dem zuerst und zuletzt angeklickten Objekt befinden. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt.



Die drei Rechtecke werden im Objekt-Manager ausgewählt

Ziehen Sie jetzt die drei Rechtecke bei gedrückter Maustaste auf die Hilfslinien-Ebene. Der Mauszeiger signalisiert, wo die Objekte nach dem Loslassen der Maustaste eingefügt werden. Sie sehen diese Situation im linken Teil des nächsten Bildes. Im rechten Teil sind die verschobenen Rechtecke auf der Hilfslinienebene zu sehen:



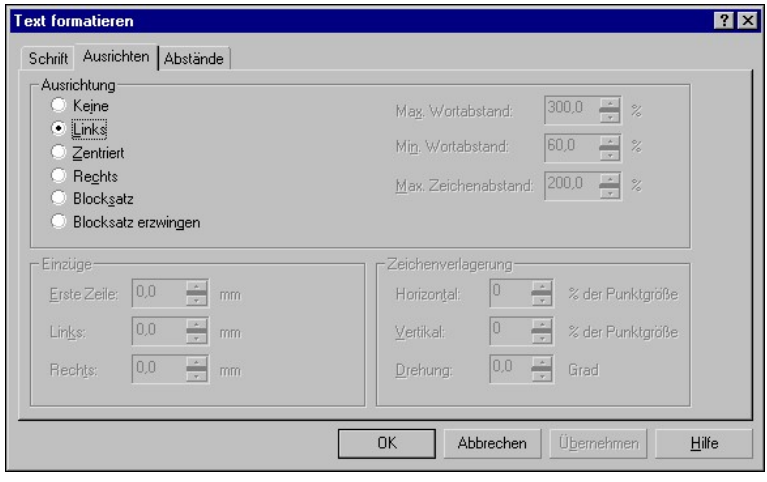
Die Rechtecke sind auf die Hilfslinienebene verschoben

Die Rechtecke werden dann wie Hilfslinien in Blau ohne Füllung angezeigt. Wenn Sie später diese Rechtecke nochmals zum Ausrichten verwenden wollen, können Sie dies wie gewohnt tun. Sie haben aber nun den Vorteil, daß beim Ausblenden der Hilfslinien die Rechtecke ebenfalls ausgeblendet werden.

Die Rechtecke auf der Hilfslinienebene

Zeilenabstand ändern

Widmen wir uns nun der Überschrift. Es fällt auf, daß die Schrift „zerrissen“ wirkt. Das liegt einerseits an dem zu großen Zeilenabstand und andererseits an einzelnen Buchstaben, die zu weit auseinander plaziert sind. Sehen Sie sich zum Beispiel einmal den Abstand zwischen dem „S“ und dem „p“ an. Diese Punkte wollen wir nun korrigieren. Zunächst verändern wir im Dialogfeld *Text/Text formatieren* die Ausrichtung der Schrift. Die Zeilen sollen nun linksbündig angeordnet werden. Sie sehen diese Einstellung im folgenden Bild.



Textausrichtung der Schrift ändern

Danach ist unsere zuvor vorgenommene Ausrichtung natürlich wieder dahin.

Die links ausgerichtete Schrift

Waagerechtes Verschieben

Zum Verschieben wollen wir nun aber nicht die Ausrichtungsoptionen benutzen, da wir noch weitere Änderungen vornehmen. Das neue Ausrichten werden wir erst zum Abschluß durchführen. Verschieben Sie zunächst den Schriftzug mit der Maus, und halten Sie dabei die Strg-Taste gedrückt. Damit können Sie die Objekte nur senkrecht oder waagerecht verschieben.

Waagerechtes Verschieben des Schriftzugs

Nun wollen wir den Zeilenabstand verändern. Derartige Änderungen können unter anderem numerisch über das *Text formatieren*-Dialogfeld oder mit Mausaktionen eingestellt werden. Wir benutzen hier die Mausaktionen. Für diese Aufgaben benötigen wir das Knotenbearbeitungswerkzeug, das Sie in der vorletzten Überschrift abgebildet sehen. Gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Knotenbearbeitungswerkzeug aus.

2. Markieren Sie nun den „Speisekarten“-Schriftzug. Sie sehen dann eine veränderte Darstellung des Schriftzuges. Die Markierungspunkte sind nun verschwunden. Statt dessen sehen Sie nun an jedem Buchstaben ein ungefülltes Quadrat – den Knotenpunkt. Markierte Knotenpunkte werden gefüllt angezeigt. Sie können einzelne oder mehrere Buchstaben durch Anklicken der Knotenpunkte markieren.

3. An der unteren Seite des Schriftzugs sehen Sie zwei andere Symbole. Das linke der Symbole dient zum Verändern des Zeilenabstands.

Die Knotenbearbeitungspunkte

4. Das rechte Symbol dient zum Verändern des Buchstabenabstands. Diese Funktion benötigen wir zunächst nicht. Wechseln Sie mit dem Mauszeiger zum linken Symbol. Er verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz. Ziehen Sie dann die Maus nach oben, um den Zeilenabstand zu reduzieren.

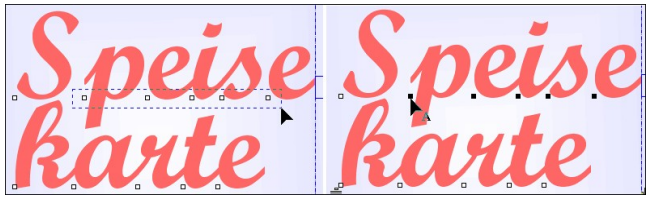
Der Zeilenabstand wird reduziert

Änderung schätzen

Leider sehen Sie während des Veränderns keine Vorschau, so daß Sie „blind“ verschieben müssen. Deshalb ist ein mehrmaliges Ansetzen leider unumgänglich.

Markieren von Knotenpunkten

Nach dem erfolgreichen Zusammenschieben der Zeilen sollen in der ersten Textzeile alle Buchstaben markiert werden – bis auf den ersten. Ziehen Sie mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug einen Rahmen um die betreffenden Knotenpunkte – so wie es der linke Teil der nächsten Abbildung zeigt. Im rechten Teil sehen Sie die markierten Punkte.

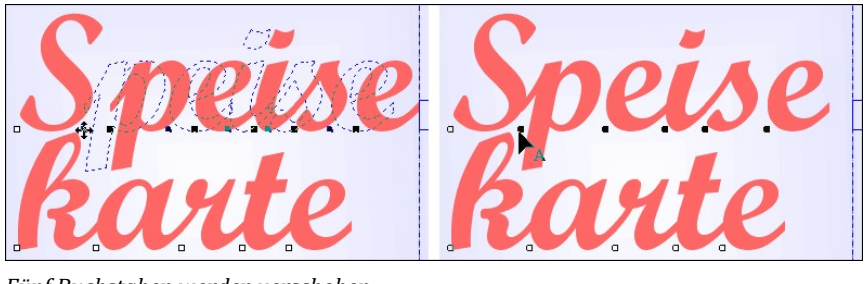


Markieren von Knotenpunkten

Buchstabenabstände verändern

Die markierten Buchstaben können Sie nun frei verschieben. Ziehen Sie die Maustaste einfach nach links, um diese vier Buchstaben an das „S“ heranzurutschen. Wenn Sie hier wieder die Strg-Taste drücken, wird ebenfalls nur waagerecht oder senkrecht verschoben.

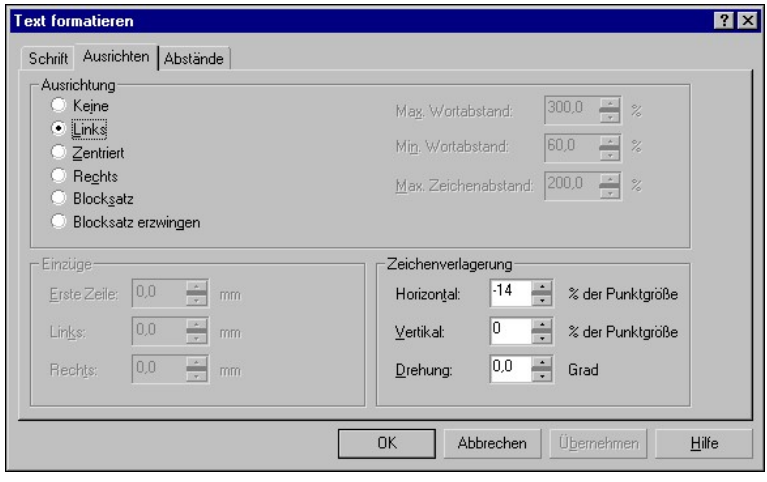
Sie sehen das Versetzen der Buchstaben im folgenden Bild. Der linke Teil zeigt das Stadium während der Bearbeitung.



Fünf Buchstaben werden verschoben

Nun wollen wir noch die beiden „e“ etwas näher an den davorstehenden Buchstaben heranrücken. Da beide Buchstaben um denselben Wert verändert werden sollen, wählen wir hier den numerischen Weg über das Dialogfeld. Ziehen Sie dazu einen Rahmen um die vier letzten Buchstaben. Alternativ dazu können Sie auch die Umschalt-Taste drücken, und den ersten Buchstaben anklicken.

Klicken Sie dann doppelt auf einen der markierten Knotenpunkte, um das folgende Dialogfeld zu öffnen. Wählen Sie dort die Registerkarte aus. Im Optionsbereich *Zeichenverlagerung* sehen Sie im Optionsfeld *Horizontal* den Wert -14. Dieser Wert ist durch das vorherige Verschieben mit der Maus entstanden.



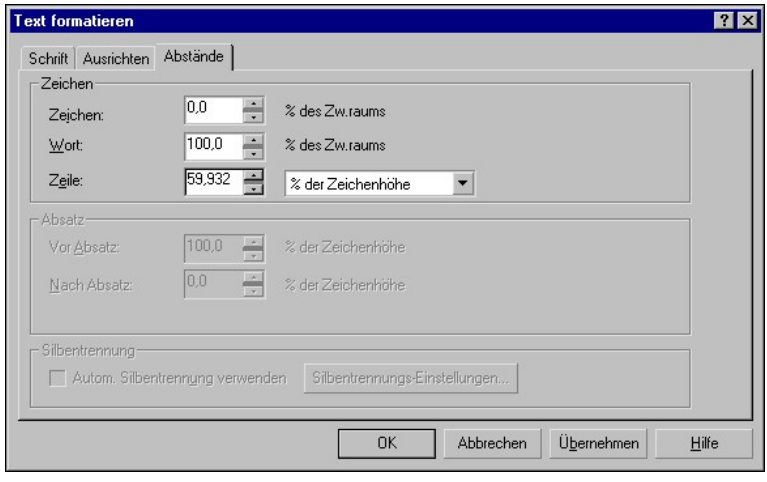
Horizontale Verschiebung der Buchstaben

Verändern Sie diesen Wert auf -17. Dadurch rutschen die markierten Buchstaben etwas weiter nach links. Danach wird nur der letzte Buchstabe ausgewählt, und der Dialog erneut aufgerufen. Stellen Sie dort den Wert 22 ein, um das folgende Ergebnis zu erreichen.

Der korrigierte Schriftzug

Zeilenabstand übertragen

Auf der Registerkarte können Sie im *Text formatieren*-Dialog übrigens auch den neuen Wert ablesen, der sich durch das Zusammenschieben der Zeilen ergeben hat. Diesen Wert wollen wir als Anhalt verwenden, um ihn auf die Zwischenüberschrift auf der mittleren Seite anzuwenden.



Der geänderte Zeilenabstand wird abgelesen

Würden wir hier allerdings denselben Wert übernehmen, wäre der Abstand zu eng. Deshalb verwenden wir hier einen Abstand von 70 % der Buchstabenhöhe. Durch die prozentuale Angabe ist das Übertragen gut möglich.

Veränderter Zeilenabstand

Übersprungene Arbeitsschritte

Nachdem Sie die Prinzipien kennengelernt haben, wollen wir nun einen Sprung machen, und nicht mehr alle Änderungen detailliert beschreiben. Nachfolgend sehen Sie das nächste Zwischenstadium.

Wir haben auf der mittleren Seite die Speisen linksbündig zur Überschrift ausgerichtet – die Preise rechtsbündig. Die beiden Elemente wurde im Anschluß auf dieselbe Höhe gebracht. Außerdem wurde der gesamte Block mit der Überschrift auf der Seite zentriert. Dazu gruppieren Sie einfach die drei Elemente, und richten sie mit dem Hilfsrechteck aus.

Auf der linken Seite haben wir die Größen der Untertitel geändert. Für die Telefonnummern-Zeile haben wir dieselbe Breite gewählt, die auch die Überschrift hat. Um dies zu erreichen, haben wir an der rechten und linken Kante der Überschrift eine weitere Hilfslinie plaziert, und die Telefonnummern-Zeile beim Vergrößern an diese Hilfslinien anschnappen lassen.

Anschließend haben wir die beiden Überschriften auf der linken und mittleren Seite auf derselben Grundlinie plaziert.

Das nächste Zwischenstadium

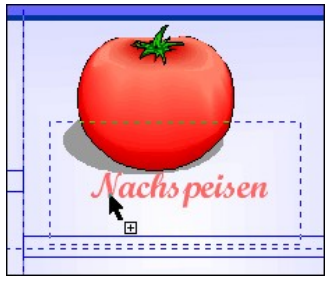
Auf den folgenden Arbeitsschritt wollen wir wieder näher eingehen, da bei diesem eine andere Überlegung notwendig ist. Auf der rechten Seite soll die Breite der Speisenbezeichnungen und der Preise natürlich der Breite des Blocks auf der mittleren Seite entsprechen. Dazu benötigen wir ein weiteres Hilfsobjekt.

Duplizieren per Maus

Das benötigte Hilfsobjekt erzeugen wir wie folgt:

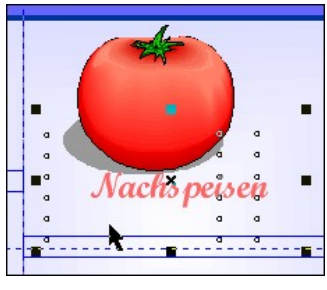
1. Markieren Sie den Text der Speisen und der Preise auf der mittleren Seite. Gruppieren Sie die beiden Elemente mit der Tastenkombination Strg + G.

2. Verschieben Sie die neue Gruppe nun mit der Maus auf die rechte Seite. Klicken Sie beim Verschieben einmal auf die rechte Maustaste. Der Mauszeiger ändert dann seine Form. Daran können Sie erkennen, daß damit nicht mehr das Original verschoben wird, sondern ein Duplikat. Sie sehen dies im folgenden Bild.



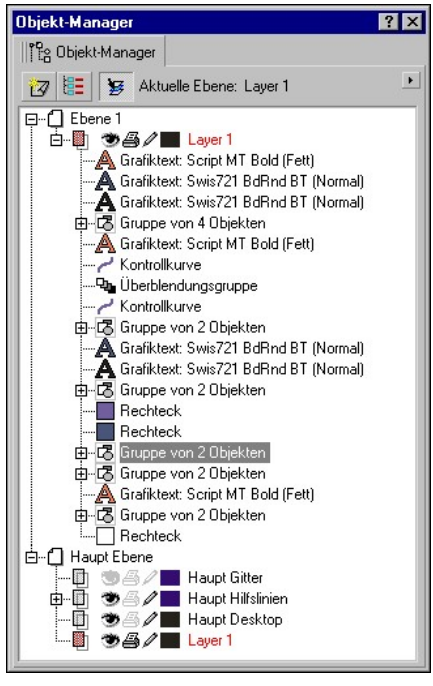
Verschieben eines Duplikats

3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind Sie vielleicht zunächst irritiert. Danach sehen Sie nämlich nur die Markierungs- und die Knotenpunkte der Gruppe – die Gruppe selbst ist nicht zu sehen. Das folgende Bild belegt dies:



Nach dem Verschieben ist fast nichts zu sehen

4. Was ist der Grund für die „Unsichtbarkeit“? Nun, es liegen einfach andere Objekte darüber. Deshalb werden die duplizierten Elemente verdeckt. Die Duplikate werden nämlich in der Ebenenhierarchie immer direkt über dem Original plaziert. Um dies beurteilen zu können, wechseln wir zum Objekt-Manager. Dort sehen Sie die Objekte-Hierarchie. Das zuerst aufgeführte Objekt liegt nämlich an oberster Stelle, das zuletzt aufgeführte Objekt liegt ganz unten.



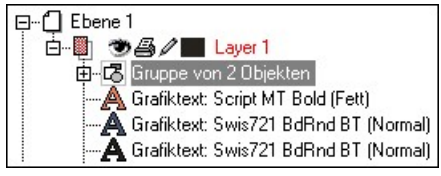
Die neue Gruppe im Objekt-Manager

5. Die Objektlage können Sie – Sie können es sich sicher schon denken – auf unterschiedliche Arten ändern. Im Untermenü *Anordnen/Anordnung* finden Sie die notwendigen Einträge. Außerdem können Sie Tastenkombinationen benutzen, um die Reihenfolge der ausgewählten Objekte zu ändern. Drücken Sie die Umschalt-Taste in Verbindung mit der Pfeil-nach-oben-oder der Pfeil-nach-unten Taste, um das Objekt ganz nach vorne oder hinten zu setzen. In Zusammenhang mit der Strg-Taste wird das Objekt schrittweise nach oben oder unten verschoben.

6. Die beste Orientierung haben Sie allerdings, wenn Sie die Möglichkeiten des Objekt-Managers nutzen. Ziehen Sie mit der Maus das Objekt einfach nach oben. Ein Pfeil zeigt an, wo das Objekt nach dem Loslassen der Maustaste eingefügt wird. Sie sehen den Pfeil im nächsten Bild. Achten Sie darauf, daß das folgende Symbol erscheint. Sie können nämlich auch Gruppen per Drag & Drop erzeugen. Dann erscheint aber ein anderes Symbol, mit mehreren Formen neben dem Pfeil.

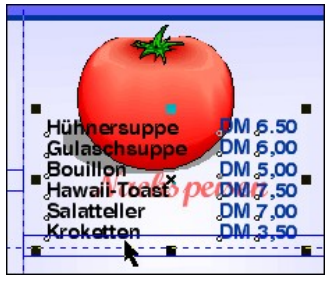
Verschieben der Gruppe per Drag & Drop

7. Nachfolgend sehen Sie die geänderte Hierarchie – die Gruppe liegt nun an der obersten Position im Objektstapel.



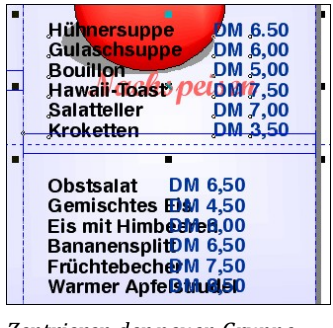
Die neue Objekthierarchie

8. Im Bild ist nun die Objektgruppe zu sehen:



Die Gruppe an der obersten Position

9. Nun können Sie mit dem Ausrichten beginnen. Zuerst wird die neue Gruppe mit Hilfe unseres Hilfsrechtecks mittig ausgerichtet. Am schnellsten geht dies mit der [V]-Taste. Denken Sie daran, immer zuletzt das Objekt auszuwählen, an dem die anderen ausgerichtet werden sollen.



Zentrieren der neuen Gruppe

10. Anschließend wird der untere Textblock links zu der Gruppe ausgerichtet. Dazu benutzen Sie am besten die [L]-Taste.

11. Danach wird der Textblock mit den Preisen rechts zu der Gruppe justiert. Dazu dient die [R]-Taste. Das Ergebnis zeigt das folgende Bild. Dort sehen Sie auch, daß wir im folgenden Arbeitsschritt etwas schummeln müssen, da zwei Textzeilen zu lang sind.

Die ausgerichteten Elemente

Kürzel merken

Durch die neuen Tastenbefehle beim Ausrichten können Sie viel Zeit einsparen. Deshalb ist es sehr empfehlenswert die Abkürzungen zu lernen. Das ständige Aufrufen des *Ausrichten*-Dialogfelds entfällt.

12. Das Problem der zu langen Zeilen lösen wir im ersten Fall durch eine Abkürzung. Die zweite zu lange Zeile brechen wir einfach auf zwei Zeilen um. Dadurch muß in der Preisspalte natürlich eine Leerzeile eingefügt werden – ansonsten ist der Preis zur letzten Position falsch plaziert.

13. Damit sind die ersten Umänderungen abgeschlossen. In den folgenden Arbeitsschritten können wir uns nun der farblichen Gestaltung widmen.

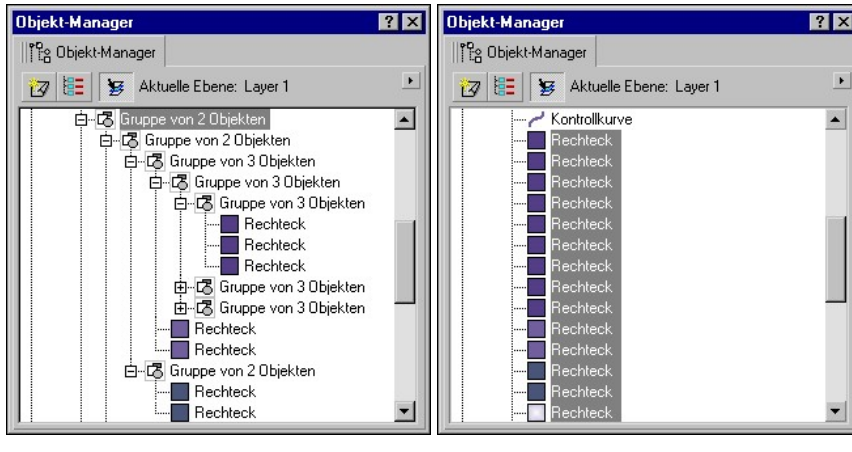
Der nächste Zwischenschritt

Verschachtelte Gruppierungen

Bevor wir die Objekte füllen können, müssen wir noch einige Gruppen auflösen. Wenn Sie den Untergrund der linken Seite anklicken, sehen Sie an der Statuszeile, daß es sich dabei um eine Gruppe handelt. Wie diese Gruppe aufgebaut ist, zeigt der Objekt-Manager. Dort sehen Sie, daß es sich um eine Gruppe handelt, in der sich weitere Gruppen befinden.

Wenn Sie nun die Tastenkombination Strg + U benutzen würden, um die Gruppierung aufzuheben, wäre es sehr umständlich – Sie müßten dann jede einzelne Gruppe aufheben.

Um alle Gruppen inklusive der darin enthaltenen Gruppen aufzuheben, benutzen Sie die Funktion , die Sie auch über die Eigenschaftsleiste erreichen. Damit erhalten Sie lauter einzelne Elemente, die in ihrer Hierarchie nicht verändert werden. Sie sehen dies in den beiden folgenden Abbildungen. Links ist die verschachtelte Gruppe, rechts sind die einzelnen Elemente zu sehen.



Aufheben einer verschachtelten Gruppe

Die einzelnen Elemente der Gruppe bleiben nach dem Aufheben der Gruppierung alle markiert. Diesen Umstand wollen wir nutzen, um eine neue Gruppe zu erzeugen – die Rauten im Kopfbereich sollen nämlich gruppiert sein.

Halten Sie dazu die Umschalt-Taste gedrückt. Klicken Sie dann alle Elemente an, die in der neuen Gruppe nicht enthalten sein sollen. Im Objekt-Manager können Sie beobachten, ob die richtigen Elemente abgewählt wurden. Falls die Abwahl schwierig ist, können Sie die Elemente auch im Objekt-Manager abwählen. Wenn Sie die Strg-Taste drücken, können Sie einzelne Elemente abwählen. Die Elemente, die wir als Gruppe erhalten wollen, sehen Sie im folgenden Bild.

Abwahl von Objekten

Flächen füllen

Der Untergrund besteht aus drei Rechtecken, die wir nun mit einer Musterfüllung versehen wollen. Wählen Sie die drei Rechtecke aus. Auch hierbei müssen Sie zuvor die Gruppierungen aufheben. Das zum Füllen notwendige Werkzeug finden Sie im *Füllungs*-Flyout. Sie sehen das Symbol in der Überschrift. Im folgenden Dialogfeld wählen wir die *Bitmap*-Option aus. Die voreingestellten Werte für die Größe des Musters bleiben bestehen.

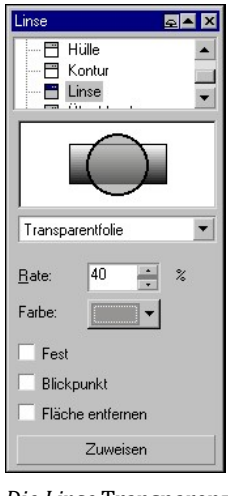
Ein Bitmap-*Muster*

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend:

Der Hintergrund ist gefüllt

Effekte anwenden

Für den Balken im Kopfbereich wollen wir einen Effekt verwenden. Der Balken soll in derselben Struktur gefüllt werden, wie der untere Bereich. Allerdings soll hier eine Tönung angebracht werden. Für diese Aufgabenstellung wollen wir die Funktion *Effekte/Linse* verwenden. In dem Listenfeld wählen wir die *Transparenz*-Linse aus:



Die Linse Transparenz

Als Farbe wählen wir über das Farbfeld einen Wert aus, der zu der Untergrundstruktur paßt. Wir verwendeten die CMYK-Farbwerte 36/55/19/90. Nach dem Anwenden der Farbe fällt eine ungünstige Konstruktion der Vorlage auf: Sie sehen nämlich an der unteren Kante, wo zuvor nur eine Linie zu erkennen war, auf einmal ein Rechteck durchscheinen.

Ein Rechteck wird sichtbar

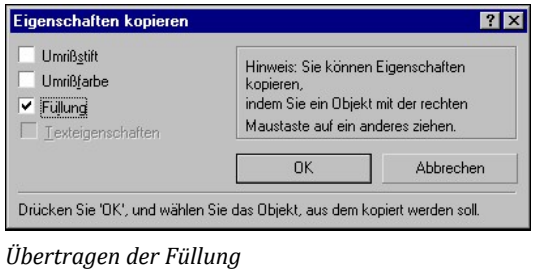
Es fallen einige ungünstig konstruierte Elemente in der CorelDRAW-Vorlage auf. So besteht das durchscheinende Rechteck aus drei Teilen. Diese drei Teile müssen nun gemeinsam ausgewählt werden.

Dies geht am schnellsten, wenn Sie einen Rahmen um diesen Bereich ziehen – so wie es die folgende Abbildung zeigt.

Die drei Rechtecke werden markiert

Dehnen Sie dann die ausgewählten Rechtecke so stark in der Höhe, daß wieder der Eindruck einer Linie entsteht. Da die „Linie“ noch ausgewählt ist, wollen wir nun gleich die richtige Füllfarbe übernehmen. Dieses Element soll genauso gefüllt werden, wie das zuvor eingefärbte, transparente Objekt.

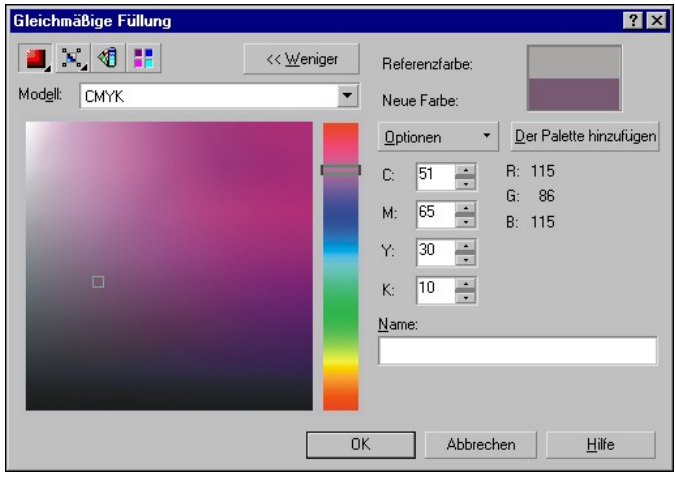
Dazu benutzen wir die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren aus*. Markieren Sie dort aber nur das Optionsfeld *Füllung*. Damit bleiben alle Attribute erhalten – bis auf die Füllung. Zeigen Sie nach dem Bestätigen mit dem Pfeil auf das Rechteck, dessen Attribute Sie übernehmen wollen. Die Transparenz, die dort eingestellt ist, wird dabei nicht mit übernommen.



Übertragen der Füllung

Danach wollen wir die Farbe noch etwas abtönen. Rufen Sie dazu das Füllungswerkzeug auf.

Schalten Sie über die *Mehr*-Schaltfläche die zusätzlichen Optionsfelder ein. In den CMYK-Wertfeldern verändern Sie nun ausschließlich den letzten Wert, der für die Schwärzung zuständig ist. Tragen Sie dort den Wert 10 ein, um die Farbe leicht abzudunkeln. Sie sehen den Unterschied zwischen der alten Farbe und dem veränderten Wert in den beiden Vorschaubildern oben rechts im Dialogfeld.



Der Schwarz-Anteil der Farbe wird verändert

Die neuen Attribute werden nun auf die Rauten übertragen, da diese ebenfalls die dunkleren Farbwerte erhalten sollen. Anschließend wollen wir die *Transparenz*-Linse des darunterliegenden Rechtecks anwenden. Natürlich könnten Sie nun einfach dieselben Werte im *Linsen*-Rollup-Menü eintragen, die Sie zuvor verwendet hatten. Wir wollen Ihnen aber einen anderen – einfacheren Weg vorstellen.

Effekte übertragen

Im *Effekte*-Menü gibt es ein Untermenü: *Kopieren*. Da unsere Rauten noch markiert sind, wollen wir die Funktion *Effekte/Kopieren/Linse* nutzen. Diese wird natürlich nur angeboten, wenn sich ein Objekt mit einem Effekt im Dokument befindet. Zeigen Sie dann mit dem Pfeil, der nach dem Aufruf der Funktion erscheint, auf das darunterliegende Rechteck, an dem die Linse angewendet wurde.

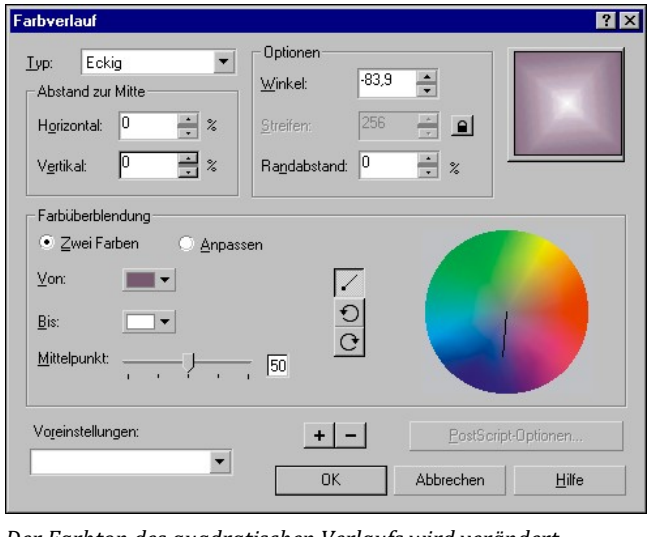
Danach erhalten alle Rauten die Transparenzlinse zugewiesen. Das Kopieren von Eigenschaften ist oft schneller, als das Neueinstellen der Werte. In dem Menü werden immer nur diejenigen Funktionen angeboten, die auch im Dokument enthalten sind.

Nachdem nun der Kopfbereich fertiggestellt ist, wollen wir uns den Objekten am Fuß des Dokuments widmen. Dort sind drei schmale Rechtecke, die jeweils innen hell, und außen eingefärbt sind. Diese drei Elemente sollen nun den Rechtecken im Kopfbereich angepaßt werden. Die Ausgangssituation sehen Sie im nächsten Bild.

Die Fußleiste soll verändert werden

Nach dem Aufruf der Verlaufsfüllung sehen Sie die momentan eingestellten Werte. Diese sollen auch erhalten bleiben. Wir stellen lediglich den dunkleren Farbton auf die CMYK-Farbwerte 51/65/30/10 ein. Diese Werte entsprechen der Farbe, die wir im Kopfbereich verwendet haben.

Der eingestellte quadratische Verlauf bleibt erhalten. Er sorgt dafür, daß die Außenkanten den eingestellten Farbton erhalten.



Der Farbton des quadratischen Verlaufs wird verändert

Transparenz einstellen

In der Werkzeugleiste finden Sie unter dem oben gezeigten Symbol ein interaktives Hilfsmittel, um Transparenzen einzustellen. Wir wollen dieses Werkzeug verwenden, um die Fußleiste in den Hintergrund treten zu lassen. Sie soll nur ein unauffälliges Element werden. Die Transparenz soll dem Verlauf entsprechen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig.

1. Markieren Sie das linke der drei Rechtecke. Auch die Fußzeile besteht aus drei Teilelementen.

2. Rufen Sie das interaktive *Transparenz*-Hilfsmittel auf.

3. In der Eigenschaftsleiste finden Sie die Optionen zum Ändern der Transparenzeigenschaften. Zunächst ist dort allerdings nur ein einziges Listenfeld aktiv. In diesem wählen Sie die Transparenzform aus. Stellen Sie hier ein.

Die Verlaufsform wird ausgewählt

4. Nach der Auswahl werden auch die anderen Schaltflächen aktiv. Stellen Sie nun über die – im nächsten Bild gezeigte – Schaltfläche den quadratischen Verlauf ein. Die Formen entsprechen denen, die Sie bereits von der Verlaufsfüllung her kennen.

Auswahl des quadratischen Verlaufs

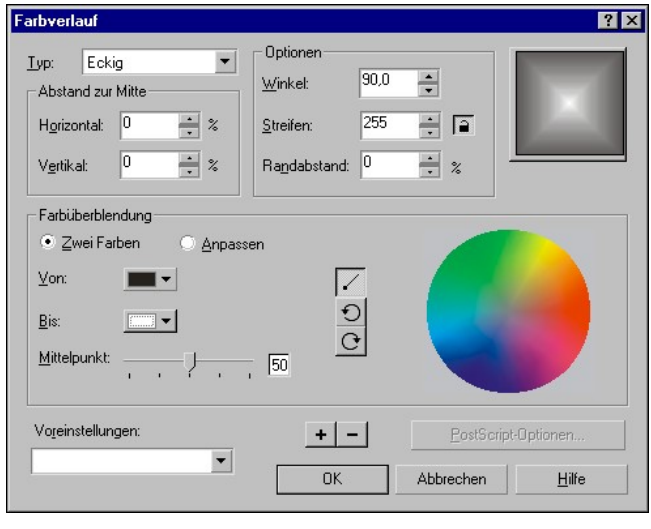
5. Danach sehen Sie am Objekt die folgenden Symbole. Mit der momentanen Einstellung erhalten Sie eine Transparenz, bei der die Mitte durchsichtig, und die Ränder deckend sind.

Die Transparenz am Objekt

6. Die Symbole zeigen an, wie transparent die Bereiche sind. Schwarze Kästchen bedeuten volle Transparenz, weiße volle Deckkraft. Sie können die Deckkraft verändern, indem Sie eine Farbe aus der Farbpalette ziehen, und diese auf der Linie oder den beiden Eckpunkten ablegen. Legen Sie die Farbe innerhalb der Linie ab, wird dort ein neues Symbol eingefügt. Sie sehen im nächsten Bild das Symbol, wenn Sie die Farbe am oberen Eckpunkt ablegen:

Die Transparenz wird interaktiv zugewiesen

7. Über die Schaltfläche *Transparenz bearbeiten* können Sie das folgende Dialogfeld aufrufen, und dort die Einstellungen vornehmen. Wir tauschten hier die beiden Farben in den Farbfeldern aus, die anderen Werte haben wir in den Standardvorgaben belassen.



Die Transparenzwerte numerisch verändern

8. Sie sehen die Auswirkungen auf unser Rechteck im folgenden Bild. Die Farbe an den Rändern ist – wie gewollt – nur noch sehr schwach zu erkennen.

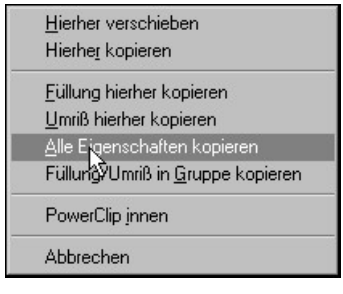
Das erste Ergebnis

Eigenschaften per Maus kopieren

Die eingestellten Füllungs-Eigenschaften wollen wir nun wieder auf die beiden anderen Rechtecke übertragen. Dazu wollen wir eine weitere Möglichkeit nutzen, die CorelDRAW zur Verfügung stellt. Sie können nämlich die Attribute auch kopieren, ohne dafür eine Menü-Funktion zu benötigen. Klicken Sie dazu das Ausgangsobjekt mit der rechten Maustaste an, und ziehen Sie es auf das nächste Rechteck. Im nächsten Bild sehen Sie den geänderten Mauszeiger.

Ablegen von Eigenschaften

Nach dem Loslassen der Maustaste öffnet sich das folgende Popup-Menü, in dem Sie einstellen können, welche Eigenschaften Sie auf dem Objekt ablegen wollen. Klicken Sie hier auf die Funktion *Alle Eigenschaften kopieren.*

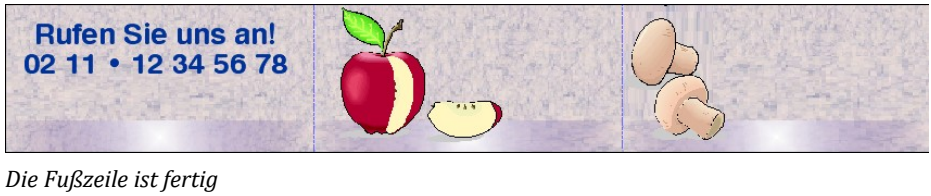


Das Popup-Menü

Danach werden die Umriß- sowie die Füllattribute übertragen.

Die Attribute sind übertragen

Anschließend werden die Transparenzattribute über die beschriebene Menüfunktion auf die beiden Rechtecke übertragen, um das folgende Ergebnis zu erreichen.

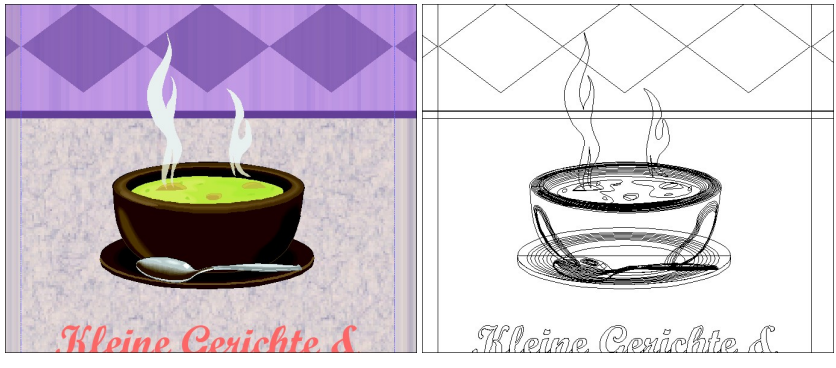


Die Fußzeile ist fertig

Ändern einer Clipart

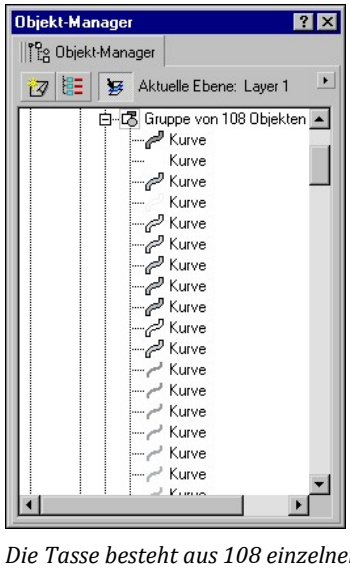
Die Suppentasse auf der mittleren Seite gefällt uns nicht – sie ist zu dunkel. Nun könnte man meinen, daß die dunkle Fläche einfach umgefärbt werden kann. Dem ist aber leider nicht so.

Im normalen Ansichtsmodus – den Sie im linken Teil der folgenden Abbildung sehen – erscheint die dunkle Farbe als eine Fläche. Wenn Sie aber in dem Umriß-Modus umschalten, ist das Problem zu erkennen. Die helleren Bereiche sind durch Überblendungen erzeugt.



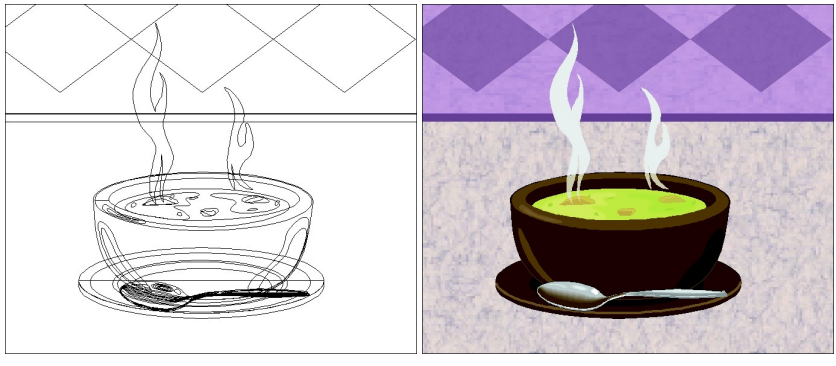
Die Suppentasse in zwei unterschiedlichen Ansichtsmodi

Ein Blick in den Objekt-Manager zeigt, daß keine Überblendungsobjekte mehr vorhanden sind, sondern nur einzelne Kurven. Die Tasse besteht insgesamt aus 108 Kurven. Dadurch ist eine einfache und schnelle Bearbeitung natürlich nicht möglich. Leider sind die Elemente der mitgelieferten Vorlagen und der Clipart nicht immer für eine einfache Bearbeitung optimiert.



Die Tasse besteht aus 108 einzelnen Kurven

Nun bleibt uns nichts anderes übrig, als alle überflüssigen Objekte der nicht mehr vorhandenen Überblendungen zu löschen. Sie sehen die reduzierte Fassung im linken Teil des folgenden Bildes. Im rechten Bild sehen Sie, daß praktisch kein Unterschied zu sehen ist. Sie haben aber nun den Vorteil, die Tasse umfärben zu können.



Die überflüssigen Überblendungen sind gelöscht

Ziehen Sie die gewünschten – helleren – Farben auf die betreffenden Objekte der Tasse. Eine mögliche Variante sehen Sie im folgenden Bild.

Die Tasse ist umgefärbt

Anschließend stellen wir an einigen Stellen eine neue Überblendung her. Da es sich hier aber eher um ein unbedeutendes Objekt handelt, wollen wir an dieser Stelle nicht näher auf die Arbeitsschritte eingehen.

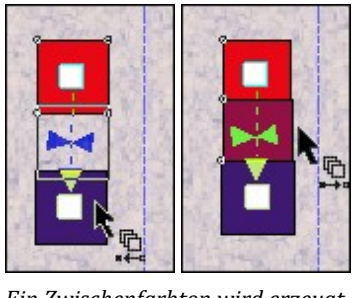
Das folgende Bild zeigt das nächste Zwischenstadium. Im vorletzten Arbeitsschritt wollen wir uns nun der farblichen Gestaltung der Schriftzüge annehmen.

Das nächste Zwischenstadium

Farben einmitten

Für die farbliche Gestaltung der Überschrift wählen wir die CMYK-Farbe mit den Werten 9/97/92/0. Dies ist ein Farbton, der sich harmonisch in die bisher verwendeten Farben eingliedert. Für die Preis-Textblöcke wählen wir eine Farbe, die auf das zuvor verwendete Violett aufbaut: 61/65/30/25. Als dritte Farbe soll eine Mischung dieser beiden Farben verwendet werden.

Um diese Farbe zu erhalten, konstruieren wir zunächst zwei Hilfsrechtecke, die wir mit den beiden Farben versehen. Anschließend stellen wir eine Überblendung her, bei der nur ein einziges Element eingefügt wird. Da bei Überblendungen die Eigenschaften der Ausgangsobjekte interpoliert werden, erhalten wir mit diesem Verfahren genau den erforderlichen Zwischenfarbton.



Ein Zwischenfarbton wird erzeugt

Nachdem die neue Farbe auf die gewünschten Elemente übertragen wurde, können Sie die Hilfsobjekte entweder löschen, oder auf der – momentan ausgeblendeten – Hilfslinienebene plazieren.

Die rötliche Farbe weisen wir den Überschriften zu, den Zwischenton allen Speisebezeichnungen und dem mittleren Element auf der linken Seite. Den violetten Farbton weisen wir dem untersten Element auf der ersten Seite und den Preisen zu.

Sie können sich das Ergebnis auf der CD des Buches im Verzeichnis \ARBEITEN ansehen. Die Datei heißt SPEISE6.CDR.

Das nächste Ergebnis

Schatten zuweisen

Falls Sie die Grafik noch weiter aufwerten wollen – und einige Geduld aufbringen –, können Sie alle Text und Clipart-Objekte auswählen, und einen weich auslaufenden Schatten anbringen. Die Grafik wird dadurch moderner und eleganter. Wir verwendeten die folgenden Einstellungen:

Ein weicher Schatten wird angebracht

Bei aller Eleganz, die die Schatten-Version hat, müssen Sie bedenken, daß es leider recht lange dauert, wenn CorelDRAW die weichen Schatten berechnet. Selbst das Öffnen der Datei dauert dann deutlich länger. So ist es empfehlenswert eine Endversion ohne Schatten unter einem anderen Namen zu speichern als die Endversion mit Schatten.

Sie finden unser Endergebnis mit dem weichen Schatten auf der CD des Buches ebenfalls im Verzeichnis \ARBEITEN. Wir haben diese Version SPEISE6S.CDR genannt.

Nachfolgend sehen Sie zum Abschluß die Schattenversion.

Das Endergebnis mit weichem Schatten

Das Bearbeiten der Vorlage hat sich gelohnt!

Sie haben in diesem Workshop sicherlich bemerkt, daß es sich lohnt die Vorlagen grafisch weiterzubearbeiten. Obwohl wir keine umwerfenden Veränderungen durchgeführt haben, ergibt sich ein völlig anderer Gesamteindruck der Grafik.

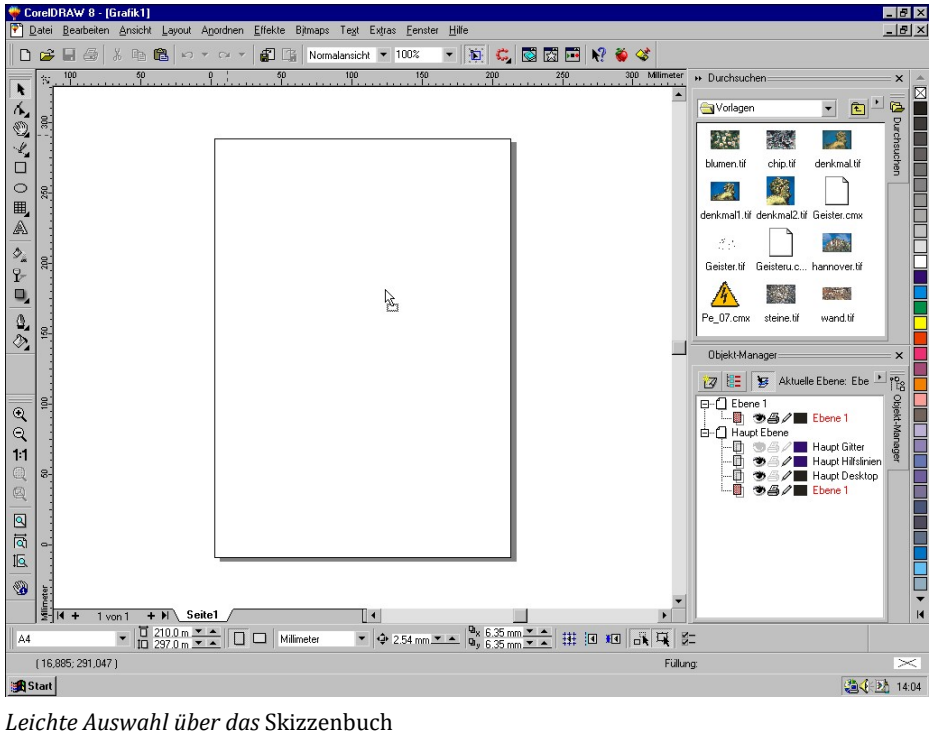
Das Ergebnis ist grafisch ausgearbeitet und ausgewogen. Außerdem ist die farbliche Gestaltung ausgewogen.

5.4 Cliparts verwenden

In unserem folgenden Workshop wollen wir einen Briefbogen gestalten. Dazu verwenden wir ein Element, das wir der Clipart-Sammlung von CorelDRAW entnehmen. Sie finden das Ausgangsmotiv auf der CD des Buches im Verzeichnis \VORLAGEN. Um dieses Grundelement konstruieren wir die anderen Elemente, die für den Briefbogen notwendig sind.

Rufen Sie die Funktion auf, um die benötigte Clipart anhand der Vorschaubilder erkennen zu können. Die Suche im *Skizzenbuch* erfolgt wie beim Windows-Explorer.

Ziehen Sie nach dem Auffinden des gewünschten Verzeichnisses das betreffende Motiv einfach aus dem Skizzenbuch heraus auf die Arbeitsfläche, und legen Sie es dort ab.

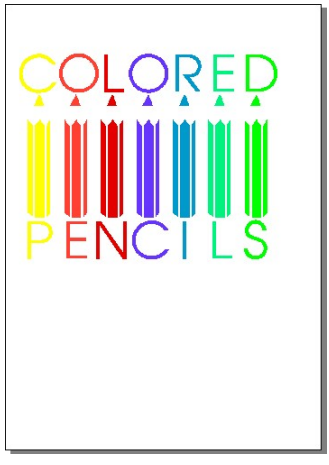


Leichte Auswahl über das Skizzenbuch

Öffnen als Datei

Wenn Sie das ausgewählte Clipart-Motiv übrigens als eigenständige Datei öffnen möchten, brauchen Sie nur doppelt auf das Vorschaubild im Skizzenbuch zu klicken. Danach wird die CMX-Datei geöffnet.

Nach dem Plazieren auf dem Bildschirm sehen Sie das folgende Motiv. Auch hier fällt nach dem Aufheben der Gruppe als erstes auf, daß das Clipart-Motiv ungünstig konstruiert ist. Falls Sie meinen, Sie könnten die Texte einfach durch Editieren austauschen: Falsch! Die Texte liegen nicht als Textelemente vor, sondern als Kurvenobjekte, bei denen natürlich kein Editieren möglich ist.



Das geladene Clipart-Motiv

Also müssen wir nun als erstes zwei neue Textobjekte erstellen. Dazu verwenden wir die Schrift „Staccato555 BT“. Anschließend muß diese Schrift auf dieselbe Größe gebracht werden, wie die Breite des Stiftblocks. Öffnen Sie dazu das Rollup-Menü *Anordnen/Verändern/Größe*. Alternativ zum Aufruf über das Menü können Sie dieses Rollup auch mit der Tastenkombination Alt + F10 öffnen. Sie sehen das Rollup-Menü im nächsten Bild:

Verändern der Größe per Rollup-Menü

1. Markieren Sie im ersten Schritt die Buntstifte, und lesen Sie die Breite im Rollup-Menü ab. Merken Sie sich den Wert, und markieren Sie nun das erste Textobjekt.

2. Aktivieren Sie in dem Rollup-Menü die Option *Proportional.* Damit erhalten Sie bei Veränderungen des Objekts das Seitenverhältnis.

3. Tragen Sie nun den zuvor festgestellten Wert für die Breite ein. Die Höhe wird automatisch angepaßt.

4. Übertragen Sie die eingestellten Werte auf den Schriftzug, indem Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken. Das Textobjekt hat nun exakt die Breite des Buntstiftblocks.

5. Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte auch bei dem zweiten Textobjekt. Dieses hat fast dieselbe Größe. Es soll aber exakt genauso breit sein wie der Buntstiftblock.

Buchstaben umfärben

Die einzelnen Buchstaben sollen nun jeweils in einer anderen Farbe eingefärbt werden – so wie es auch bei der Ausgangs-Clipart schon der Fall war. Diese Aufgabe wollen wir nutzen, um die Möglichkeiten, wie Farbwerte gespeichert werden können, zu erläutern.

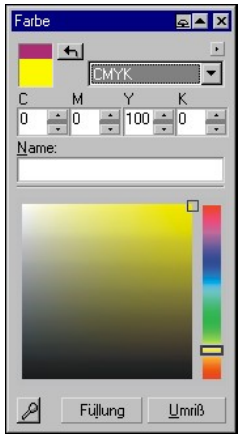
Kein Übertragen

Die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren aus* können wir in diesem Fall nicht verwenden, da damit immer der gesamte Text eingefärbt wird. Einzelne Buchstaben können so also nicht umgefärbt werden.

Das Farben-Rollup-Menü

Im Füllungen-Flyout der Hilfsmittelleiste finden Sie die oben gezeigte Schaltfläche, mit der Sie das *Farben*-Rollup-Menü öffnen. Mit Hilfe dieses Menüs wollen wir die Farben, die in dem Clipart-Motiv verwendet werden speichern, um sie dann auf die neuen Textobjekte übertragen zu können.

Im unteren Bereich des Rollup-Menüs sehen Sie eine Schaltfläche mit einem Pipetten-Symbol. Damit können Sie Farben aus dem Dokument in das Rollup-Menü übertragen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche. Danach ändert sich der Mauszeiger in einen kräftigen Pfeil. Zeigen Sie zunächst auf die gelbe Farbe.

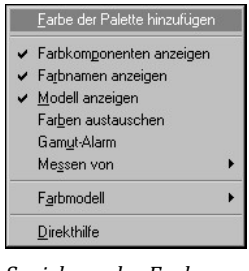


Das Farben-*Rollup*

Tragen Sie nach dem Aufnehmen der Farbe im Namenseingabefeld einen Namen für die aufgenommene Farbe ein. So können Sie die Farbe später leicht wieder auffinden.

Speichern von Farben

Klicken Sie dann auf den kleinen Pfeil, den Sie im Kopfbereich auf der rechten Seite des Rollup-Menüs sehen. Dann öffnet sich ein Menü, in dem Sie zusätzliche Optionen finden. Über den ersten Eintrag können Sie die aktuelle Farbe in die Farbpalette übertragen.



Speichern der Farbe

Wiederholen Sie diesen Vorgang bei allen sieben Farben, die in dem Clipart-Motiv vorkommen. Die zweite Farbe veränderten wir dabei leicht, da das Orange etwas zu dunkel geraten ist. Wir verwendeten dort die CMYK-Farbwerte 0/30/100/0.

Die neu aufgenommenen Farben werden an das Ende der aktuellen Farbpalette angehängt. Mit der Funktion *Extras/Paletten-Editor* lassen sich Farbpaletten verändern. Diese Verwaltungs-Option benötigen wir zunächst nicht.

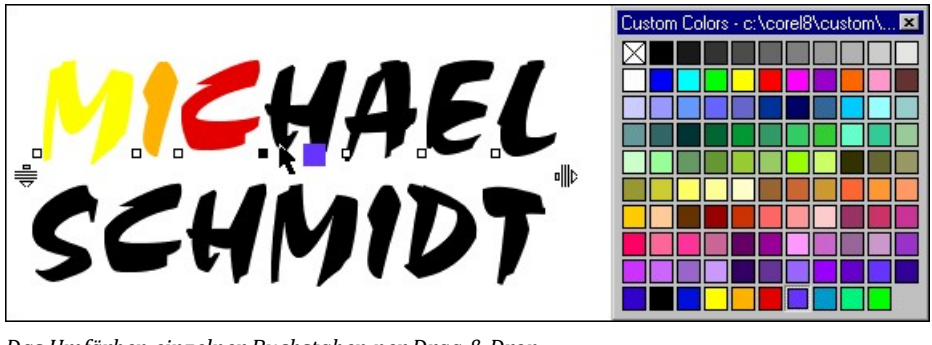
Wenn Sie die Farbpalette aufklappen, sehen Sie die sieben neuen Einträge – wir zeigen die Farbpalette im folgenden Bild als freischwebendes Fenster.

Die Farbpalette wurde ergänzt

Einfärben per Drag & Drop

Nun können wir die einzelnen Buchstaben leicht per Drag & Drop einfärben. Dazu benötigen wir das Knotenbearbeitungswerkzeug. Markieren Sie den ersten Buchstaben, und ziehen Sie dann die erste Farbe auf den Buchstaben. Markieren Sie dann nacheinander alle Buchstaben, und füllen Sie jeden Buchstaben mit einer der gespeicherten Farben, so daß sich ein regenbogenähnliches Textobjekt ergibt.

Im nächsten Bild sehen Sie die Drag & Drop-Möglichkeit des Füllens. Sie müssen dabei allerdings beachten, daß immer nur der markierte Buchstabe gefüllt werden kann.



Das Umfärben einzelner Buchstaben per Drag & Drop

Dieselben Schritte müssen anschließend mit dem zweiten Textobjekt wiederholt werden. Nun wollen wir die beiden Textelemente und die Stifte in die richtige Position bringen. Es soll – wie beim Clipart-Motiv – ein Textblock oberhalb, der andere unterhalb des Stiftblocks plaziert werden.

Löschen Sie zunächst aus der Original-Clipart die Kurvenobjekte der beiden Worte. Am leichtesten geht dies, indem Sie einen Rahmen um die „Buchstaben“ ziehen, und dann die Entf-Taste drücken.

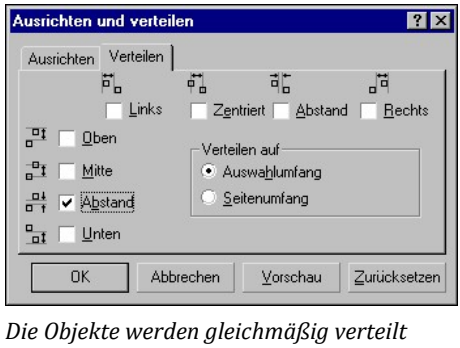
Schieben Sie dazu die beiden neuen Textobjekte zunächst „per Augenmaß“ an die richtige Stelle.

Austausch der Texte

Objekte verteilen

Zum präzisen Ausrichten verwenden wir die Funktion *Anordnen/Ausrichten und Verteilen*. Die Registerkarte *Ausrichten* innerhalb dieses Dialogfelds kennen Sie ja bereits. Hier stellen wir für die horizontale Ausrichtung *Mitte* ein.

Danach nutzen wir die Optionen der zweiten Registerkarte. Dort können Sie den Abstand zwischen Objekten gleichmäßig aufteilen. In unserem Beispiel wollen wir erreichen, daß der Abstand zu den beiden Textelementen gleich groß ist. Deshalb markieren wir für die vertikale Verteilung die Option *Abstand*. Die nächste Abbildung zeigt die verwendete Einstellung.



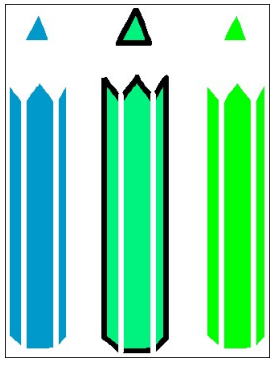
Die Objekte werden gleichmäßig verteilt

Vorschau

Nutzen Sie die Vorschau-Schaltfläche, um die Auswirkungen an den ausgewählten Objekten beurteilen zu können.

Das nächste Problem

Um die farbigen Elemente besser vom Untergrund abzuheben, wollen wir die Texte sowie die Gruppe der Stifte mit einer dünnen Kontur versehen. Dabei tritt das folgende Problem auf:



Eine falsche Kontur

Die Konstruktion der Stifte ist sehr unglücklich vorgenommen worden. Die Form besteht nämlich aus einem Polygon, über das einfach zwei weiße Striche gelegt wurden. So können wir also den Stift nicht ohne weiteres mit einer Kontur versehen. Den Grund zeigt das vorige Bild – die weißen Striche überlagern die schwarze Kontur.

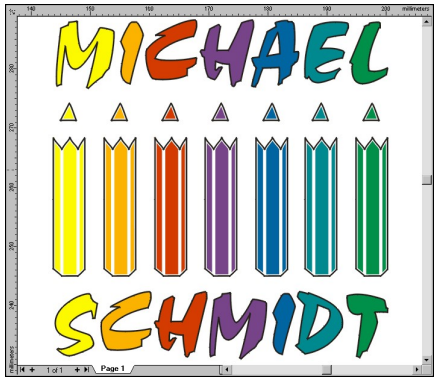
Derartige Schwierigkeiten tauchen bei Clipart-Motiven immer wieder auf. Um nun dennoch eine Kontur anbringen zu können, müssen wir einen gewaltigen Umweg in Kauf nehmen. Jeder Stift besteht aus mehreren Teilelementen. Deshalb sollten Sie zuerst die Stiftgruppe markieren, und dann aus der Eigenschaftsleiste die Funktion *Gruppierung aller Objekte aufheben* auswählen, so daß auch die Untergruppen aufgelöst werden.

Danach werden alle gefüllten Elemente einzeln ausgewählt. Drücken Sie dabei die Umschalt-Taste, um die Objekte gemeinsam auszuwählen. Kopieren Sie nun die markierten Elemente in den Zwischenspeicher – am schnellsten geht das mit der Tastenkombination Strg + C. Fügen Sie den Inhalt des Zwischenspeichers dann wieder mit der Tastenkombination Strg + V ein. Das Duplikat wird an derselben Stelle plaziert, wie das Original. In der Objekthierarchie wird das Duplikat an der obersten Position abgelegt und automatisch ausgewählt.

Füllung aufheben

Klicken Sie nun in der Farbpalette mit der linken Maustaste auf das oberste Symbol mit dem Kreuz. Damit entfällt die Füllung – das Objekt ist leer. Anschließend versehen Sie es mit einer 0,5 Punkt starken Kontur. Diese Stärke erreichen Sie direkt über das Umriß-Flyout-Menü – Sie brauchen dazu kein Dialogfeld zu öffnen.

Zum Abschluß versehen Sie die beiden Textblöcke ebenfalls mit dieser Umrißstärke. Markieren Sie den gesamten Block, und gruppieren Sie ihn mit Strg + G. Damit ist unser Logo fertig, das wir nun auf unserem Briefbogen verwenden wollen.



Das fertige Logo

Den Briefbogen aufbauen

Wenn Sie einen Briefbogen gestalten möchten, müssen natürlich einige Elemente vorhanden sein: Name, Anschrift, Telefonnummer und Bankverbindung – falls Sie von Ihren Kunden Geldeingänge erwarten.

Daneben gibt es – meist bei Geschäftsbriefen – oft Felder, in denen Sie Bezug auf den Brief des Adressaten nehmen können. Solche Felder lauten dann zum Beispiel: „Ihre Nachricht vom“.

Zusätzlich können Sie, wenn Sie Fensterbriefumschläge verwenden wollen, noch Markierungen für das Adreßfeld anbringen. Praktisch sind auch Falzmarken, mit denen der Brief auf ein Drittel gefaltet wird, oder die Markierung der Mitte zum leichteren Lochen. Diese Markierungen sind meist dünne – unauffällige – Striche.

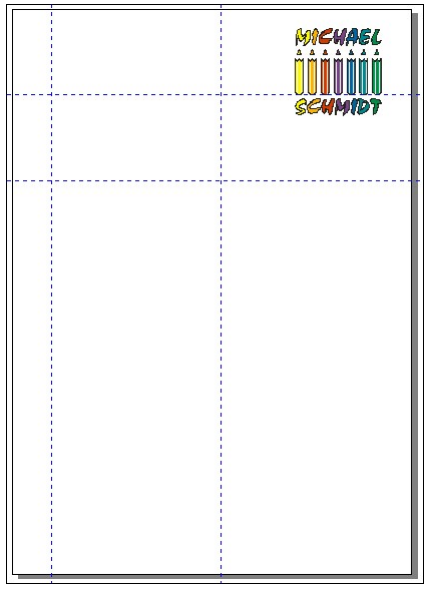
Wenn Sie möchten, können Sie neben dem Logo weitere grafische Zierelemente anbringen. Dabei müssen Sie aber beachten, daß der Briefbogen nicht überladen wird. Hier ist weniger oft mehr.

Gehen wir nun aber Schritt für Schritt vor.

1. Das Logo wird stark verkleinert und vorübergehend in der rechten oberen Ecke plaziert.

2. Als Papiergröße wählen Sie DIN A4. Klicken Sie dazu auf einen leeren Bereich im Arbeitsfeld. Dann werden alle Objekte abgewählt. In der Eigenschaftsleiste werden dann die Funktionen zum Einstellen des Seitenmaßes angezeigt.

3. Richten Sie zwei vertikale Hilfslinien an den Positionen 21 und 110 Millimeter ein. Außerdem benötigen wir zwei horizontale Hilfslinien an den positionen 207 und 252 Millimeter. Mit diesen vier Hilfslinien wird der Fensterbereich für den Versand im Fensterbriefumschlag markiert. Damit erhalten Sie zunächst folgenden Aussehen:



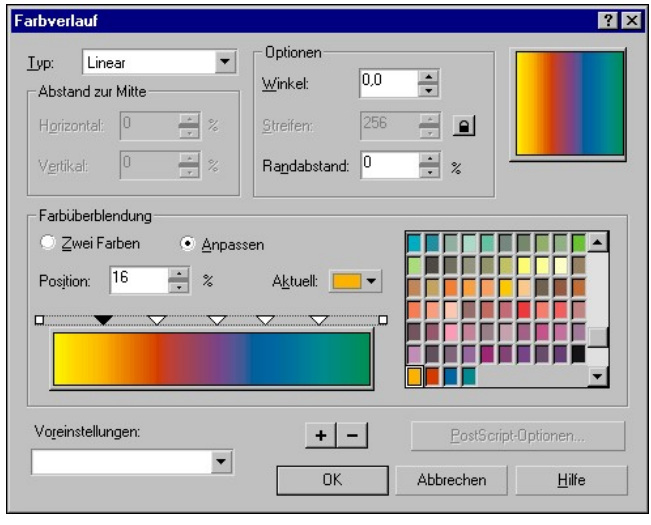
Die Hilfslinien sind eingerichtet

4. Nun benötigen wir ein Rechteck, das wir im unteren Bereich des Briefbogens plazieren, um dort die Anschrift unterzubringen. Die Breite des Rechtecks ist zunächst noch nicht von Bedeutung. Zeichen Sie ein Rechteck, das nahezu die gesamte Seitenbreite einnimmt. Die Höhe wird erst einmal so angesetzt, daß ungefähr drei Zeilen Text darin untergebracht werden können.

5. Dieses Rechteck erhält eine Füllung, die den bereits verwendeten Regenbogenfarben entspricht. Dazu können wir die Farben verwenden, die wir in die Farbpalette aufgenommen haben.

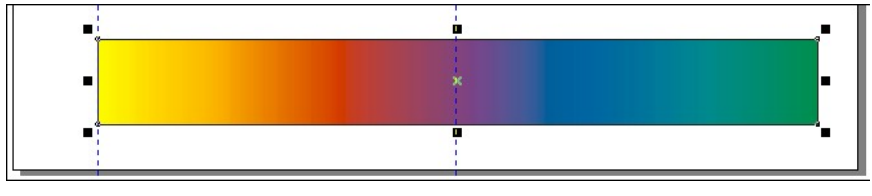
6. Rufen Sie dazu die Farbverlaufsfüllung über die Hilfsmittelleiste auf, und wählen Sie dort die Option *Linear*.

7. Auf dem Verlaufsvorschaubild geben Sie nun fünf zusätzliche Punkte im gleichen Abstand voneinander ein. Auf den Positionen werden nun die sieben Farben angeordnet, die wir gespeichert haben. Sie finden sie am Ende der Palette.



Der Regenbogenverlauf

8. Damit haben wir den Untergrund für unser Anschriftenfeld fertig. Nun benötigen wir als nächstes den Text für dieses Feld, das Sie im folgenden Bild sehen:



Das Feld für den Text ist fertig

9. Neben dem Namen und der Berufsbezeichnung geben wir in der ersten Zeile die Anschrift an. Die zweite Zeile wird verwendet, um Telefon- und Telefaxnummer zu plazieren. Außerdem wird dort die E-Mail-Adresse notiert. In der dritten Zeile befindet sich die Bankverbindung. Als Schriftart verwenden wir hier wieder die Schrift: „Staccato 555 BT“, die wir mit weißer Farbe füllen.

Der Text ist plaziert

10. Zentrieren Sie den Text in dem Feld in der Höhe und Breite. Die Schrift wurde so weit skaliert, daß sie das Feld ungefähr ausfüllt.

Schrift ausgleichen

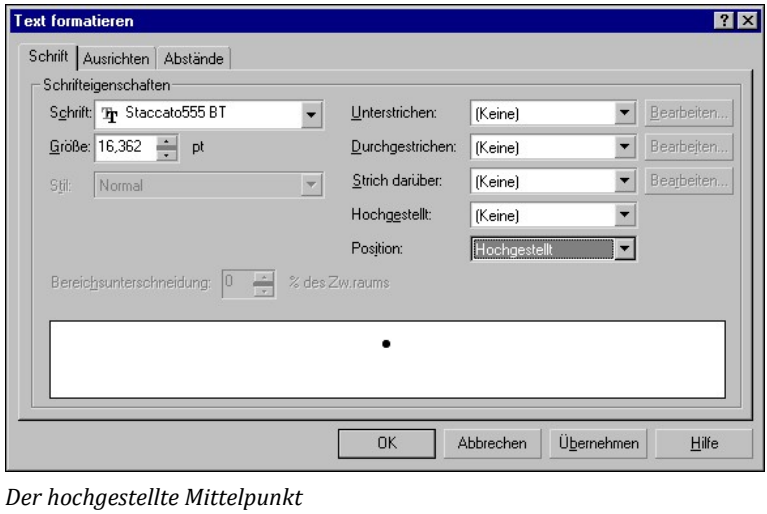
Als Trennelement zwischen den einzelnen Bezeichnungen haben wir einen Mittelpunkt verwendet, den Sie über den Nummernblock auf der Tastatur erreichen, wenn Sie die Alt-Taste drücken, und dann die Nummerntasten 0, 1, 4 und 9 nacheinander eintippen. Wie Sie im folgenden Bild sehen, sind diese Punkte standardmäßig zu groß, und zu hoch angeordnet.

Die Mittelpunkte passen nicht zum anderen Text

Um dieses typographische Manko auszugleichen, wählen Sie einen dieser Punkte mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug aus, und klicken Sie ihn doppelt an, um seine Formatierung zu ändern.

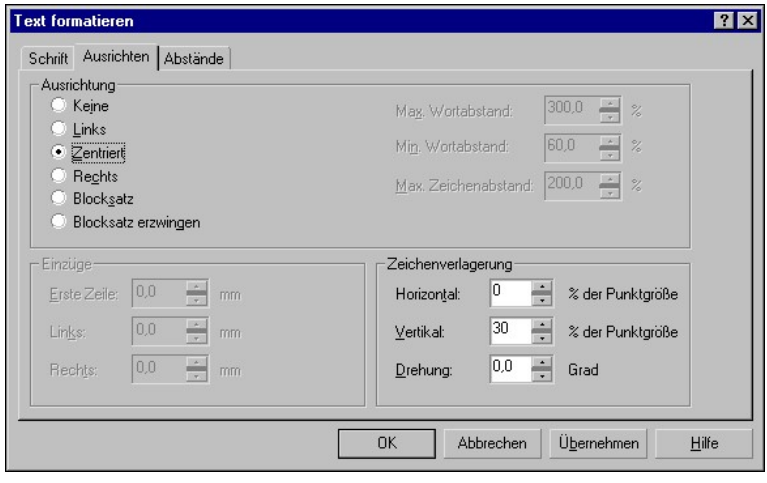
Die Größe des Punktes können Sie zum Beispiel durch Veränderung der Schriftgröße anpassen. Sie finden diese Optionen auf der ersten Registerkarte des Dialogfelds: *Schrift*.

Wir haben allerdings einfach die Position gewählt – das ersparte einige Versuche. Die passende neue Schriftgröße auf Anhieb zu finden, wäre schwieriger. Hier wären einige Versuche notwendig.



Der hochgestellte Mittelpunkt

Danach wechseln Sie zur Registerkarte *Ausrichtung*, und verändern dort die *Vertikale Zeichenverlagerung*. Hier werden Sie vermutlich nicht um mehrere Versuche herumkommen. Wir wählten die Einstellung 30 %.



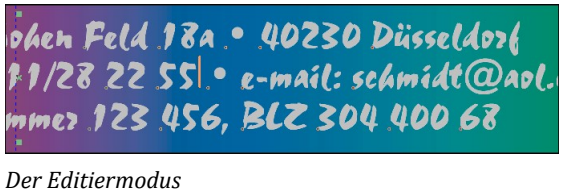
Die Vertikale Zeichenverlagerung

Im Editiermodus arbeiten

Wählen Sie nun erneut das Textwerkzeug aus. In diesem Fall wollen wir Ihnen eine andere Möglichkeit des Texteditierens, als die Änderung in dem Dialogfeld, vorschlagen.

Nach der Auswahl des Textwerkzeuges können Sie mit einem Klick in das Textobjekt den Text direkt dort editieren. Ein Einfügemauszeiger zeigt Ihnen dabei an, wo Sie sich gerade befinden. Sie können sich mit den Pfeiltasten im Text bewegen.

Es wäre aufwendig, wenn Sie bei jedem einzelnen Mittelpunkt die beiden Einstellungen ändern müßten. Schneller geht es, wenn Sie im Editiermodus den Punkt kopieren, und ihn an die anderen Stellen kopieren. Während des Editiermodus wird die Schrift abgegraut angezeigt. Eventuelle Füllungsattribute sehen Sie also nicht.



Der Editiermodus

Nach dem Kopieren der Punkte sieht das Schriftbild deutlich harmonischer aus:

Die veränderten Punkte

„Traditionellen“ Schatten plazieren

Da sich die Schrift nicht gut vom Hintergrund abhebt, wollen wir einen Schatten darunter plazieren. Dazu wollen wir aber nicht die neue Funktion des weichen Schattens verwenden, sondern die Methode, die bei allen bisherigen CorelDRAW-Versionen verwendet werden mußte.

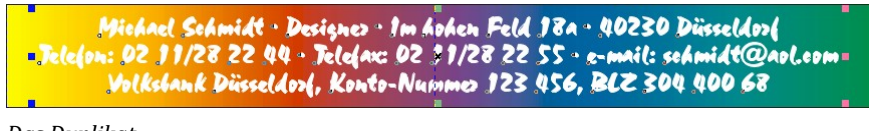
1. Markieren Sie den Schriftzug.

2. Rufen Sie die Funktion *Anordnen/Verändern/Position* auf. Dazu können Sie auch die Tastenkombination Alt + F7.

3. Stellen Sie dort die nachfolgend gezeigten Werte ein. Drücken Sie dann die Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen*.

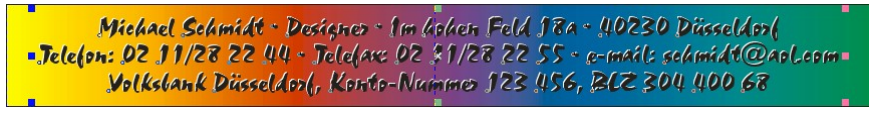
Die Position verändern

4. Damit wird die Positionsänderung nicht dem Original sondern einem Duplikat zugewiesen. Die Position des Originals bleibt unverändert. Am Bild wirkt sich die Änderung zunächst wenig aus, dort erscheint die Schrift nur etwas dicker, da ja beide Elemente dieselbe Füllung aufweisen. Das Duplikat wird über dem Original plaziert.



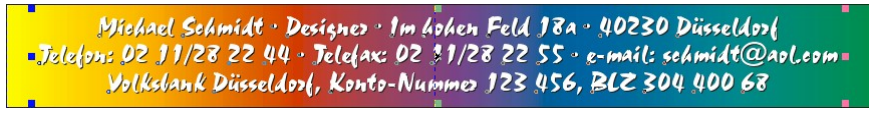
Das Duplikat

5. Färben Sie nun dieses Duplikat – das automatisch markiert ist – in schwarz ein.



Das eingefärbte Duplikat

6. Das Duplikat muß nun noch hinter das weiße Original plaziert werden. Dazu verwenden Sie am besten die Tastenkombination Strg + Bild-ab. Alternativ dazu können Sie natürlich auch die Funktion *Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten* verwenden. Damit hebt sich der Text besser vom Untergrund ab, ohne daß er zu stark auffällt.

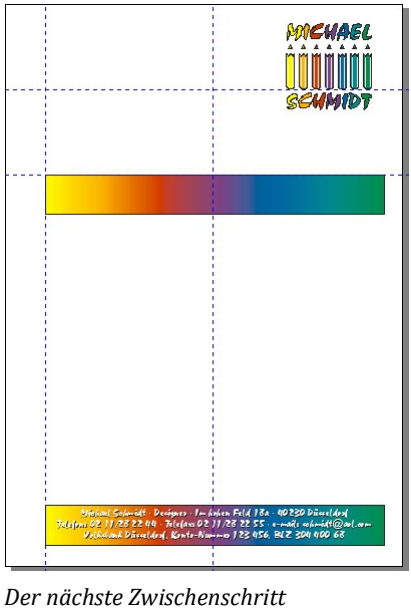


Der Schatten ist fertig

Die Kopfzeile

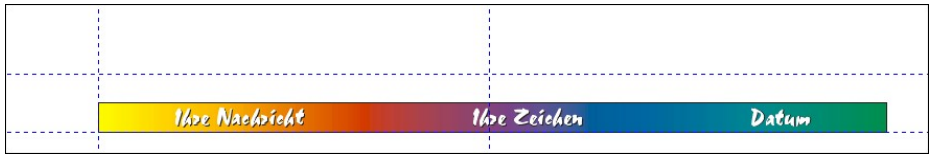
Als nächstes benötigen wir ein weiteres Rechteck im oberen Bereich des Briefbogens. Verschieben Sie dazu das Rechteck mit der Regenbogen-Füllung an die Position, die Sie im nächsten Bild sehen.

Drücken Sie vor dem Loslassen der linken Maustaste einmal die rechte Maustaste, damit ein Duplikat erzeugt wird, und das Original an der bisherigen Position verbleibt. Ihr Briefbogen sollte nun ungefähr wie folgt aussehen:



Der nächste Zwischenschritt

Dieses Rechteck wird nun so verkleinert, daß eine Zeile Text dort hineinpaßt. In unserem Beispiel sind das 6,5 Millimeter. Die Unterkante des verkleinerten Rechtecks wird an einer weiteren horizontalen Hilfslinie ausgerichtet, die bei 194 Millimeter plaziert wurde. In diesen Balken plazieren wir die Bezeichnungen „Ihre Nachricht“, „Ihr Zeichen“ und „Datum“. Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



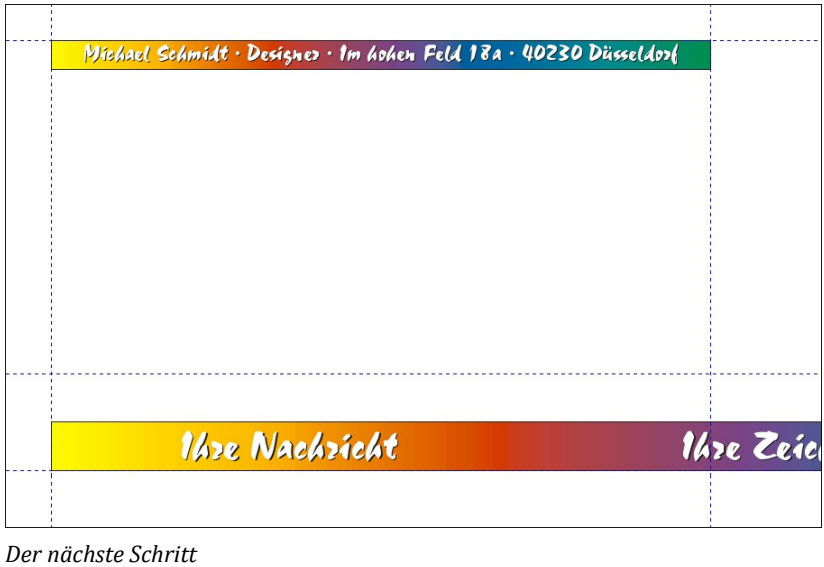
Die Kopfzeile

Der Fenstertext

In dem Bereich, der im Fenster eines Fensterbriefumschlages zu sehen ist, wird oft der Absender ebenfalls aufgeführt. So erübrigt sich die Absenderangabe auf dem Briefumschlag.

Diesen Bereich hatten wir bereits von Hilfslinien eingegrenzt. Dort hinein plazieren wir eine weitere Kopie des Balkens. Der Text, der hier plaziert wird, ist etwas kleiner – nämlich nur 9,3 Punkt. Deshalb muß auch der Schatten einen entsprechend geringeren Abstand erhalten, da er sonst zu kräftig wirkt, und nicht zu den anderen Schriften paßt.

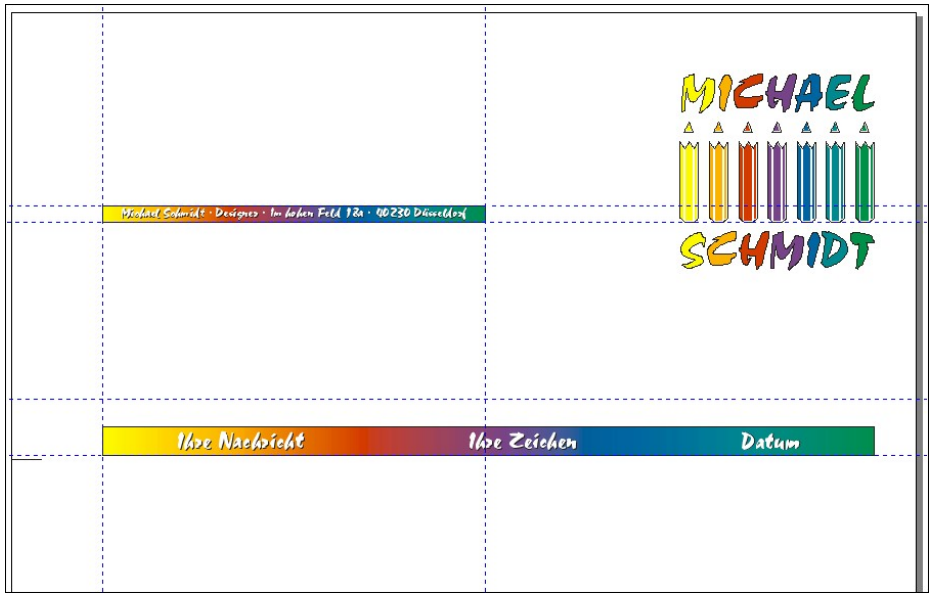
Im nächsten Bild sehen Sie die fertige Absenderzeile. Nun fehlen nicht mehr viele Elemente, ehe unser Briefbogen fertig ist.



Der nächste Schritt

Logo justieren

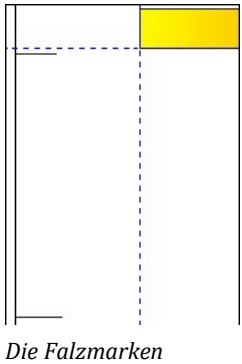
Nachdem nun die anderen Elemente plaziert sind, kann das Logo entsprechend ausgerichtet werden. Am besten werden Objekte immer im Verhältnis zu anderen Bildelementen ausgerichtet. So richten wir das Logo rechtsbündig zu dem darunterstehenden Balken aus. Die Unterkante der Stifte plazieren wir an der Unterkante des danebenliegenden Rechtecks.



Das Logo ist justiert

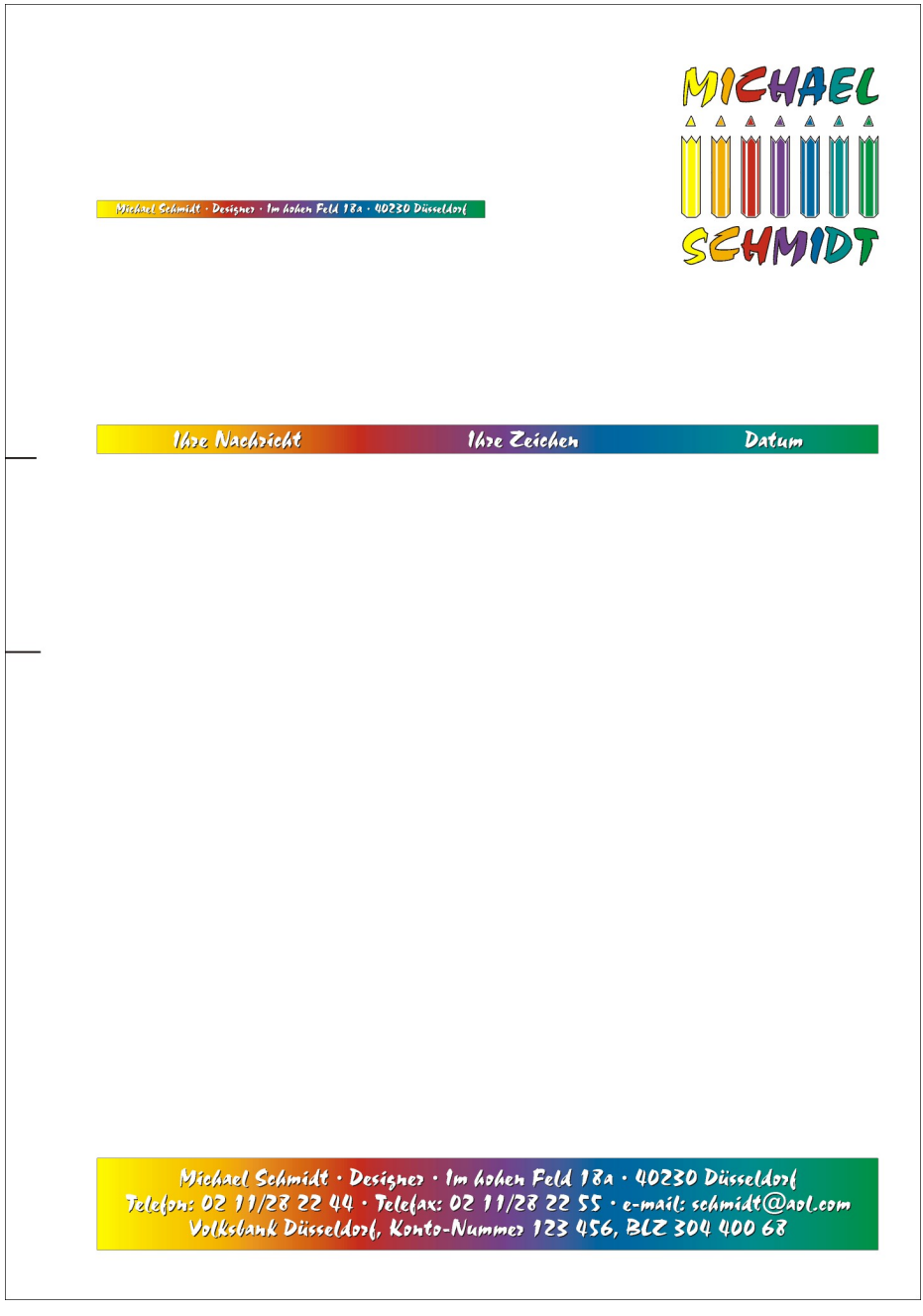
Die Falzmarken

Die Falzmarken sind zwei dünne Linien, die bei 193 und 148,5 Millimeter plaziert werden, und 7 bis 8 Millimeter lang sind. Diese Falzmarken erfüllen einen praktischen Nutzen, deshalb wäre es ungewöhnlich, wenn sie besonders gestaltet wären.



Die Falzmarken

So, damit ist unser Briefbogen nunmehr fertig gestaltet. Sehen wir uns einmal an, was wir aus unserem Clipart-Motiv in der Gesamtgestaltung gemacht haben. Es sieht doch für die relativ wenigen Arbeitsschritte ganz passabel, oder? Sehen Sie sich die fertige Datei doch einmal im Verzeichnis \ARBEITEN\BRIEFBG an.



Der fertige Briefbogen

Beim Export sieht mein Bild aber anders aus!

Falls Sie das Dokument in ein Bitmap-Format exportiert haben, könnten Sie das folgende Ergebnis erhalten. Es handelt sich hier um einen Ausschnitt des unteren Textblocks.

Sehen Sie sich dort einmal die Mittelpunkte an. Dabei fällt auf, daß die Idee diese Punkte durch tieferstellen zu verkleinern nicht gut gewesen ist. Normalerweise sollte das Bild, das Sie am Schirm sehen, exakt dem entsprechen, was Sie beim Export erhalten – WYSIWYG (What you see is what you get) nennt man das. Leider erhalten Sie aber nicht immer das, was Sie sehen, wie unser Beispiel belegt.

Ein Exportfehler

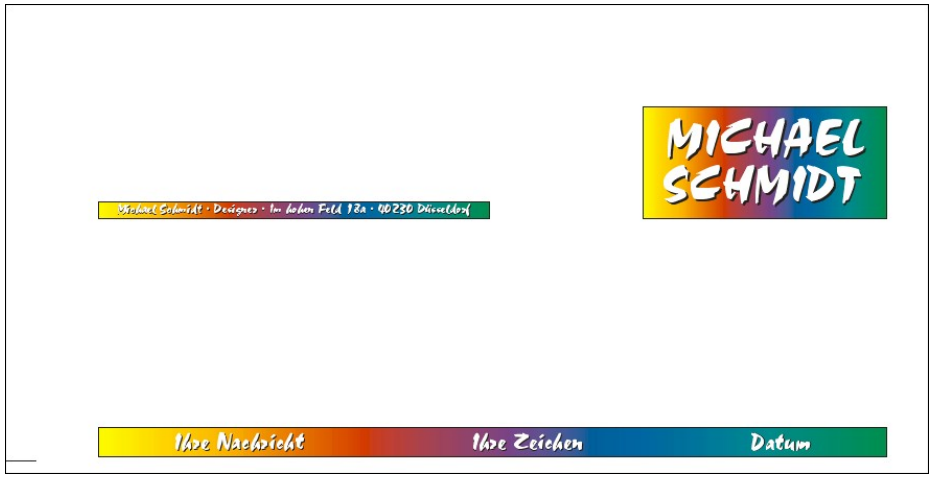
Dieser Fehler tritt bei Bitmap-Formaten wie BMP oder TIF ebenso auf wie beim EPS-Export. Nach dieser Überraschung bleibt nichts anderes übrig, als alle Punkte nochmals zu verändern. So stellten wir nun eine Schriftgröße von 9 Punkt und eine vertikale Zeichenverlagerung von 15 % ein. Danach wurde das Bild korrekt exportiert.

Geht das auch ohne Clipart-Motiv?

Wir haben ja nun die Gestaltung um das Clipart-Motiv herum aufgebaut. Aber – ehrlich gesagt – wirkt die Clipart doch etwas trist gegenüber den anderen Elementen. Deshalb haben wir noch eine Alternative hergestellt, bei der auch der Name in ein Rechteck integriert ist.

Da dieses Element etwas kleiner ist, stimmt die Bündigkeit etwas besser. Die Schrift haben wir nun ebenfalls in weiß eingefärbt, und mit einem Schatten unterlegt. So ist dieses neue Logo perfekt auf die anderen Elemente abgestimmt. Den oberen Teil dieser Gestaltung sehen Sie im folgenden Bild. Die dazugehörende Datei finden Sie auf der CD des Buches im Verzeichnis \ARBEITEN\BRIEF-BG1.CDR.

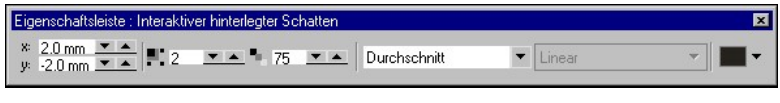
Haben Sie erst einmal ein Grundgerüst gestaltet, lassen sich sehr schnell weitere Varianten herstellen – wie wir im folgenden beschreiben werden. So lassen sich die verschiedenen Druckvorlagen ohne großen Aufwand erzeugen.



Eine geänderte Variante

Noch eine Variante

Im Farbteil des Buchs finden Sie diese Darstellung in einer weiteren Variante: Mit weichem Schatten. Dazu haben wir die folgenden Einstellungen für den Schatten verwendet:



Die Werte für den weichen Schatten

Die dazugehörende Datei finden Sie auf der CD des Buches im Verzeichnis \ARBEITEN\BRIEFBG2.CDR. Man sollte es zwar mit den weichen Schatten nicht übertreiben – aber sie sehen halt doch sehr schön aus. Dafür muß man aber eine längere Bearbeitungszeit in Kauf nehmen. Auch das Öffnen eines solchen Dokuments dauert deutlich länger.

Zwei Dateien

Gerade wegen der verlängerten Bearbeitungszeit ist es sinnvoll die Endversion immer einmal mit und einmal ohne weichen Schatten zu speichern. Natürlich sollte das Dokument dann nicht mehr verändert werden, da Sie ja sonst immer beide Dateien verändern müßten.

5.5 Vorlagen umarbeiten

Die fertiggestellte Briefbogen-Vorlage kann auch für andere Drucksachen verwendet werden. Dabei sind jeweils Anpassungen notwendig. Eine solche Umarbeitung wollen wir Ihnen nun zeigen.

Eine Visitenkarte gestalten

Was Sie sicher immer wieder benötigen werden ist eine Visitenkarte. Ihre Mitmenschen sollen Sie ja in Erinnerung behalten.

Für unser Beispiel wählen wir eine Seitengröße von 90 x 55 Millimeter. Dies ist ein Standardmaß für Visitenkarten. Klicken Sie irgendwo auf die Seite, um alle Objekte abzuwählen. Nun können Sie über die Eigenschaftsleiste das neue Seitenmaß eingeben.

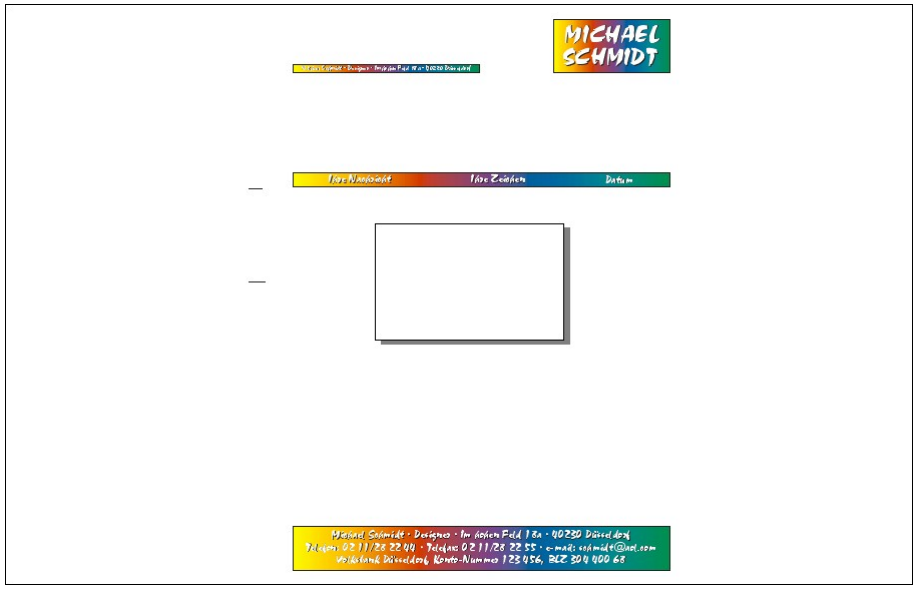
Nach dem Ändern der Maße sehen Sie die Seite im Querformat und – ansonsten nichts. Woran liegt das? Nun, gegenüber dem Maß des Briefbogens ist die Visitenkarte sehr klein. Beim Verändern der Seitenmaße bleiben aber alle Objekte gleich groß. Die Elemente befinden sich jetzt außerhalb des angezeigten Arbeitsbereichs.

Auf alle Objekte zoomen

Um die Briefbogen-Elemente wieder zu sehen, benötigen wir die Funktion *Auf alle Objekte zoomen.* Sie finden diese Funktion in der -Symbolleiste unter dem oben gezeigten Symbol.

Alternativ dazu können Sie auch den Eintrag *Einpassen* im Zoom-Listenfeld verwenden, das in der Standardsymbolleiste am Kopf des Arbeitsbereichs untergebracht ist.

Nach dem Aufruf der Funktion wird die Anzeige soweit vergrößert oder verkleinert, daß alle Objekte des Dokuments zu sehen sind. Sie sehen im folgenden Bild, weshalb vorher nichts zu sehen war. Im Bereich der Seite sind nämlich keine Objekte – sie liegen alle außerhalb:



Zoom auf alle Objekte

Überflüssiges löschen

Auf der Visitenkarte werden einige Elemente nicht mehr benötigt. Die Falzmarken sind ebenso überflüssig wie der Absender-Block und die Kopfzeile. Anschließend werden die beiden verbleibenden Blöcke per Augenmaß auf die Seite verschoben. Das exakte Ausrichten erfolgt später. Die Größe der Elemente wird dem neuen Seitenmaßen entsprechend angepaßt.

Dabei wird offensichtlich, daß auf der kleinen Visitenkarte mehrere Farbblöcke unruhig und unpassend aussehen würden. Sie sehen dies bei der folgenden Abbildung. Hier haben wir bereits den Text umgeändert, da die Bankverbindung nicht auf die Visitenkarte gehört.

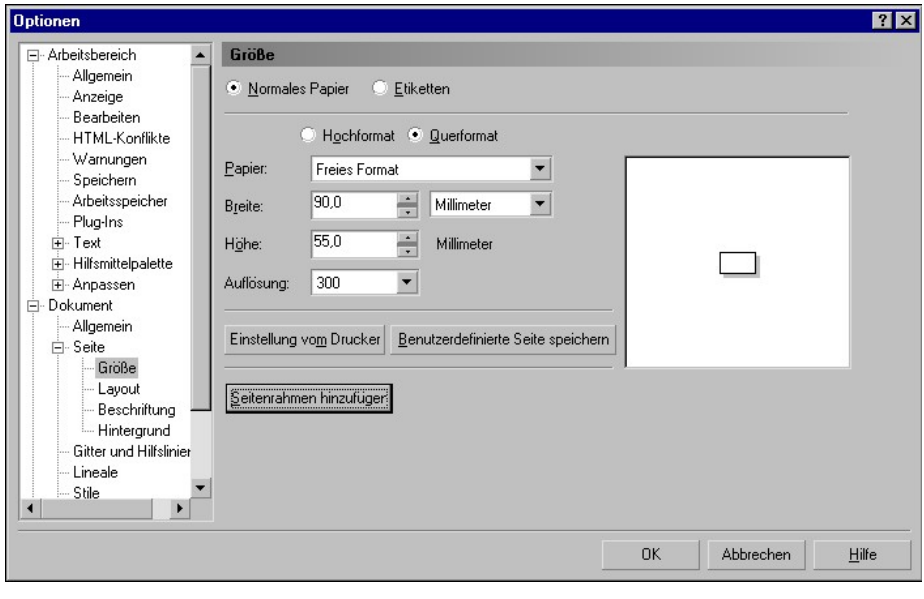
Die erste „Grob-Gestaltung" der Visitenkarte

Seitenrahmen einfügen

Wir wollen bei der Visitenkarte ein Rechteck verwenden, das genauso groß ist, wie die Seite. Ein solches Rechteck könnten wir normal konstruieren, oder eines der bestehenden auf die passende Größe verändern.

Es gibt aber einen einfacheren Weg. Rufen Sie – am schnellsten mit Strg + J – die *Optionen* auf. Wechseln Sie dort zu den Seiten-Optionen. Dort finden Sie eine Funktion *Seitenrahmen hinzufügen*, die für unsere Aufgabenstellung genau passend ist.

Mit dieser Funktion wird automatisch ein Rechteck erzeugt, das exakt so groß wie die Seite ist. Dieses wird genau mittig auf der Seite plaziert. Es handelt sich dabei um ein „ganz normales“ Rechteck. Es kann anschließend – bei Bedarf – beliebig skaliert werden.



Einen Seitenrahmen hinzufügen

Nachdem dieses neue Rechteck erzeugt wurde, muß es nur noch gefüllt werden. Dazu verwenden Sie am besten die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren aus.* Wenn Sie den bequemeren Weg benutzen wollen, ziehen Sie einfach mit der rechten Maustaste die Eigenschaften auf das neue Rechteck – Sie kennen dieses praktische Verfahren ja bereits.

Die Eigenschaften wurden auf das neue Rechteck übertragen

Optisch gestalten

Nachdem die beiden überflüssigen Rechtecke gelöscht sind, werden die beiden Elemente – das „Namens-Logo“ und der Anschriftenblock – jeweils gruppiert, und dann zunächst per Augenmaß so auf der Visitenkarte plaziert, daß eine angenehme Aufteilung entsteht. Am besten verwenden Sie zum Verschieben die Pfeiltasten.

Erst danach erfolgt die genaue Ausrichtung. Einerseits werden die Elemente zueinander zentriert, so daß sie mittig übereinanderstehen. Danach wird der Gesamtblock gruppiert und mittig auf der Seite plaziert. Ein Hilfsrechteck benötigen wir in diesem Fall nicht. Einerseits gibt es dafür das Untergrundrechteck, andererseits können Sie im *Ausrichten*-Dialogfeld die Option verwenden.

Das nächste Bild zeigt unsere fertige Visitenkarte in der Originalgröße. Diese Datei finden Sie ebenfalls im \ARBEITEN-Verzeichnis auf der beiliegenden CD. Die Datei heißt VISIT1.CDR

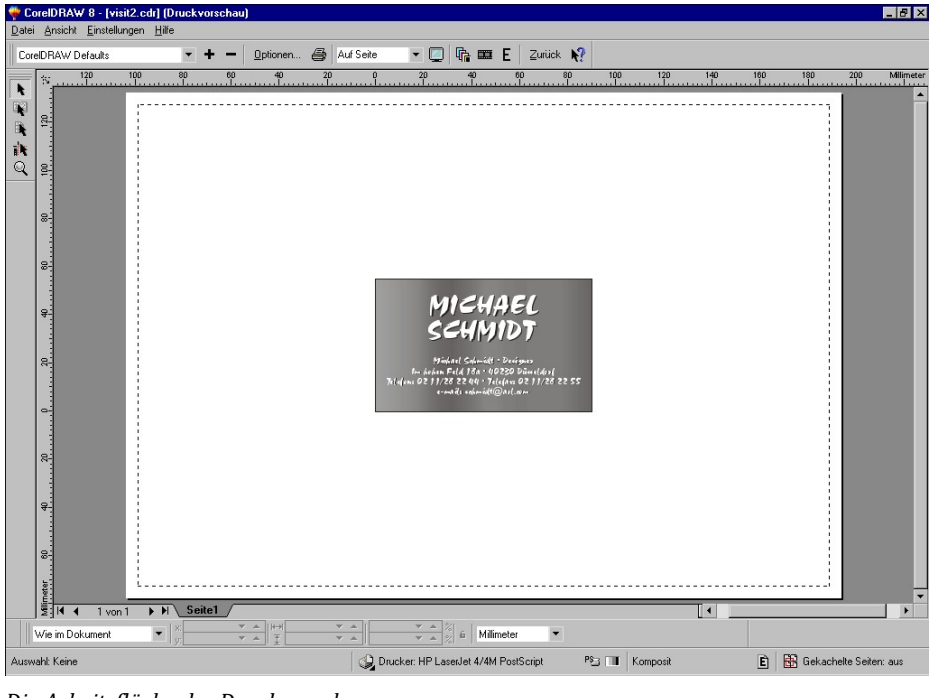
Die fertige Visitenkarte

Ausgabe mehrerer Exemplare

Sicherlich wollen Sie sparsam mit Ihrem Papier umgehen, und die kleine Visitenkarte nicht auf einem DIN A4-Blatt ausdrucken – zumindest nicht nach der Testphase. Und andersherum können Drucker keine 9 x 5,5 Zentimeter großen Papieren bedrucken. Hier gibt es eine Lösung von CorelDRAW, die über die Druckausgabe gesteuert wird. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Druckvorschau* auf.

Es öffnet sich eine neue „Arbeitsfläche“ auf der Sie ziemlich genau sehen können, wie Ihr späteres Druckergebnis aussehen wird. Von hier aus lassen sich auch alle Optionen für den Druck einstellen.

Neben den Funktionen, die über die Symbolleisten aufgerufen werden, können Sie auch über Menüfunktionen Einstellungen vornehmen. Das Menü enthält nun nämlich andere Funktionen, als sie von der normalen Arbeitsumgebung bekannt sind.



Die Arbeitsfläche der Druckvorschau

Stets aktuell

Jedes Mal, wenn Sie Einstellungen verändern, wird die Anzeige aktualisiert. So haben Sie immer einen genauen Überblick, wie sich die Änderungen auf den Ausdruck auswirken.

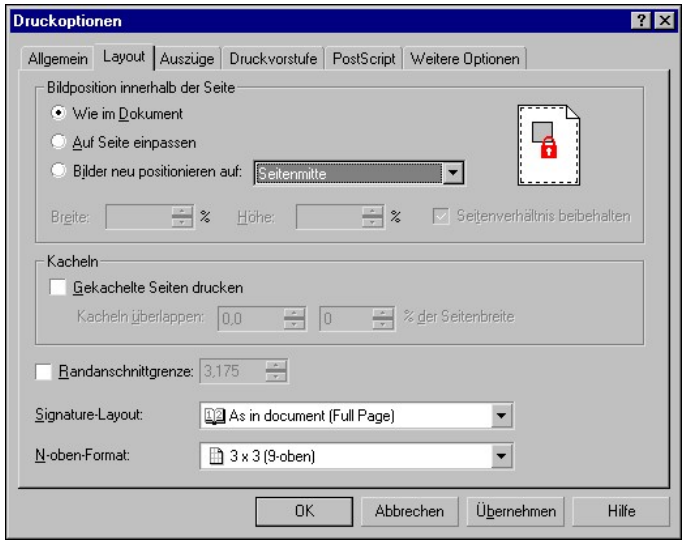
Rufen Sie aus der Symbolleiste die Optionen auf. Auf der Registerkarte *Layout* finden Sie im unteren Listenfeld Einträge, mit denen der Inhalt der Seite mehrfach gedruckt werden kann. Im Fachjargon nennt man dies „mehrere Nutzen drucken“.

In dem Listenfeld können Sie angeben, in wie vielen Spalten und Zeilen das Motiv gedruckt werden soll. In unserem Beispiel paßt das Motiv neun Mal auf die Seite.

Werte schätzen

Sie brauchen nicht zu schätzen, wie viele Male das Motiv auf die Seite paßt. Stellen Sie einen beliebigen Wert ein, und wählen Sie dann die Schaltfläche *Übernehmen.* Dann werden die eingestellten Werte auf die Vorschau übertragen – das Dialogfeld bleibt aber geöffnet. Ein Neuaufruf ist also nicht notwendig.

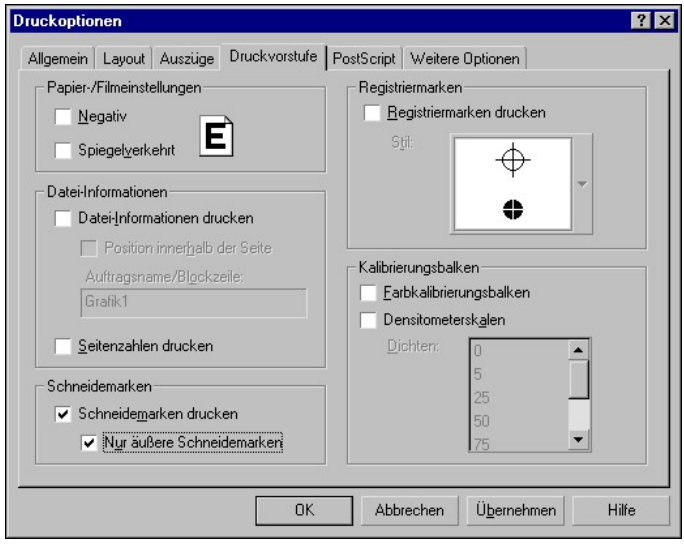
Wir haben nur den passenden Eintrag aus dem Listenfeld verändert, alle anderen Einträge haben wir in den Standardeinstellungen belassen, wie Sie im folgenden Bild sehen.



Die verwendeten Einstellungen auf der Layout-*Registerkarte*

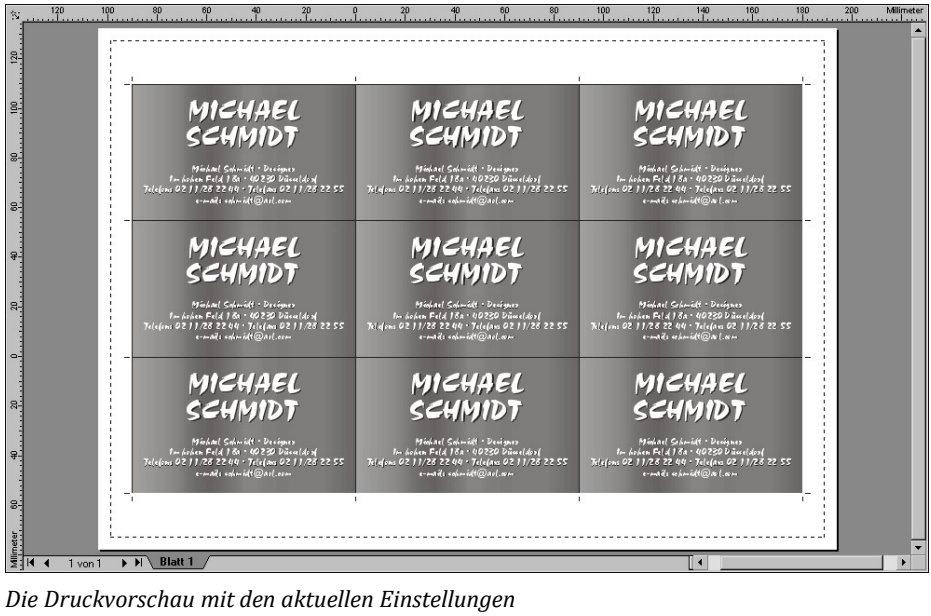
Mit dieser Einstellung werden die Karten direkt aneinandergesetzt. Da wir bei unserem Motiv ein Rechteck als Untergrund konstruiert hatten, sind die Grenzen des Motivs gut zu erkennen. Damit die Karten leichter auseinandergeschnitten werden können, wollen wir aber eine weitere Option einschalten, die Sie auf der Registerkarte *Druckvorstufe* finden.

Dort finden Sie im unteren Teil die Option *Schneidemarken drucken*. Schalten Sie diese Option ein. Zusätzlich sollten Sie das Optionsfeld *Nur äußere Schneidemarken* aktivieren, damit die Markierungen nicht in das Motiv hineinragen.



Schneidemarken drucken

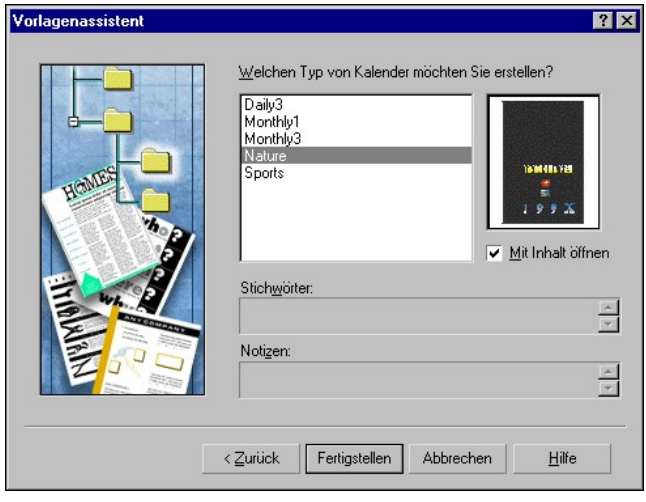
Diese Einstellungen reichen zunächst für unser Beispiel. Sie erhalten dann die folgende Druckausgabe. Beachten Sie kleinen Striche, mit denen die Schneidemarkierungen dargestellt werde. Die äußere gestrichelte Linie zeigt übrigens den druckbaren Bereich der Seite an. Laserdrucker können nämlich das Blatt nicht bis zum Rand bedrucken.



Die Druckvorschau mit den aktuellen Einstellungen

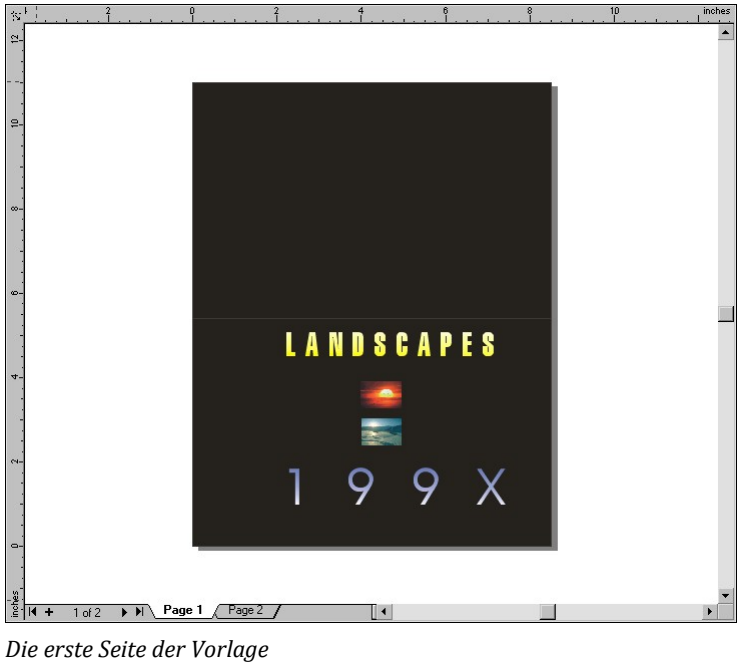
5.6 Einen Kalender erstellen

Im nächsten Workshop wollen wir uns einen Kalender gestalten. Als Grundlage dient wieder eine CorelDRAW-Vorlage, die Sie über *Datei/Neu von Vorlage* aus der Kategorie *Kalender* aufrufen können.



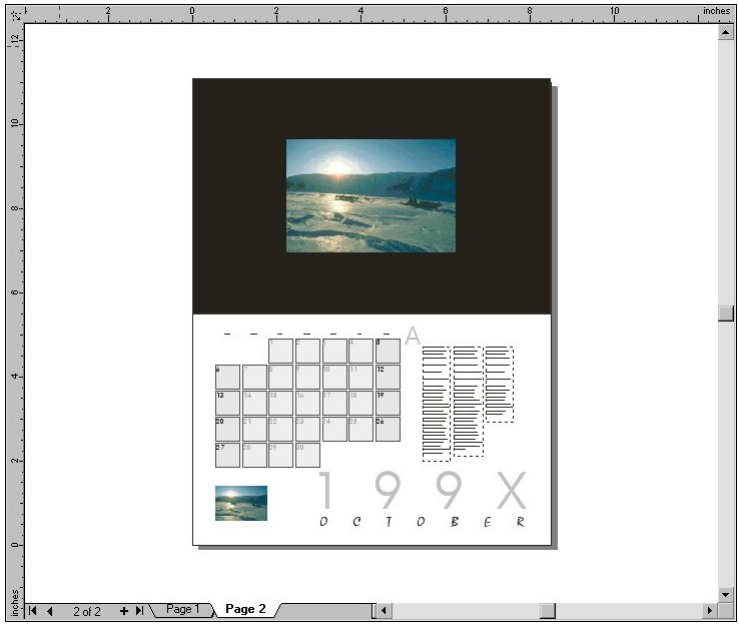
Eine Kalender-Vorlage

Damit wird ein zweiseitiges Dokument erstellt. Es ist so aufgebaut, daß Sie die Vorder- und Rückseite bedrucken können. Die beiden Seiten können Sie über den Reiter am Fuß des Arbeitsbereichs aufrufen.



Die erste Seite der Vorlage

Auf der ersten Seite ist der Titel untergebracht, auf der zweiten Seite das eigentliche Kalenderblatt.



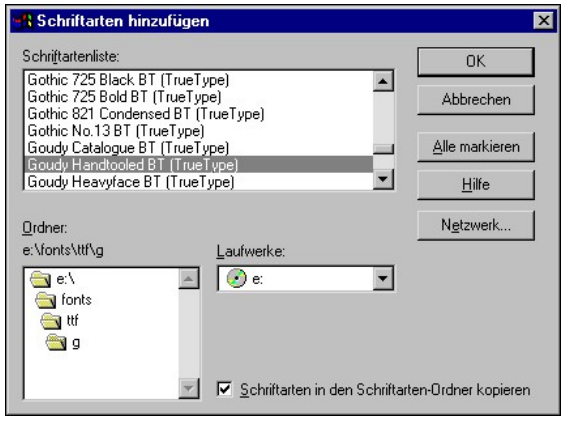
Die zweite Seite

Neben dem Klick auf den Reiter können Sie die Seite auch über den Objekt-Manager wechseln. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Seitenbezeichnung. Im Objekt-Manager werden alle im Dokument vorhandenen Seiten getrennt angezeigt, wie Sie im folgenden Bild sehen:

Die Seiten des Dokuments im Objekt-Manager

Wie gewohnt fehlt auch dieses Mal wieder eine Schrift. Bei den vielen verfügbaren CorelDRAW-Schriften ist es sehr wahrscheinlich, daß immer genau die Schrift, die benötigt wird, nicht installiert ist. Einen möglichen Weg der Schriften-Installation hatten wir Ihnen bereits vorgestellt: Das Drag & Drop-Verfahren, bei dem die Schrift einfach aus dem Explorer in den Schriften-Ordner gezogen wird. Nicht immer läßt sich aber die Schrift am Namen in der Explorer-Anzeige identifizieren, deshalb wollen wir dieses Mal einen anderen Weg gehen.

Rufen Sie den Schriftenordner aus dem Windows-Startmenü auf. Wählen Sie dort den Menüeintrag *Datei/Neue Schriftart installieren.* Nun können Sie in dem folgenden Dialogfeld die Schrift auswählen. Hier werden nämlich nicht die Dateinamen, sondern die Schriftnamen angezeigt.



Neue Schrift installieren

Schriften ersetzen

In unserem Dokument befinden sich an verschiedenen Stellen Textabschnitte mit der fehlenden Schrift. Alle diese Textobjekte wurden beim Laden mit einer Ersatzschrift versehen, die nun ausgetauscht werden soll. Es wäre nun sehr mühselig, wenn für jedes einzelne Textelement eine andere Schrift eingestellt werden müßte. Wenn Sie die Funktion verwenden, können Sie diese Arbeit automatisieren. Wählen Sie im folgenden Dialogfeld die Option *Texteigenschaften ersetzen*.

Texteigenschaften ersetzen

Mit der *Weiter*-Schaltfläche wechseln Sie zum folgenden Dialogfeld. Stellen Sie hier im oberen Listenfeld die Schrifttype ein, die ausgetauscht werden soll. In unserem Fall wurde die fehlende Schrift gegen die Schrifttyp „Avant Garde“ ausgetauscht. Welche Schrift als Ersatzschrift verwendet wird, zeigt CorelDRAW in dem Warn-Dialogfeld – das beim Laden des Dokuments erscheint – immer an. Im unteren Listenfeld wird die neue Schrift ausgewählt.

Alle anderen Optionsfelder bleiben deaktiviert. Wir benötigen sie in unserem Beispiel nicht. Hier könnten Sie zum Beispiel gleichzeitig die Schriftgröße ändern.

Einstellung der zu ersetzenden Schrifttype

Mit der Schaltfläche *Fertig* wird die folgende Symbolleiste auf der Arbeitsfläche plaziert. Im Dokument wird das erste Element ausgewählt, das die eingestellten Eigenschaften besitzt.

Sie können nun wählen, ob nur das markierte, oder ob alle Elemente ersetzt werden sollen. In unserem Beispiel ersetzen wir mit *Alle ersetzen* automatisch alle Textelemente.

Ersetzen aller Elemente

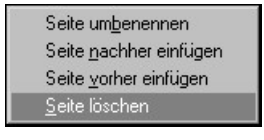
Vorgang abschließen

Die Symbolleiste wird solange angezeigt, bis Sie diese über das Kreuz-Symbol in der Menüleiste schließen. Sie können also den Vorgang wieder fortsetzen, solange das Fenster geöffnet ist.

Seite löschen

Die erste Seite des Kalenders benötigen wir nicht, deshalb kann sie aus dem Dokument gelöscht werden. Wechseln Sie dazu über den Reiter auf die erste Seite. Sie können die Seite zum Beispiel über die Menüfunktion *Layout/Seite löschen* entfernen.

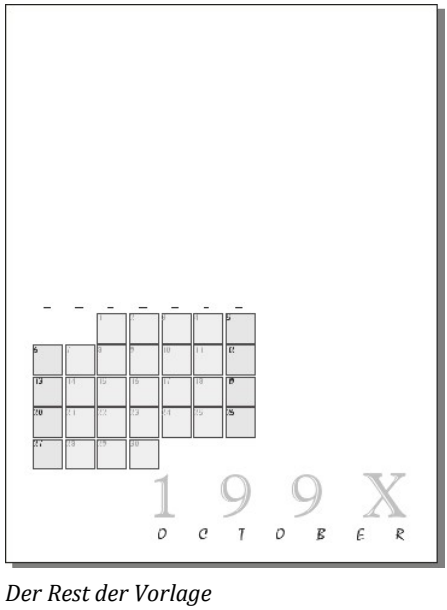
Alternativ dazu können Sie die Seite im Objekt-Manager auswählen, und dann die Entf-Taste drücken. Nach einer Sicherheitsabfrage wird die Seite entfernt. Die dritte Variante besteht darin, daß Sie den Reiter mit der rechten Maustaste anklicken. Es wird ein Popup-Menü geöffnet, in dem sich ebenfalls ein Eintrag zum Seitenlöschen befindet.



Seite löschen

Überflüssiges löschen

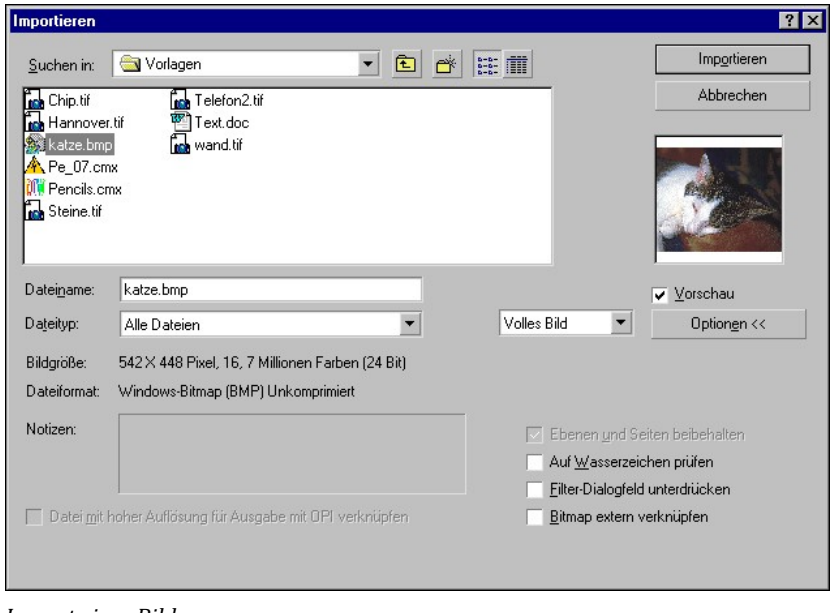
Es gibt nicht allzuviele Elemente, die wir von der Kalendervorlage erhalten möchten. Der Kalender soll später unsere eigenen Elemente enthalten. Wir markieren deshalb den oberen Teil der Seite, sowie die Textelemente neben dem Kalender und das Foto, und löschen diese mit der Entf-Taste. Die im folgenden Bild gezeigten Elemente bleiben vom Kalender übrig:



Der Rest der Vorlage

Bilder importieren

Da unser Kalender auch ein Bild enthalten soll, laden wir als nächstes das Bild. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Importieren* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie die gewünschte Bilddatei aufrufen. Mit der *Dateityp*-Angabe *Alle Dateien* werden alle Dateien des Verzeichnisses angezeigt. Sie finden die von uns verwendete Datei im Verzeichnis \VORLAGEN auf der CD des Buchs. Sie heißt KATZE.BMP.



Import eines Bildes

Große Datei

Bei dieser Importvariante wird die Datei vollständig in das CorelDRAW-Dokument aufgenommen. Dadurch wird die CorelDRAW-Datei entsprechend der Bildgröße deutlich größer. Wir stellen Ihnen später andere Verfahren vor.

Bilder zurechtschneiden

Sie müssen das Bild nicht vollständig übernehmen. Wenn Sie das Listenfeld neben dem Dateityp anwählen, finden Sie dort auch die Option *Zurechtschneiden.* Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld.

Dort können Sie den zu importierenden Bildausschnitt festlegen. Ziehen Sie einfach die Markierungspunkte an die gewünschte Position. Alternativ dazu können Sie den Ausschnitt auch über die Eingabefelder festlegen.

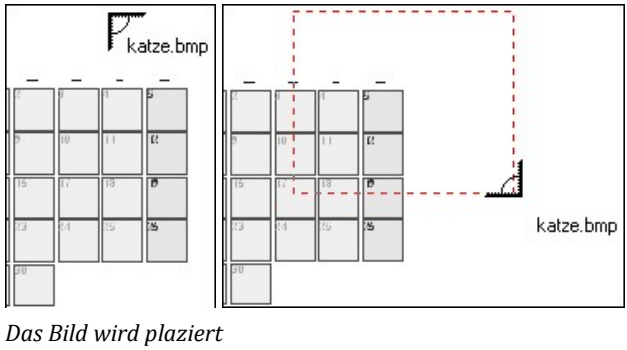
Ein Bild zurechtschneiden

In unserem Beispiel übernehmen wir die volle Bildgröße, da das Bild bereits zuvor in Corel PHOTO-PAINT vorbereitet wurde.

Bilder plazieren

Das Bild kann – anders als in früheren CorelDRAW-Versionen – beim Import in seiner Größe und Position verändert werden. Nach dem Aufruf erscheint der Mauszeiger, den Sie im linken Teil des nächsten Bilds sehen. Mit einem einfachen Klick wird das Bild in der Originalgröße an der angeklickten Stelle plaziert, wo Sie klicken.

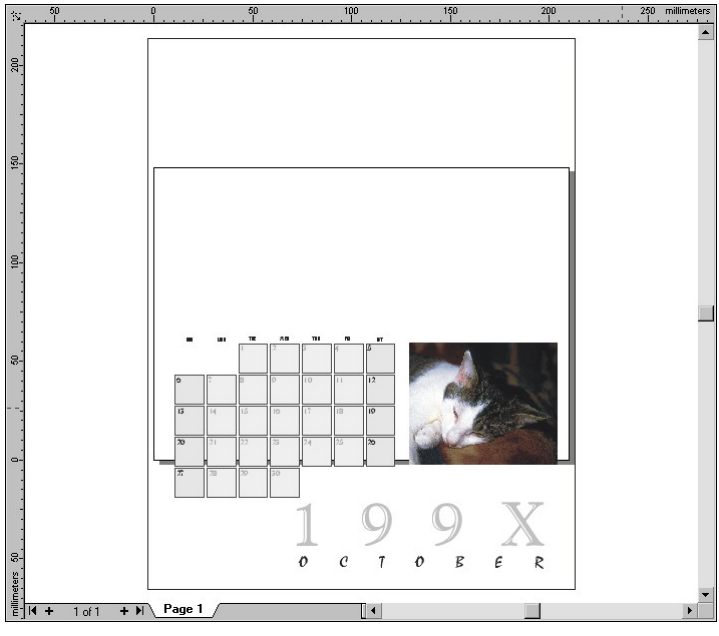
Klicken Sie aber einmal, und halten dann die Maustaste gedrückt, können Sie einen Rahmen aufziehen, mit dem die Bildgröße bestimmt wird. Dies sehen Sie nachfolgend im rechten Teil der Abbildung. Dabei bleibt die Proportion des Bilds immer erhalten.



Das Bild wird plaziert

Seitenmaß einstellen

Nun stellen wir ein neues Maß für die Seite ein: DIN A5 im Querformat. Außerdem fügen wir nach dem bekannten Verfahren wieder einen Seitenrahmen ein, den wir im nächsten Arbeitsschritt füllen werden.



Das geänderte Seitenmaß

Die interaktive Füllung

Nach dem Umstellen der Seite positionieren wir die Elemente neu auf der Seite. Das Grundrechteck wird nun gefüllt. Dafür wollen wir ein Werkzeug einsetzen, das wir bisher noch nicht verwendet haben: Das interaktive Füllungs-Hilfsmittel, das Sie in der Eigenschaftsleiste finden. Das dazugehörende Symbol sehen Sie oben abgebildet.

Um Objekte interaktiv zu füllen, gehen Sie in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

1. Rufen Sie das Hilfsmittel interaktive Füllung aus der Hilfsmittelleiste auf.

2. Falls das zu füllende Objekt noch nicht ausgewählt ist, können Sie dies auch mit diesem Werkzeug nachholen. Klicken Sie dazu einfach einmal auf das betreffende Objekt.

3. In der Eigenschaftsleiste finden Sie die Optionen für dieses Hilfsmittel. Zunächst ist hier nur das Listenfeld verfügbar, in dem der Füllungstyp eingestellt wird.

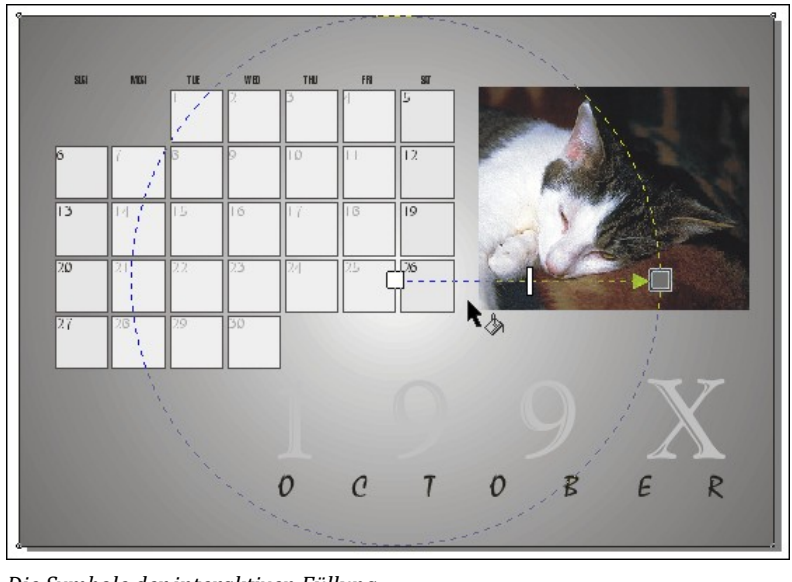
4. Stellen Sie in dem Listenfeld den Typ *Verlaufsfüllung* ein. Nun sind die anderen Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste ebenfalls verfügbar.

Die Eigenschaftsleiste des interaktiven Füllungstyps

Probieren, probieren

Während Sie die Einstellungen in der Eigenschaftsleiste verändern, wird das Ergebnis im Bild immer angepaßt. So können Sie sofort feststellen, ob das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht. Probieren Sie einfach verschiedene Einstellungen aus.

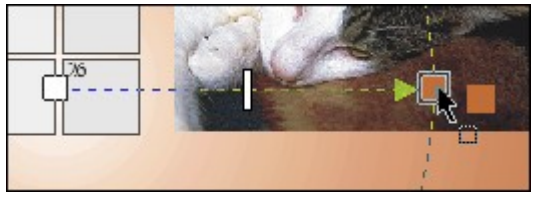
5. Wir verwenden für unser Beispiel den radialen Verlaufstyp. Damit werden im Bild die folgenden Symbole angezeigt:



Die Symbole der interaktiven Füllung

6. An dem gestrichelten Kreis erkennen Sie die Form und Position der Füllung. Durch diese Darstellung fällt die exakte Beurteilung leichter, als wenn Sie die Füllungen über das Füllungs-Dialogfeld einstellen. Außerdem können mit diesem Hilfsmittel alle Einstellungen direkt verändert werden.

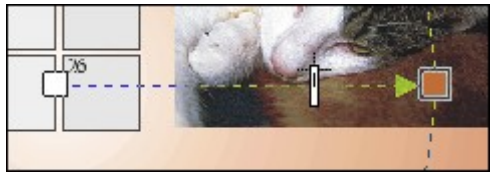
7. Ziehen Sie aus der Farbpalette die Farben auf die beiden Kästchen, um die Farben des Verlaufs zu ändern. Die aktuelle Farbe wird in dem jeweiligen Kästchen angezeigt. Am Mauszeiger erkennen Sie, wann das Feld gefüllt werden kann.



Festlegen der äußeren Farbe

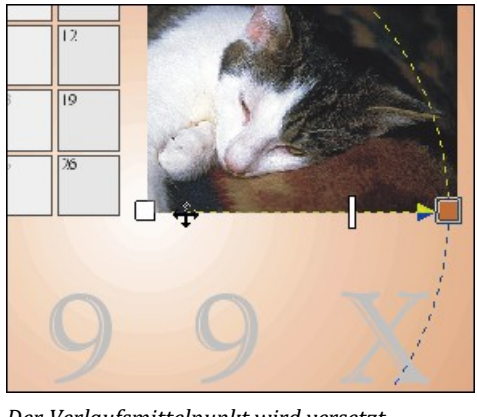
8. Für die äußere Farbe verwenden wir einen rötlich-braunen Farbton aus der Farbpalette, die innere Farbe belassen wir auf dem standardmäßig vorgegebenen Weiß.

9. In der Mitte der gestrichelten Linie ist ein kleines Rechteck. Damit legen Sie den Mittelpunkt des Verlaufs fest. Da wir den hellen Bereich vergrößern wollen, ziehen Sie dieses Rechteck auf der Linie nach rechts, so wie es im nächsten Bild zu sehen ist:



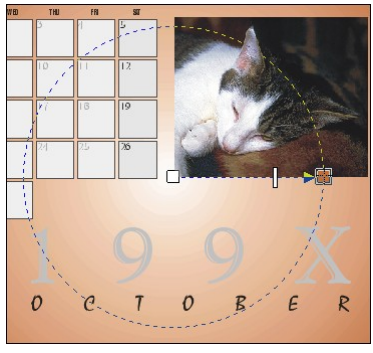
Verschieben des Mittelpunkts

10. Als nächstes wollen wir die Position des Kreises verändern. Der Mittelpunkt soll nämlich ungefähr an der linken, unteren Ecke des Katzen-Bildes angeordnet werden. Klicken Sie dazu, wenn der nachfolgend gezeigte Verschiebe-Mauszeiger zu sehen ist, auf die Linie. Die Form des Verlaufs bleibt dabei erhalten.



Der Verlaufsmittelpunkt wird versetzt

11. Die Ausdehnung des Verlaufs können Sie verändern, indem Sie auf das äußere Feld klicken, und es verschieben. Wir haben den Radius des Kreises etwas verringert, um einen größeren Bereich am Rand mit dem Braunton zu füllen.



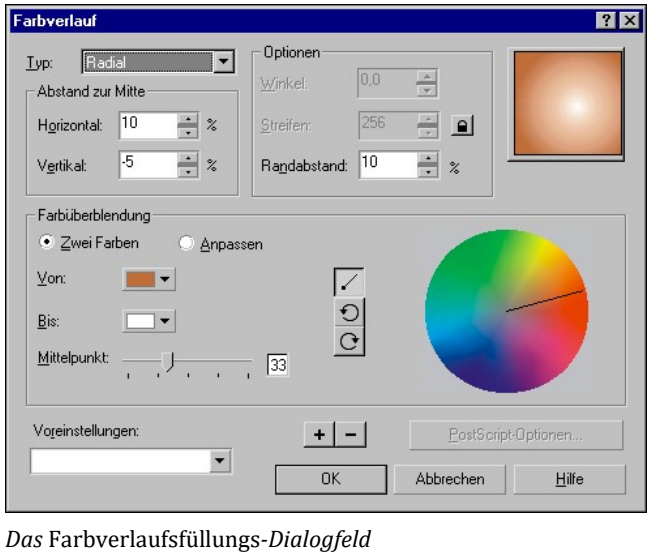
Verkleinern des Radius

Anpassen aller Werte

Wenn Sie die Werte nach dem vorgestellten Verfahren interaktiv direkt am Objekt verändern, werden alle Einstellungen der Eigenschaftsleiste automatisch angepaßt. So können Sie jederzeit eine der gewünschten Änderungen auch dort vornehmen. Mit den von uns vorgenommenen Änderungen ergeben sich folgende Werte in der Eigenschaftsleiste:

Die veränderten Werte in der Eigenschaftsleiste

Auch die Werte in dem Dialogfeld – das Sie über das Füllungs-Flyout-Menü aufrufen können – werden automatisch angepaßt:



Das Farbverlaufsfüllungs-*Dialogfeld*

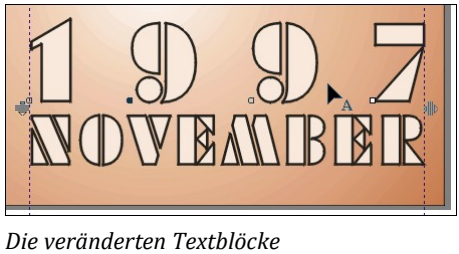
Damit haben wir ein erstes Zwischenergebnis, das Sie im folgenden Bild sehen. Wir wollen uns nun den Textveränderungen widmen. Dabei beginnen wir mit den beiden Textelementen in der unteren rechten Ecke des Kalenders.

Das erste Zwischenergebnis

In der unteren Ecke befindet sich die Monats- und Jahresangabe. Dafür verwenden wir die Schrifttype „FuturaBlack BT“, die vergrößerte Buchstabenabstände aufweist. Die Schrift füllen wir mit einem Farbton, der dem dunklen Ton des Untergrunds entspricht, aber heller ist. Die Kontur hat eine Breite von 1,5 Punkt.

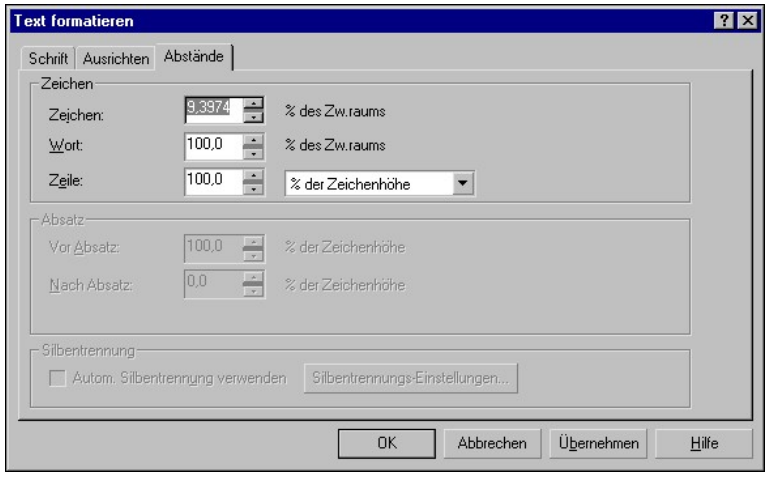
Zum Anpassen der beiden Textblöcke erstellen wir zunächst zwei Hilfslinien, die die spätere Schriftbreite rechts und links begrenzen.

Die Breite können Sie zum Beispiel durch Ziehen an dem Symbol unten rechts am Schriftzug verändern. Je weiter Sie nach rechts ziehen, um so größer wird der Buchstabenabstand, je weiter Sie nach links ziehen, um so enger werden die Buchstaben zusammengesetzt.



Die veränderten Textblöcke

Alternativ dazu können Sie die Änderungen auch in dem nachfolgenden Dialogfeld durchführen, das Sie über den Menüpunkt *Text/Text formatieren* aufrufen. Schneller geht es allerdings mit der Tastenkombination Strg + T. Auf der Registerkarte *Abstand* können Sie im ersten Eingabefeld den Abstand der Zeichen verändern.



Ändern des Zeichenabstands über das Dialogfeld

Kalendarium umstellen

Nun muß, der Kalender auf den ausgewählten Monat umgestellt werden. Dazu tauschen wir zunächst die Wochentage gegen die deutsche Namen aus. Als Schrifttype wählen wir – ebenso wie für die Tage – die Schrift „Arial Rounded MT Bold“.

Die Tage werden in der Breite stark gestaucht, da Sie nicht über die quadratischen Tagefelder hinausgehen sollen, und die Schriftgröße dennoch so groß sein soll, daß sie gut lesbar ist. Markieren Sie zum Stauchen alle Tagebezeichnungen, und nutzen Sie dann den mittleren, vertikalen Markierungspunkt zum Stauchen. Anschließend werden alle Wochentage mittig über den Tagefeldern ausgerichtet.

Ändern der Schrifttype und -größe

Da der November 1997 an einem Samstag beginnt, müssen die ersten Tage verschoben werden. Markieren Sie dazu die drei falsch plazierten Quadrate inklusive der Texte und gruppieren Sie diese.

Nun brauchen Sie nur noch das untere rechte Rechteck zusätzlich zu markieren, und die Gruppe dazu oben bündig auszurichten. Verwenden Sie dazu am besten die T-Taste, das geht am schnellsten („T“ steht für Top). Danach muß die Gruppe noch rechtsbündig zu einem der äußeren rechten Quadrate ausgerichtet werden.

Leider kommen wir nicht drum herum, alle Monatstagebezeichnungen manuell umzuändern. Um den Umweg über das Dialogfeld der Funktion *Text/Text bearbeiten,* oder Strg + Umschalt + T zu sparen, können Sie einfach mit dem Textwerkzeug nacheinander in die Textobjekte klicken und den Text direkt am Objekt verändern. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild.

Der umgestellte Kalender

Farben mischen

Nun werden die Quadrate alle eingefärbt. Dazu verwenden wir die neue Mischfunktion. Zuerst werden alle Quadrate ausgewählt – aber Vorsicht: Die Gruppe der umgestellten Felder muß zunächst wieder aufgehoben werden.

Nach der Auswahl färben Sie alle diese Objekte mit einem Klick auf das weiße Farbfeld in der Farbpalette in Weiß ein. Anschließend klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste die dunkle Farbe an, die wir im Untergrund verwendet haben – den bräunlichen Farbton. So wird das Weiß mit diesem Farbton gemischt. Es entsteht ein Farbton, der zum Hintergrund paßt.

Wählen Sie jetzt alle Quadrate – außer den Samstag- und Sonntag-Feldern ab. Halten Sie dazu die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie alle nicht mehr benötigten Felder nacheinander an.

Die Füllungen der dann noch markierten Felder werden nochmals mit dem bräunlichen Farbton gemischt, so daß eine dunklere Abstufung entsteht. Mit diesen Mischaktionen erhalten Sie gut aufeinander abgestimmte Farben.

Für die Textelemente der Samstage und Sonntage verwenden wir einen stumpfen Rot-Ton. Das Endergebnis des Kalendariums sehen Sie im nachfolgend gezeigten Bild:

Das umgestellte Bild

Geschickt ausrichten

Damit sich die Zeile mit den Wochentagen besser vom Untergrund abhebt, wollen wir diese Textobjekte ebenfalls mit einem Feld unterlegen. Dieses Rechteck soll so plaziert werden, daß der Zwischenraum dem der Quadrate entspricht. Bei einer solchen Aufgabenstellung nutzen uns die *Ausrichten*- oder *Verteilen*-Optionen nichts. Wir wollen Ihnen deshalb einen anderen Weg zeigen.

1. Plazieren Sie mit Hilfe der Option *Layout/An Objekten ausrichten* eine Hilfslinie an der Oberkante des ersten Tagfeldes – wie im folgenden Bild:

Eine Hilfslinie oberhalb des ersten Tages

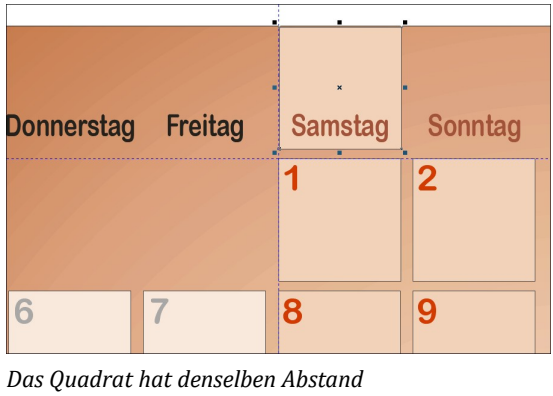
2. Markieren Sie das Feld des achten Tages, und ziehen Sie es nach oben. Damit ein Duplikat des Quadrats erzeugt wird, drücken Sie einmal die rechte Maustaste.

3. Richten Sie dieses Duplikat an der neu eingerichteten Hilfslinie aus. Zur Unterscheidung haben wir das neue Rechteck im nächsten Bild an der obersten Stelle im Objektstapel plaziert.

Ein Duplikat

4. Das Feld des achten Tages wurde aus folgendem Grund gewählt: Wir haben das Duplikat mit dem Verschieben exakt „um ein Feld weiter“ geschoben. Mit der Funktion *Bearbeiten/Wiederholen* – die auch mit der Tastenkombination Strg + R aufgerufen werden kann – können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion wiederholen.

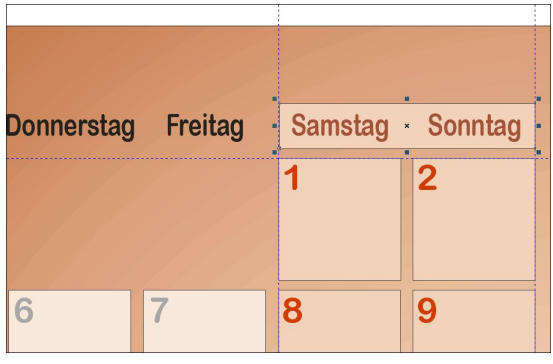
5. Wenn Sie also nun diese Funktion nutzen, und dabei das neue Quadrat markiert ist, wird dieses nochmals um denselben Wert verschoben – genau das, was wir wollten. Sie sehen im nächsten Bild, daß ein weiteres Quadrat entstanden ist, das genau denselben Abstand zum darunterliegenden Quadrat hat, wie alle anderen Quadrate auch. Neben der Bequemlickeit ist dieser Weg absolut exakt und schnell zu realisieren. Manchmal sind es „unorthodoxe“ Wege, mit denen eine gewünschte Aufgabe gelöst werden kann.



Das Quadrat hat denselben Abstand

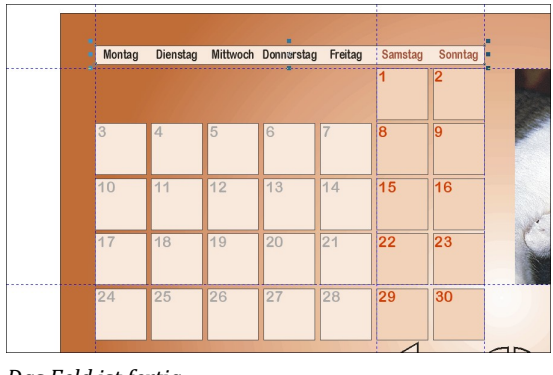
6. Um das neue Rechteck auf die passende – bündige – Breite zu bringen, benötigen wir nun zwei weitere, vertikale Hilfslinien an den Außenkanten der Tagequadrate. Im folgenden Bild haben wir zunächst das Rechteck auf die neue Höhe gestaucht, und dann an die rechte Hilfslinie angepaßt.

   Die Höhe haben wir übrigens – zugegebenermaßen – einfach „per Augenmaß“ festgelegt.



Die neue Höhe und Breite des Rechtecks

7. Anschließend muß das Rechteck noch nach links gedehnt werden, bis die andere Hilfslinie erreicht ist. Die Füllungs- und Umrißattribute werden dann von den helleren Quadraten übernommen. Das fertige Kalenderfeld zeigt das nächste Bild.



Das Feld ist fertig

Das Kalenderfeld ist nun vollständig. Zum Abschluß sollten Sie die Elemente gruppieren, damit sich spätere Verschiebungen immer auf den Gesamtblock auswirken. Außerdem können Sie so die einzelnen Blöcke schneller ausrichten.

Nachdem die Kalenderdaten fertig sind, wollen wir uns nun dem Bild widmen. Auch hier sind einige Anpassungen notwendig.

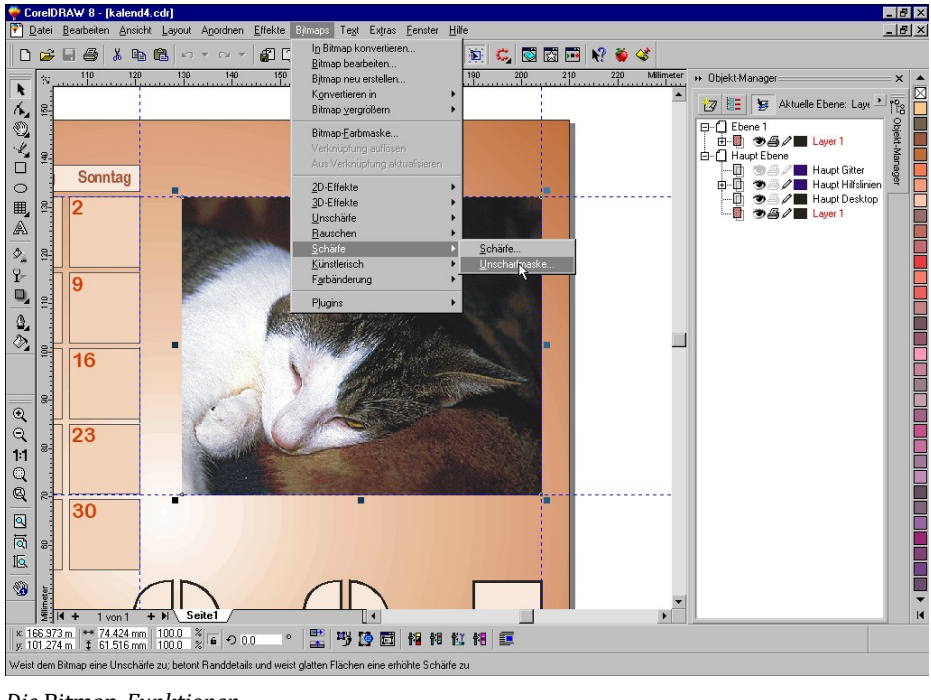
Bilder verändern

Sie brauchen kein Bildbearbeitungsprogramm – wie zum Beispiel Corel PHOTO-PAINT – mehr, um kleinere Änderungen an Bildern durchzuführen. Nur wenn Sie größere Bildretuschen durchführen wollen, werden Sie nicht um eine externe Bearbeitung herumkommen.

Alle Funktionen, die ausschließlich bei Bitmap-Bildern angewendet werden können, finden Sie im *Bitmaps*-Menü. Dort sind die verfügbaren Optionen nach Themen zusammengestellt. In Untermenüs finden Sie dann die verschiedenen Funktionen.

Nichts aktiv!

Die Funktionen sind nur dann aktivierbar, wenn Sie ein Bitmap auf der Arbeitsfläche ausgewählt haben.

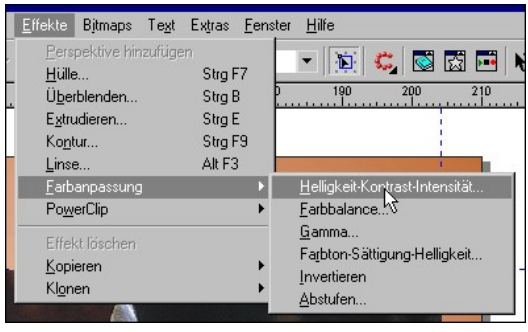


Die Bitmap-*Funktionen*

Bearbeitung

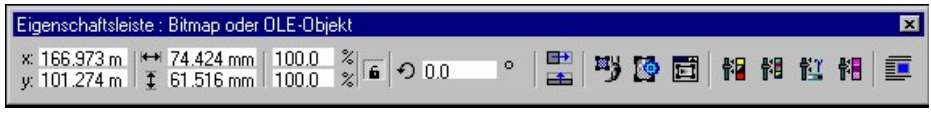
Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap bearbeiten* wird zur Bearbeitung Corel PHOTO-PAINT gestartet. Deshalb sollten Sie bei der Installation auch dieses Programm-Modul mit installieren, auch wenn es einigen Platz auf der Festplatte in Anspruch nimmt.

Einige Funktionen – die auch bei normalen Objekten benutzt werden können – sind im Untermenü *Effekte/Farbanpassung* untergebracht.



Weitere Optionen für Bitmaps

Diese Funktionen können Sie ebenfalls über Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste aufrufen.



Die Eigenschaftsleiste bei ausgewähltem Bitmap

Helligkeit verändern

Rufen Sie über die Eigenschaftsleiste die Funktion *Helligkeit–Kontrast–Intensität* auf. Dann wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie drei Regler zum Verstellen der drei Bildparameter finden. Alternativ zum Verziehen des Reglers können Sie die Werte auch über Eintippen in das Eigabefeld einstellen.

Verändern von Helligkeit, Kontrast oder Intensität

In diesem Dialogfeld können Sie über die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol den Vorschau-Modus aktivieren. Mit dieser praktischen Funktion können Sie

nach dem Ändern eines Wertes die Veränderungen sofort im Originalbild begutachten.

War nichts

Mit der *Zurücksetzen*-Schaltfläche werden eventuell eingestellte Werte verworfen. Alle Werte werden auf die ursprünglichen zurückgesetzt.

Immer der Reihe nach

Über die *Effekte*-Schaltfläche können Sie die anderen Filter aufrufen. Dabei werden aber nicht etwa – wie man vermuten könnte – die vorher eingestellten Werte übernommen. Sie müssen also den Effekt jedes Mal über die OK-Schaltfläche anwenden, bevor Sie zu einem anderen Effekt wechseln.

Verschiedene Vorschaumodi

In einigen Effekt-Dialogfeldern können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Vorschau-Modi wählen. Beim *Unscharfen Maskieren* wird die Vorschau standardmäßig innerhalb des Dialogfelds in einem Vorschaubild angezeigt. Klicken Sie auf die *Vorschau*-Schaltfläche, damit das Bild im rechten Fenster aktualisiert wird – dies geschieht nicht automatisch.

Die „traditionelle" Vorschauansicht

Alternativ zu diesem „traditionellen" Modus können Sie auf das oben gezeigte Monitor-Symbol klicken. Dann wechselt das Dialogfeld sein Aussehen. Die Vorschaubilder verschwinden. Statt dessen ist wieder das Augen-Symbol zu sehen, mit dem Sie die Vorschau im Gesamtbild anzeigen lassen können.

Zum Zurückwechseln in den anderen Vorschau-Modus klicken Sie einfach erneut auf das Monitor-Symbol, das sich neben dem Augen-Symbol befindet.

Das veränderte Dialogfeld

Bitmap erweitern

Die neue Funktion im Menü *Bitmaps* wollen wir nun verwenden, um unser Bild mit einem Rahmen zu versehen. In dem Dialogfeld können Sie entweder eine prozentuale Vergrößerung vorgeben, oder den veränderten Pixelwert in den beiden ersten Eingabefeldern festlegen.

Deaktivieren Sie die Option , damit die Stärke des Rahmens an allen Seiten gleich groß angebracht wird. Wir wollen einen fünf Pixel breiten Rahmen einstellen, deshalb erhöhen wir die Werte der Breite und der Höhe jeweils um 10, da der Rahmen ja an jeder Seite fünf Pixel stark sein soll.

Neue Bildgröße

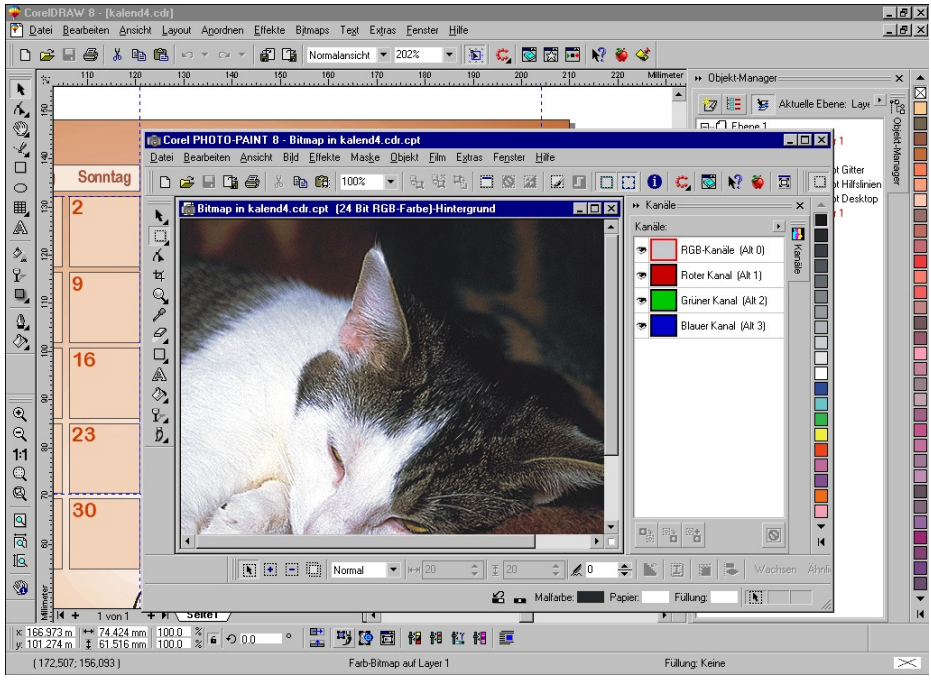
Der Rahmen, der um das Bild gelegt wird, ist immer Weiß. Sie sehen das Ergebnis im nächsten Bild:

Nun umgibt ein Rahmen das Bild

Eine andere Rahmenfarbe

Falls der Rahmen in einer anderen Farbe als Weiß erscheinen soll, kommen Sie nicht um den Start von Corel PHOTO-PAINT herum. Markieren Sie dann das Bild und rufen Sie die *Bild bearbeiten*-Option aus der Eigenschaftsleiste auf. Dann wird Corel PHOTO-PAINT gestartet – Sie sehen dies im folgenden Bild.

In der Statuszeile sehen Sie die aktuell eingestellte Papierfarbe. Klicken Sie doppelt auf das Farbfeld, und ändern Sie die Farbe auf den Wert, den Ihr späterer Rahmen erhalten soll.



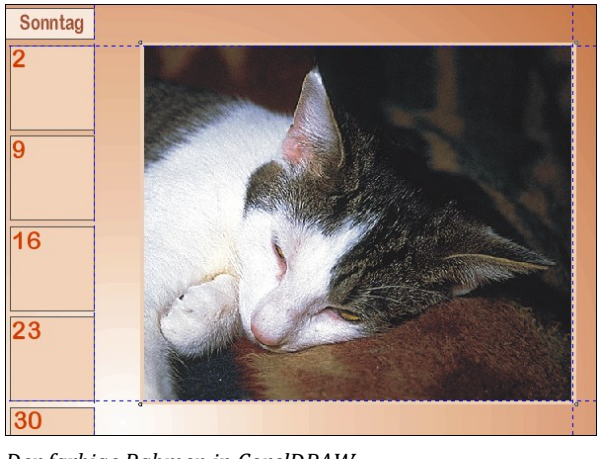
Die Papier-Farbe wird geändert

Rufen Sie dann die Option *Bild/Papierformat* auf, um das nachfolgend gezeigte Dialogfeld zu öffnen. Unter der Option *Plazierung* können Sie die Position des Bildes einstellen – damit der Rahmen gleichmäßig um das Bild herumläuft, sollten Sie hier *Zentriert* einstellen.

Im nächsten Feld können Sie nochmals die Papierfarbe, die zum Füllen verwendet wird, festlegen. Die Felder darunter entsprechen denen, die Sie bereits aus CorelDRAW kennen. Stellen Sie dort die angezeigten Werte ein.

Das Papierformat ändern

Nach dem Bestätigen erhalten Sie den gewünschten farbigen Rahmen. Wenn Sie Corel PHOTO-PAINT beenden, werden die Änderungen automatisch auf das Bild in CorelDRAW übertragen.



Der farbige Rahmen in CorelDRAW

Eins fehlt!

Es wäre natürlich sinnvoller, wenn die CorelDRAW-Entwickler das Farbfeld gleich in die Rahmen-Funktion CorelDRAWs integriert hätten. Dann würden Sie sich den aufwendigen und zeitraubenden Umweg über Corel PHOTO-PAINT sparen. Wir verzichten in unserem Beispiel auf den komplizierten Weg, und geben uns mit dem weißen Rahmen zufrieden. Wir wollten Ihnen aber nicht verschweigen, wie Sie den Rahmen einfärben können.

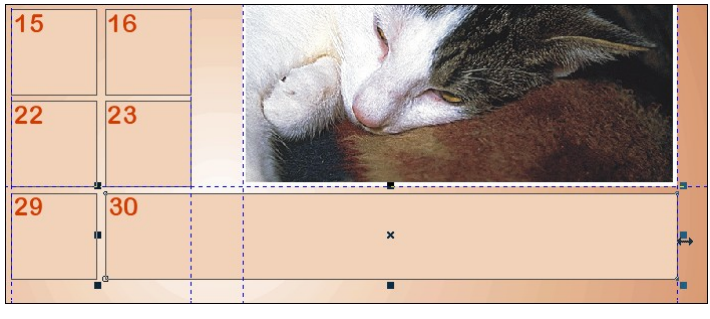
Qualität bleibt

Beim Erweitern des Bildes bleiben die Pixel des Bildes unberührt. Das Bild wird nicht neuberechnet. Die Qualität bleibt also im vollen Umfang erhalten. Die Pixel des Rahmens werden zum Bild hinzugefügt.

Ein neues Textfeld

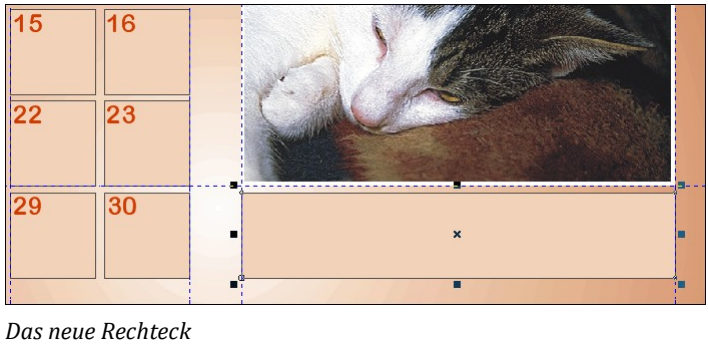
Unterhalb des Bildes wollen wir noch ein Textfeld plazieren. Klar, daß dieses Feld in der Höhe den Tagefeldern entsprechen soll. Als erstes plazieren wir dafür an der rechten und linken Außenkante des Fotos eine Hilfslinie, um die Bündigkeit des neuen Rechtecks zu gewährleisten.

Dann dehnen Sie das letzte Tagefeld so weit, daß es an die rechte Hilfslinie anschnappt. Bevor Sie die linke Maustaste loslassen, klicken Sie einmal mit der rechten, damit ein Duplikat erzeugt wird.



Ein Duplikat wird gedehnt

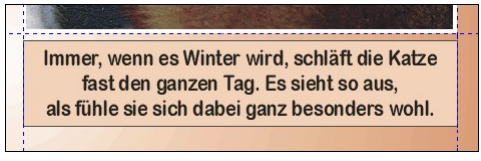
Abschließend brauchen Sie nur noch die linke Seite des neuen Rechtecks an die zweite Hilfslinie zu ziehen. Damit haben Sie ein Rechteck, das in seiner Höhe den Tagefeldern entspricht. Die Breite ist identisch mit der Breite des Fotos. Die Farb- und Umrißattribute entsprechen denen des letzten Tagefeldes, da es ja ein Duplikat davon ist. In diesem Feld soll nun ein Text erstellt werden.



Das neue Rechteck

Um den Text im Rechteck zu plazieren, verschieben wir ein Duplikat einer Tagebezeichnung. So brauchen wir die Attribute des Objekts nicht nachträglich einzustellen.

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Anschließend wird das Textobjekt soweit in der Breite gedehnt, daß es das Rechteck weitestgehend ausfüllt.



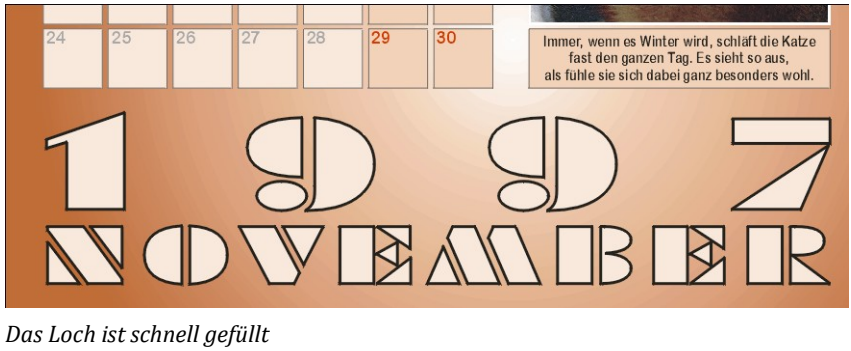
Das Textfeld ist fertig

Den freien Raum füllen

Jetzt wollen wir uns um ein „Loch“ im Bild kümmern. Das Jahr mit der Monatsbezeichnung füllt die rechte Seite des unteren Bereichs – die linke Seite ist leer, wie Sie im folgenden Bild sehen.

Links ist ein Loch

Die einfachste Art, um dieses Loch zu füllen, besteht darin, die beiden Elemente einfach auf die Gesamtbreite zu dehnen. Wir haben diese simple Methode für das folgende Bild vorbereitet. Wir wollen aber eine etwas elegantere Möglichkeit wählen, die einige Arbeitsschritte mehr erforderlich macht. Bei dieser Gelegenheit lernen wir aber noch eine weitere CorelDRAW-Möglichkeit kennen.



Das Loch ist schnell gefüllt

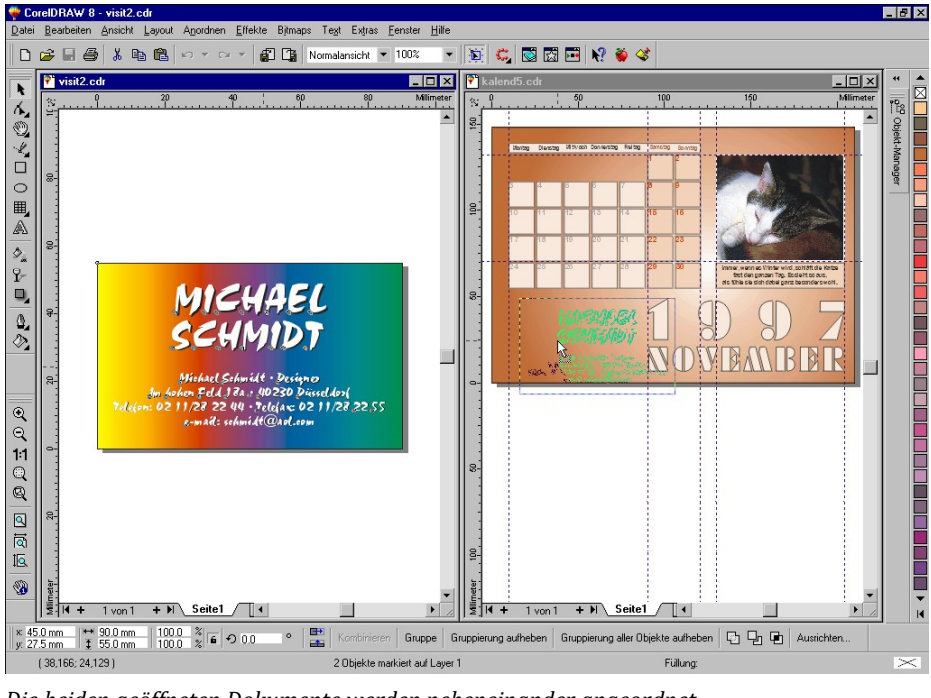
Drag & Drop zwischen Dateien

Wir wollen in dieses Feld Teile der zuvor gestalteten Visitenkarte übernehmen. Der Kalender soll zum Beispiel als Weihnachtsgeschenk dienen. Damit der Empfänger auch stets daran erinnert wird, wer ihm den Kalender vermacht hat, plazieren wir Namen und Adresse in dem Loch.

Öffnen Sie dazu die Visitenkartendatei. Falls Sie diese Arbeit im letzten Workshop nicht nachvollzogen haben, finden Sie die Datei auf der CD des Buchs im Verzeichnis \ARBEITEN. Sie heißt VISIT1.CDR.

Nach dem Öffnen der Datei sehen Sie von dem Kalenderblatt nichts mehr. Das geöffnete neue Dokument verdeckt es nämlich. Rufen Sie deshalb die Funktion *Fenster/Nebeneinander* auf. Dann werden die beiden Dokumente nebeneinander angeordnet – wie Sie es im nächsten Bild sehen.

Alternativ dazu finden Sie im *Fenster*-Menü weitere Optionen zur Anzeige mehrerer Dokumente. stellt die Dokumente – Sie dachten es sich sicherlich schon – übereinander dar. Mit ist von jedem Dokument zumindest die Menüleiste sichtbar, so daß eine Auswahl immer möglich ist.



Die beiden geöffneten Dokumente werden nebeneinander angeordnet

Zwischen den Dateien können Sie ganz einfach Elemente übertragen. Ziehen Sie die Objekte wie gewohnt mit der Maus an eine neue Position – nur halt im anderen Dokument. Soll ein Duplikat erzeugt werden, drücken Sie wie gewohnt einmal die rechte Maustaste.

Nun können Sie sich überlegen, ob Sie den gesamten Visitenkartenblock übertragen, und auf die Größe der Monats- und Jahresbezeichnung skalieren. Diese Variante zeigen wir Ihnen im nächsten Bild.

Wir halten die Möglichkeit allerdings für ungeeignet, da der Untergrund der Visitenkarte sehr bunt ist, was bei dem eher harmonisch abgestimmten Kalenderblatt störend wirken würde.

Die gesamte Visitenkarte wurde übertragen

Eine Mogelpackung

Wir wählen die etwas schlichtere Variante. Dazu fügen wir ein Textelemente hinzu, das wir als „Höflichkeitsfloskel“ bezeichnen wollen. Der wahre Hintergrund für diese Zeile besteht allerdings – wir geben es ja zu – darin, daß andernfalls das Gesamtelement zu groß werden würde. Die Proportionen der Gesamtgruppe sollten erhalten bleiben.

Um für die Zeile dieselben Attribute wie für die Adresszeile zu verwenden, erzeugen wir eine Kopie, die dann editiert wird. Damit der Schatten exakt plaziert wird markieren wir beim Kopieren einfach beide Elemente, was natürlich zur Folge hat, daß auch beide Elemente editiert werden müssen. Dieser Weg ist aber dennoch der schnellste. Danach wird das neue Element neu ausgerichtet und in der Höhenausrichtung mittig verteilt.

Der geänderte Textblock

Innerhalb des Gesamtdokuments macht sich unser eingefügter Name recht gut. Die Seite ist harmonisch aufgeteilt. Zum Abschluß haben wir zuvor natürlich noch den Gesamtblock mittig auf dem Papier ausgerichtet.

Außerdem haben wir die Farbe der Kontur der Jahreszahl und des Monats geändert. Das bisherige Schwarz war zu aufdringlich und paßte sich nur schlecht in das Gesamtbild ein. Wir haben nun eine abgedunkelte Version des bräunlichen Farbtons verwendet. So ist der Kontrast zur umliegenden Fläche nicht mehr so kräftig.

Die fertig gestaltete Vorlage

Ein unauffälliger Schatten

Zum Abschluß der Arbeit wollen wir alle Elemente noch mit einem Schatten unterlegen – so wie wir es auch bei der Visitenkarte bereits vorgestellt hatten. Das Ziel ist dabei nicht den Effekt des Effekts willen einzusetzen.

Durch diesen schmalen Schatten heben sich die Elemente besser vom Untergrund ab. Sie könnten natürlich alle Objekte mit kräftigen Konturen versehen. Wir hatten aber gerade festgestellt, daß dies zu aufdringlich wirkt.

Außerdem ist der zarte Schatten eleganter und moderner. Achten Sie einmal bei Druckerzeugnissen darauf, wie oft in der heutigen Zeit Schatten verwendet werden. Dem wollen wir natürlich nicht nachstehen...

Exakte Positionen ermitteln

Um den neuen Schatten an den bereits beim Namen verwendeten genau anzupassen, markieren Sie die Schriftzüge, und lesen Sie den Abstand im *Positions*-Rollup-Menü ab.

Dazu müssen Sie allerdings die Option *Relative Position* deaktivieren. Dann wird die Objektposition im Verhältnis zum Nullpunkt der Seite angezeigt. Sie erinnern sich? (Der Nullpunkt befindet sich standardmäßig an der linken, unteren Ecke des Papiers.) Sie sehen die Anzeige im folgenden Bild. Die Differenz können Sie ermitteln, wenn Sie danach die Werte des Schattenobjekts ermitteln.

Die Position des Schattens

Markieren Sie nun alle Grundelemente. Die Texte, die sich innerhalb der Rechtecke befinden, brauchen natürlich nicht mit markiert zu werden – sie sollen ja keinen Schatten erhalten.

Erzeugen Sie dann ein Duplikat, indem Sie im *Positions*-Rollup-Menü die entsprechende Schaltfläche anklicken, nachdem Sie die Werte zum Verschieben angegeben haben. Bei unserem Beispiel haben wir die Duplikate um 0,6 Millimeter nach unten rechts verschoben. Achten Sie darauf, daß Sie vor dem Zuweisen wieder die *Relative Position* aktiviert haben, sonst wundern Sie sich, wo Sie das Duplikat wiederfinden.

Danach werden die Elemente schwarz gefüllt, und unter den Originalobjekten plaziert.

Schatten für Bitmap-Bilder

Nachdem der Schatten plaziert ist, passen alle Elemente – bis auf der Schatten des Bitmap-Bildes. Dort ist nämlich nur die Kopie des Bildes zu sehen. Sie sehen diese Situation im folgenden Bild:

Der Schatten fehlt

Der Grund liegt darin, daß Sie Bitmaps weder füllen, noch mit einer Kontur versehen können. Deshalb müssen Sie hier etwas anders vorgehen.

Achten Sie darauf, daß die Option *Layout/An Objekten ausrichten* aktiv ist. Zeichnen Sie dann ein Rechteck, das genauso groß ist, wie das Bild. Die Konstruktion dieses Rechtecks ist sehr einfach, da die Punkte ja an den Knotenpunkten des Bitmaps anschnappen.

Symbole beachten

Achten Sie beim Zeichnen darauf, ob neben dem Mauszeiger ein kleines offenes Rechteck erscheint. Dies zeigt nämlich an, wann Sie an einem Knotenpunkt anschnappen.

Wenn Sie dieses Rechteck gezeichnet haben, brauchen Sie es nur noch mit Schwarz zu füllen, und im Objektstapel unter dem Bitmap plazieren. Am leichtesten geht das mit Hilfe des Objekt-Managers. klicken Sie dort den Schatten an, und ziehen Sie ihn an die neue Position.

Nachfolgend sehen Sie unser Endergebnis. Der Aufwand hat sich doch gelohnt, oder? Das Ergebnis sieht harmonisch und präzise aus.

Das Endergebnis

Das Endergebnis finden Sie auf der Buch-CD im Verzeichnis \ARBEITEN unter dem Namen KALEND7.CDR.

Ganz nett!

In diesem Kapitel haben wir einige hübsche Vorlagen erstellt. Ändern Sie diese einfach, indem Sie die verwendeten Namen gegen Ihren austauschen. Wie diese Änderungen vorgenommen werden, haben Sie ja in diesem Kapitel ebenfalls erfahren.

Außerdem haben Sie bei allen Beispielen gesehen, wie schnell sich Abwandlungen erzeugen lassen. Hier mal einen weichen Schatten, dort einen anderen Verlauf und an anderer Stelle eine neue Clipart – schon haben Sie einen Stapel an neuen Vorlagen, die Sie wieder verändern können.

Es ist grundsätzlich so, daß nur die erste Konstruktion – selbstverständlich wollen wir die damit verbundene Idee nicht vergessen – längere Zeit dauert. Ist erst einmal der Briefbogen, und somit auch das Logo der Firma fertig, ist ein Rechnungsformular oder eine Einladungskarte schnell hergestellt. Es muß nur noch das Seitenformat umgestellt, und einige Objekte hinzugefügt oder entfernt werden.

Deshalb sollten Sie auch bei der Gestaltung der ersten Vorlage viel Wert auf eine saubere Ausführung legen. Um so weniger Arbeit habe Sie mit den folgenden Formularen.

Unikate

Auf eines (wenig Arbeit) haben wir in diesem Kapitel aus gutem Grund verzichtet.

Kennen Sie das auch: Sie schlagen eine Zeitung auf, sehen ein Bild – zum Beispiel innerhalb einer Anzeige – und denken: Aha, eine Vorlage aus CorelDRAW! Andere Anwender verwenden nämlich auch CorelDRAW – und somit auch die Clipart- und Vorlagensammlung.

Versuchen Sie niemals unveränderte Vorlagen zu übernehmen. Es wäre doch sehr peinlich, wenn Sie eine Speisekarte „entwerfen“, die Ihnen danach in einem anderen Restaurant vorgelegt wird.

Versuchen Sie allen Arbeiten Ihre „eigene Note“ zu geben. Sehen Sie sich in diesem Kapitel einmal die „Vorher–Nachher“-Fassungen der Arbeiten an. Bei unseren Beispielen haben wir darauf geachtet, die Vorlagen soweit zu verändern oder zu ergänzen, daß ihre Herkunft nicht sofort ins Auge fällt.

Das bedeutet nicht automatisch einen erheblichen Mehraufwand. Oft reicht es schon aus, eine pfiffigere Füllung oder Schrift zu verwenden und die Objekte neu auszurichten.

Haben Sie’s gemerkt?

So ganz nebenbei haben Sie in diesem Kapitel eine ganze Menge über die verschiedenen CorelDRAW-Funktionen erfahren. So haben Sie zum Beispiel den Vorlagen-Assistenten kennengelernt, Text- und Objektbearbeitungen durchgeführt, mit interaktiven Hilfsmitteln gearbeitet, Effekte angewendet, Schatten plaziert, Stile gespeichert, Arbeiten mehrfach gedruckt, Bilder bearbeitet, gelernt was zu einem Briefbogen gehört und Elemente automatisch ersetzt.

Zugegeben, um Ihnen möglichst viele Funktionen zu zeigen, haben wir hier und da einmal einen kleinen Umweg gewählt. Aber es wäre ja langweilig, wenn wir alle Aufgaben nach demselben Schema lösen würden, oder?

6. Das kleine Einmaleins der Objektbearbeitung

Objekte, Objekte, Objekte. Immer wieder hören Sie im Zusammenhang mit CorelDRAW dieses Wort. Das hat auch einen guten Grund – ohne Objekte funktioniert in einem Vektorgrafik-Programm wie CorelDRAW nämlich gar nichts.

Gehen wir der Sache doch einmal auf den Grund.

6.1 Die Analyse

Ein Pixelbild zu analysieren, ist recht einfach: Jedes Pixelbild besteht aus vielen einzelnen Bildpunkten – den Pixeln. Jeder Pixel hat einen bestimmten Farbwert. Alle Punkte zusammen ergeben das Bild. Dieses Verfahren ist sehr einfach nachzuvollziehen, die Bearbeitung solcher Bilder ist aber mit großem Aufwand verbunden, da die Dateien – je nach Bildgröße – sehr umfangreich sein können. Außerdem ist ein späteres Ändern des Bildinhalts meist sehr schwierig, da viele Pixel des Bildes in ihrer Helligkeit verändert werden müssen.

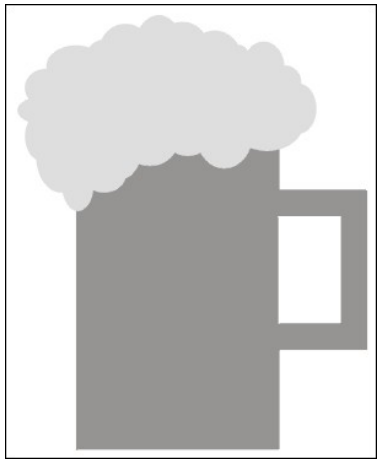
Ganz anders verhält es sich bei Vektorgrafik-Programmen – wie zum Beispiel CorelDRAW. Jedes Element eines Dokuments ist ein Objekt. Jedem dieser Objekte sind bestimmte Eigenschaften zugeordnet, die jederzeit verändert werden können. Dieses Verfahren ist flexibel und spart Speicherplatz.

Mit den Werkzeugen von CorelDRAW – die in der Hilfsmittelleiste untergebracht sind – können Sie Objekte konstruieren, und ihnen verschiedene Attribute wie die Art der Füllung oder des Umrisses, zuordnen. Die Position und die Größe des Objekts legen Sie mit Mausaktionen fest. Außerdem hat jedes Objekt innerhalb des Dokuments eine bestimmte Position. Alle Objekte sind sozusagen „übereinandergestapelt“. Das oberste Objekt ist in jedem Fall vollständig zu sehen, beim untersten Objekt kann es sein, daß einige Teile von anderen Objekten verdeckt werden. Klar, daß CorelDRAW auch Funktionen zum Verändern der Lage im Objektstapel bereitstellt.

Nachteil der Vektorgrafik ist die Tatsache, daß jedes einzelne Bildelement konstruiert werden muß. Dies mag sich nicht schwer anhören, wenn Sie ein Rechteck zeichnen wollen, schwieriger wird es da schon, bei einer Baumkonstruktion. Um diese Aufgabe zu lösen, müssen Sie jedes Objekt, das Sie zeichnen wollen, in seine Grundobjekte zerlegen.

Nehmen wir gleich einmal das Beispiel des Bierkruges, um uns anzusehen, wie Sie beim Konstruieren von Objekten vorgehen müssen. Zuerst müssen Sie die

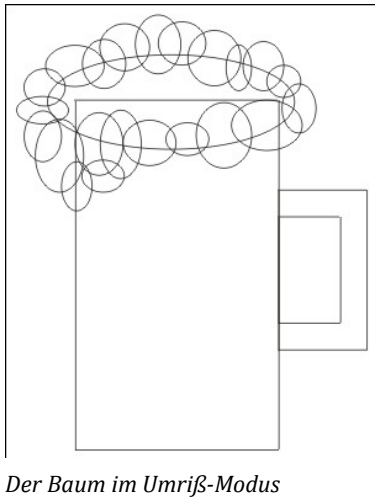
Überlegung anstellen, aus welchem Grundelement ein gefüllter Bierkrug besteht. Sehen wir uns also einen stilisierten Bierkrug an.



Ein stark stilisierter Baum

Na, haben Sie erraten, aus welchen Grundobjekten dieses Objekt besteht? Ach ja, wir haben Ihnen ja noch gar nicht erklärt, welche Grundobjekte es gibt. Prinzipiell lassen sich alle Formen auf Rechtecke und Kreise zurückführen. So ist es tatsächlich auch beim zuvor gezeigten Beispiel. Dort sahen Sie die Bildschirmdarstellung im Normal-Modus.

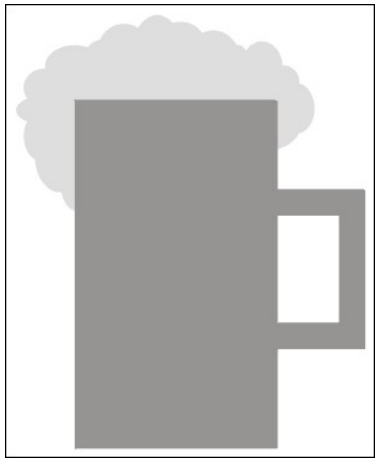
Wenn Sie in den Umriß-Modus umschalten, sehen Sie, daß der Baum tatsächlich nur aus lauter Kreisen und einem Rechteck besteht (Ellipsen sind verzerrte Kreise). Das folgende Bild bestätigt dies. Der große Kreis in der Mitte des Schaums wird nur zum Füllen des „Lochs“ benötigt. An dieser Hauptellipse entlang haben wir verschiedene Kreise in unterschiedlichen Größen und Formen plaziert. Den Krug und die Henkel bilden jeweils einfache Rechteck.



Der Baum im Umriß-Modus

Eigentlich ganz einfach, oder? Das Problem besteht auch weniger im Konstruieren solcher Formen. Viel schwieriger ist es, die Grundformen zu erkennen, die sich hinter den Objekten verbergen, die Sie darstellen wollen.

An unserem Beispiel läßt sich auch die Position der Objekte erkennen. Vom Rechteck des Krugs wurden einige Teile verdeckt, da dieses Element hinter allen runden Objekten lag. Schieben wir nun dieses Element nach vorne, ist vom Schaum nicht mehr alles zu sehen. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Die Ebenenhierarchien

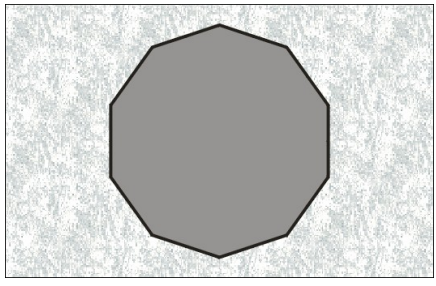
6.2 Die Objekttypen

Sehen wir uns nun die unterschiedlichen Objekttypen an, die Ihnen in CorelDRAW zur Verfügung stehen. Beginnen wir mit dem einfachsten aller möglichen Objekte: Der Linie

Die Linie

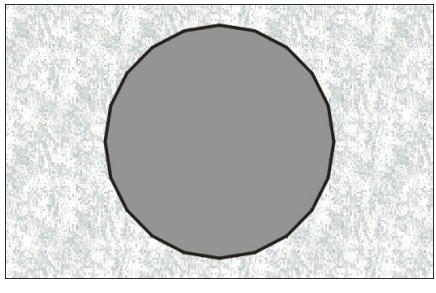
Im Grunde genommen bestehen alle Objekte eigentlich aus Linien. Nehmen wir zum Beispiel ein Rechteck. Ein Rechteck besteht aus vier Linien, die jeweils im rechten Winkel aufeinanderstoßen. Die jeweils gegenüberliegenden Linien sind dabei gleich lang.

Aber ein Kreis besteht doch nicht aus Linien, werden Sie vielleicht denken. Nun, auch einen Kreis können Sie aus vielen – sehr kurzen – Linien zusammensetzen. Sehen wir uns dies einmal aus der Nähe an. Im folgenden Bild sehen Sie ein Zehneck. Also ein Objekt, das aus zehn Linien besteht.



Ein Zehneck

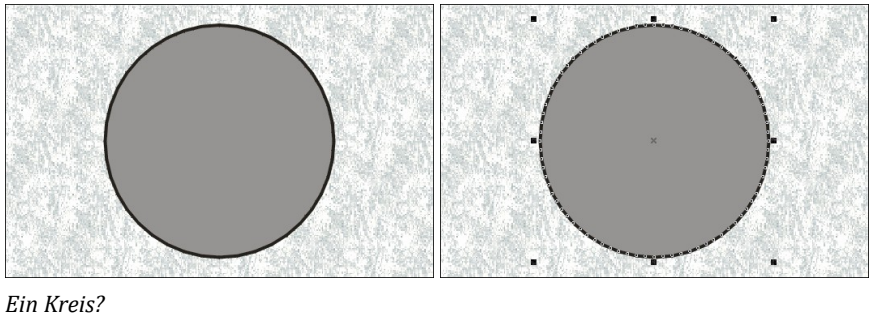
Erhöhen wir nun die Anzahl der Linien auf 20, wird die Unterscheidung schon deutlich schwieriger. Das 20-Eck sieht schon fast wie ein Kreis aus, wie Sie selbst im folgenden Bild beurteilen können:



Ein 20-Eck

Ein Kreis

Gehen wir noch einen Schritt weiter, und erhöhen die Anzahl der Linien nochmals – auf 40. Nachfolgend sehen Sie im linken Bild, daß unser Objekt nun tatsächlich rund aussieht. Tatsächlich besteht das Objekt aber lediglich aus geraden Linien – 40 Stück an der Zahl. Im rechten Bild sehen Sie die Knotenpunkte des Objekts, die dies belegen.



Ein Kreis?

Damit ist der Nachweis erbracht, daß auch vermeintlich runde Linien aus lauter geraden Linien zusammengesetzt sein können – die Linien müssen nur kurz genug sein, damit sie nicht mehr als solche zu erkennen sind.

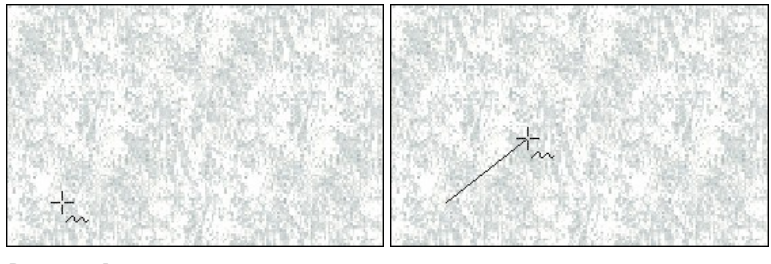
Widmen wir uns nun der Konstruktion von Linien. Im *Kurven-Flyout*-Menü finden Sie die Werkzeuge zum Zeichnen von Linien:

Das Kurven-Flyout-*Menü*

Das Freihand-Hilfsmittel

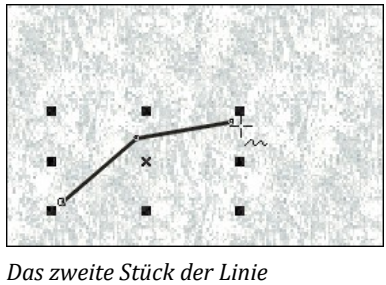
Das erste Linienwerkzeug dient zum „freihändigen" Zeichnen von Linien. Die Linien können auf zwei unterschiedliche Arten gezeichnet werden.

1. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste an die Stelle im Bild, wo sich der erste Eckpunkt der neuen Linie befinden soll. Wenn Sie nun die Maus bewegen sehen Sie eine Vorschaulinie, an der Sie erkennen, wie der Verlauf aussieht. Mit diesem Verfahren können Sie gerade Linien zeichnen. Wenn Sie ein weiteres Mal klicken, wird der zweite Punkt der Linie gesetzt – die Linie ist fertig. Sie sehen diese beiden Arbeitsschritte im folgenden Bild.



Die erste Linie

2. Wenn Sie dann in der Nähe eines der beiden Punkte erneut klicken, können Sie die Linie fortsetzen. Dabei brauchen Sie den Eckpunkt nicht exakt zu treffen – es reicht, wenn Sie sich in dessen Nähe befinden. Wir beschreiben diese Option später.



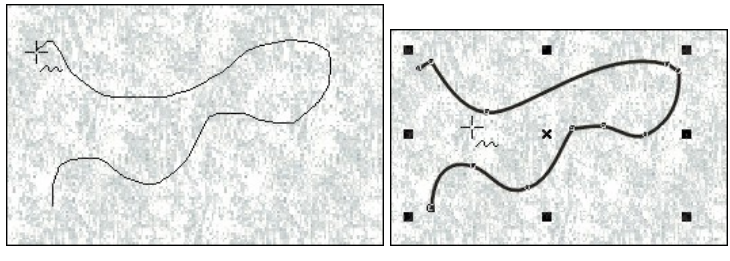
Das zweite Stück der Linie

3. Führen Sie diese Arbeitsschritte so oft durch, bis die gesamte Linie fertig gezeichnet ist. Mit diesem Verfahren haben Sie ein Objekt erstellt, das aus vielen einzelnen Liniensegmenten besteht.

Mit der zweiten Variante können Sie kurvige Objekte zeichnen. Der Unterschied zum ersten Verfahren besteht darin, daß Sie nach dem ersten Mausklick die Maustaste nicht loslassen. Bei gedrückter Maustaste können Sie nun freihändig die gewünschte Linienform zeichnen.

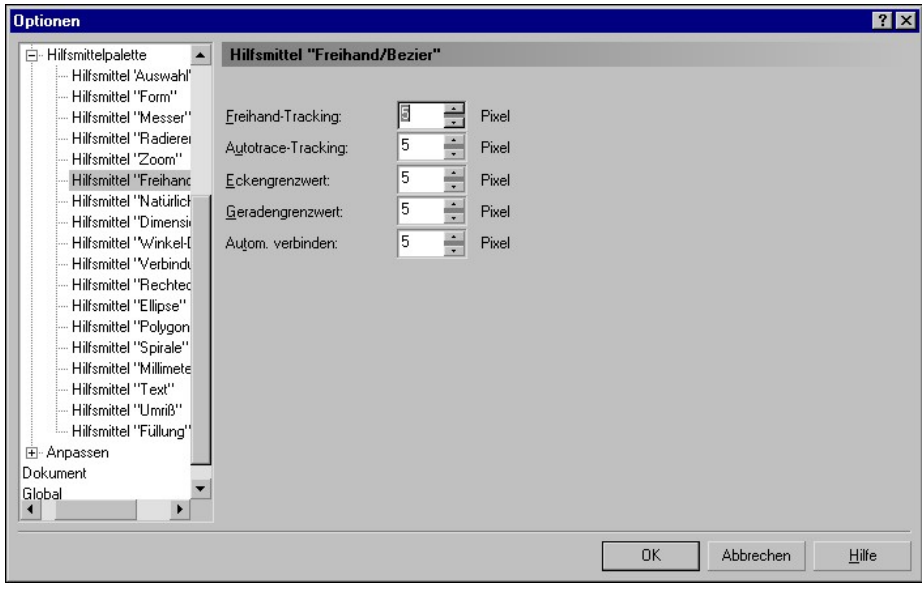
Weiche Kurvenverläufe lassen sich mit der Maus relativ schwierig realisieren – aber keine Angst: Sie können die Form der Kurve nachträglich verändern. Während des Zeichnens sehen Sie an einer dünnen Vorschaulinie, wie der Linienverlauf ist.

Auch bei diesem Verfahren können Sie neu ansetzen, wenn Sie die Maustaste einmal losgelassen haben. Bewegen Sie die Maus dazu in die Nähe des Anfangs- oder Endpunkts, dann schnappt die nächste Kurve automatisch an die vorherige an. Diese Funktion nennt man *Auto-Join.* Diese Option wird nachfolgend näher beschrieben.



Eine frei gezeichnete Kurve

Klicken Sie doppelt auf das Freihand-Werkzeug, um die Optionen für dieses Werkzeug im folgenden Dialogfeld zu ändern. Alternativ dazu können Sie auch die rechte Maustaste über dem Werkzeug drücken, und in dem Menü die *Eigenschaften*-Option wählen.



Die Optionen des Freihand-Werkzeuges

Mit dem Wert im Optionsfeld *Freihand-Tracking* legen Sie fest, wie exakt CorelDRAW den Bewegungen der Maus beim Zeichnen eines kurvigen Objekts folgt. Je niedriger der Wert ist, um so exakter folgt die Linie der Mausbewegung. Diese kann zur Folge haben, daß eine unsaubere Linie entsteht. Für einen weichen Kurvenverlauf muß der Wert erhöht werden.

Die drei folgenden Optionsfelder beziehen sich auf die *Autotrace*-Funktion dieses Werkzeugs. Diese Möglichkeit besprechen wir im Anschluß.

Mit der *Auto-Join*-Option bestimmen Sie die Größe des Radius, bei dem neu angesetzte Punkte automatisch mit dem Endpunkt zusammengefügt werden. Je größer Sie den Wert einstellen, um so weiter kann die Maus vom Endpunkt entfernt sein, um dennoch an diesen anzuschnappen.

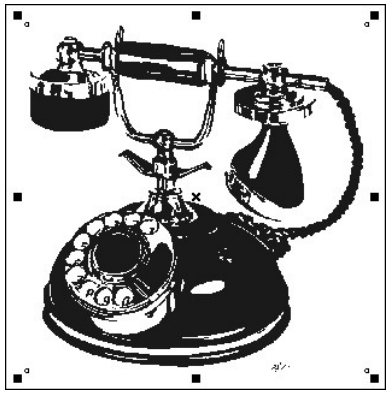
Das Auto-Tracing

Mit dem Freihand-Werkzeug können Sie eine weitere Aufgabe lösen. Wenn Sie ein Bitmap-Bild markiert haben, können Sie dies mit dem Freihand-Werkzeug vektorisieren.

Allerdings ist diese Funktion sehr aufwendig, ungenau und auch sonst nicht zu empfehlen, zumal mit OCR-TRACE ein weit leistungsfähigeres, eigenständiges, Programm im Corel-Paket vorhanden ist.

Sehen wir uns dennoch kurz die Verfahrensweise dieses Werkzeugs an. Nehmen wir an, Sie haben das folgende Schwarzweißbild mit einer Auflösung von 300 dpi eingescannt. Sie finden das Bild auch auf der beiliegenden CD im Verzeichnis

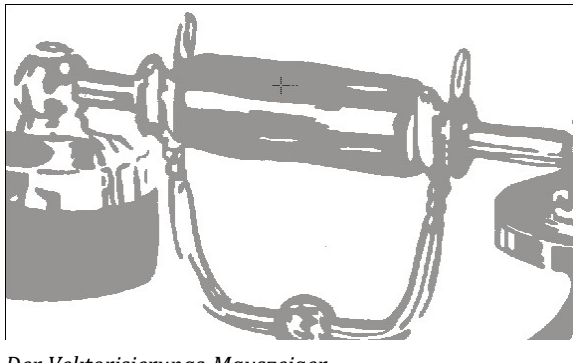
\VORLAGEN unter dem Namen TELEFON2.TIF. Importieren Sie dieses Bild in CorelDRAW.



Eine gescannte Vorlage

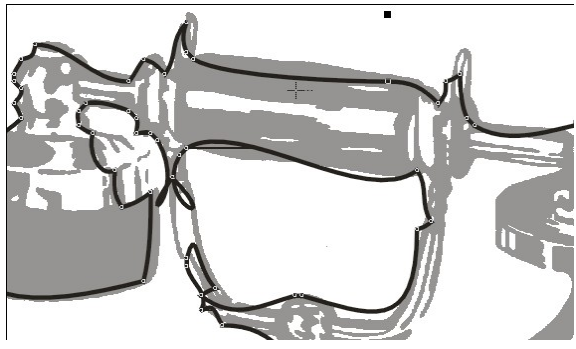
Das markierte Bild sollte als erstes hellgrau eingefärbt werden, damit anschließend das Vektorisierungsergebnis zu erkennen ist. Sie können die schwarzen Anteile des Bildes einfärben, wenn Sie die Umrißfarbe verändern.

Wenn Sie das Bild markiert haben, und anschließend das Freihand-Werkzeug auswählen, ändert sich die Form des Mauszeigers, um den veränderten Modus anzuzeigen.



Der Vektorisierungs-Mauszeiger

Klicken Sie nun einmal in die oben gezeigte Fläche. Danach fährt CorelDRAW die Außenkontur ab. Mit den Standardwerten des *Optionen*-Dialogfeldes entsteht folgendes – ungenaues – Ergebnis:



Vektorisierung mit den Standardwerten

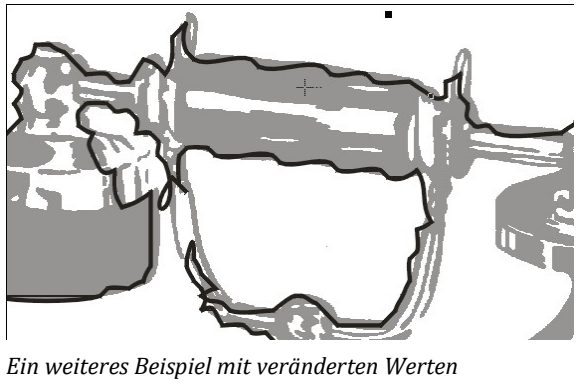
Mit diesem Ergebnis können Sie aufgrund der ungenauen Strichführung wenig anfangen. Drei Optionen stehen Ihnen zur Verfügung, um die Form der Linienführung zu verändern:

- Mit dem **Autotrace-Tracking**-Wert legen Sie die Genauigkeit fest, mit der die Kontur „abgefahren“ wird. Je höher der Wert, um so unpräziser das Ergebnis. Beim niedrigsten Wert wird das Bild so genau wie möglich übersetzt.

- Der **Eckengrenzwert** bestimmt die Präzision der Knotenpunkte. Bei einem niedrigen Wert werden mehr spitze Knotenpunkte erzeugt.

- Mit dem **Geradengrenzwert** steuern Sie, ob mehr Kurven oder Geraden erzeugt werden. Bei einem hohen Wert enthält das vektorisierte Objekt mehr Geraden, als bei niedrigen Werten.

Für die höchste Präzision haben wir im folgenden Beispiel die drei – standardmäßig auf fünf eingestellten Werte – auf den Wert „1“ eingestellt. Sie sehen, daß sich das Ergebnis nicht allzu sehr verbessert hat. Die Funktion mag für einige wenige Sonderfälle sinnvoll sein. In den meisten Fällen erreichen Sie mit OCR-TRACE schneller ein perfektes Vektorisierungsergebnis.



Ein weiteres Beispiel mit veränderten Werten

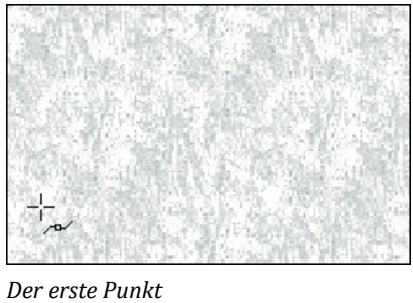
Das Bézier-Werkzeug

Es gibt ein weiteres Werkzeug, mit dem Sie Linien erzeugen können. Sie können es verwenden, um gerade und runde Linien zu zeichnen. Das Ergebnis ist eine besondere Linienform, die nach einem mathematischen Verfahren von Pierre Bézier benannt ist. Wie beim Freihand-Werkzeug hat auch die Bézier-Kurve mindestens zwei Punkte: Einen Anfangs- und einen Endpunkt. Außerdem wird der Verlauf der Kurve vermerkt.

Der Ablauf beim Zeichnen ist ähnlich dem Freihand-Werkzeug, unterscheidet sich aber in wesentlichen Punkten. Sehen wir uns das Verfahren einmal Schritt für Schritt an.

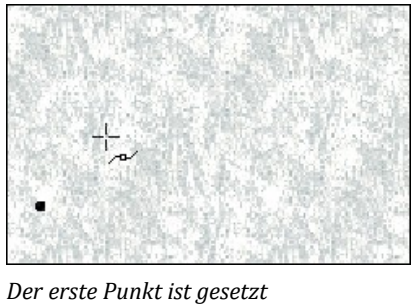
1. Markieren Sie das *Bézier*-Werkzeug in der Hilfsmittelleiste. Sie finden es im *Kurven-Flyout*-Menü.

2. Ein kleines Kreuz zeigt an, wo Sie einen Punkt plazieren können. Daneben steht das Symbol für die Bézier-Kurve.



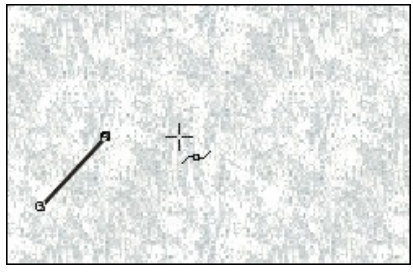
Der erste Punkt

3. Klicken Sie einmal, um den ersten Punkt der Linie zu setzen. Im Unterschied zum Freihand-Werkzeug sehen Sie anschließend keine Vorschaulinie, sondern lediglich den zuvor gesetzten Punkt, der als schwarz gefülltes, kleines Quadrat gekennzeichnet wird.



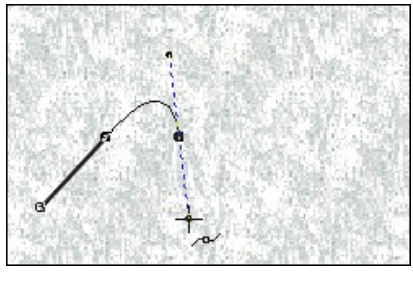
Der erste Punkt ist gesetzt

4. Wenn Sie nun an einer weiteren Position klicken, wird eine Linie mit den aktuellen Umrißattributen gezeichnet. Die erste Linie sehen Sie im folgenden Bild:



Die erste Linie

5. Nun kommt ein gravierender Unterschied zum Freihand-Werkzeug: Halten Sie beim nächsten Knotenpunkt die Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann die Maus verschieben, können Sie den Verlauf der Kurve verändern. Die Form der Kurve wird durch Stützpunkte bestimmt, die durch eine blau gestrichelte Linie mit dem Knotenpunkt verbunden sind. Sie sehen an einer Vorschaulinie, wie die aktuelle Kurve aussieht. Diese Situation zeigt das nächste Bild:

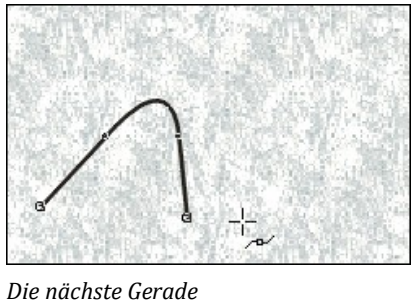


Eine Kurve

Zwei Typen

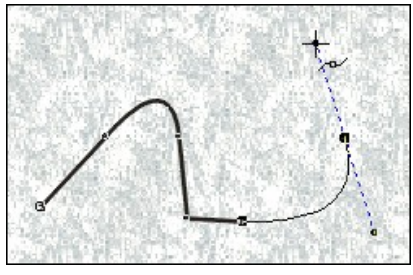
Dieses Werkzeug vereint eigentlich zwei Werkzeuge: Eins zum Linien- und eins zum Kurvenzeichnen, je nachdem, ob Sie einmal klicken, oder die Maustaste gedrückt halten.

6. Nach dem Kurvensegment haben wir mit einem einfachen Klick erneut ein gerades Stück angesetzt, wie Sie nachfolgend sehen.



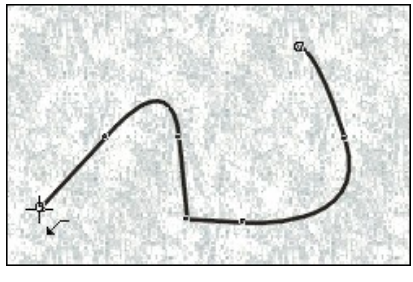
Die nächste Gerade

7. So können Sie nacheinander bei jedem Setzen eines neuen Knotenpunktes entscheiden, ob Sie eine neue Gerade oder ein Kurvensegment zeichnen wollen.



Wieder eine Kurve

8. Wenn Sie das offene Kurvenobjekt schließen wollen, setzen Sie den letzten Knotenpunkt auf den Anfangspunkt. Das nachfolgend gezeigte Symbol zeigt an, daß Sie die Kurve schließen können. In unserem Beispiel wollen wir allerdings die Kurve nicht schließen.



Schließen der Kurve

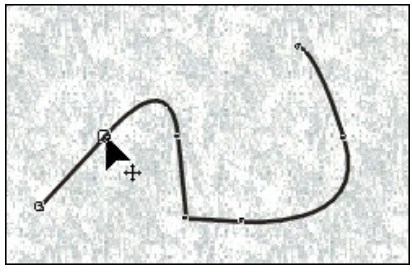
Punkt beim Bearbeiten verschieben

Wenn Sie beim Bearbeiten die Alt-Taste drücken, können Sie den aktuellen Knotenpunkt – egal ob er zu einer Geraden oder einem Kurvensegment gehört – verschieben.

Zwischendurch bearbeiten

Wenn Sie während des Zeichnens einen bereits gesetzten Knotenpunkt verschieben wollen, wechseln Sie einfach mit dem Mauszeiger zu diesem Knotenpunkt. Er wird dann vergrößert dargestellt, der Mauszeiger zeigt die Möglichkeit des Verschiebens an.

Während des Verschiebens sehen Sie eine Vorschau des geänderten Linienverlaufs. Nach dem Verschieben können Sie wie gewohnt weiterzeichnen.



Symbol zum Verschieben eines Knotenpunkts

Um das Zeichnen der Bézier-Kurve zu beenden, klicken Sie einfach auf das Markierungswerkzeug, oder noch einfacher: Drücken Sie die Leertaste. Die weitergehenden Bearbeitungsmöglichkeiten der Bézier-Kurven werden später beschrieben.

Das Verständnis

Zum besseren Verständnis wollen wir Ihnen nochmals die Elemente einer Bezier-Kurve erläutern.

- Die Punkte, die Sie plazieren, bestimmen den Verlauf der Kurve. Sie werden **Knotenpunkte** genannt.
- Die Strecke zwischen den Knotenpunkten nennt man **Segment**.
- Mit den **Stützpunkten** legen Sie fest, wie sich die Kurve an einem Knotenpunkt verhält. Die Stützpunkte können Sie verschieben. Sie sind mit einer gestrichelten Linie mit dem Knotenpunkt verbunden, damit Sie die Zugehörigkeit erkennen.

Eigentlich brauchen Sie nur dieses eine Werkzeug, um alle erdenklichen Objekte damit zu konstruieren. Aus den Linien können Sie Rechtecke oder Quadrate zaubern, aus den Rundungen Kreise oder Ellipsen.

Alle anderen Werkzeuge dienen der Arbeitserleichterung. Warum sollen Sie ständig das Rad neu erfinden? Fahren wir aber zunächst mit den weiteren Werkzeugen im *Kurven-Flyout*-Menü fort.

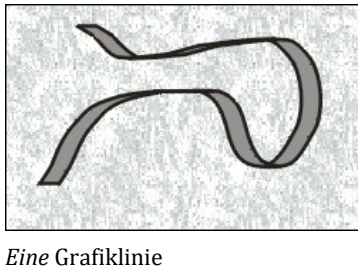
Die Grafiklinie

Dieses Werkzeug ist – wie sollen wir es diplomatisch ausdrücken – schlicht unbrauchbar. Es entstammt der früheren PowerLine, die durchaus ihren Sinn hatte. Jetzt werden nur noch – fast normale – Kurvenobjekte erzeugt.

In der Eigenschaftsleiste können Sie den Typ der Linie einstellen. So können Sie zum Beispiel, wenn Sie die folgende Option einstellen, eine kalligraphische Linie zeichnen.

Die Eigenschaftsleiste der Grafiklinie

Um überhaupt ein annehmbares Ergebnis zu erreichen, müssen Sie ganz genau zeichnen, da keine Korrektur möglich ist. Ob Ihnen das mit der Maus gelingt? Probieren Sie es aus! Nachdem Sie die Maustaste losgelassen haben, kann die Bearbeitung nur noch mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug durchgeführt werden – ein mühseliges Unterfangen. Verzichten Sie deshalb am besten auf dieses Werkzeug, wenn Sie mit einer Maus arbeiten.



Eine Grafiklinie

Konvertierungsfehler

Wenn Sie Dokumente öffnen, die PowerLines aus der Version 6 enthalten, treten Konvertierungsfehler auf. Die PowerLine ist dann unbrauchbar.

Maßlinien

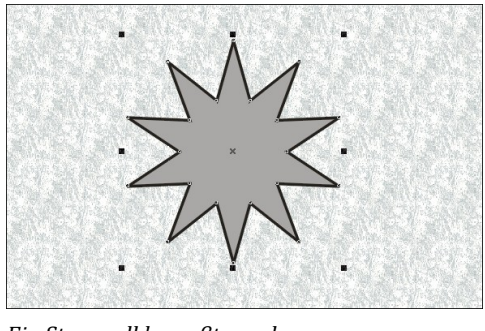
Mit den *Maßlinien* können Sie Objekte in der Zeichnung auf vielfältige Weise bemaßen. Sie kennen dies vielleicht von Architektur-Zeichnungen. Es gibt horizontale und schräge Linien sowie Winkelbemaßungslinien. Außerdem können Sie Bezeichnungen an Objekte koppeln. In der Eigenschaftsleiste finden Sie die dazugehörenden Optionen.

Die Eigenschaftsleiste der Maßlinien

Sicherlich werden Sie diese Funktion nicht sehr häufig benutzen. Wir wollen Sie Ihnen dennoch an einem kleinen Beispiel vorstellen.

1. Um etwas zu Bemaßen, benötigen wir zuerst ein Objekt – wir haben uns ein sternförmiges Zehneck ausgesucht, weil dies einige Knotenpunkte besitzt.

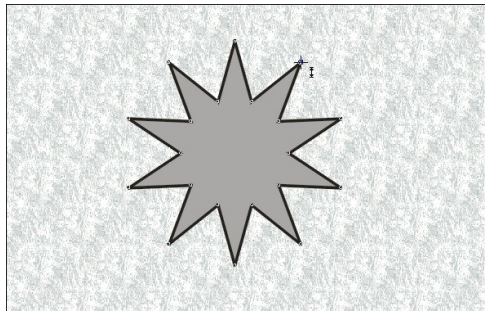
2. Markieren Sie dieses Objekt



Ein Stern soll bemaßt werden

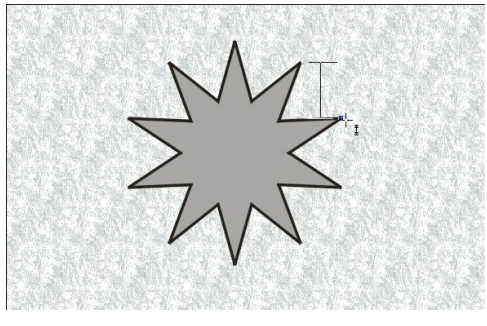
3. Stellen Sie die Option *Layout/An Objekten ausrichten* ein. Damit wird einerseits die Arbeit erleichtert, andererseits werden bei eventuellen späteren Veränderungen der Objektgröße auch die Bemaßungen automatisch mit verändert.

4. Wechseln Sie nun zu dem ersten Punkt an dem Stern, der zum Maßnehmen herhalten soll. Ein kleines Kreuz zeigt Ihnen, wann Sie einen Knotenpunkt erreichen. Sie können zum Bemaßen natürlich jede beliebige Stelle des Objekts verwenden – in der Regel sind es aber Knotenpunkte, die wichtig für die Maßangaben sind. Willkürliche Strecken zu messen gäbe wenig Sinn.



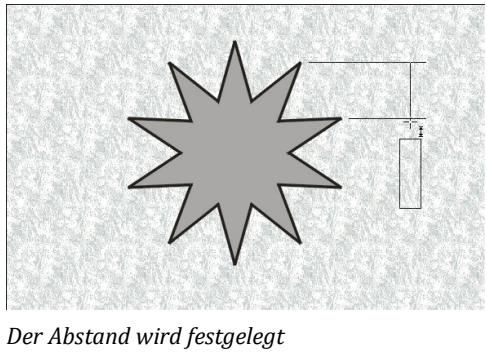
Die Bemaßung beginnt

5. Ziehen Sie den Mauszeiger nun zum nächsten Punkt, bis zu dem Sie die Messung durchführen wollen. Klicken Sie dort erneut. Sie sehen im nächsten Bild, daß automatisch eine Verbindungs- und Abstandslinie gezeichnet wird.



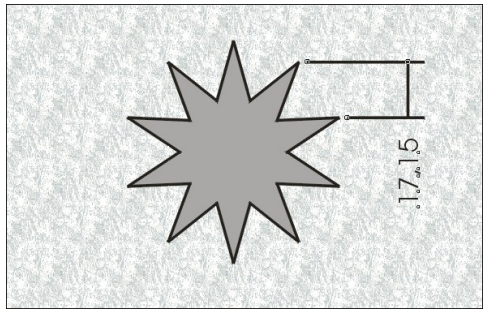
Der zweite Punkt ist gesetzt

6. Nach dem zweiten Klick können Sie den Abstand der Beschriftung zum Objekt und die Position der Beschriftung festlegen. Ziehen Sie den Mauszeiger soweit nach links, daß die Beschriftung nicht über das Objekt lappt. Sie sehen eine mögliche Variante im nächsten Bild.



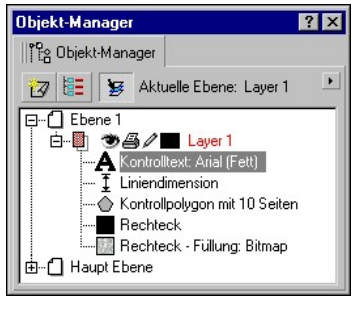
Der Abstand wird festgelegt

7. Nach dem nächsten Klick wird die Beschriftung erstellt. Sie sehen, daß alle notwendigen Elemente automatisch erzeugt werden: Die Abstandslinien und die Verbindungslinie inklusive Beschriftung.



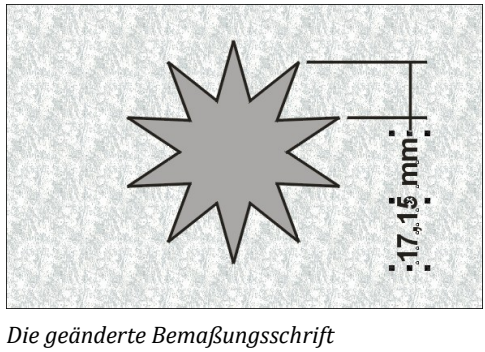
Die Bemaßung ist fertig

8. CorelDRAW erzeugt automatisch eine Bemaßungsgruppe, wie ein Blick in den Objekt-Manager zeigt. Davon getrennt ist der Text. Dies hat zur Folge, daß Sie den Text getrennt auswählen und mit anderen Attributen versehen können. Ist der Text alleine ausgewählt, kann er wie jedes andere Textelement bearbeitet werden.



Die Bemaßungsgruppe

9. Im ersten Listenfeld der Eigenschaftsleiste können Sie die Bemaßungseinheit einstellen. Die Einstellung kann auch nach der Fertigstellung der Bemaßungsgruppe nachgeholt werden. Wir haben im folgenden Bild die Millimeter-Einheit gewählt. CorelDRAW ermittelt automatisch, wie groß die Entfernung zwischen den beiden Bemaßungspunkten ist, und trägt diesen Wert dort ein. Wir haben außerdem den Schrifttyp in „Arial fett“ umgeändert.



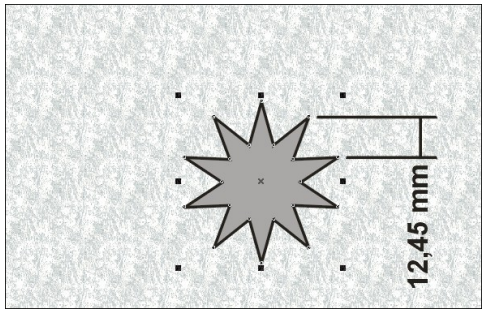
Die geänderte Bemaßungsschrift

Farbe wechseln

Mit den Umriß-Optionen können Sie die Linienstärke und -farbe der Bemaßungslinien verändern.

Das automatische Anpassen

Interessant wird es nun, wenn Sie das Zehneck in seiner Größe verändern. Dabei wird nämlich automatisch die Bemaßung angepaßt. Nachfolgend haben wir das Zehneck verkleinert. Sie sehen die neue Messung.



Das Objekt wird automatisch neu bemessen

Verbindungslinien

Das letzte Werkzeug im *Kurven-Flyout*-Menü ist die *Verbindungslinie*. Es gehört ebenfalls zu den Werkzeugen, die Sie wohl eher selten verwenden werden – aber es ist halt da, also wollen wir seine Funktion auch beschreiben.

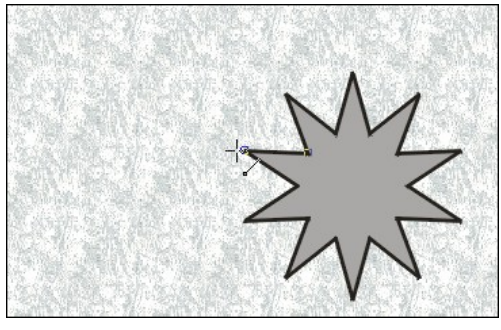
Mit diesem Werkzeug können Sie zwei Objekte mit einer Linie verbinden. Verschieben Sie anschließend eines der Objekte, wird die Verbindungslinie entsprechend neu gezeichnet. Ein häufiges Einsatzgebiet könnte die Koppelung einer Bezeichnung mit einem Objekt sein. Verschieben Sie das Objekt, weist die Linie noch immer auf die dazugehörende Bezeichnung hin.

In der Eigenschaftsleiste ist nach dem Aufruf nur eine Schaltfläche aktivierbar. Sie sollten Sie einschalten – warum erfahren Sie am Ende des Schritt für Schritt-Beispiels.

Die Option in der Eigenschaftsleiste

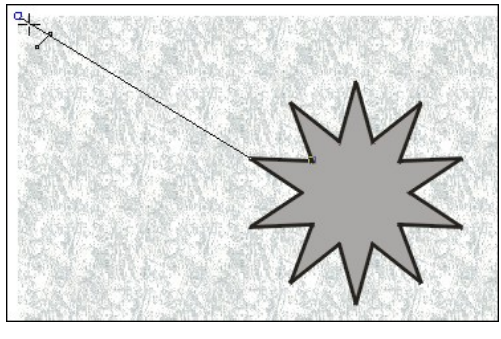
1. Achten Sie zunächst darauf, daß die Funktion *Layout/An Objekten ausrichten* aktiv ist. Sicherlich werden Sie meist Knotenpunkte miteinander verbinden wollen. Deshalb ist diese Funktion wichtig.

2. Klicken Sie auf den ersten Knotenpunkt, der verbunden werden soll. Sie sehen den Mauszeiger im folgenden Bild auf der linken Seite des Zehnecks.



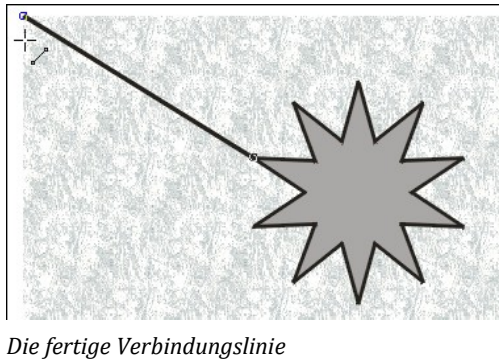
Der erste Punkt wird gesetzt

3. Klicken Sie dann auf den Punkt beim Zielobjekt. Während des Zeichnens sehen Sie eine Vorschaulinie.



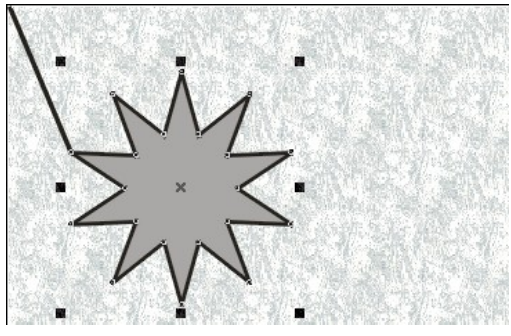
Der zweite Punkt wird gesetzt

4. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Verbindungslinie mit der voreingestellten Linienstärke gezeichnet, wie Sie es im nachfolgenden Bild sehen.



Die fertige Verbindungslinie

5. Nun verschieben Sie eines der Objekte, um die Wirkung zu testen. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Verbindungslinie erhalten bleibt, nachdem der Stern nach links geschoben wurde.

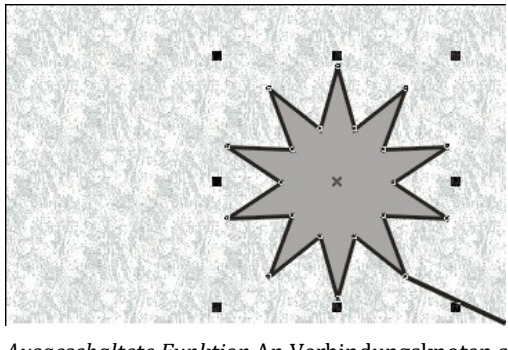


Nach dem Verschieben bleibt die Verbindung erhalten

Verbindungsknoten sperren

Was hatte es nun mit der Option auf sich, die wir zu Beginn in der Eigenschaftsleiste eingeschaltet hatten? Die Wirkung sehen Sie im nächsten Bild. Ist die Schaltfläche aktiviert, werden die angeklickten Knotenpunkte fest miteinander verbunden.

Ist die Schaltfläche dagegen inaktiv – wie im folgenden Bild – wird beim Zielobjekt immer der Knotenpunkt gewählt der dem Ausgangsobjekt am nächsten liegt.



Ausgeschaltete Funktion An Verbindungsknoten sperren

Frühzeitiger Entschluß

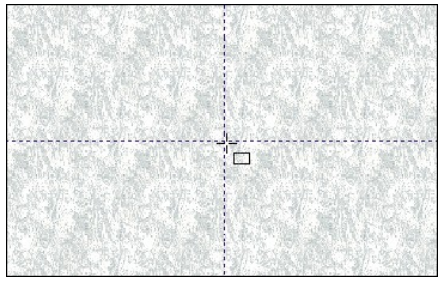
Sie sollten sich vor dem Zeichnen der Verbindungslinie überlegen, ob Sie die Verbindungsknoten sperren wollen. Die nachträgliche Korrektur ist nur durch Neuzeichnen möglich.

Das Rechteck

Um mit dem *Rechteck*-Werkzeug zu arbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

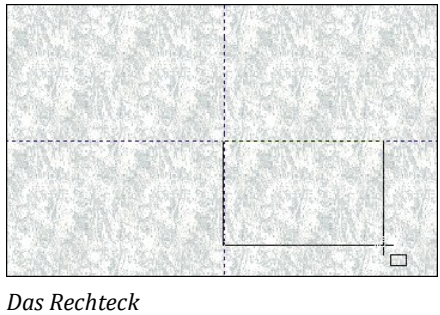
1. Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das *Rechteck*-Werkzeug aus. Sie können zur Aktivierung auch die Taste F6 drücken.

2. Klicken Sie an die Stelle, an der sich der erste Eckpunkt des Rechtecks befinden soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt.



Der erste Eckpunkt ist gesetzt

3. Ziehen Sie nun das Rechteck auf. Sie sehen die Größe an der Vorschaulinie. Erst wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Rechteck generiert. Zur Orientierung haben wir zwei Hilfslinien plaziert.

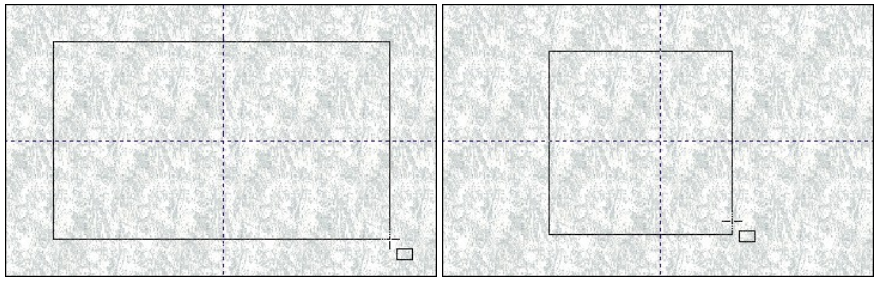


Das Rechteck

Tastenkombinationen

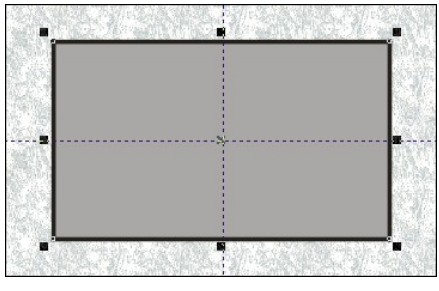
Bei allen geometrischen Formen erreichen Sie durch verschiedene Tastenkombinationen veränderte Formen. Wenn Sie beim Zeichnen die Umschalt-Taste gedrückt halten, bestimmt der zuerst gesetzte Punkt nicht die Ecke des späteren Rechtecks, sondern dessen Mittelpunkt. Sie sehen dies im linken Teil des folgenden Bildes.

Halten Sie die Strg-Taste gedrückt wird ein Rechteck mit lauter gleich langen Seiten gezeichnet: Ein Quadrat. Sie sehen dies im rechten Teil. Drücken Sie auch hier zusätzlich die Umschalt-Taste, um den ersten Punkt als Mittelpunkt zu verwenden.



Links das Rechteck bei gedrückter Umschalt*-, rechts mit* gedrückter Strg*-Taste*

Nach dem Plazieren beider Eckpunkte wird das Rechteck mit den Standardfüllungs- und -umrißattributen versehen und automatisch markiert.

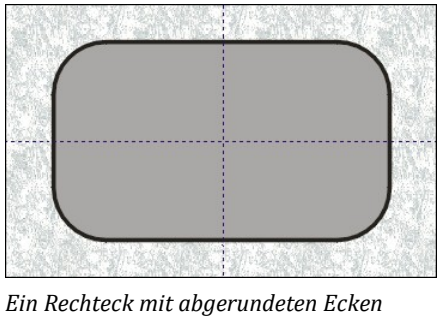


Das fertige Rechteck

Sondereigenschaften

Das fertige Objekt „Rechteck“ besitzt eine besondere Eigenschaft: Sie können die Form der Ecken verändern. Mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug lassen sich die standardmäßig spitzen Ecken abrunden. Klicken Sie dazu auf einen der Eckpunkte, und ziehen Sie diesen nach innen. Alternativ dazu können Sie dies in der Eigenschaftsleiste auch numerisch exakt einstellen.

Die Zusatzeigenschaft „abgerundete Ecken“ hat ausschließlich das Rechteck. Sie können jedes „Spezialobjekt“ in ein normales Kurvenobjekt konvertieren. Dann verliert es aber seine Spezialeigenschaften. Dabei bleiben zwar die abgerundeten Ecken erhalten, Sie können deren Radius dann aber nicht mehr verändern.



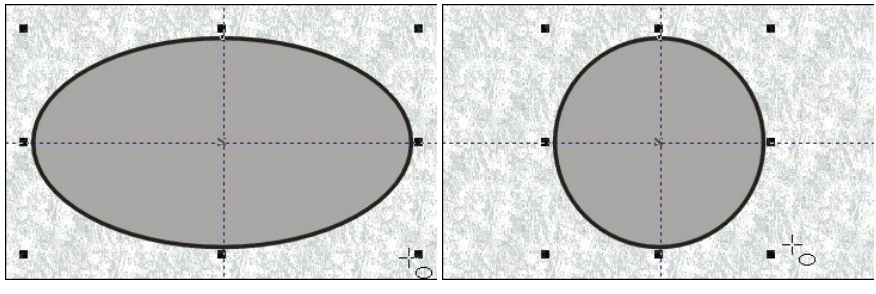
Ein Rechteck mit abgerundeten Ecken

Seitenrahmen einfügen

Klicken Sie doppelt auf das Rechteck-Werkzeug, um einen Seitenrahmen einzufügen. CorelDRAW erzeugt dann automatisch ein Rechteck in der Größe der Seite, und plaziert dies hinter allen anderen Objekten.

Die Ellipse

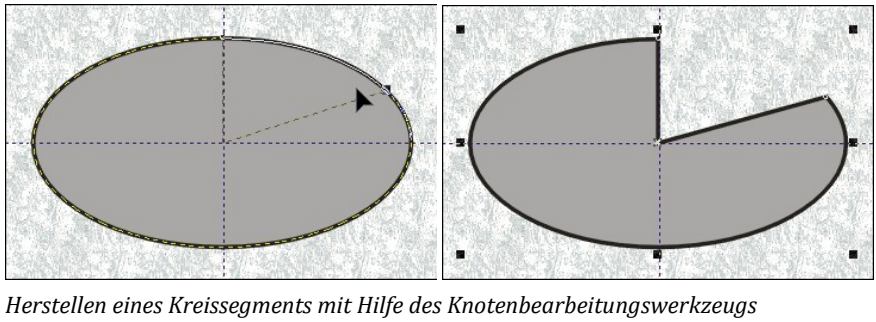
Die Vorgehensweise beim Zeichnen einer Ellipse entspricht weitestgehend der des Rechtecks – nur daß das Ergebnis halt rund ist. Im nächsten Bild sehen Sie links eine Ellipse, die wir mit gedrückter Umschalt-Taste gezeichnet haben, so daß der zuerst gesetzte Punkt den Mittelpunkt bestimmt. Rechts haben wir zusätzlich die Strg-Taste gedrückt, um einen Kreis zu erzeugen.



Eine Ellipse und ein Kreis, gezeichnet mit dem Ellipsen-*Werkzeug*

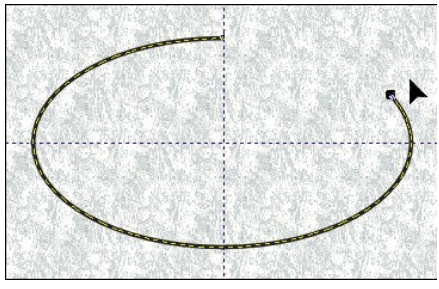
Segmente erzeugen

Auch bei der Ellipse gibt es eine Zusatzeigenschaft, die Sie entweder über die Eigenschaftsleiste, oder mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug einstellen können. Ziehen Sie an dem Knotenpunkt, um Kreissegmente zu erzeugen. Wenn Sie den Mauszeiger dabei innerhalb der Ellipse plazieren, erhalten Sie ein geschlossenes Segment. Sie sehen dies im nächsten Bild links während der Bearbeitung, rechts das Ergebnis.



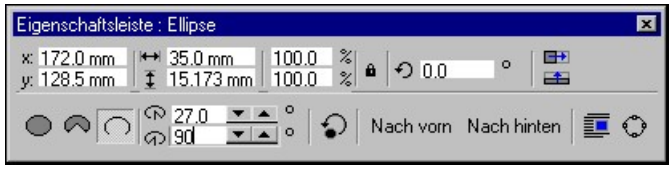
Herstellen eines Kreissegments mit Hilfe des Knotenbearbeitungswerkzeugs

Wird der Mauszeiger dagegen außerhalb der Ellipse plaziert, ist das Ergebnis eine offene Form, wie sie im nachfolgenden Bild zu sehen ist. Gezeigt wird das Stadium während der Bearbeitung.



Eine offene Kurve

Die Form des Segments läßt sich auch über Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste einstellen. Außerdem lassen sich die Angaben hier numerisch exakt in Eingabefeldern festlegen.

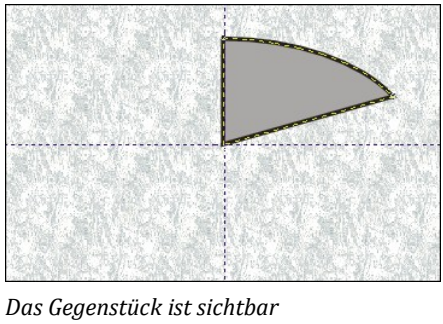


Die Eigenschaftsleiste des Ellipsen-*Werkzeugs*

Rechtsläufige/Linksläufige Bögen

In der Eigenschaftsleiste finden Sie außerdem über die oben gezeigte Schaltfläche eine weitere Besonderheit der Segmente. Mit der Option *Rechtsläufige/Linksläufige Bögen* stellen Sie ein, welcher der Teile gezeigt werden soll. Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um das folgende Muster zu erhalten.

Als Vorlage diente das Segment, das zuvor erstellt wurde. Sie erhalten hier das Gegenstück zum vorherigen Beispiel. Natürlich funktioniert dies auch, wenn Sie eine offene Kurve erzeugt hatten.



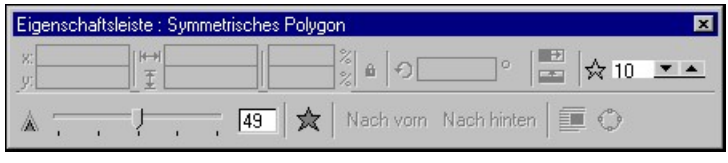
Das Gegenstück ist sichtbar

Schnellaufruf

Das Ellipsen-Werkzeug können Sie auch mit der Taste F7 aufrufen.
Dies ist schneller als die Auswahl über die Hilfsmittelleiste.

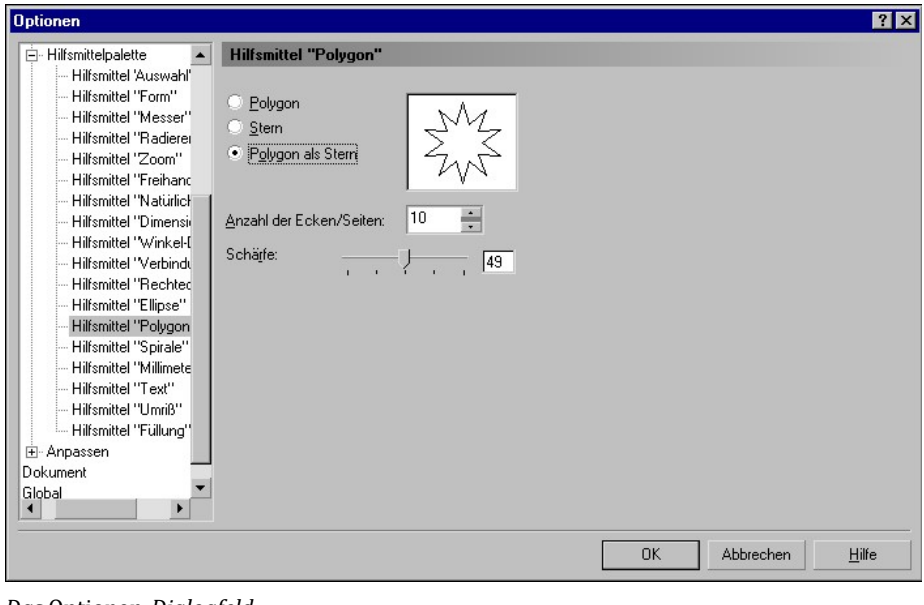
Die Vielecke

Eine weitere Objektform sind Vielecke. Sie finden das Polygon-Hilfsmittel im Form-Flyout. Bei diesem Werkzeug können Sie die Einstellungen entweder über die Eigenschaftsleiste vornehmen, oder mit einem Doppelklick auf das Werkzeug. Dann wird das *Optionen*-Menü geöffnet.



Die Polygon-*Eigenschaftsleiste*

Im *Optionen*-Menü finden Sie dieselben Grundeinstellungen.



Das Optionen-*Dialogfeld*

Es gibt drei unterschiedliche Formen von Vielecken, die wir uns nun genauer ansehen wollen. Um ein Vieleck zu erzeugen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie das *Polygon*-Werkzeug über die Hilfsmittelleiste.

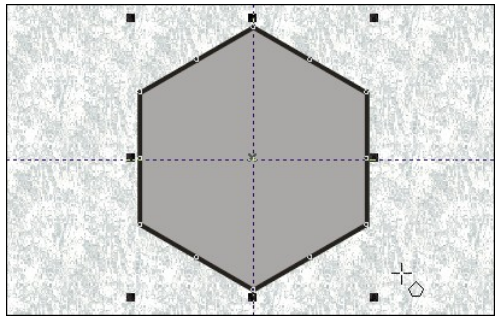
2. Stellen Sie im nachfolgend gezeigten Eingabefeld die Anzahl der Ecken ein, die Ihr Polygon haben soll.

Die Anzahl der Ecken des Vielecks

3. Im folgenden Eingabefeld oder mit dem Schieberegler bestimmen Sie die Schärfe von Sternen. Diese Option sollte für den ersten Versuch auf den Nullwert gestellt werden, da wir zunächst ein „normales“ Sechseck zeichnen wollen.

Die Schärfe bleibt zunächst deaktiviert

4. Zeichnen Sie wie gewohnt das Objekt. Die Umschalt-Taste bewirkt auch hier ein Zeichnen aus der Mitte, die Strg-Taste die symmetrische Darstellung. Drücken Sie beide Tasten, um die nachfolgend gezeigte Darstellung zu erhalten.



Ein regelmäßiges Rechteck

Die Objekt-Eigenschaften

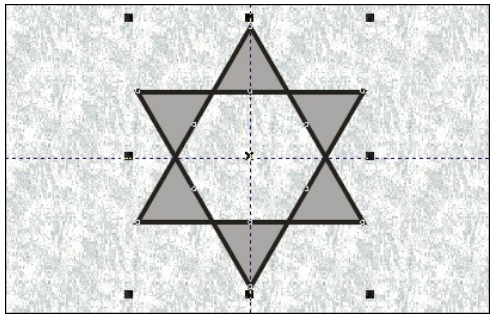
Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie ein regelmäßiges Sechseck gezeichnet. Die Eigenschaften dieses Objekts können Sie nachträglich mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug verändern. Die Variationen sind sehr vielseitig, Sie können sehr skurrile Objekte erstellen, wie Sie im folgenden erfahren werden.

Grundsätzlich können Sie die Eigenschaften eines Objekts nicht nur mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug interaktiv am Objekt selbst ändern. Klicken Sie Objekte mit der rechten Maustaste an, finden Sie in dem dann erscheinenden Popup-Menü die *Eigenschafts*-Option. Das folgende Docker-Fenster können Sie alternativ auch aus dem Menü *Ansicht/Dockers* aufrufen. In diesem Docker werden auf unterschiedlichen Registerkarten alle Eigenschaften eines Objekts angezeigt, und können von dort aus auch geändert werden.

Für Vielecke können Sie auf der Registerkarte *Polygon* neben der Anzahl der Ecken auch auswählen, ob das Vieleck als Stern erscheinen soll. Probieren wir diese Option einmal bei unserem Sechseck aus.

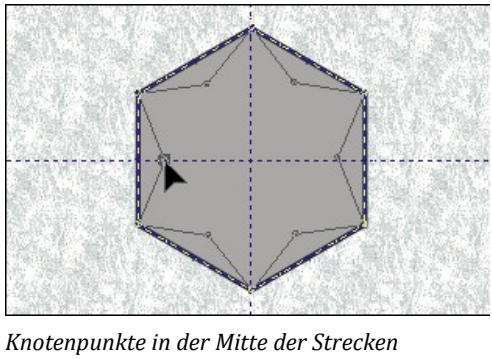
Die Eigenschaften des Vielecks

Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche übertragen Sie die Änderung auf das aktuelle Objekt. Unser Sechseck sieht jetzt so aus:



Das Sechseck als Stern

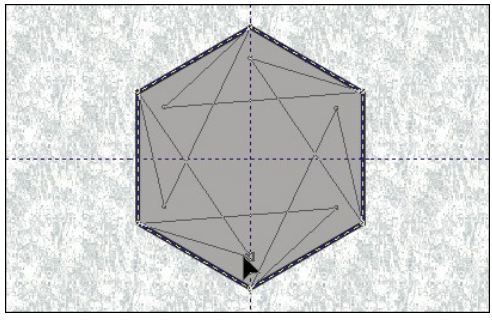
Vielecke haben nicht nur an den Spitzen Knotenpunkte, sondern auch jeweils in der Mitte der Seiten, wie Sie im nächsten Bild sehen. Dort haben wir an einem der mittleren Knotenpunkte gezogen. Sie sehen die Formänderung.



Knotenpunkte in der Mitte der Strecken

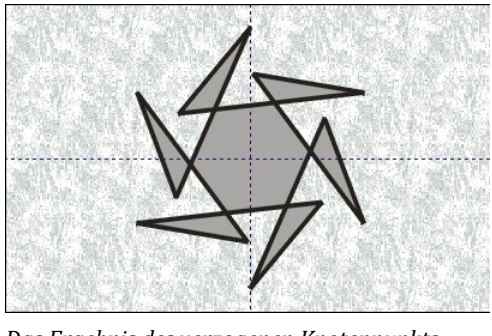
Skurrile Formen

Durch Verziehen der Knotenpunkte können Sie die unterschiedlichsten Objekt-Formen erzeugen. Der Knotenpunkt kann dabei in alle Richtungen und auch mehrfach verdreht und verzogen werden. Das spätere Ergebnis erkennen Sie an der Vorschaulinie.



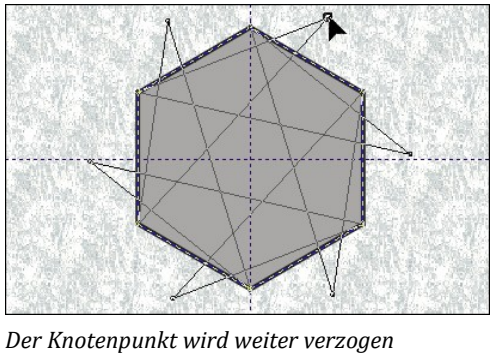
Der Knotenpunkt wird verzogen

Das Ergebnis des oben gezeigten Knotenverziehens sehen Sie im folgenden Bild. Von einem Sechseck ist dort nicht mehr viel zu sehen, oder?



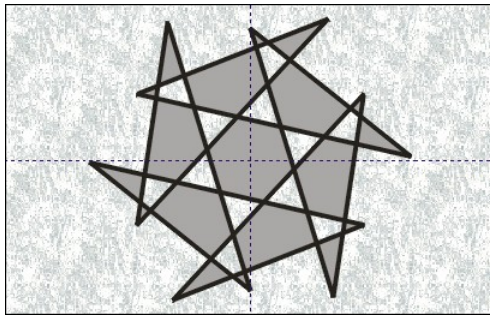
Das Ergebnis des verzogenen Knotenpunkts

Das Spielchen können Sie beliebig oft fortführen. Ziehen Sie den zuvor gezeigten Knotenpunkt noch weiter nach oben – so wie es das nächste Bild zeigt:



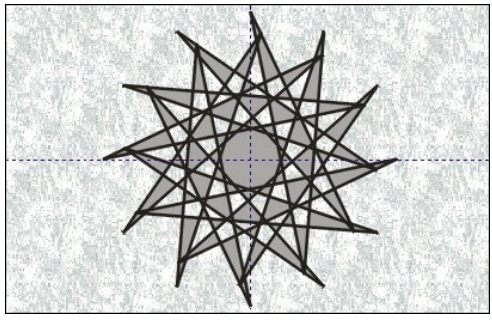
Der Knotenpunkt wird weiter verzogen

Das Ergebnis kann schon beeindrucken:



Der weiterverdrehte Knotenpunkt

Und es geht immer weiter. Verdrehen Sie den Knotenpunkt weiter, bis zum nächsten Zwischenergebnis:

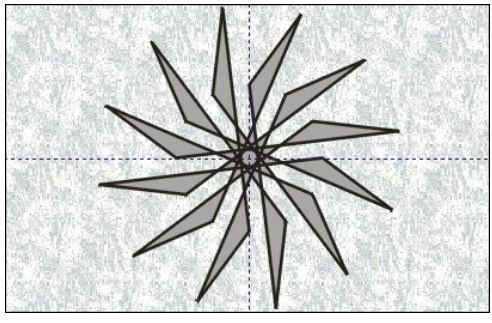


Der Knotenpunkt wird weiter verdreht

Zusätzlich haben Sie nun noch die Option, das Objekt im verdrehten Zustand als Stern über das *Eigenschaften*-Dialogfeld zu deklarieren. Denken Sie daran, die Änderung mit der *Zuweisen*-Schaltfläche auf das Objekt zu übertragen. Wir wählten für das zuvor gezeigte Objekt die folgenden Einstellungen. Im Vorschaubild können Sie erkennen, wie das Ergebnis aussehen wird.

Das Objekt als Stern

Diese Einstellungen führten zu folgendem Ergebnis:



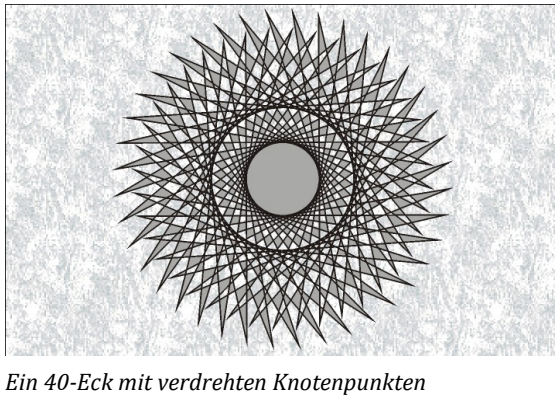
Das letzte Beispiel als Stern

Unendliche Variationen

Durch die verschiedenen Einstellungen und durch Verdrehen und Verschieben von Knotenpunkten können Sie unendlich viele, unterschiedliche und interessante Variationen von einfachen Objekten erzeugen.

Die Ergebnisse wirken außerordentlich kompliziert und komplex. Die Herkunft ist kaum mehr zu erahnen. Wenn Sie zusätzlich noch – wie beim nächsten, und letzten Beispiel – die Anzahl der Ecken erhöhen, entstehen faszinierende Bilder. Wir haben nun die Zahl der Ecken auf 40 erhöht, und damit weitere Möglichkeiten eröffnet.

Spielen Sie einfach mit diesen Funktionen herum, die hübschen Muster werden Sie belohnen.



Ein 40-Eck mit verdrehten Knotenpunkten

Dünne Linien

Je mehr Ecken Ihr Objekt hat, und um so stärker Sie die Knotenpunkte verzogen haben, desto dünner sollten Sie die Konturstärke einstellen, um alle Feinheiten weiterhin erkennen zu können.

Die Spirale

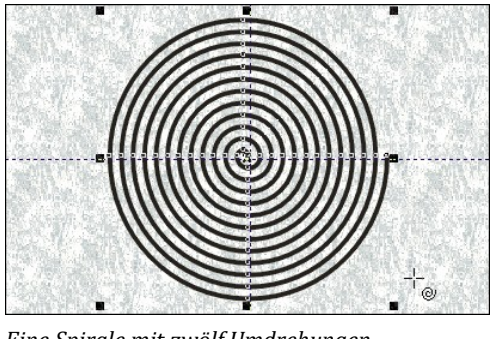
Erinnern Sie sich noch an die Zeit der ersten CorelDRAW-Versionen. In den Fachzeitschriften wurden damals seitenlang die internen Tips verraten. Dazu gehörte auch die Konstruktion von Spiralen. Mit der Version 6 mußten sich die Autoren neue Themen suchen, seitdem gibt es nämlich ein eigenes Werkzeug für diese Aufgabenstellung. Damit bleibt Ihnen viel Arbeit erspart.

In der Eigenschaftsleiste finden Sie die Optionen der Spirale, die Sie vor dem Zeichnen einstellen müssen.

Bei der Spirale handelt es sich nämlich nicht um ein „echtes“ Objekt, da die Eigenschaften nicht nachträglich verändert werden können. Sie müssen also die Einstellungen vor dem Zeichnen festlegen. Und dann heißt es: Probieren, probieren, probieren.

Die Eigenschaften der Spirale

Probieren Sie einmal eine Spirale aus, die zwölf Umdrehungen aufweist. Die Zahl der Umdrehungen geben Sie im ersten Eingabefeld der Eigenschaftsleiste ein.

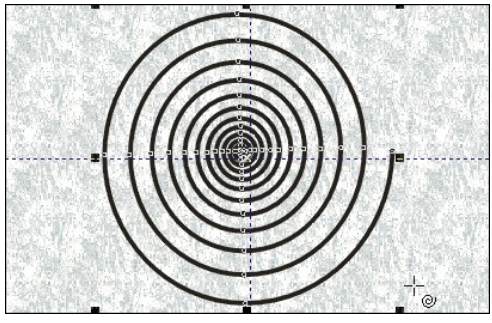


Eine Spirale mit zwölf Umdrehungen

Wenn Sie die Spirale so erstellen wollen, daß die Rundung nach innen immer enger wird, müssen Sie die rechte der beiden Schaltflächen aktivieren. Damit entsteht eine logarithmische Umdrehung. Wie stark die Umdrehung verkleinert wird, regeln Sie mit dem folgenden Schieberegler in der Eigenschaftsleiste.

Geringe Werte

In der Praxis haben sich hier geringe Werte bewährt. Auch wenn die Skala von 0 bis 100 reicht, sollten Sie nur einen Wert von ungefähr 20 einstellen.



Die logarithmische Umdrehung mit dem Wert 20

Derartige Spiralobjekte können nur mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug durch Verziehen der Knotenpunkte verändert werden – ein mühseliges und ziemlich sinnloses Unterfangen.

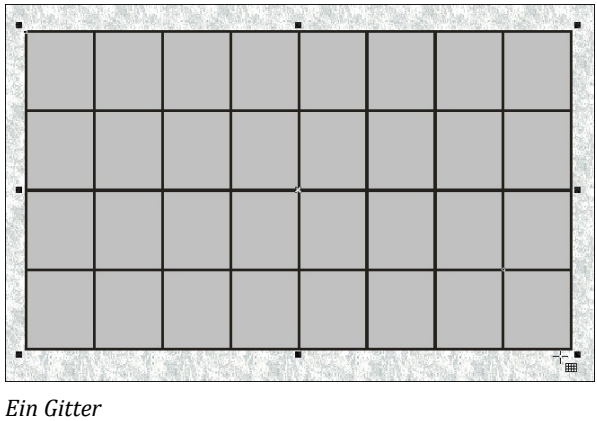
Das Gitter

Ein weiteres „unechtes“ Objekt ist das Gitter. Auch hier lassen sich die Einstellungen nachträglich nicht verändern. Es handelt sich vielmehr um eine Art Makro, mit dem automatisch Rechtecke gezeichnet, und korrekt plaziert werden.

Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste zunächst ein, wie viele Rechtecke in der horizontalen und vertikalen Gitteraufteilung enthalten sein sollen.

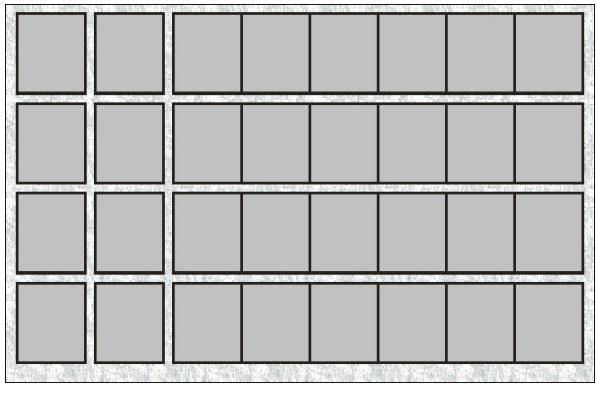
Optionen in der Eigenschaftsleiste

Ziehen Sie dann den Rahmen auf, in dem die Rechtecke plaziert werden sollen. Wir wählten für unser Beispiel vier Reihen und acht Spalten, um das folgende Gitter zu erzeugen:



Ein Gitter

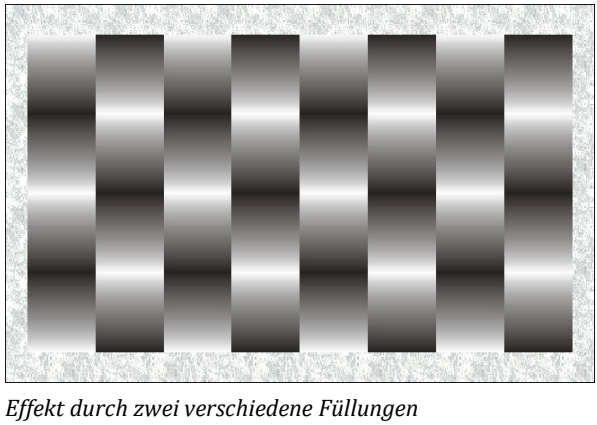
CorelDRAW erzeugt einzelne Rechtecke, die gruppiert sind. Wird diese Gruppe aufgehoben, können Sie jedes einzelne Rechteck frei bearbeiten. Wir haben nachfolgend einige Rechtecke auseinandergezogen, um zu zeigen, wie das Gitter aufgebaut ist.



Die einzelnen Rechtecke des Gitters wurden getrennt

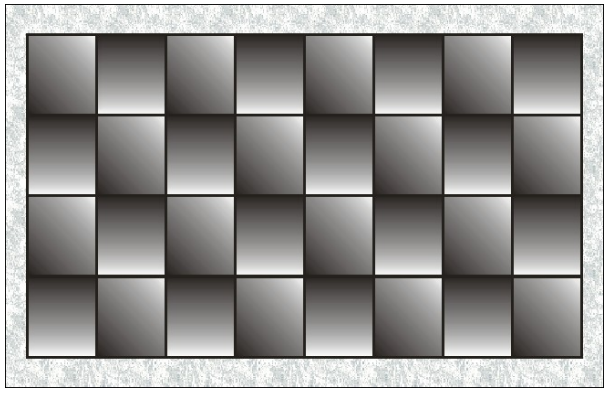
Mit solchen Gittern lassen sich interessante Formen gestalten. So haben wir im nächsten Beispiel die einzelnen Objekte mit einem Verlauf von Weiß nach Schwarz gefüllt. Die Wirkung entsteht dadurch, daß bei jedem zweiten Rechteck die Füllung umgedreht wurde.

Es entsteht der Eindruck von dreidimensionalen „Bändern“. Die Kontur der Objekte haben wir entfernt, so daß die einzelnen Rechtecke nicht mehr als getrennte Objekte erkennbar sind.



Effekt durch zwei verschiedene Füllungen

Für ein weiteres Beispiel haben wir den einen Teil der Füllungen beibehalten. Bei der anderen Hälfte wurde ein Verlaufswinkel von 45 Grad eingestellt. Mit etwas Phantasie können Sie auch in diesem Bild eine räumliche Wirkung erkennen. Es entsteht der Eindruck von Platten, die gegeneinander aufgestellt wurden.



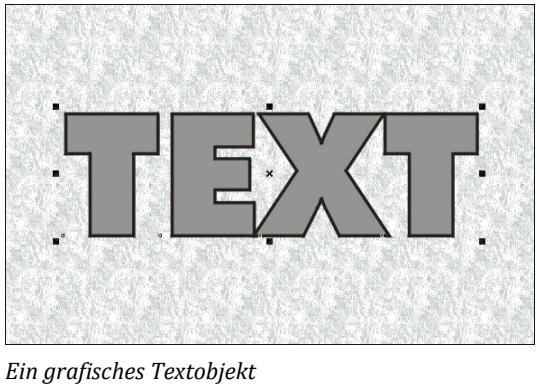
Ein weiteres Muster

Große Mengen

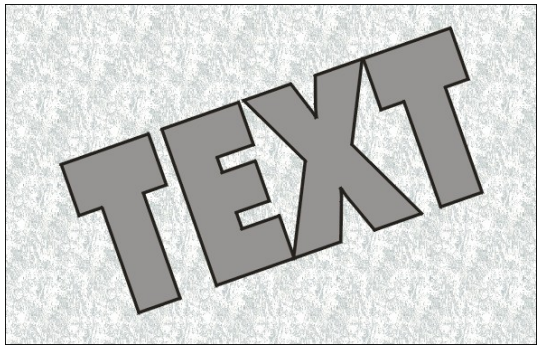
Bedenken Sie beim Einstellen der Werte, daß eine erhebliche Anzahl von einzelnen Objekten entstehen kann. Wenn Sie zum Beispiel jeweils 10 Rechtecke für die Höhe und Breite verwenden, entstehen 100 Objekte. Die folgende Bearbeitung dauert dann natürlich entsprechend länger.

Grafischer Text

Es gibt zwei unterschiedliche Textarten: Den grafischen Text und den Mengentext. Grafische Textelemente haben wir bereits kennengelernt. Um diesen Texttyp zu erzeugen, klicken Sie einfach bei aktiviertem Textwerkzeug auf die Stelle, an der Sie den Text plazieren möchten, und tippen den gewünschten Text ein. Textobjekte können wie alle anderen Objekte gedehnt, skaliert und rotiert werden. Ihre besondere Eigenschaft besteht darin, daß der Text jederzeit editiert werden kann.



Ein grafisches Textobjekt

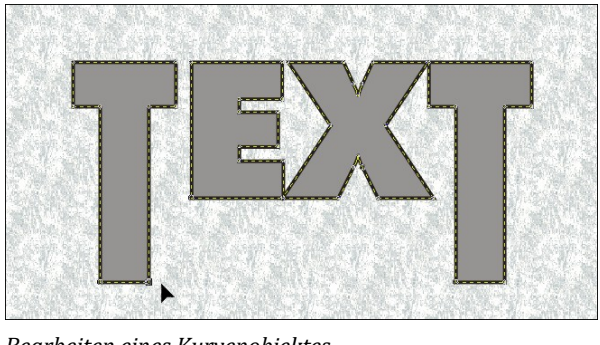


Das Textobjekt wurde rotiert und gedehnt

Kurvenobjekte

Mit der Funktion *Anordnen/In Kurven umwandeln* oder der Tastenkombination Strg + Q können Sie Textobjekte – wie auch alle anderen Objekte – in normale Kurvenobjekte umwandeln. Sie können dann das Objekt mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeiten. Ein Editieren des Textes ist danach allerdings nicht mehr möglich.

Im folgenden Bild haben wir das Textobjekt in ein Kurvenobjekt umgewandelt, und die beiden „T“ durch Verschieben der unteren Knotenpunkten verlängert. Mit diesem Verfahren lassen sich interessante Schrifteffekte erstellen, die zum Beispiel in Firmenlogos verwendet werden können.



Bearbeiten eines Kurvenobjektes

Keine Rückkehr

Haben Sie ein Textobjekt einmal in ein Kurvenobjekt umgewandelt, gibt es kein Zurück. Überlegen Sie sich deshalb diesen Schritt gut. Falls Sie sich nicht sicher sind, sollten Sie sicherheitshalber ein Duplikat erzeugen.

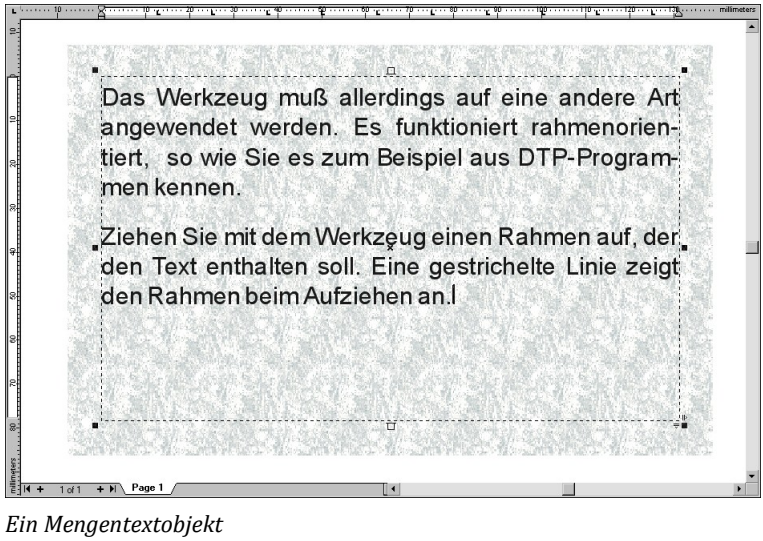
Der Mengentext

Wenn Sie umfangreiche Texte bearbeiten wollen, bietet sich die Mengentextfunktion an, die im selben Werkzeug enthalten ist.

Das Werkzeug muß allerdings auf eine andere Art angewendet werden. Es funktioniert rahmenorientiert – so wie Sie es zum Beispiel aus DTP-Programmen kennen. Ziehen Sie mit dem Werkzeug einen Rahmen auf, der den Text enthalten soll. Eine gestrichelte Linie zeigt den Rahmen beim Aufziehen an:

Ein Rahmen wird aufgezogen

In diesen Rahmen können Sie nun den Text eintippen. Ein Einfügemauszeiger zeigt Ihnen an, wo Sie sich innerhalb des Textes befinden. Die Anzeige der Lineale verändert sich. Sie sehen nun eine Linealanzeige, wie sie aus Textbearbeitungsprogrammen bekannt ist.

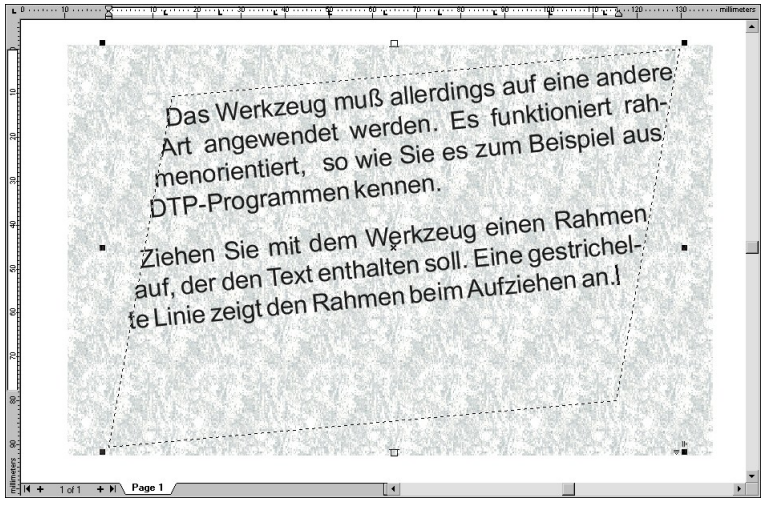


Ein Mengentextobjekt

Den Rahmen editieren

Der wesentliche Unterschied zum grafischen Text besteht darin, daß hier der Rahmen das Objekt ist. Alle Änderungen beziehen sich auf den Rahmen. Die Eigenschaften des darin enthaltenen Textes bleiben davon unberührt. Sehen wir uns dies an einem Beispiel an:

Im folgenden Bild haben wir den Rahmen gestaucht, geneigt und rotiert. Sie sehen, daß die Eigenschaften des Textes erhalten blieben. Der Text paßt sich jeweils an den Rahmen an.



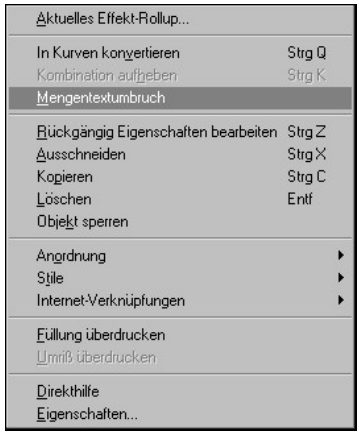
Der Rahmen wurde verändert

Der Text innerhalb des Rahmens kann frei formatiert werden. Auch entsprechen die Möglichkeiten denen, die Sie aus DTP- oder Textbearbeitungsprogrammen kennen. Die Texte können auch über mehrere Rahmen verteilt werden. Über die Details berichten wir in einem gesonderten Kapitel.

Objekte integrieren

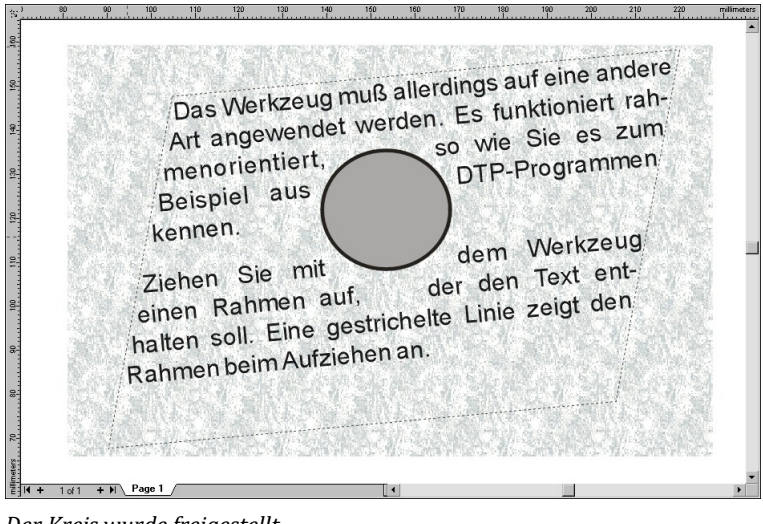
Der Text innerhalb der Mengentextrahmen kann auch um andere grafische Objekte innerhalb des Dokuments fließen. Im Popup-Menü – das Sie über die rechte Maustaste erreichen – finden Sie die Option *Mengentextumbruch*. Ein Haken vor dem Eintrag zeigt die eingeschaltete Option an.

Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Text an den Stellen ausgespart, an denen sich das betreffende Objekt befindet. Wir zeigen Ihnen diese Variante im folgenden Beispiel.



Der Mengentextumbruch ist aktiviert

Wir haben beim nächsten Bild einen Kreis gezeichnet, und diesen innerhalb des Mengentextrahmens plaziert. Anschließend haben wir die Funktion *Mengentextumbruch* für das Objekt aktiviert. Sie sehen nachfolgend, daß dadurch der Kreis freigestellt ist.



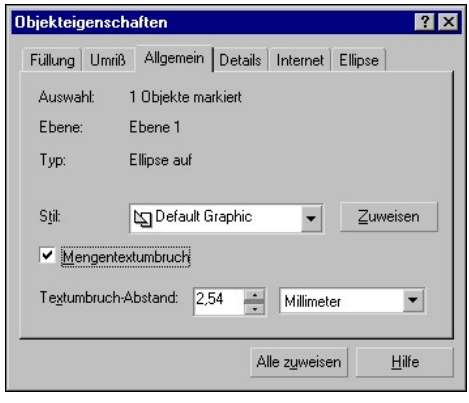
Der Kreis wurde freigestellt

Löchrige Schrift

Durch solche Gestaltungen ergeben sich häufig „Löcher“ im Schriftbild. Deshalb sollten Sie vorsichtig mit dieser Option umgehen.

Abstand ändern

Über den *Objekt-Eigenschaften*-Docker können Sie auf der Registerkarte *Allgemein* den Abstand eingeben, der um das freigestellte Objekt herum freigehalten werden soll.



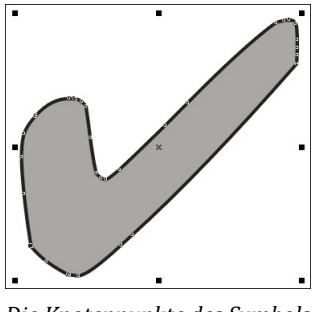
Ändern des Abstands

Symbole

Eine Sonderform von Objekten sind die *Symbole*. Damit haben Sie Zugriff auf alle Symbol-TrueType-Schriften. Alle Symbole liegen als kombinierte Objekte vor. Sie werden in einem Docker-Fenster zur Verfügung gestellt. Wählen Sie aus dem Listenfeld die gewünschte Symbolschrift aus. In dem Vorschaufeld werden dann alle verfügbaren Symbole aufgelistet. Alternativ können Sie die Nummer des Symbols im Listenfeld eintippen – sofern Ihnen diese bekannt sein sollte.

Der Symbole-*Docker*

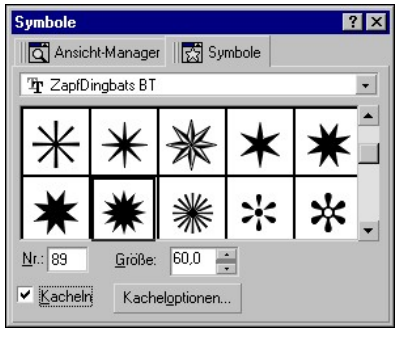
Ziehen Sie das gewünschte Symbol einfach per Drag & Drop auf die Arbeitsfläche, und weisen Sie dann die gewünschten Umriß- und Füllungsattribute zu. Die Knotenpunkte des Objekts können Sie – wie gewohnt – mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug verändern.



Die Knotenpunkte des Symbols können bearbeitet werden

Symbole kacheln

Symbole haben nur eine einzige besondere Eigenschaft: Sie können gekachelt werden. Auch hier gilt allerdings, daß es sich nicht um „echte“ Objekte handelt, da nachträgliche Änderungen nicht möglich sind. Stellen Sie zur Kachelung zuerst die Größe des Symbols ein. Dazu dient das *Größe*-Eingabefeld am Fuß des *Symbole*-Dockers. Aktivieren Sie dann das *Kacheln*-Optionsfeld.



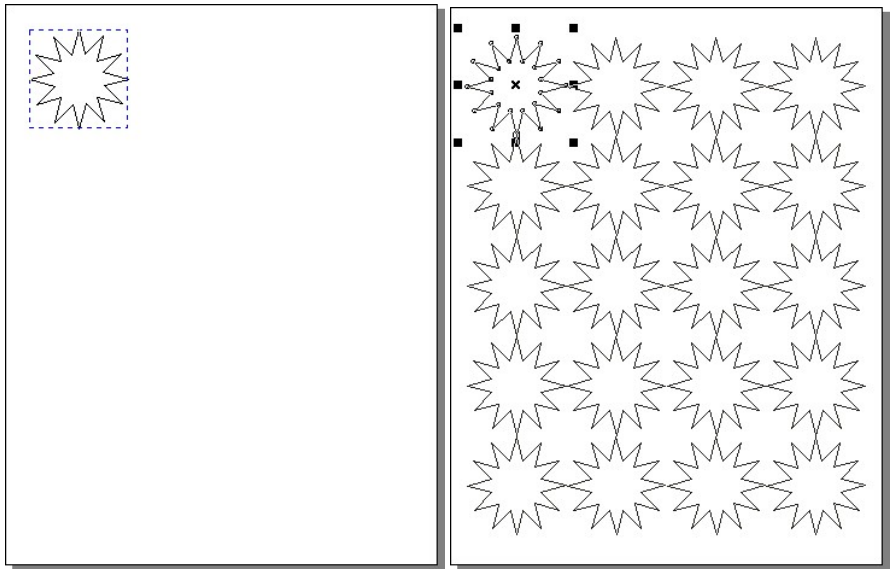
Einstellen der Kacheln-Optionen

Wählen Sie dann die Schaltfläche *Kachel-Optionen*, zum Öffnen des folgenden Dialogfelds:

Die Kachel-Optionen

In den Eingabefeldern legen Sie den Abstand der einzelnen Objekte fest. Ist die Option *Gleiche Werte* deaktiviert, können Sie für den horizontalen und vertikalen Abstand unterschiedliche Werte eingeben.

Plazieren Sie nun das Symbol innerhalb des druckbaren Bereichs. Wo Sie das Symbol ablegen, spielt keine Rolle. CorelDRAW füllt nach dem Plazieren automatisch das gesamte Blatt mit dem Symbol. Sie sehen dies im rechten Teil des folgenden Bildes.



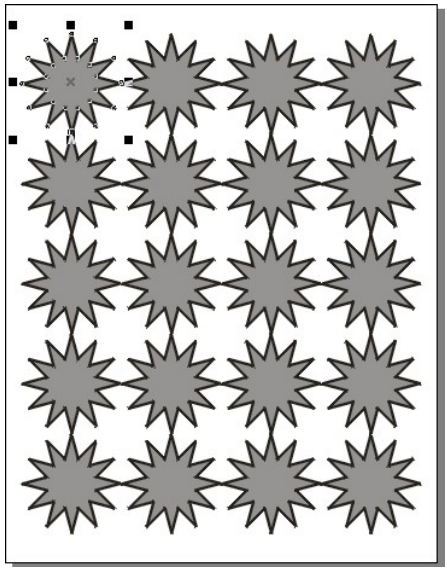
Das Symbol wird plaziert

Klone

Bei den Symbolen wird links oben das Original plaziert, alle anderen Objekte sind Klone dieses Objekts. Dies bedeutet, daß jede Änderung, die Sie am Original vornehmen, auch auf alle Klon-Objekte übertragen wird.

So brauchen Sie die Umriß- und die Füllungsattribute nur dem Originalobjekt zuweisen, alle anderen Objekte werden dann automatisch mit denselben Attributen versehen. Auch das Skalieren oder Dehnen wirkt sich auf alle geklonten Objekte aus.

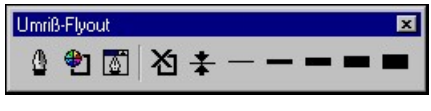
Wenn Sie allerdings ein Klon-Objekt oder das Original verschieben, hat dies ausschließlich Auswirkungen auf das markierte Objekt. Jedes Objekt kann einzeln markiert werden. Zum Verschieben aller Kacheln müssen Sie also alle Objekte markieren, und sie gemeinsam verschieben.



Weisen Sie dem Original Attribute zu, werden diese auf alle geklonten Objekte übertragen

6.3 Umrißattribute zuweisen

Mit dem *Umriß* können Sie Objekte eingrenzen. Objekte können wahlweise mit einem Umriß versehen werden oder nicht. Die Optionen zum Einstellen der Umrißattribute finden Sie in der Hilfsmittelleiste in einem eigenen Flyout-Menü.



Das Umriß-*Flyout-Menü*

Klicken Sie auf die vierte Schaltfläche, wenn das markierte Objekt keinen Umriß erhalten soll. Mit der folgenden Schaltfläche erhält das Objekt eine sogenannte Haarlinie als Umriß. Die Haarlinie hat eine Stärke von 0,076 Millimetern – sie ist also sehr dünn.

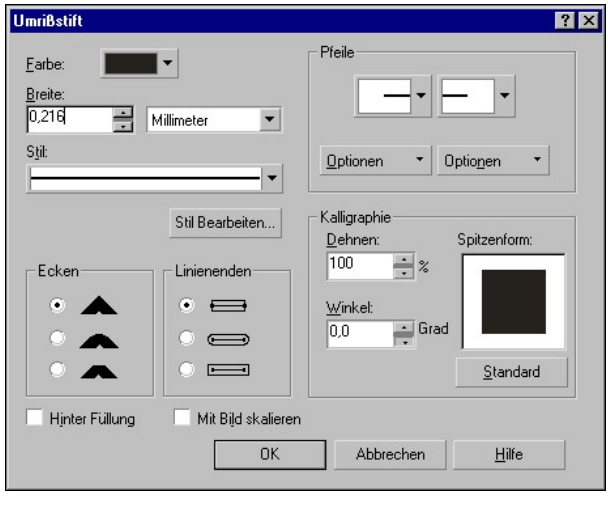
Vorsicht vor Haarlinien!

Haarlinien bergen ein großes Risiko. Drucken Sie Dokumente, deren Objekte mit Haarlinien versehen sind, mit einem Laserdrucker aus, sind diese gut erkennbar. Wird dasselbe Dokument dagegen belichtet, verschwinden diese Konturen. Deshalb sollten Sie grundsätzlich keine Haarlinien verwenden.

Mit den letzten fünf Schaltflächen können Sie schnell auf fünf vorgegebene Linienstärken zugreifen: 1/2, 2, 8, 16 und 24 Punkt.

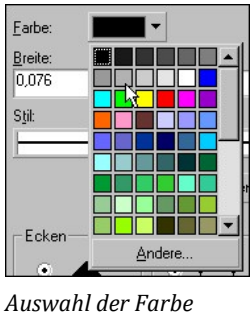
Gesammelte Optionen

Die umfangreichsten Einstellungen können Sie vornehmen, wenn Sie über die erste Schaltfläche das folgende Dialogfeld öffnen:



Die Umrißstift-*Optionen*

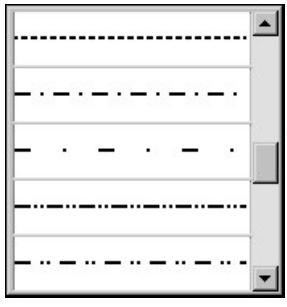
Über das Farbfeld können Sie die Farbe des Umrisses festlegen. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die gewünschte Farbe aus der Palette auszuwählen. Über die Schaltfläche *Andere* öffnen Sie den bekannten Farbwähler, in dem Sie die Farbe mit numerischen Werten präzise einstellen können.



Auswahl der Farbe

Im Feld *Breite* können Sie einstellen, wie dick der Umriß sein soll. Tippen Sie den Wert entweder im Eingabefeld ein, oder erhöhen beziehungsweise reduzieren Sie den Wert mit den danebenstehenden Pfeilen. Werteingaben sind von 0,001 bis 914,4 Millimeter möglich. Im Listenfeld neben dem Eingabefeld läßt sich die Maßeinheit auswählen. Linien werden übrigens gewöhnlicherweise in der Maßeinheit „Punkt“ gemessen.

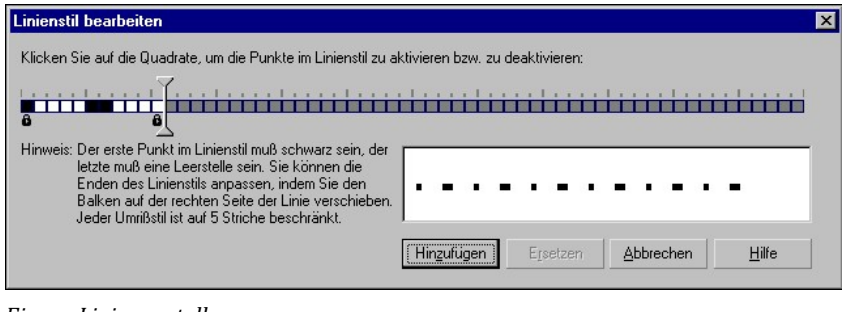
Mit der *Stil*-Option kann die Art der Umrißlinie verändert werden. Im Normalfall ist der Umriß eine durchgezogene Linie. Im folgenden Feld können Sie alternativ auch gepunktete oder gestrichelte Linien verwenden. Sie finden in dem Feld eine große Anzahl unterschiedlicher Linien.



Verschiedene Linien stehen zur Auswahl

Eigene Linien

Wem die Vielzahl der Linien nicht reicht, der kann über die Schaltfläche eine eigene Linie konstruieren. Im nächsten Dialogfeld können Sie weitere, eigene, Linien mit einigen Mausklicks erzeugen.



Eigene Linien erstellen

Mit dem senkrechten Balken legen Sie fest, wieviel Punkte für die Strichelung verwendet werden sollen. Das erste und letzte Feld kann nicht verändert werden. Alle anderen Felder können Sie variieren. Mit einem Klick auf ein Feld markieren Sie dieses entweder als Schwarz oder Weiß. Im Vorschaufeld können Sie beobachten, wie sich die Einstellungen auf die Linie auswirken. Mit der *Hinzufügen*-Schaltfläche nehmen Sie die fertige Linie in die Sammlung auf.

Farbe egal

Auch wenn hier die Linien immer schwarz erscheinen, hat dies nichts mit der späteren Farbgebung zu tun. Die Farbe dient hier nur der Vorschau.

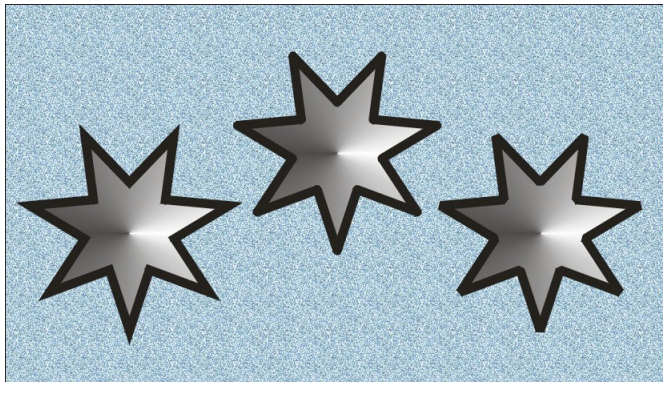
Traditionelles

In früheren Versionen wurden eigene Linien über die als Textdatei zu bearbeitende Datei CORELDRW.DOT im Verzeichnis COREL\CUSTOM verändert. Diese Datei gibt es auch in der aktuellen Version. Es gibt aber wenig Sinn, diese Anpassungen in dieser Datei vorzunehmen.

Eckenform

Im Optionsfeld *Ecken* können Sie zwischen drei unterschiedlichen Eckenformen wählen. Sie sehen im folgenden Beispielbild die drei Typen *Eckig*, *Rund* und *Abgeschnitten*. An den jeweiligen Spitzen der Linien ist der Unterschied gut zu erkennen.

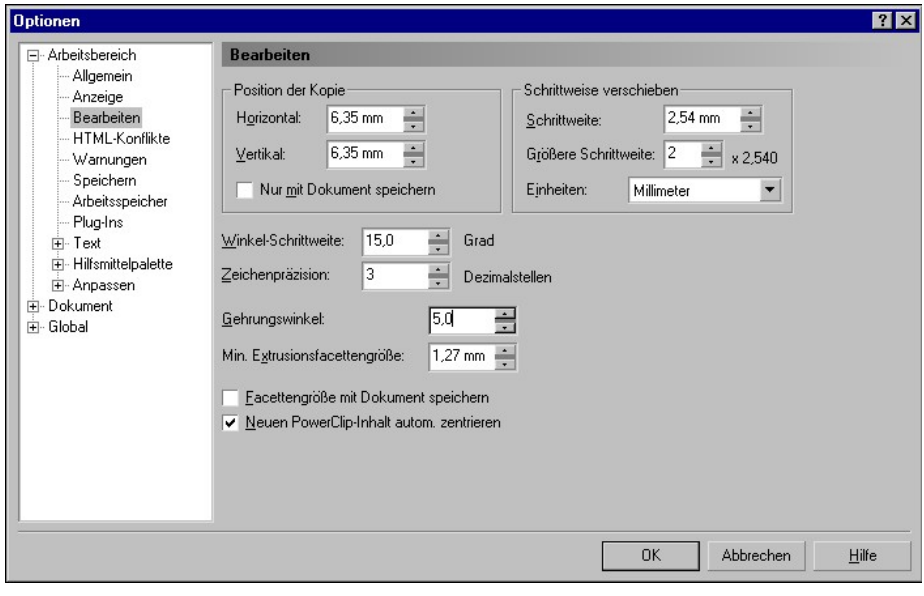
Die Wirkung kann nur bei Objekten mit spitzen Winkeln gezeigt werden. Würden Sie zum Beispiel einen Kreis darstellen, wäre kein Unterschied zu sehen – dort gibt es keine Ecken.



Die drei Ecken-*Typen*

Der Gehrungswinkel

Falls Sie beim ersten *Ecken*-Typ keine Spitze erhalten, liegt dies daran, daß Sie unter den -Optionen einen zu hohen Wert im Feld eingestellt haben. Tragen Sie dort einen niedrigeren Wert – zum Beispiel „5“ – ein, um das zuvor gezeigte Ergebnis zu erhalten.



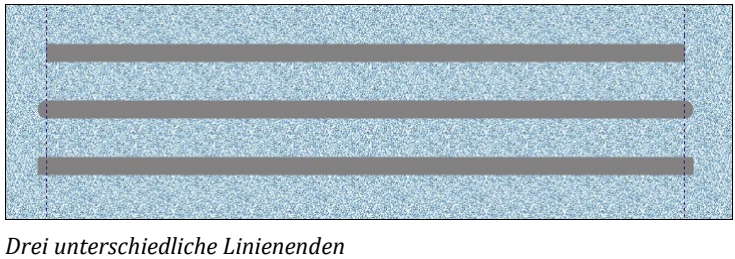
Verändern des Gehrungswinkels

Linienenden

Auch die Form der Linienenden können Sie aus drei verschiedenen Varianten auswählen. Die Auswirkungen sind – logischerweise – nur an offenen Kurvenobjekten zu erkennen, da geschlossene Formen keine Enden besitzen. Auch bei dünnen Linien werden Sie die Unterschiede nicht erkennen.

Die erste Option bewirkt, daß die gezeichnete Linie exakt an dem gesetzten Punkt endet. Bei der zweiten Variante wird ein Halbkreis hinzugefügt, bei der dritten Option ein Quadrat in der Linienstärke.

Zur Beurteilung der Unterschiede haben wir im folgenden Bild zwei Hilfslinien plaziert. Die Linie wurde präzise zwischen diesen beiden Hilfslinien gezeichnet. Anschließend wurden die Änderungen der *Linienenden*-Einstellungen an Duplikaten ausgeführt.



Drei unterschiedliche Linienenden

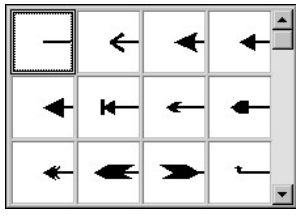
Symbole an den Linienenden

An offenen Kurvenverläufen müssen die Linien nicht stumpf enden. Sie können für den Linienanfang oder das Linienende getrennt Pfeile oder Symbole auswählen.

In den beiden Optionsfeldern auf der rechten Seite des Dialogfelds finden Sie viele unterschiedliche Formen für die beiden Enden einer offenen Kurve.

Die Optionen für Linienenden

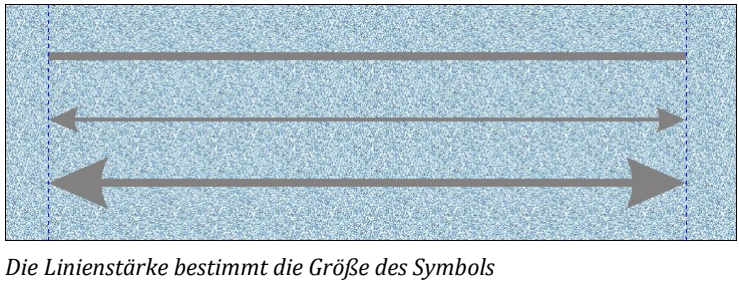
Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das folgende Auswahlfeld zu öffnen. In beiden Feldern sind dieselben Symbole vorhanden. Stellen Sie über die linke Schaltfläche das Symbol für den Linienanfang, über die rechte Schaltfläche das Linienende ein.



Auswahlfeld für die Linienenden

Die Symbolgröße

Das Symbol wird entsprechend der Linienstärke automatisch vergrößert oder verkleinert. Im nächsten Bild sehen Sie zweimal denselben Pfeil, allerdings bei unterschiedlicher Linienstärke. Bei der dünneren Linienstärke ist der Pfeil entsprechend kleiner. Für den Linienanfang wurde jeweils dasselbe Symbol wie für das Linienende gewählt.

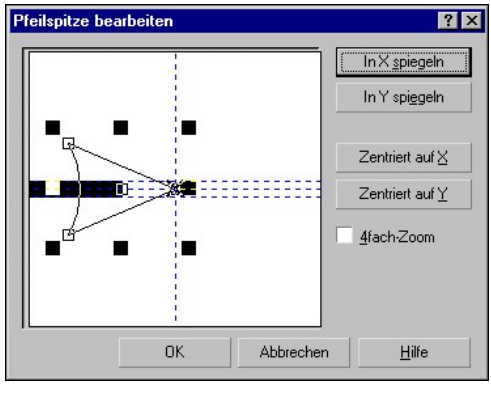


Die Linienstärke bestimmt die Größe des Symbols

Über die *Optionen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Menü. Hier finden Sie Optionen zur Abwahl eines Linienendes. Außerdem können Sie hier die Symbole der beiden Enden austauschen.

Die Optionen

Über die *Bearbeiten*-Funktion rufen Sie das folgende Dialogfeld auf, in dem Sie kleinere Änderungen an der Pfeilspitze vornehmen können. Sie kann hier gespiegelt oder verschoben werden. Außerdem läßt sich die Spitze skalieren und dehnen – so wie Sie es auch von der normalen Objektbearbeitung kennen.



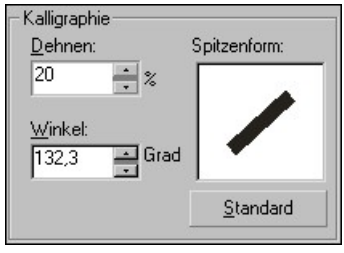
Bearbeiten der Spitze

Beliebige Symbole

Über den Menüpunkt *Extras/Entwerfen/Pfeil* können Sie das jeweils markierte Objekt in die Liste der Linienenden übertragen. Neue Symbole werden an das Ende der Liste angehängt. Die gespiegelte Fassung als Gegenstück wird von CorelDRAW automatisch generiert.

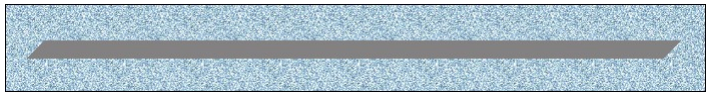
Kalligraphie-Optionen

Über die *Kalligraphie*-Optionen kann die Stiftform verändert werden. Sie läßt sich dehnen und drehen. Die Einstellung kann entweder über die Eingabefelder oder direkt im Vorschaubild verändert werden. Klicken Sie in das Vorschaubild und verziehen Sie die Form bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte veränderte Form.



Die Kalligraphie-*Optionen*

Mit der zuvor gezeigten Einstellung erhalten Sie folgende Linie. Beachten Sie, daß Sie die Auswirkungen erst erkennen, wenn die Linie kräftig genug ist. Bei dünnen Linien ist das Ändern der Einstellung nutzlos. Wollen Sie die veränderten Einstellungen wieder zurücknehmen, verwenden Sie die *Standard*-Schaltfläche unter dem Vorschaubild.



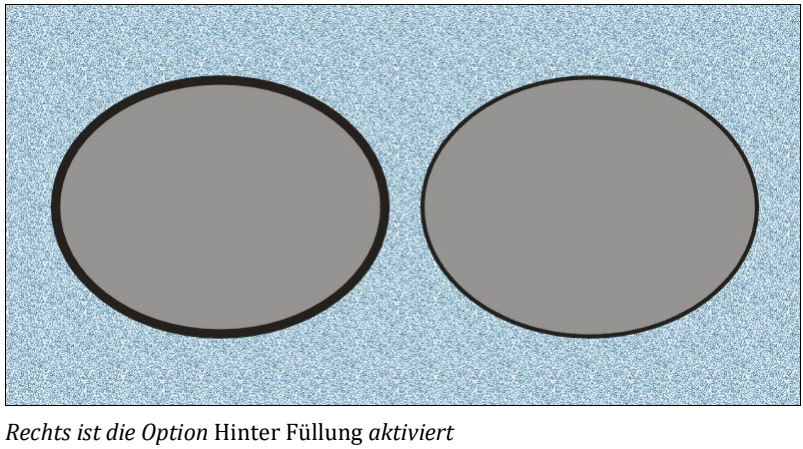
Ein abgeschrägter Stift

Die Option Hinter Füllung

Der Umriß wird standardmäßig zur einen Hälfte in das Objekt, zur anderen Hälfte außerhalb des Objekts plaziert. Dadurch wird die Fläche im Objekt reduziert, was sich zum Beispiel bei dünnen Schriften negativ auswirken kann.

Mit der Option *Hinter Füllung* wird die Füllung in den Vordergrund gerückt. So reduziert sich die Kontur in der Dicke auf die Hälfte. Soll die Kontur eine festgelegte Stärke haben, müssen Sie demnach den Wert verdoppeln.

Das nächste Bild zeigt auf der rechten Seite die aktivierte Option, was Sie an der dünneren Kontur erkennen.



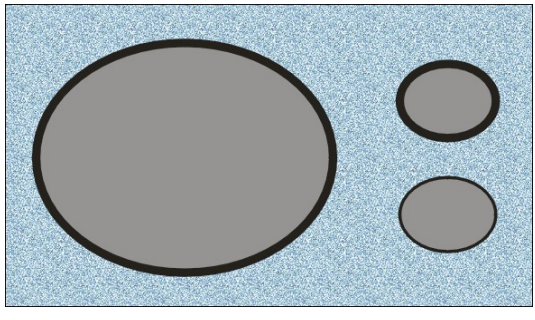
Rechts ist die Option Hinter Füllung *aktiviert*

Mit Bild skalieren

Diese Funktion ist sehr wichtig. Nehmen wir folgendes Beispiel: Sie konstruieren einen Kreis mit einem Umriß von einem Millimeter Stärke. Später entscheiden Sie, daß dieser Kreis extrem verkleinert werden soll.

Ist diese Option aktiviert, wird der Umriß entsprechend der Objektverkleinerung ebenfalls verringert. Haben Sie aber die Option nicht eingeschaltet, bleibt die Umrißstärke auch bei der verkleinerten Fassung einen Millimeter stark. Dies kann – je nach Verkleinerung – zu einem völlig verfälschten Ergebnis führen. Sicherheitshalber sollten Sie deshalb diese Option immer aktivieren.

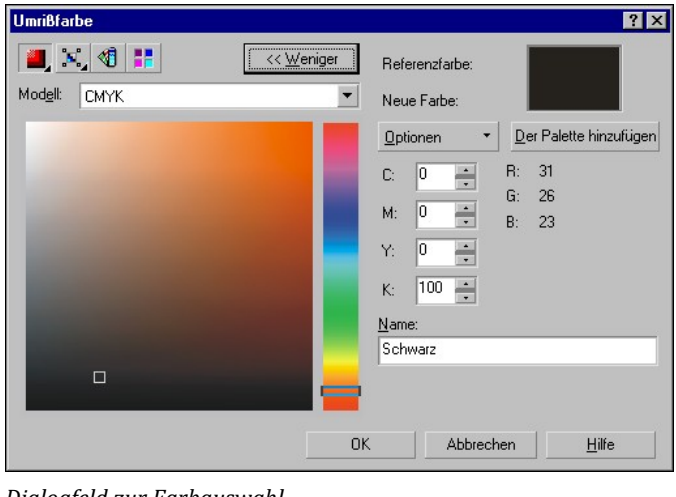
Das nächste Bild zeigt auf der rechten Seite im oberen Kreis die beibehaltene Kontur, darunter die dünnere Fassung.



Rechts zwei verkleinerte Fassungen. Oben wurde die Konturstärke beibehalten

Die Umrißfarbe

Über die zweite Schaltfläche im *Umriß-Flyout*-Menü öffnen Sie den bekannten Farbwähler, in dem Sie die *Umrißfarbe* einstellen können.

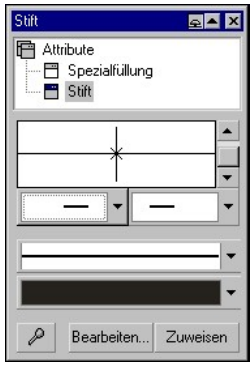


Dialogfeld zur Farbauswahl

Rollup-Menü

Über die dritte Schaltfläche öffnen Sie ein Rollup-Menü, in dem Sie ebenfalls die bekannten Einstellungen vornehmen können. Mit der *Bearbeiten*-Schaltfläche öffnen Sie das beschriebene Dialogfeld mit allen Funktionen.

Mit der Pipette können Sie Umrißeigenschaften von Objekten aufnehmen. Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche übertragen Sie die Einstellungen auf das aktuell ausgewählte Objekt.

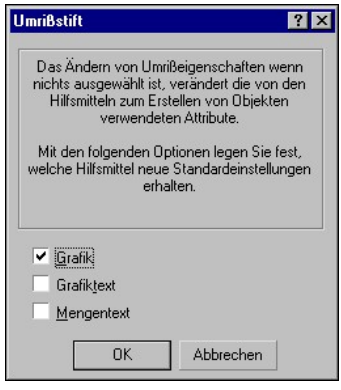


Rollup-Menü der Umrißattribute

Standardeinstellungen

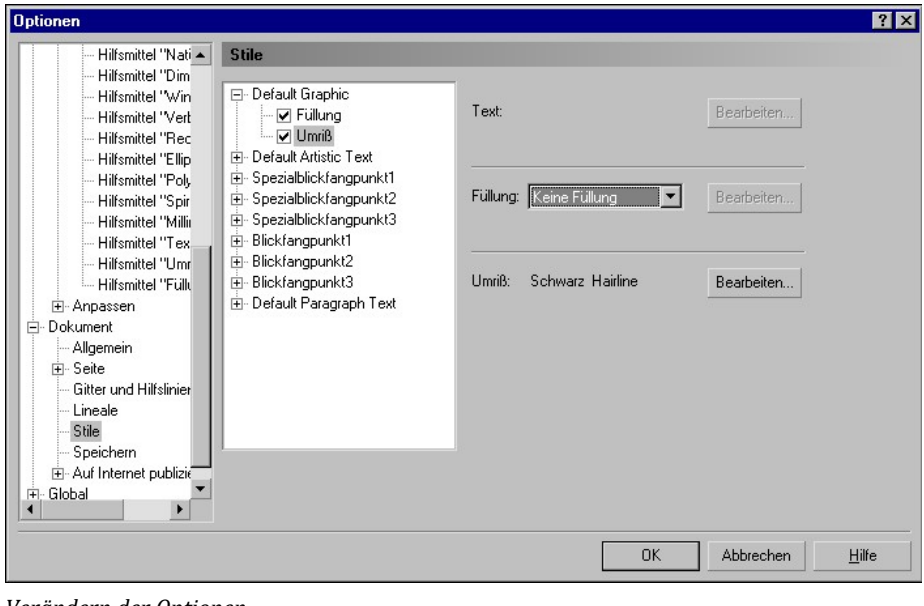
Wenn Sie neue Objekte erzeugen, wird diesen automatisch der Standardumriß zugewiesen. Diese Standardwerte können Sie verändern, indem Sie das Umriß-Hilfsmittel aufrufen, wenn kein Objekt markiert ist.

Danach öffnet sich das folgende Dialogfeld. Dort können Sie markieren, auf welche Objekttypen sich die Standardeinstellung bezeihen soll. Die Einstellungen werden anschließend über das bekannte Umriß-Dialogfeld vorgenommen. Danach erhalten alle neu konstruierten Objekte automatisch die eingestellten Umrißwerte.



Ändern der Standardeinstellungen

Alternativ dazu können Sie den Standardwert auch über die -Optionen verändern. Sie erinnern sich? Die Optionen können Sie entweder über das *Extra*-Menü, die Tastenkombination Strg + J oder das Popup-Menü der rechten Maustaste aufrufen.



Verändern der Optionen

6.4 Füllungsattribute zuweisen

Damit Sie Objekte überhaupt sehen können, müssen sie entweder einen Umriß haben oder gefüllt sein. Wie jedes Vektorgrafikprogramm bietet auch CorelDRAW unterschiedliche Fülloptionen an.

Im Laufe der CorelDRAW-Versionen sind immer wieder neue Füllungs-Typen hinzugekommen. Inzwischen können Sie Objekte auf viele unterschiedliche Arten

füllen. So haben Sie praktisch alle erdenklichen Möglichkeiten, um kreative Grafiken zu erstellen. Je nachdem, ob Sie sterile Computergrafiken oder lebendige Muster erzeugen wollen – CorelDRAW bietet jeweils die geeignete Füllungsoption an.

Die verfügbaren Füllungen finden Sie in einem gesonderten Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste:

Das Füllungen-*Flyout-Menü*

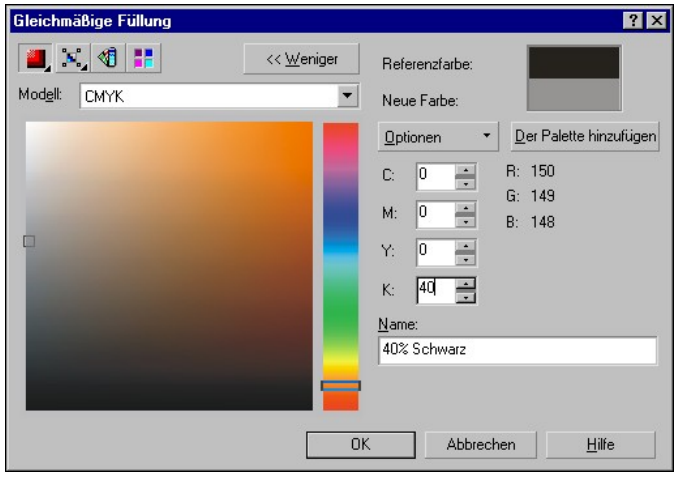
Sehen wir uns nun die verschiedenen Typen der Reihe nach an.

Die Gleichmäßige Füllung

Die einfachste aller Füllungen ist die einfarbige Füllung, bei der die gesamte Fläche des Objekts in einem gleichmäßigen Farbton dargestellt wird. Dieser Typ eignet sich für einfache Darstellungen und plakative Logos.

Ein Logo gefüllt mit einer gleichmäßigen Füllung

Die Farbe, die Sie zum gleichmäßigen Füllen einer Fläche verwenden, können Sie entweder direkt aus der Farbpalette auf das Objekt ziehen, oder – falls Sie dort die passende Farbe nicht finden – im folgenden Dialogfeld „anmischen“.

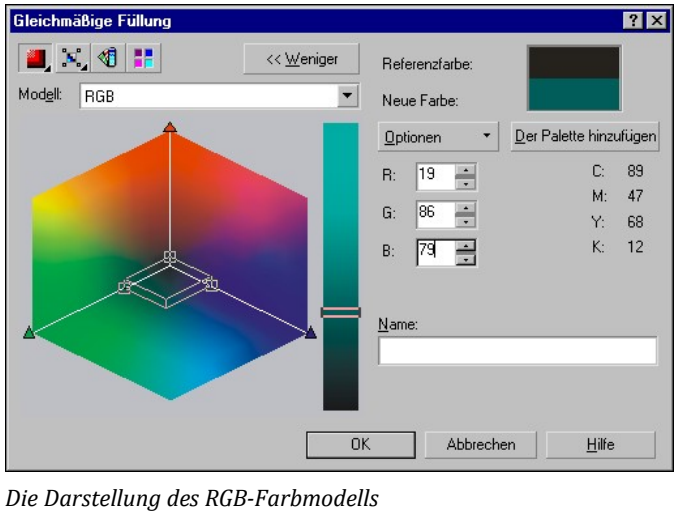


Dialogfeld Gleichmäßige Füllung

Farbmodelle

Über die oben gezeigte Schaltfläche können Sie die Art der Farbmodellanzeige verändern. Im Standardmodus *HSB - Auf Farbton basierend* stellen Sie in dem Balken rechts neben dem großen Farbfeld den gewünschten Farbton ein, im großen Farbfeld die Helligkeit und die Sättigung der Farbe. Falls Sie eine andere Darstellung der Farben wünschen – was nur in Sonderfällen nötig sein wird – können Sie diese im Menü dieser Schaltfläche auswählen.

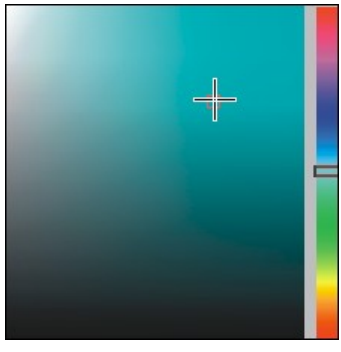
Nachfolgend sehen Sie als Beispiel die Darstellung der RGB-Farbtöne. Dort wählen Sie den Farbton im großen Feld aus, die Helligkeit in dem danebenstehenden Balken.



Die Darstellung des RGB-Farbmodells

Auswahl der Farbe

Um eine Farbe auszuwählen, stellen Sie zunächst den entsprechenden Farbton ein. Ziehen Sie dazu den kleinen Balken auf die gewünschte Position. Die aktuelle Farbe wird in dem großen Farbfeld mit einem kleinen Kasten markiert. Klicken Sie in das Feld, um den Kasten zu versetzen, und damit eine neue Farbe auszuwählen.

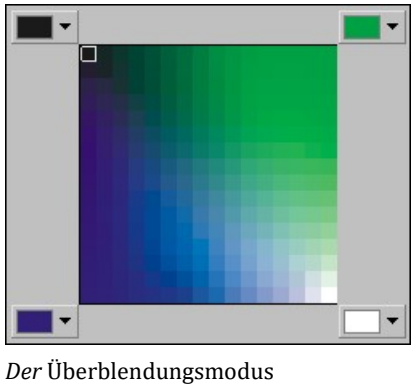


Farbauswahl

Farben mischen

Sollte unter all den Farben der gewünschte Farbton nicht dabei sein – oder wollen Sie etwas mit Farben spielen – können Sie eigene Farben mischen. Dazu dient die zuvor gezeigte Schaltfläche. Über diese können Sie zwischen drei Mischmodi in einem Menü auswählen.

In diesem Mischmodus sehen Sie maximal 16 x 16 Farbfelder. Die Anzahl der Farbfelder stellen Sie über das *Optionen*-Menü unter dem Punkt *Gittergröße* ein. An jeder Ecke finden Sie ein Farbfeld, in dem Sie die Farbe frei einstellen können. Diese vier Farben werden dann in den Farbfeldern überblendet.

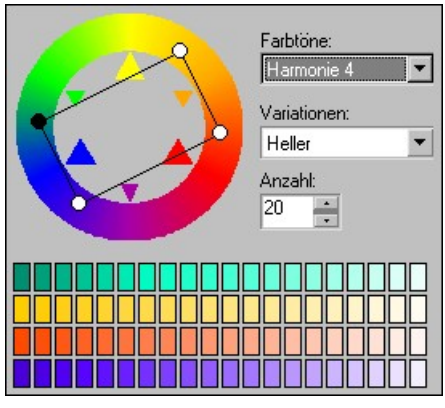


Der Überblendungsmodus

Alles in die Palette

Mit dem Menüpunkt *Alle Gitterfarben der Palette zufügen* haben Sie die Möglichkeit, alle gemischten Farben in die aktuelle Farbpalette aufzunehmen.

Mit der nächsten – neuen – Mischoption stellen Sie zunächst die Farbe über das Farbrad ein. Der schwarze Kreis zeigt die aktuell ausgewählte Farbe an. Dazu werden maximal 80 Varianten unterhalb des Farbrades angezeigt. Wie diese abgestuft sein sollen, können Sie im *Variationen*-Listenfeld bestimmen. So können Sie zum Beispiel unterschiedliche Sättigungs- oder Helligkeitsgrade vorgeben. Die Anzahl der Nuancen geben Sie in dem Eingabefeld darunter ein.



Der Mischmodus Farbharmonie

Mischbereich

Beim letzten Mischmodus wird ein Bitmap geladen, das einige Farbmodelle zeigt. Aus dem Bild können Sie mit der Pipette die passende Farbe aufnehmen. Außerdem ist es möglich, mit dem Pinsel im Bild zu malen, und so weitere Farben zu erzeugen.

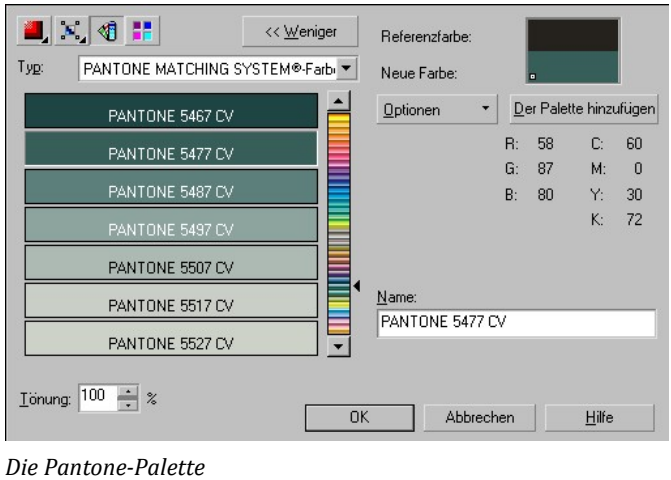
Der Mischbereich

Vorsicht beim Malen

Wenn Sie mit dem Pinsel im Bild malen, wird das Bild, das als Vorlage dient, ohne Rückfrage überschrieben. Das Bild befindet sich im Corel-Verzeichnis \CUSTOM und heißt PNTAREA.BMP. Falls Sie es versehentlich überschrieben haben, können Sie es erneut von der Corel-CD laden. Die Funktionen zum Verwalten der Bilder finden Sie im *Optionen*-Menü. Sie können auch andere BMP-Bilder als Mischvorlage verwenden.

Paletten

Es gibt einige Farbstandards, die sich im Druckbereich etabliert haben. Der bekannteste dürfte in Deutschland die Pantone-Palette sein. Da es diese Farben als gedruckten Farbfächer gibt, kann man sich mit Kunden gut abstimmen. So könnte Ihr Auftraggeber in seinem Farbfächer die gewünschte Farbe aussuchen, und Ihnen die betreffende Farbnummer mitteilen. So werden Sie nicht durch eventuell unkalibrierte Bildschirme beeinflußt, und mit einem falsch gedruckten Ergebnis überrascht. In dem Listenfeld finden Sie viele solcher Paletten, mit denen Sie nicht viel anfangen können, da sie in Deutschland völlig ungebräuchlich sind.



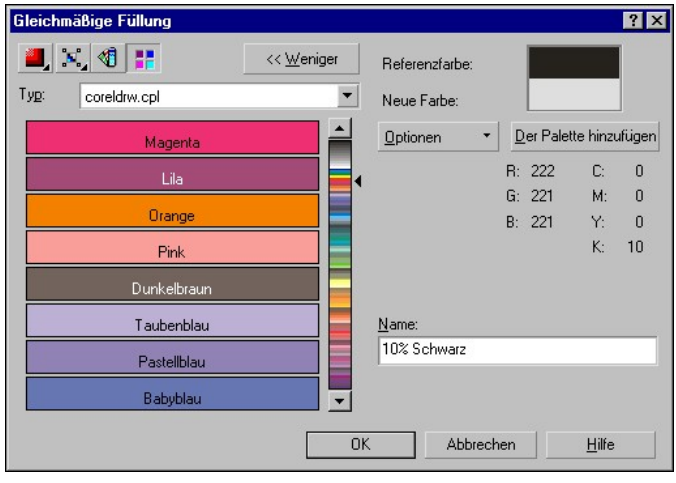
Die Pantone-Palette

Im *Optionen*-Feld können Sie angeben, ob die Pantone-Namen oder nur die Farbfelder angezeigt werden sollen. Außerdem können Sie einstellen, wie intensiv die Farbe verwendet werden soll.

Nummer eintippen

Sie können auch im Eingabefeld *Namen* die gewünschte Nummer angeben. Tippen Sie nur die Nummer ein, CorelDRAW setzt die Bezeichnung „Pantone“ automatisch ein.

Mit der letzten Schaltfläche werden die eigenen Paletten angezeigt.



Eigene Paletten

Auch hier können Sie über das *Optionen*-Feld entscheiden, ob die Namen oder nur die Farbfelder angezeigt werden sollen.

Vorschaufeld

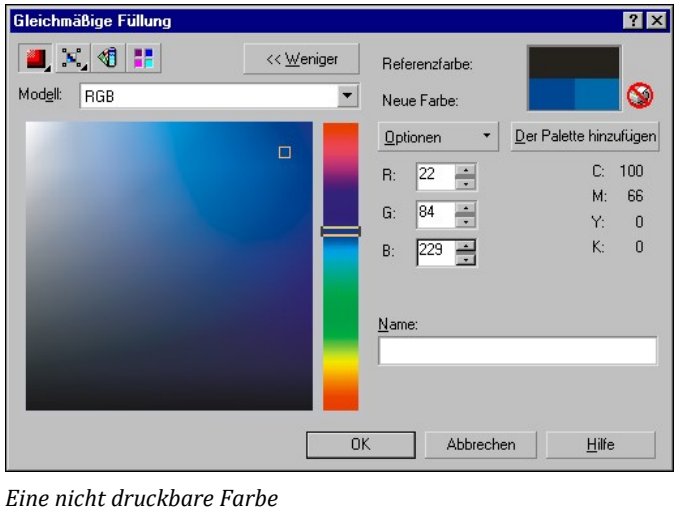
In der oberen, rechten Ecke des Dialogfelds sehen Sie zwei Farbfelder. Im oberen Feld wird die Farbe des aktuellen Objekts angezeigt. Darunter sehen Sie die neu ausgewählte Farbe.

Vorschaufelder

Nicht druckbare Farben

Durch die verschiedenen Farbmodelle kommt es zu Problemen. So können Farben des RGB-Farbmodells – das für die Bildschirmdarstellung notwendig ist – im Druckfarbmodell CMYK nicht gedruckt werden, da sie in diesem Farbmodell nicht enthalten sind.

Falls Sie eine solche Farbe auswählen, zeigt dies ein Symbol neben dem Vorschaubild an. Außerdem wird dann das Feld für die neue Farbe zweigeteilt. In der rechten Hälfte sehen Sie einen Alternativvorschlag. CorelDRAW zeigt dort eine Farbe an, die der ausgewählten am Ähnlichsten ist, aber gedruckt werden kann. Klicken Sie auf diesen Alternativvorschlag, um die Farbe zu verwenden. Der Austausch passiert nicht automatisch.



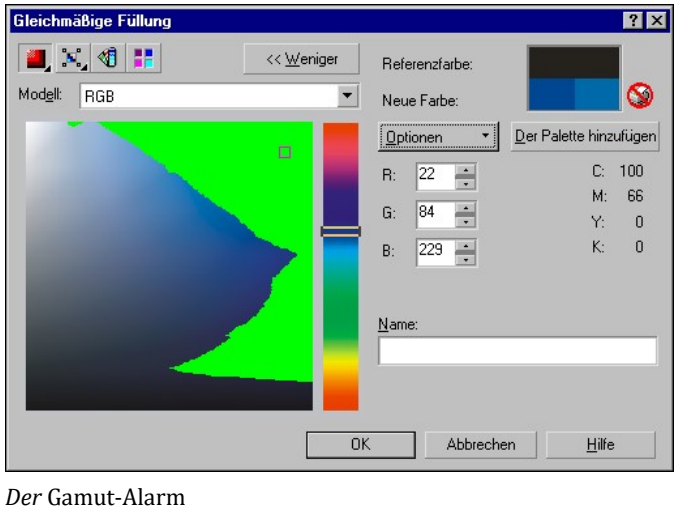
Eine nicht druckbare Farbe

CMYK verwenden

Sie umgehen das Problem der nicht druckbaren Farben am leichtesten dadurch, daß Sie das CMYK-Farbmodell aus der Liste auswählen. Sie sehen in diesen Farbmodell nur diejenigen Farben, die auch gedruckt werden können.

Gamut-Alarm

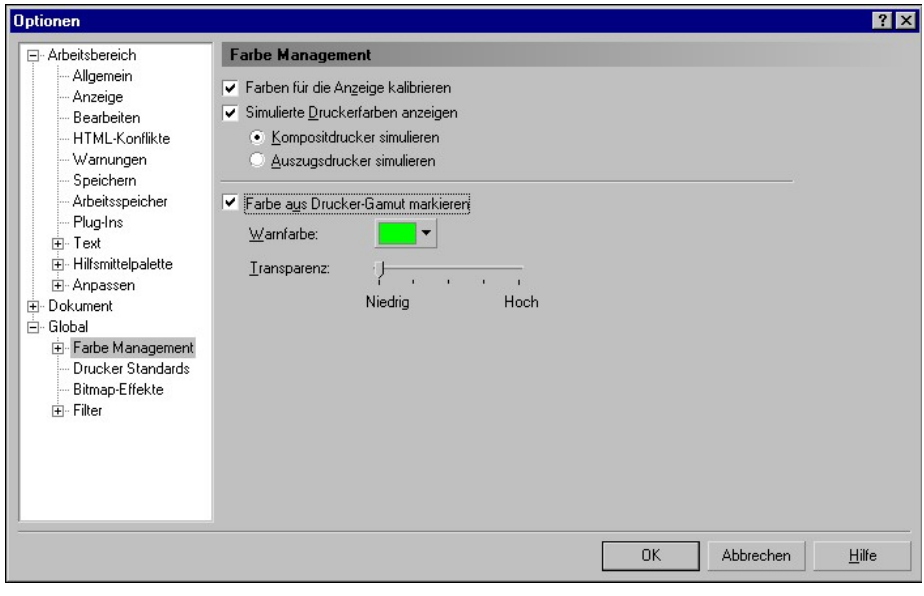
Im *Optionen*-Menü gibt es den Eintrag *Gamut-Alarm*. Ist diese Option aktiv, werden die nicht druckbaren Farben in dem großen Farbauswahlfeld hervorgehoben. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Sie nicht das CMYK-Farbmodell ausgewählt haben. Sie sehen die hervorgehobenen Farben im folgenden Bild. Bei den Blautönen können sehr viele Farben nicht gedruckt werden.



Der Gamut-Alarm

Die Korrektur-Optionen

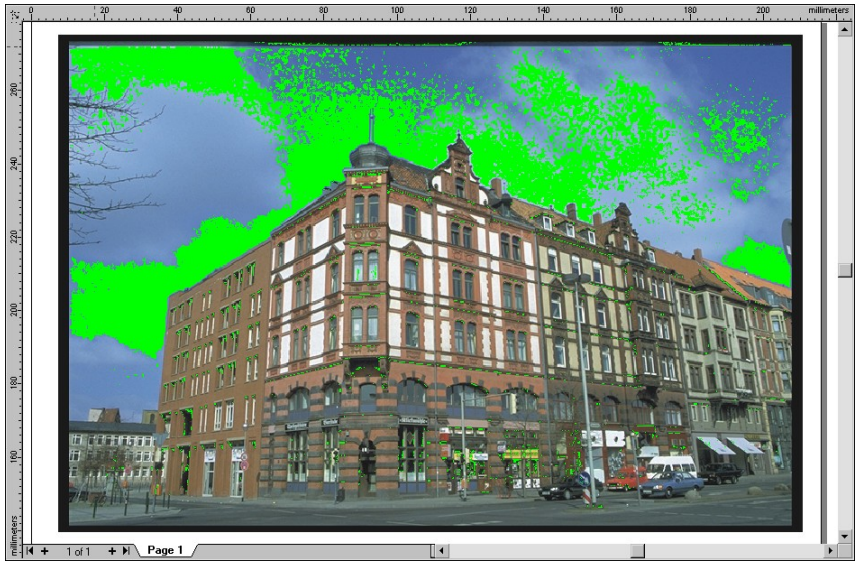
Unter den allgemeinen Optionen finden Sie weitere Einstellungen bezüglich der Korrektur von nicht druckbaren Farben. Im folgenden *Optionen*-Dialogfeld können Sie zum Beispiel auch im Dokument die nicht druckbaren Farben anzeigen lassen. Sie werden dann mit einer Signalfarbe angezeigt, die Sie hier vorgeben können. Sie können vorgeben, ob die Warnfarbe transparent oder deckend angezeigt werden soll.



Anzeige der nicht druckbaren Farben im Dokument aktivieren

Wenn Sie viel mit RGB-Fotos arbeiten ist diese Einstellung sehr nützlich. Sie erkennen dann am Bild sofort, ob es nicht druckbare Farben enthält. So sind Sie vor Überraschungen beim Druck geschützt. Nehmen Sie dann Korrekturen vor, bevor Sie das Dokument in die Druckerei geben.

Sie sehen bei unserem folgenden Beispielbild, daß im Bereich des Himmels einige Partien enthalten sind, die im Druck anders erscheinen. Am stärksten sind meist Fotos mit knallroten oder kräftig blauen Farben betroffen, da diese Farben im CMYK-Farbmodell nicht enthalten sind.

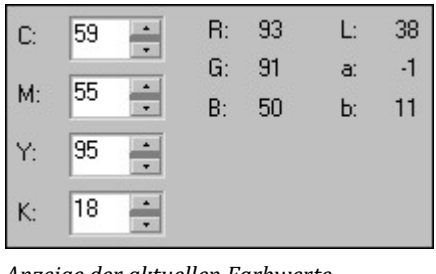


Anzeige der nicht druckbaren Farben

Werteingabe und -anzeige

Auf der rechten Seite neben dem Farbfeld finden Sie Eingabe- und Anzeigefelder. In den Eingabefeldern sehen Sie die Werte des Farbmodells, das Sie aktuell eingestellt haben. Dort können Sie den aktuellen Farbwert auch durch Veränderung der Werte einstellen.

Daneben werden die eingestellten Werte in ein oder zwei andere Farbmodelle „übersetzt“ angezeigt. Die Farbmodelle für die Anzeige können Sie im *Optionen*-Menü einstellen.



Anzeige der aktuellen Farbwerte

Negative Werte

Wenn Sie einen negativen Wert in einem der Anzeigefelder sehen, bedeutet dies, daß die Farbe nicht in dem Farbmodell enthalten ist.

Namen vergeben

Wenn Sie eine neue Farbe eingestellt haben, können Sie diese Farbe benennen, und über die Schaltfläche dauerhaft in die aktuelle Palette aufnehmen. Wenn Farben bereits einen Namen haben, wird er in diesem Feld angezeigt.

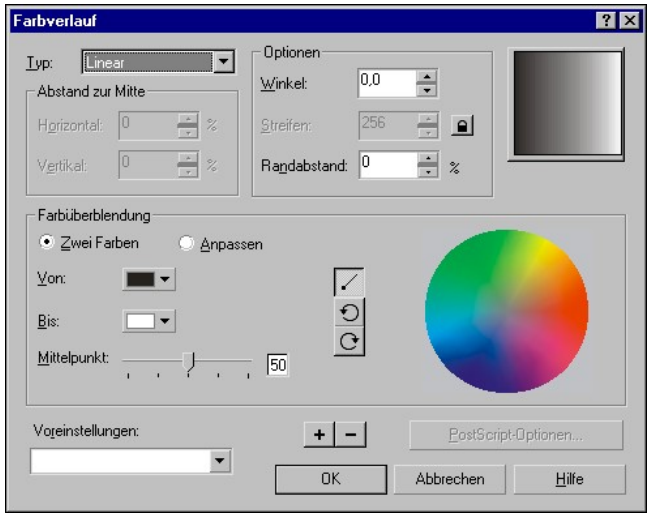
Keine Auswahl

Auch wenn man es meinen könnte: Das Feld dient nicht zum Auffinden von Farben, deren Namen Sie kennen. Es nutzt also nichts, wenn Sie den Namen in das Feld eintippen. Schade eigentlich!

Die Farbverlaufsfüllung

Viele Möglichkeiten bietet die Verlaufsfüllung. CorelDRAW bietet Ihnen verschiedene Verlaufstypen an, die Sie über die oben gezeigte Schaltfläche einstellen können. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld.

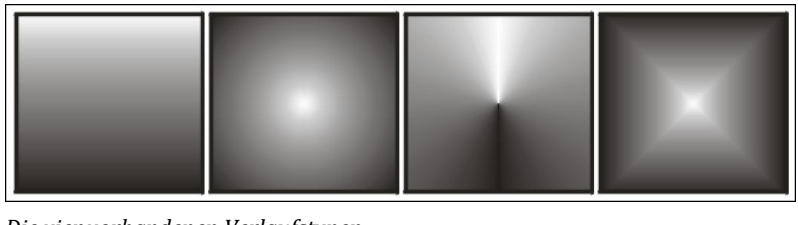
Verläufe können Sie nutzen, um Dreidimensionalität vorzutäuschen, oder einfach, um Objekte interessanter zu gestalten. Grafiken wirken abwechslungsreicher, wenn Sie mit Farbverlaufsfüllungen arbeiten. Aber Vorsicht: Zuviel ist meist auch nicht gut. Da inzwischen sehr viele Anwender mit Verläufen arbeiten, kann es vorkommen, daß die Grafiken an Attraktivität verlieren. Effekte nutzen sich ab, wenn sie zu häufig verwendet werden.



Das Farbverlaufs-*Dialogfeld*

Die Typen

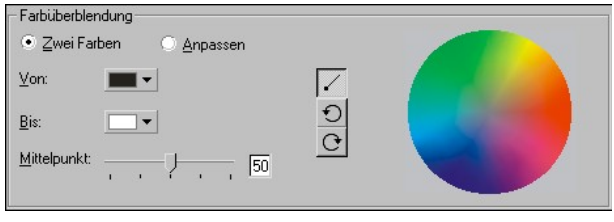
Im Listenfeld *Typ* können Sie einen der vier verfügbaren Verlaufstypen (*Linear*, *Radial*, *Konisch* und *Quadratisch*) auswählen. Sie sehen diese in der nächsten Abbildung. Dazu finden Sie verschiedene Einstellungs-Optionen im vorherigen Dialogfeld, die wir im folgenden beschreiben wollen.



Die vier vorhandenen Verlaufstypen

Der lineare Verlauf

Beim linearen Verlauf werden Farben auf einer geraden Linie ineinander überblendet. Die Farben werden im *Farbüberblendungs*-Bereich eingestellt. Der einfache lineare Verlauf besteht aus einer Überblendung von einer Farbe in eine andere. Dazu wird die Option *Zwei Farben* verwendet. Stellen Sie über die beiden Farbfelder die gewünschten Farben ein. Standardmäßig wird von Schwarz in Weiß überblendet.



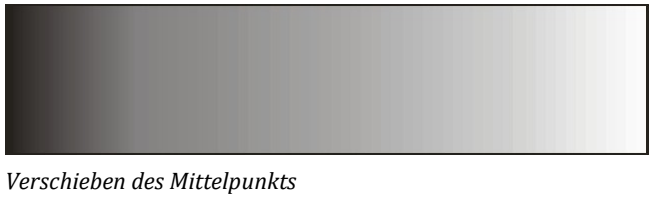
Der Farbüberblendungs-*Bereich*

Im Normalfall befindet sich die Mischfarbe der beiden eingestellten Farben genau in der Mitte des Verlaufs. Die Position können Sie jedoch mit der Option *Mittelpunkt* verändern. Ziehen Sie den Regler nach rechts oder links. Alternativ dazu ist die Veränderung des Wertes über das Eingabefeld möglich. Nachfolgend sehen Sie die *Mittelpunkt*-Einstellung 50. Dadurch entsteht ein gleichmäßiger Verlauf.

Der Mittelpunkt bei 50

Mittelpunkt ändern

Wenn Sie den Mittelpunkt verschieben, können Sie das Aussehen des Verlaufs beeinflussen. So haben wir im folgenden Verlauf den Mittelpunkt auf den Wert 20 geändert. Da der Mischwert nun weiter nach links „rutscht“, wirkt der Verlauf heller. Bei Werten über 50 würde ein dunklerer Eindruck entstehen, da dann der Mittelpunkt nach rechts verschoben wird.



Verschieben des Mittelpunkts

Verlaufsrichtung ändern

Im obersten Feld des *Optionen*-Bereichs können Sie die Verlaufsrichtung einstellen. Beim Standardwert 0 erstreckt sich der Verlauf von links nach rechts. Sie können die Einstellung über das Vorschaufeld begutachten.

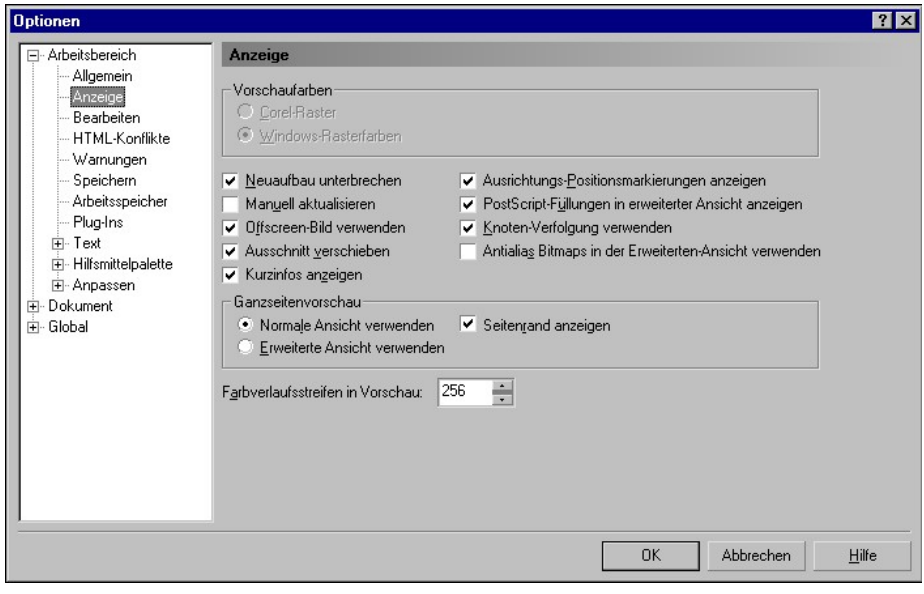
Der Optionen-*Bereich*

Bei einer Veränderung des Wertes auf 90 Grad wird der Verlauf von unten nach oben aufgebaut. Sie sehen diesen Wert im nächsten Bild.

Die Einstellung 90 Grad

Streifenanzahl

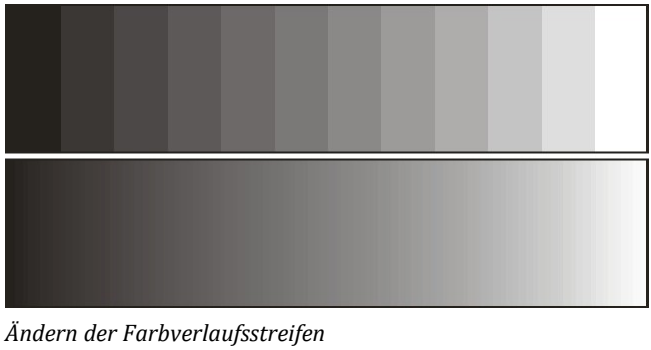
Verläufe werden aus lauter „Streifen“ aufgebaut. Jeder Streifen hat dabei eine unterschiedliche Farbe, so daß der Eindruck eines weichen Verlaufs entsteht – wenn genug Streifen vorhanden sind. Normalerweise ist das Streifenfeld deaktiviert, weil die Einstellungen aus dem *Optionen*-Menü übernommen werden.



Die Streifenanzahl im Optionen-*Menü*

Je höher Sie den Wert im Feld *Farbverlaufsstreifen in Vorschau* einstellen, um so weicher wird der Verlauf. Es ist sinnvoll, hier den Maximalwert von 256 einzustellen. Das Verringern des Wertes können Sie sowohl beim Export als auch beim Drucken noch vornehmen.

Wenn Sie innerhalb des *Farbverlaufs*-Dialogfelds auf das Schloßsymbol klicken, können Sie den standardmäßig übernommenen Wert verändern, ohne daß davon alle Objekte des Dokuments betroffen wären. So haben wir im folgendenBild beim oberen Objekt 12 Streifen eingestellt, beim unteren dagegen 256. Sie erkennen die Felder im oberen Objekt – von einem weichen Verlauf ist nichts zu sehen.

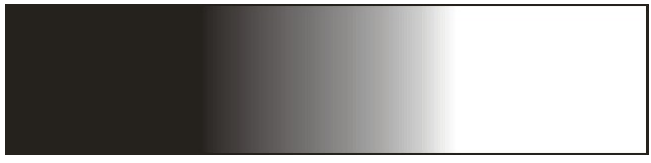


Ändern der Farbverlaufsstreifen

Randabstand

Mit dem Wert für den *Randabstand* legen Sie fest, in welchem Bereich des Objekts die Farben verlaufen sollen. Stellen Sie hier zum Beispiel 30 % ein, bleiben

vom Anfang und Ende des Verlaufs 30 % ohne Verlauf. Der Verlauf wird also „zusammengestaucht“.



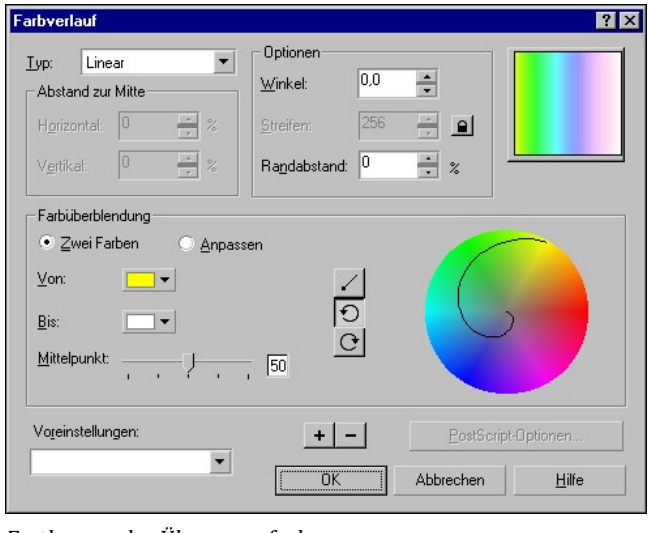
Ein Randabstand von 30 %

Nur eine Seite

Wollen Sie den Verlauf nur auf einer Seite stauchen, können Sie die *Randabstand*-Option nicht verwenden. Sie müssen dann über einen freien Verlauf auf der betreffenden Seite einen weiteren Farbpunkt einfügen. Wir zeigen Ihnen diese Option später.

Festlegen der Übergangsfarben

Über die drei Schaltflächen neben dem Farbkreis können Sie einstellen, auf welche Art die eingestellten Farben überblendet werden sollen. Eine Linie innerhalb des Farbkreises zeigt die aktuelle Einstellung an. Zur Auswahl stehen der direkte Weg sowie eine rechts- oder linksläufige Krümmungslinie durch die Farben des Farbkreises.



Festlegung der Übergangsfarben

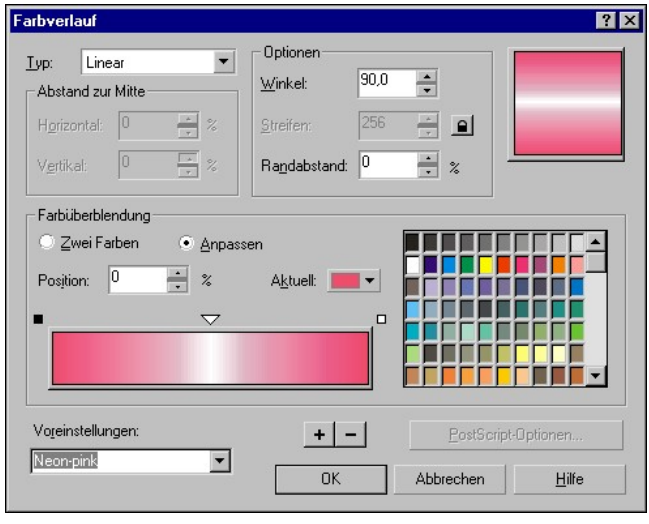
Nur bei zwei Farben

Die Festlegung der Übergangsfarben ist nur möglich, wenn Sie die Option *Zwei Farben* aktiviert haben.

Freie Farbüberblendung

Neben der einfachen Option zwei Farben zu überblenden, können Sie mit der Einstellung *Frei* beliebig viele Farben überblenden. Mit dieser erweiterten Option lassen sich sehr vielseitige Verläufe erstellen. In dem Listenfeld *Voreinstellungen* finden Sie eine große Anzahl vorgefertigter Verläufe.

Für die Bearbeitung eines freien Verlaufs schaltet die Anzeige im unteren Bereich des Dialogfelds um, dort sind dann ein Vorschaufeld und eine Farbpalette zu sehen, aus der Sie die betreffenden Farben auswählen können.



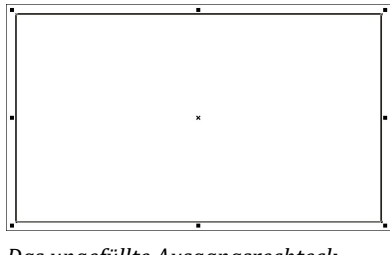
Ein freier Verlauf

Sehen Sie sich zunächst einige der voreingestellten Werte an, um einen Eindruck von den Möglichkeiten zu erhalten.

Eigene freie Verläufe erstellen

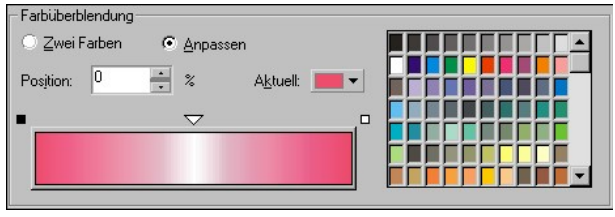
Wir wollen ein Rechteck in eine glänzende Oberfläche verwandelnund dazu einen eigenen Verlauf erstellen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Zeichnen Sie das Rechteck, das Sie mit einer Verlaufsfüllung versehen wollen.



Das ungefüllte Ausgangsrechteck

2. Stellen Sie einen linearen Verlauf mit der Option *Frei* ein. Zunächst sehen Sie nur den Anfangs- und Endpunkt, wie bei der Option *Zwei Farben.*



Ein freier Verlauf

2. Klicken Sie nun über dem Vorschaubalken doppelt auf die gezeigte Position. Alternativ dazu können Sie auch doppelt an die entsprechende Position im Vorschaubalken klicken. An dieser Stelle wird nun eine neue Markierung eingefügt. Die neue Markierung wird aktiviert – Sie erkennen dies an der schwarzen Füllung des Markierungsdreiecks.

3. Klicken Sie nun in der Farbpalette auf die Farbe, die an dieser Markierung eingefügt werden soll. Wir wählten für unser Beispiel Weiß.

Eine neue Markierung

Alternativ zur „optischen“ Plazierung können Sie auch das Eingabefeld zum Positionieren verwenden.

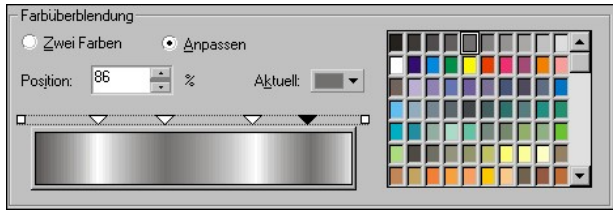
4. Fügen Sie weitere Felder ein, wie es im folgenden Bild zu sehen ist. Für den ersten Versuch verwendeten wir abwechselnd Schwarz und Weiß. Sie erkennen bereits an dem Vorschaubild, daß sich durch den Wechsel mit harten Kontrasten ein räumlicher Effekt ergibt.

Weitere Markierungen wurden eingefügt

5. Damit erreichen wir das folgende Ergebnis. Es ähnelt einer welligen Oberfläche mit Erhebungen und Vertiefungen.

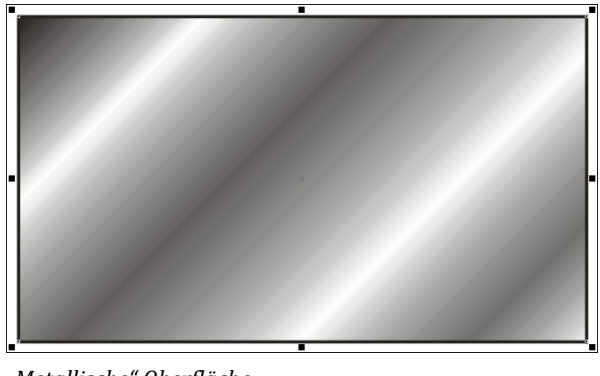
Ein räumlicher Effekt durch eine Verlaufsfüllung

6. Je größer die Kontraste bei den wechselnden Farben sind, um so plastischer wirkt der Gegenstand. Da wir bei unserem Beispiel aber eher eine flache Oberfläche erzeugen wollen, reduzieren wir den Kontrast, indem wir die schwarzen Töne in dunkles Grau umändern.



Reduzierung des Kontrastes

7. Damit erzielen wir das folgende Endergbnis.

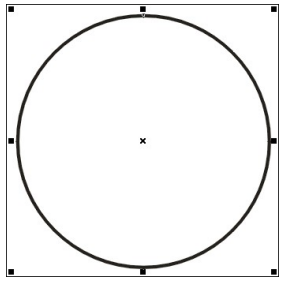


„Metallische" Oberfläche

Eine Kugel zeichnen

Als nächste Übung wollen wir eine Kugel konstruieren. Auch hier verwenden wir eine Farbverlaufsfüllung, um die plastische Wirkung zu erreichen.

1. Zeichnen Sie zunächst den Kreis, der die spätere Kugel ergeben soll. Denken Sie daran, die Strg-Taste zu drücken, damit ein Kreis anstatt einer Ellipse entsteht. Um ihn überhaupt sehen zu können, erhält er eine Kontur.



Der Ausgangskreis

2. Stellen Sie jetzt als Verlaufstyp die Einstellung *Radial* – also rund – ein.

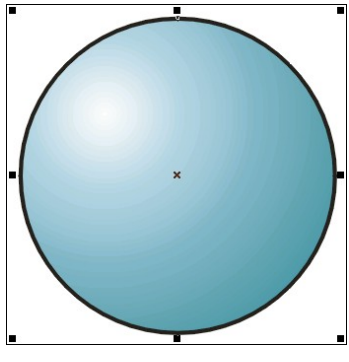
3. Den Mittelpunkt des Verlaufs können Sie in dem kleinen Vorschaubild verstellen, indem Sie in das Bild hineinklicken, und den Mauszeiger verschieben.

Verändern des Verlaufsmittelpunkts

4. Stellen Sie nun beim zweifarbigen Verlauf im oberen Farbfeld den gewünschten Farbton – in unserem Beispiel einen Türkiston – ein. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die nachfolgend gezeigte Palette zu öffnen. Die untere Farbe, die später den „Lichtfleck“ ergibt, belassen wir beim vorgegebenen Weiß.

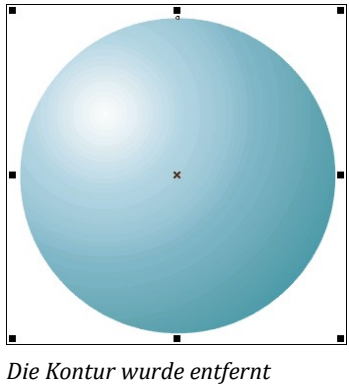
Auswahl der Farbe

5. Nach dem Bestätigen erhalten wir schon einmal ein recht akzeptables Ergebnis, das schon eine gewisse räumliche Wirkung hat, die wir aber noch weiter verstärken wollen.



Das erste Zwischenergebnis

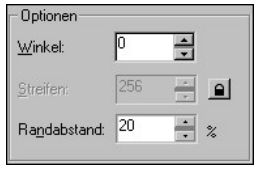
6. Bei der Kugel stört die kräftige Kontur. Nachfolgend sehen Sie dieselbe Kugel ohne Kontur.



Die Kontur wurde entfernt

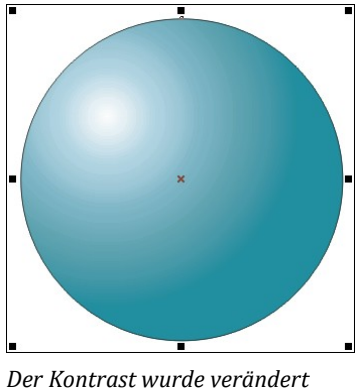
7. Die Kugel wirkt am Rand etwas blaß. Nun könnten wir natürlich eine dunklere Farbe wählen, um dies zu korrigieren.

Der Grund für die „blasse Erscheinung“ liegt darin, daß CorelDRAW die Verläufe ausgehend von einem Quadrat aufbaut, wie man auch in dem Vorschaubild erkennen kann. Deshalb ist es gerade beim radialen Verlauf fast immer erforderlich den Wert für den *Randabstand* zu erhöhen. Zusätzlich wird dabei der Kontrast erhöht, was sich positiv auf das Erscheinungsbild der Kugel auswirkt. Wir wählen einen Wert von 20 %.



Den Randabstand erhöhen

8. Damit erzielen wir das nächste Ergebnis. Wir haben – zum Abheben vom Untergrund – dem Kreis wieder einen Umriß verpaßt, allerdings nur einen sehr dünnen, der weniger auffällt, aber denoch für eine Trennung sorgt.



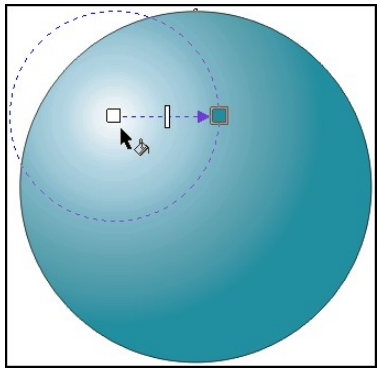
Der Kontrast wurde verändert

Die interaktive Füllung

Wie Sie den Mittelpunkt des radialen Verlaufs versetzen können, haben wir bereits geschildert. Falls Ihnen dieses Verfahren zu ungenau ist, können Sie auch die beiden Eingabefelder *Horizontal* und *Vertikal* unter der Rubrik *Abstand zur Mitte* verwenden.

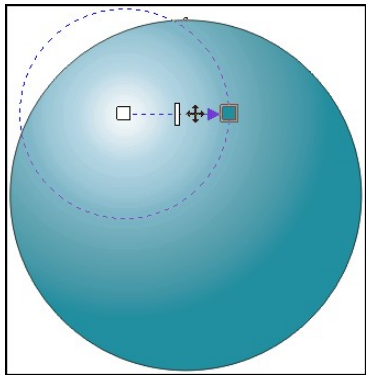
Es gibt aber auch ein eleganteres und einfacheres Verfahren. Wählen Sie dazu das interaktive Füllungs-Werkzeug aus, das Sie unter dem oben gezeigte Symbol in der Hilfsmittelleiste finden.

Nach dem Aufruf sehen Sie an dem ausgewählten Objekt verschiedene Symbole. Die Farbkästchen können Sie füllen, indem Sie eine Farbe aus der Palette darauf ziehen. Mit dem Rechteck können Sie den Mittelpunkt des Verlaufs verschieben. Wenn Sie auf einen der beiden äußeren Kästchen klicken, läßt sich der jeweilige Punkt verschieben. So können Sie den Verlauf ändern.



Die Symbole der interaktiven Füllung

Klicken Sie auf die Linie, wenn Sie den Verschieben-Mauszeiger sehen. Sie können den Mittelpunkt der Füllung dann leicht an exakt die Position setzen, die der von Ihnen gewünschten Wirkung entspricht. Ein Beispiel dafür zeigt die nächste Abbildung.



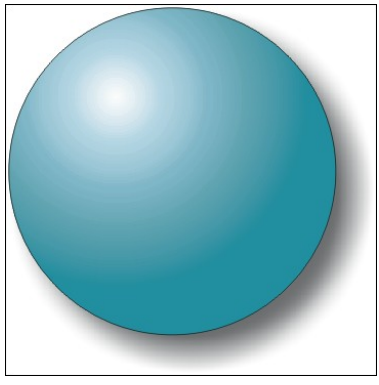
Der Mittelpunkt des Verlaufs wird mit dem Interaktiven Füllungs-*Werkzeug verändert*

Wieder ein Schatten

Um die „Kugel“ etwas vom Boden „abzuheben“ versehen wir sie nun mit einem weichen Schatten. Die verwendeten Werte sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Eigenschaftsleiste.

Die Einstellungen des Schattens

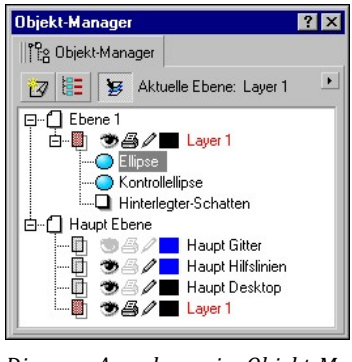
Damit erreichen wir das folgende Zwischenergebnis. Jetzt könnten wir eigentlich schon ganz zufrieden sein, die Aufgabenstellung ist erfüllt. Wir wollen aber noch „einen draufsetzen“ und die Kugel weiter perfektionieren. Sie sollen ja schließlich alle Möglichkeiten kennenlernen.



Kugel mit Schatten

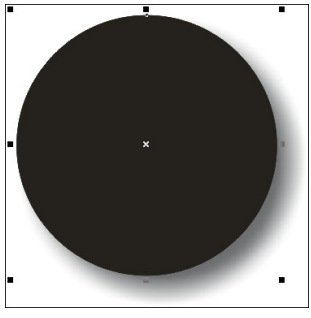
Was wir dafür benötigen ist ein Duplikat das wir über dem Original plazieren. Dazu verwenden Sie am besten das Kopieren in den Zwischenspeicher, und fügen Sie diesen Zwischenspeicherinhalt anschließend wieder ein. Die Anordnung im Objekt-Manager sollte wie folgt aussehen.

Achten Sie darauf, daß Sie beim Markieren nur das Kontrollobjekt markieren, damit der weiche Schatten vom Kopieren ausgeschlossen wird. Sie erkennen dies ebenfalls im Objekt-Manager.



Die neue Anordnung im Objekt-Manager

Das neue Objekt färben Sie nun einfarbig Schwarz ein, wie Sie es im nächsten Bild sehen.



Das Duplikat wird nun eingefärbt

Ups! Was soll das denn, werden Sie sich nun vielleicht fragen. Sieht ja nicht sehr vielversprechend aus, oder? Dazu aber folgende Überlegung: Im Moment sieht die Kugel noch etwas „platt“ aus. Eine gute plastische Darstellung zeichnet sich durch einen Schattenwurf aus – und zwar nicht hinter dem Objekt, sondern auf dem Objekt.

Also wollen wir nun versuchen, mit einem „Hilfsobjekt“ die bisher fehlende Tiefe zu erzeugen. Damit wir von der bereits fertigen Kugel etwas sehen, muß die obenliegende Kopie transparent dargestellt werden. Dazu verwenden wir ebenfalls eines der interaktiven Werkzeuge der Hilfsmittelleiste: Die *Interaktive Transparenz*.

Die Interaktive Transparenz

Dieses Werkzeug arbeitet ähnlich wie das Füllungshilfsmittel – mit einem Unterschied: Es wird keine Farbe aufgetragen, sondern eine Transparenz.

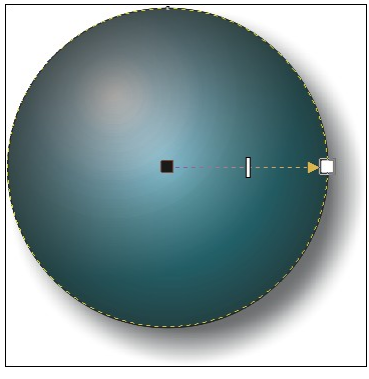
Markieren Sie nun das schwarz gefüllte Duplikat. Nach dem Aufruf des interaktiven Werkzeugs ist in der Eigenschaftsleiste zunächst nur das Listenfeld zur Auswahl des Transparenztyps verfügbar.

Die Tranparenztypen entsprechen den Füllungstypen. Stellen Sie dort den Verlaufstyp – ebenfalls in der radialen Form – ein. Sie sehen die Einstellungen, mit denen wir beginnen im nächsten Bild.

Die Eigenschaftsleiste der Interaktiven Transparenz

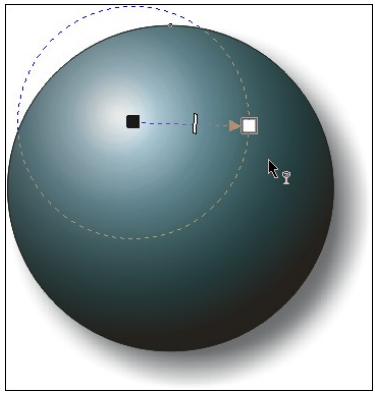
Die Symbole, die Sie danach auf der Kugel sehen, entsprechen denen, die Sie schon vom *Interaktiven Füllungs*-Werkzeug kennen. Die beiden Farbfelder dienen jetzt allerdings zum Festlegen des Transparenzgrades. Je schwärzer das Feld ist, um so transparenter ist die Füllung.

Standardmäßig deckt also die schwarze Fläche außen – dort ist das Farbfeld weiß. Innen scheint das darunterliegende Objekt vollständig durch, da dort das Farbfeld schwarz ist. Das Verkleinern des gestrichelten Kreises und das Plazieren des Mittelpunkts entsprechen dem Verfahren, das wir bereits bei der interaktiven Füllung vorgestellt haben.



Die Symbole der Interaktiven Transparenz

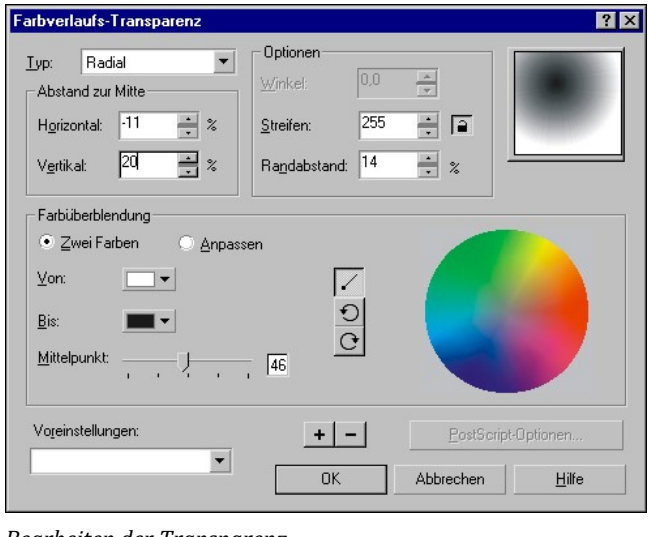
Passen Sie die Form so an, wie Sie es im folgenden Bild sehen.



Die angepaßte Transparenz

Transparenz bearbeiten

Über die *Bearbeiten*-Schaltfläche öffnen Sie das nachfolgende Dialogfeld. Auch hier sehen Sie, daß die Optionen denen entsprechen, die Sie bereits von der Füllung kennen. Klar, daß auch hier der Unterschied nur darin besteht, daß nicht die Füllung, sondern die Transparenz geändert wird.



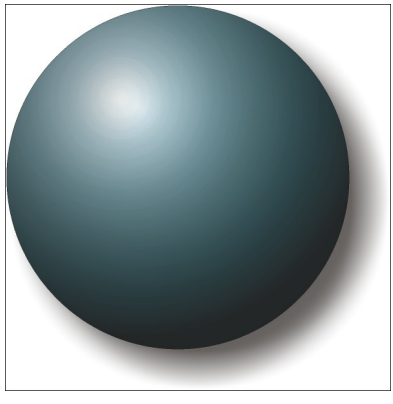
Bearbeiten der Transparenz

Übersetzungen

Auch wenn Sie hier Farben auswählen können: Der Schein trügt. CorelDRAW übersetzt nach dem Zuweisen automatisch die Farbwerte in Grautöne, da bei Transparenzen nur Grautöne verarbeitet werden können.

Das Ergebnis

Damit ist unser Endergebnis, das sich doch deutlich vom Zwischenergebnis unterscheidet, fertiggestellt. Daß hier kein 3D-Programm zum Einsatz kam, ist kaum zu erkennen. Sehen Sie sich doch einmal das Dokument im Verzeichnis \ARBEITEN auf der Buch-CD an. Die Datei heißt KUGEL.CDR.



Das Endergebnis

Warum denn der Aufwand?

Man hätte doch einfach eine andere Farbe für die äußere Schattierung einsetzen können

Probieren Sie es doch einmal aus, es wird Ihnen nicht gelingen. Das Grundproblem liegt nämlich darin, daß sich Schatten dadurch auszeichnen, daß die gesättigte Farbe unter dem Schatten durchscheint. Diese Wirkung kann nicht mit einer Farbe erzeugt werden. Sie werden immer „schmutzige“ Ergebnisse erhalten, wenn Sie die Aufgabe „in einem Rutsch“ erledigen wollen.

Außerdem kommen beim vorgestellten Verfahren weitere Vorteile hinzu. Sie können – je nach Belieben – die Grundfarbe der Kugel jederzeit ändern, der reine Schatten bleibt immer exakt erhalten. Außerdem läßt sich der Schatten getrennt von der Farbe der Kugel frei plazieren, was weiteren Gestaltungsfreiraum bietet.

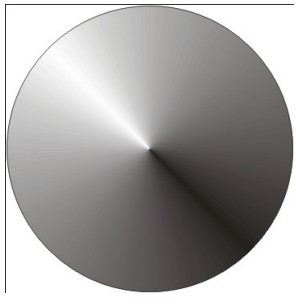
Und noch eins kommt hinzu: Sie können auch die Schattenfarbe frei wählen. Sie sind also in Ihrer Entscheidung nicht gebunden. Alle Teilelemente können leicht neu plaziert und getrennt voneinander gesteuert werden.

Das Umfärben des Grundobjekts wäre schwieriger. Außerdem spart der vorgeschlagene Weg Arbeitszeit, und wir wollen uns ja nicht über Gebühr mit Arbeit belasten, oder?

Der konische Verlauf

Beim nächsten Verlaufstyp – dem *Konischen Verlauf* – werden die Streifen, aus denen alle Verläufe bestehen, ausgehend vom Mittelpunkt um 360 Grad gedreht.

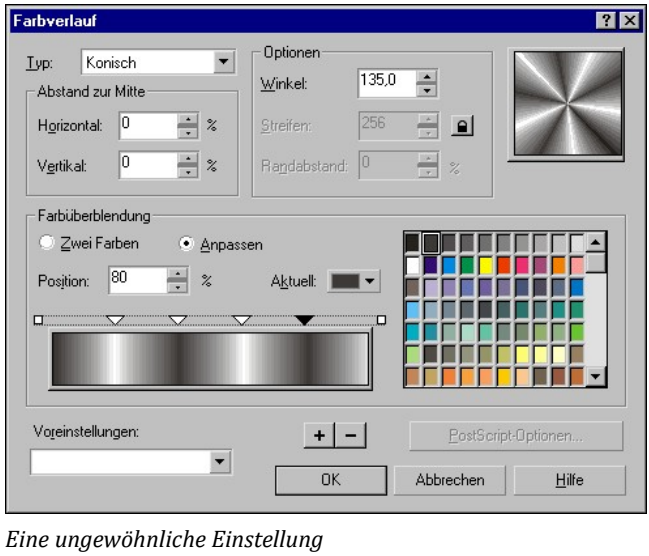
Dieser Verlaufstyp eignet sich zum Beispiel gut, um „Hütchen“ zu gestalten, wie Sie es nachfolgend sehen. Als Grundlage haben wir einen Kreis gewählt, und den Winkel des konischen Verlaufs auf 135 Grad eingestellt, um einen Lichteinfall von oben links zu simulieren.



Ein „Hütchen“

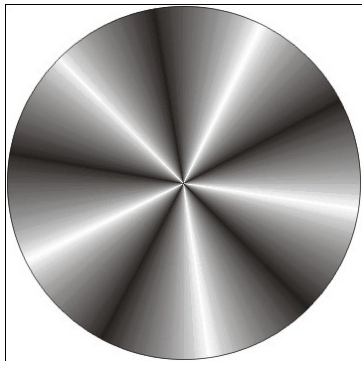
Spielereien

Alle Farbverlaufstypen eignen sich gut, um verschiedene Versuche durchzuführen. Geben Sie doch einmal verschiedene Kontrastfarben bei der mehrfarbigen Einstellung ein, so wie Sie es als Beispiel im folgenden Dialogfeld sehen. Sie können natürlich auch mehr Farben hinzufügen, als es das Beispiel zeigt, um völlig andere Ergebnisse zu erhalten.



Eine ungewöhnliche Einstellung

Mit diesen Einstellungen erreichen wir das folgende Ergebnis.



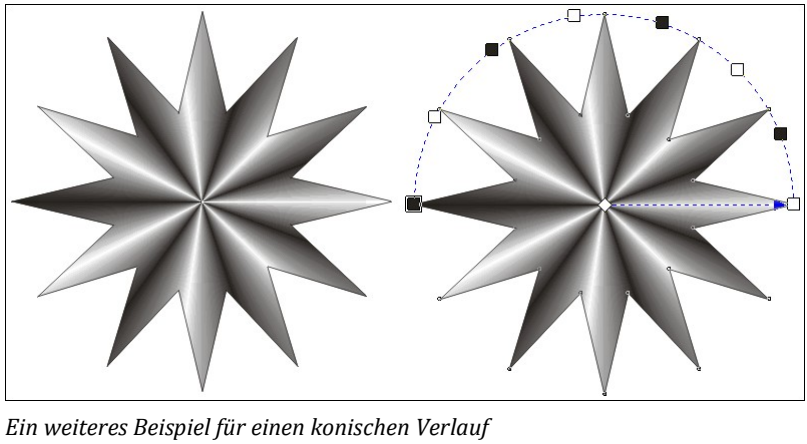
Ein plastisches Ergebnis

Ein weiteres Muster

Wenn Sie einige Felder mehr einfügen, eignet sich dieser Verlaufstyp auch gut für sternförmige Objekte, wie unser 12-Eck im folgenden Bild. Falls Sie Schwierigkeiten bei der Beurteilung im Vorschaubild des Dialogfelds haben, können Sie auch hier das *Interaktive Füllungs*-Werkzeug zum Editieren verwenden.

Sie sehen dies im rechten Teil der Abbildung, wo Sie auch die einzelnen Farbfelder gut erkennen. Ziehen Sie einfach die gewünschte Farbe auf das jeweilige Farbfeld. Außerdem können Sie die Felder leicht an die geeignete Position schieben. Klicken Sie dazu auf das betreffende Farbfeld, und halten Sie während des Verschiebens die Maustaste gedrückt.

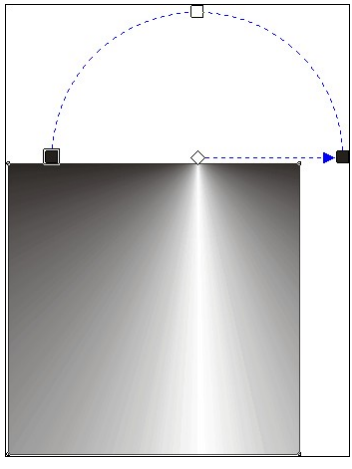
Das Verschieben des Mittelpunkts funktioniert analog dem beschriebenen Verfahren beim radialen Verlauf. Klicken Sie auf die Verbindungslinie. Wenn der Verschiebe-Mauszeiger erscheint, kann der Verlaufsmittelpunkt an eine neue Position verschoben werden.



Ein weiteres Beispiel für einen konischen Verlauf

Begrenzung mißachten

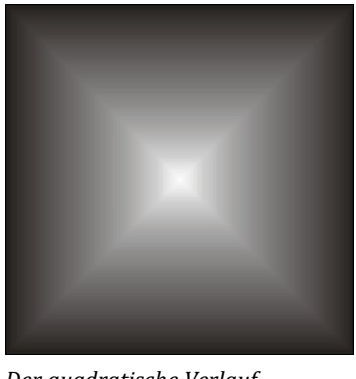
Probieren Sie mit dem *Interaktiven Füllungs*-Werkzeug auch die folgende Variante aus. Sie können den Mittelpunkt nämlich auch außerhalb des markierten Objekts plazieren, und so völlig neue Verlaufstypen gestalten. Hätten Sie beim nächsten Bild den konischen Verlauf erkannt?



Der Mittelpunkt liegt außerhalb des Objekts

Der quadratische Verlauf

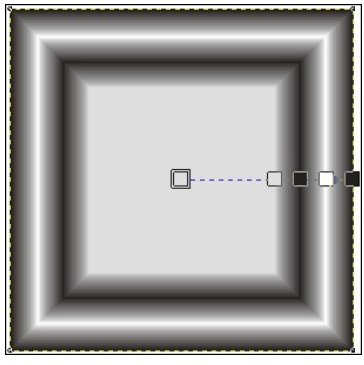
Dieser Verlaufstyp ist weniger spektakulär. Er entspricht fast dem radialen Verlauf, mit dem Unterschied, daß sich im Mittelpunkt ein Quadrat und kein Kreis befindet. Deshalb eignet er sich besonders gut für rechteckige Objekte.



Der quadratische Verlauf

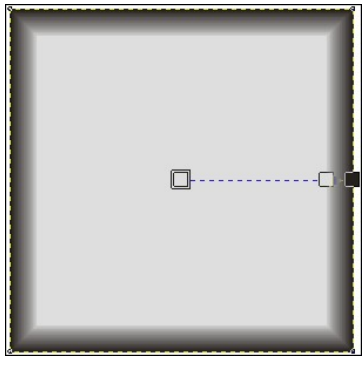
Natürlich gibt es auch hier einige Abwandlungen, die diesen Verlaufstyp interessant werden lassen. Damit Sie die Einstellungen gut beurteilen können, haben wir beim nächsten Bild das *Interaktive Füllungs*-Werkzeug ausgewählt. Sehen Sie sich an, wodurch die „Plateau“-Wirkung entstanden ist.

Wir haben nämlich innen – mit großem Abstand – zweimal dieselbe Farbe verwendet, und anschließend im Wechsel kontrastierende Farben, durch die der äußere „Rahmen“ entsteht.



Ein Plateau

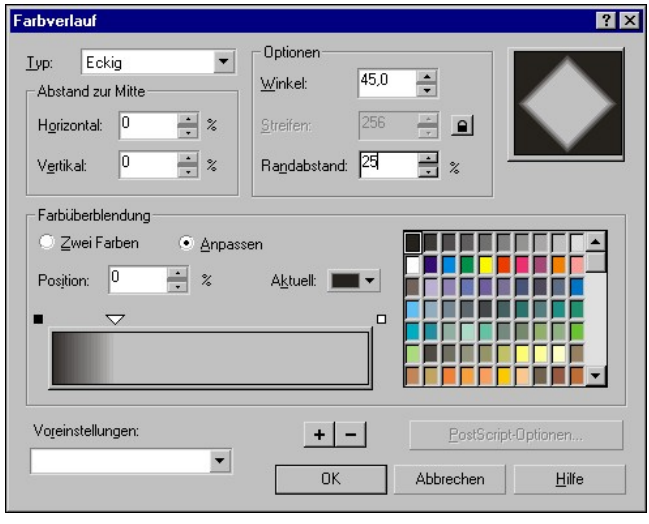
Ähnlich aufgebaut ist das folgende Beispiel, allerdings haben wir in diesem Fall den Ring entfernt, so daß eine abgeschrägte Randfläche entsteht. Sie erreichen damit die Wirkung eines Schalters.



Ein Schalter

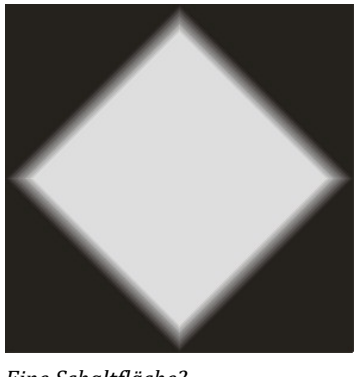
Auf diese Art können Sie vielseitige Variationen erzeugen. Wenn Sie im inneren Bereich zum Beispiel die Farbe Weiß plazieren, erhält die Fläche ein „Loch“ – vorausgesetzt der Untergrund ist ebenfalls Weiß. Wir zeigen Ihnen später noch einige solcher Beispiele.

Als nächstes wollen wir den umgekehrten Weg gehen, und eine Schaltfläche auf einen schwarzen Untergrund legen. Dazu benötigen wir nicht etwa mehrere Objekte, wie man zunächst vermuten könnte. Im folgenden Dialogfeld sehen Sie, wie das Rechteck gefüllt wird. Damit das Ergebnis noch etwas ungewöhnlicher wird, drehen wir zusätzlich den Verlauf.



Eine ungewöhnliche Verlaufseinstellung

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Hätten Sie vermutet, wie es entstanden ist? Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß es bei vielen Aufgabenstellungen gar nicht notwendig ist, aufwendige Objekte zu konstruieren. Oft reich ein einfacher Verlauf aus.



Eine Schaltfläche?

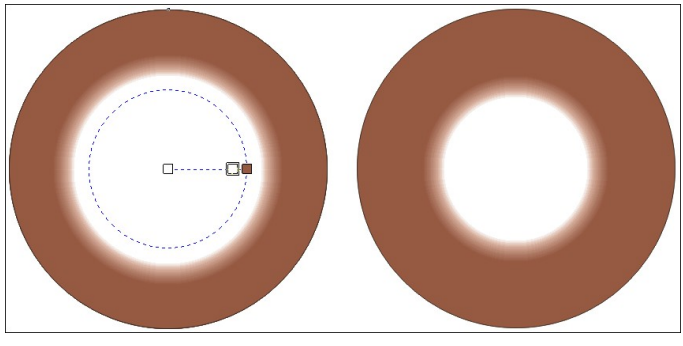
Ein „Loch“

Sehen wir uns nach diesem Muster den Aufbau eines „Lochs“ an, das in Wirklichkeit gar keines ist. Dafür wollen wir uns nun mehrere unterschiedliche Arbeitsschritte ansehen, die zu recht verschiedenen Ergebnissen führen.

Welche der Möglichkeiten Sie verwenden, läßt sich nicht verallgemeinern. Manchmal ist es leichter das interaktive Werkzeug zu verwenden. In anderen Fällen kommt es auf Präzision an. Dann sollten Sie das *Füllungs*-Dialogfeld benutzen. Oder Sie stellen die Optionen einfach über die Eigenschaftsleiste ein. Tja – das ist CorelDRAW!

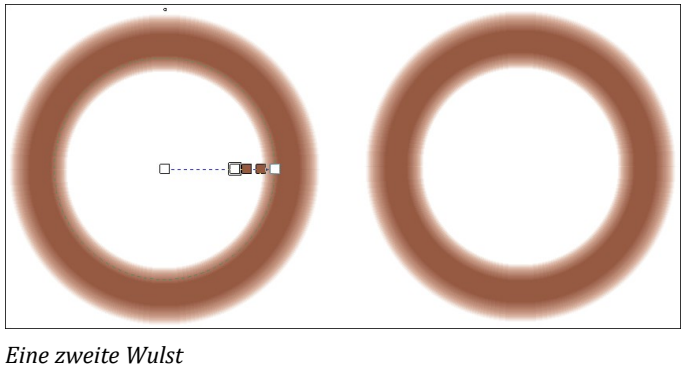
Beginnen wir mit einem einfachen Verlauf. Außen plazieren wir zweimal dieselbe Farbe. Mit dem Abstand wird die Breite des „flachen“ Bereichs bestimmt. In der Mitte wird die Farbe Weiß doppelt plaziert. Mit dem Abstand wird die Breite des Lochs festgelegt. Der Abstand vom Weiß zum dunkleren Farbfeld legt fest, wie stark die „Wulst“ in das Loch verläuft.

Links wurde das interaktive Werkzeug markiert, an dem Sie den Aufbau erkennen können, rechts ist das – noch wenig spektakuläre – Ergebnis zu sehen.



Ein Loch mit einer Wulst

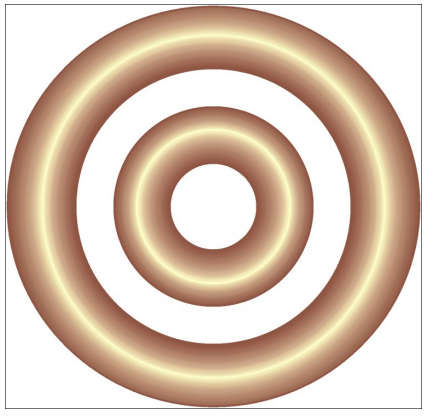
Plazieren Sie auch an der Außenkante Weiß, wenn dort ebenfalls eine Wulst erscheinen soll. Sie sehen nachfolgend erneut links das Arbeits- und rechts das Endstadium.



Eine zweite Wulst

Die beiden Beispiele haben zwar schon etwas „löchriges“ an sich, so recht überzeugen können sie aber noch nicht. Also gehen wir noch einen Schritt weiter. Nun wollen wir gleich mehrere, richtige Löcher in unser Objekt „schneiden“.

Fangen wir mit dem Raten an. Das nächste Bild zeigt ein Zwischenergebnis. Erraten Sie, wie dieses Objekt aufgebaut ist? Klar, ganz einfach, werden Sie vielleicht beim ersten Betrachten denken: Einige Kreise, die unterschiedlich gefüllt sind. Dies ist aber nicht der Fall.

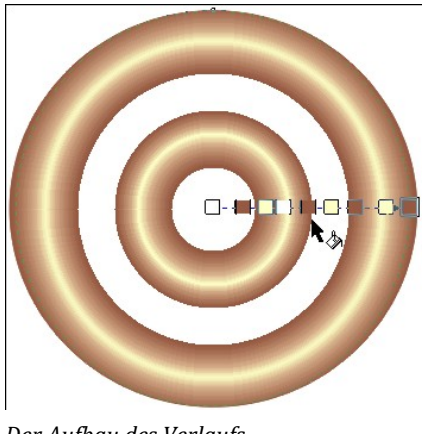


Lauter Löcher

Die Analyse

Sehen wir uns nun an, wie das Ergebnis entstanden ist. Als erstes rufen wir wieder das Interaktive Werkzeug auf. Leider kann man aber hier die wichtigen Stellen nicht genau erkennen.

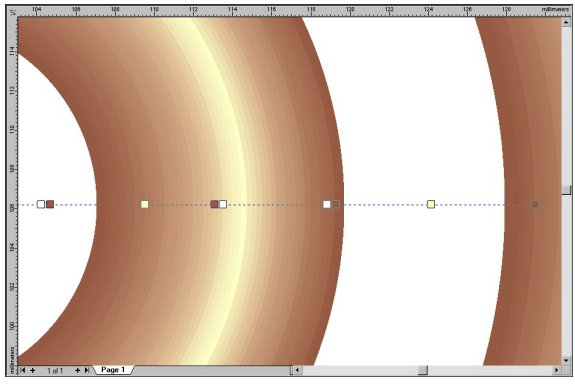
Die Position, an der sich im nächsten Bild der Mauszeiger befindet, ist nicht genau zu interpretieren. Dort sind mehrere Farbpunkte, die aufgrund der Darstellungsgröße nicht zu erkennen sind.



Der Aufbau des Verlaufs

Darstellungsgröße ändern

Um die einzelnen Punkte zu sehen, müssen Sie also den Darstellungsmaßstab deutlich vergrößern, so wie wir es bei der folgenden Darstellung auch getan haben. Dort können Sie gut erkennen, daß zwei Farbpunkte sehr nah beieinander plaziert sind.



Die geänderte Darstellungsgröße

Bei derartigen Fällen bietet sich eher die Bearbeitung im Dialogfeld *Farbverlauf* an. Dort können Sie die Einstellungen numerisch exakt einstellen, indem Sie im Feld *Position* den entsprechenden Wert eintippen.

Hier sind die dicht nebeneinander plazierten Farbfelder gut zu erkennen und zu markieren. Die Einstellung ist in diesem Fall also leichter als mit dem interaktiven Werkzeug.

Die Verlaufseinstellungen im Dialogfeld

In fünfer Schritten

Wenn Sie die Pfeile neben dem Eingabefeld verwenden, wird der eingetragene Wert jeweils um fünf erhöht oder reduziert. Bei großen Wertänderungen kann dies eine Erleichterung sein.

Im ersten Beispiel hatten wir eine Wulst erzeugt. Diese Wirkung entstand durch zwei Farbpunkte, die einen größeren Abstand zueinander hatten. Sie sahen in diesem Beispiel, daß bei den Löchern eine scharfe Kante vorhanden ist. Dieser Eindruck entsteht dadurch, daß zum Beispiel bei der Position 50 ein dunkles Braun plaziert wird, beim Wert 51 aber die Untergrundfarbe – also Weiß. Das Plazieren an derselben Position ist übrigens nicht möglich.

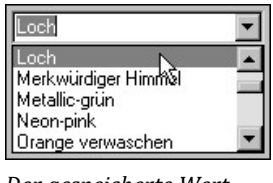
Wir haben für unser Beispiel bei den hellen Farben mit einem gelblichen, bei der dunkleren mit einem bräunlichen Farbton gearbeitet. Damit entstand eine leicht goldene Farbe.

Wie aber auch schon bei der aufwendigeren Kugel wirkt dieses erste Ergebnis nicht sehr gut, da die Farbe zu blaß ist. Also wollen wir hier dasselbe Verfahren unter Verwendung eines Duplikats einsetzen.

Verläufe speichern

Da der Verlauf bereits fertiggestellt ist, soll eine weitere Möglichkeit zum Einsatz kommen. Sie können nämlich alle Werte, die Sie einmal erstellt haben, jederzeit wieder einsetzen, wenn sie gespeichert wurden. Am Fuß des Dialogfelds sehen Sie das Listenfeld *Voreinstellungen*, und daneben ein Plus- sowie ein Minus-Symbol.

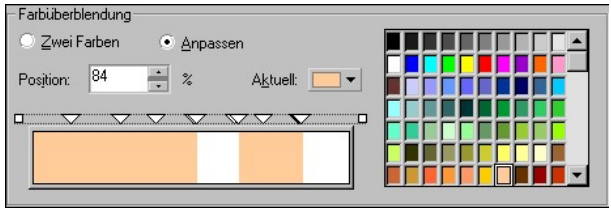
Tragen Sie als erstes einen Namen ein, unter dem Sie die aktuellen Einstellungen speichern wollen. Klicken Sie danach auf das Plus-Symbol, um den Wert zu sichern. Er wird dann in die Liste aufgenommen. Mit dem Minus-Symbol entfernen Sie Einträge aus der Liste.



Der gespeicherte Wert

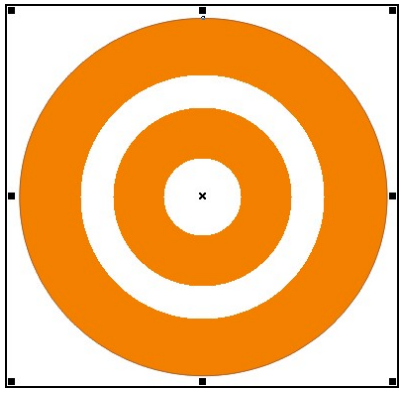
Nachdem Sie den Wert gespeichert haben, kopieren Sie mit der Tastenkombination Strg + C das Objekt in den Zwischenspeicher. Nach dem Kopieren wird das Original verändert. Versehen Sie alle farbigen Punkte – aber wirklich nur diefarbigen – mit der neuen Grundfarbe. Die Löcher sollen erhalten bleiben, deshalb wird deren Farbe – Weiß – nicht verändert.

Damit erhalten Sie die geänderte Ansicht, die das folgende Bild zeigt. Die einzelnen Punkte wurden erhalten, um gegebenenfalls zu einem späteren Zeitpunkt nochmals Änderungen vornehmen zu können.



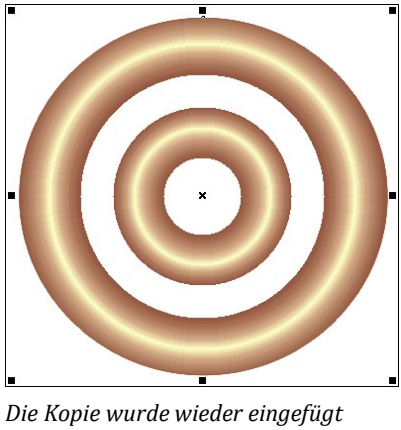
Die veränderten Positionspunkte

Damit haben wir ein wenig attraktives „Grundelement“ erzielt. Von einem Verlauf ist nichts mehr zu sehen, aber das ist auch so erwünscht.



Das neue „Grundelement“

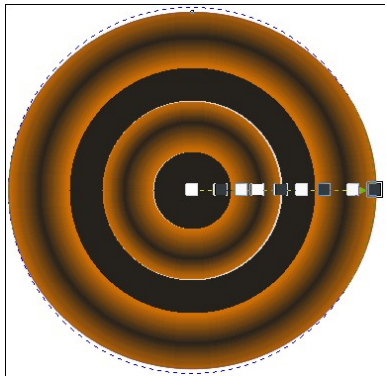
Darüber fügen wir jetzt den Inhalt des Zwischenspeichers – unser zuerst erstelltes Objekt – ein. Am schnellsten erreichen Sie dies mit der Tastenkombination Strg + V. Es wird automatisch exakt an derselben Stelle plaziert, wo sich zuvor das Original befand. Logisch, daß nach dem Einfügen das zuvor veränderte Objekt nun vorerst nicht mehr zu sehen ist.



Die Kopie wurde wieder eingefügt

Rufen Sie nun das *Interaktive Transparenz*-Werkzeug auf. Das Dialogfeld entspricht dem des *Füllungs*-Werkzeugs, deshalb können Sie hier auch auf die gespeicherte Voreinstellung zurückgreifen.

Wählen Sie also den zuvor gespeicherten Eintrag aus. Leider kann dieser aber nicht ohne Änderung übernommen werden, wie Sie beim nächsten Bild erkennen.

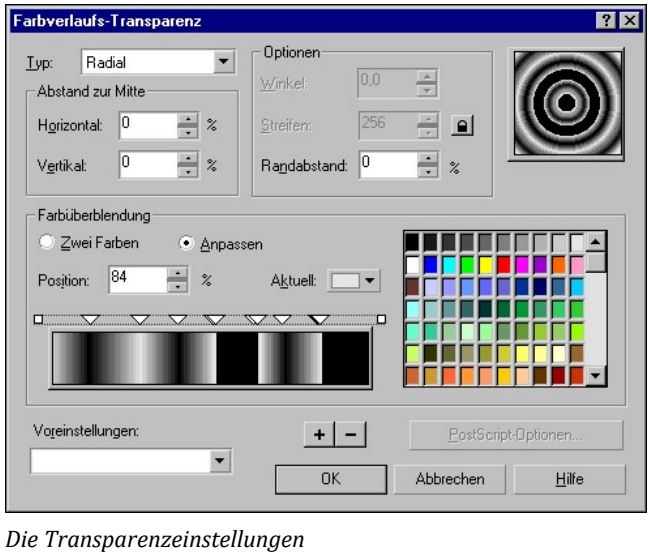


Falsche Transparenz

Füllfarbe als Transparenz

Füllen Sie deshalb zunächst das Objekt mit Schwarz, und drehen Sie dann alle Einträge um. Alles, was hell war, wird nun dunkel und umgekehrt. Sie sehen die neuen Einstellungen im folgenden Bild.

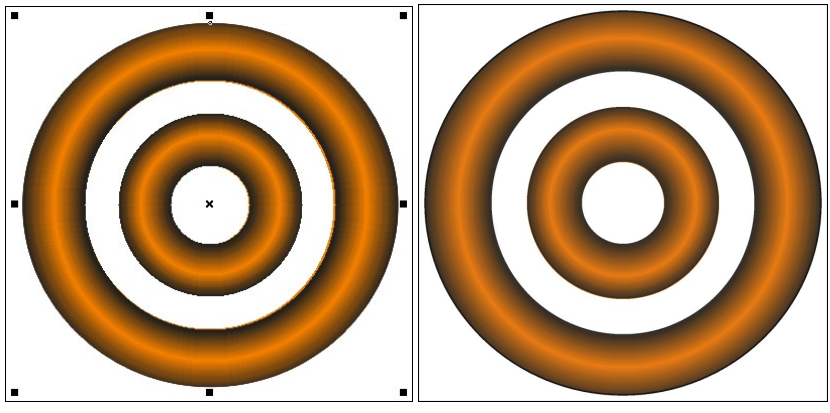
Bedenken Sie beim Umstellen, daß alle schwarzen Bereiche transparent sind. Das bedeutet: Dort ist die schwarze Füllung nicht zu sehen. Alle weißen Bereich sind dagegen deckend, dort legt sich also die schwarze Farbe über die Grundfarbe.



Die Transparenzeinstellungen

Beim linken Teil des nächsten Bildes haben wir für die deckenden Bereiche Weiß gewählt. Das bedeutet, daß dort die schwarze Füllfarbe voll zur Geltung kommt.

Im rechten Bild haben wir dagegen Grau verwendet. Dort sind die Schatten also nicht voll deckend – das Ergebnis ist heller.



Das Ergebnis

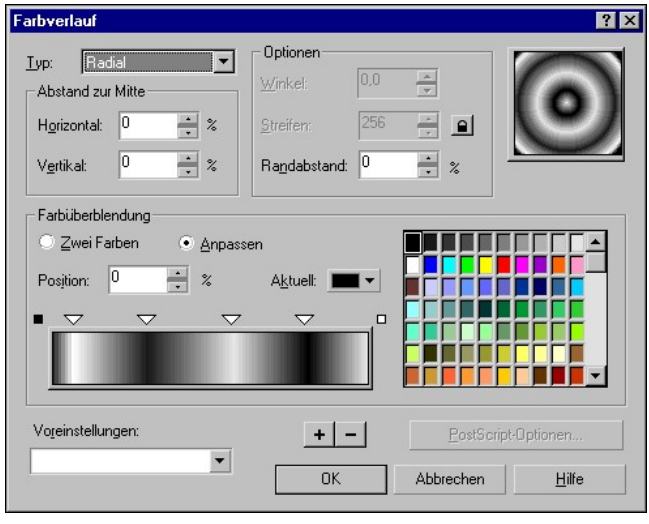
Eine Wölbung

Nachdem unser letztes Beispiel wie zwei Rohre aussieht, wollen wir nun eine gewölbte Oberfläche herstellen, die ebenfalls plastisch sein soll. Mit etwas Phantasie erkennen Sie nachfolgend eine Kugel, die in einer gewölbten „Schale“ liegt.

Auch in diesem Beispiel entsteht die Wirkung durch die Verwendung dunkler und heller Farben im Wechsel. Mit den Abständen wird die Größe der „Kugel“ festgelegt. Wir haben in diesem Fall eine schwarzweiße Fassung erstellt. Demnach wurden nur Grautöne auf der Linie verteilt. Sie können übrigens einfach durch Ziehen einer Farbe aus der Farbpalette neue Farbpunkte auf der Linie plazieren. Ein Plus-Symbol neben dem Mauszeiger zeigt den Einfüge-Modus an.

Der Aufbau der nächsten Füllung

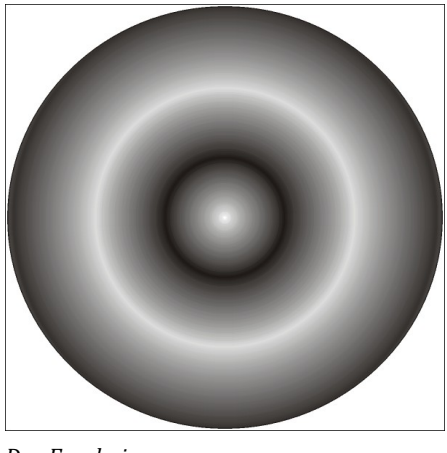
Im Dialogfeld ist der recht einfache Aufbau des Verlaufs erkennbar. Mit nur vier zusätzlichen Farbfeldern wurde das Ziel erreicht.



Die verwendeten Einstellungen

Obwohl der Aufbau so simpel ist, entsteht ein recht wirkungsvolles Ergebnis, bei dem auf den ersten Blick nicht mehr erkennbar ist, wie das Objekt aufgebaut ist. Man vermutet eher das mehrere Objekte verwendet wurden.

Sie müssen bei solchen Konstruktionen nur bedenken, daß Weiß immer den Eindruck von Lichtreflexen ergibt, schwarze Teile sind für die Schattenpartien zuständig.

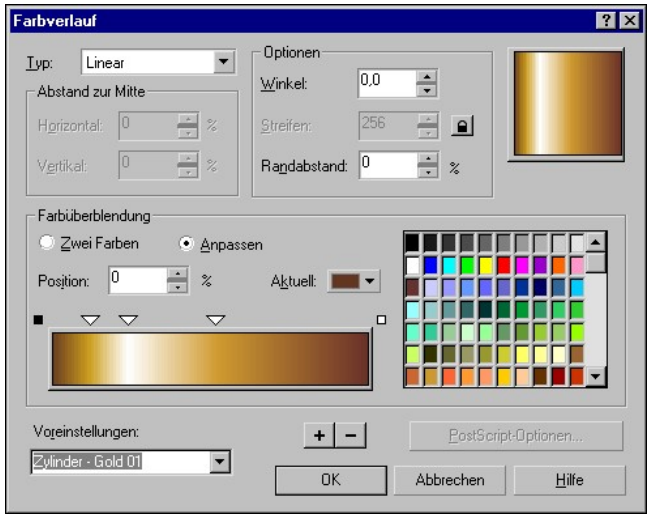


Das Ergebnis

Zylinder

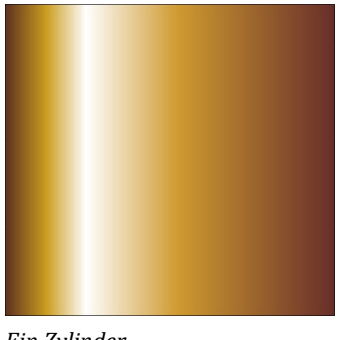
Rohrrundungen oder Zylinder sind häufig zu sehen. Wie werden sie aufgebaut? Mit einem linearen Verlauf können Sie leicht den Eindruck einer Rundung erzeugen. In den Voreinstellungen finden Sie viele Werte mit der Bezeichnung „Zylinder...“. Der Aufbau ist bei all diesen Vorgabewerten sehr ähnlich, die

verwendeten Farbwerte unterscheiden sich allerdings. Auch hier erzielen Sie eine Lichtkanten-Wirkung durch das Plazieren eines weißen Feldes.



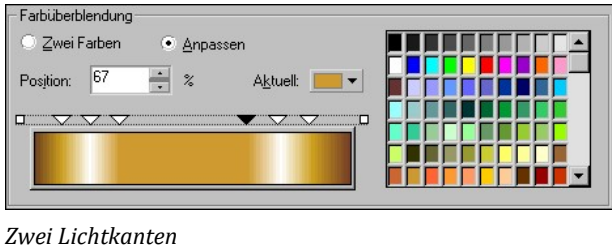
Ein Zylinder aus den Vorgaben

Die gezeigte Einstellung wirkt sich bei einem Rechteck so aus, als würden Sie einen Zylinder direkt von vorne betrachten:



Ein Zylinder

Natürlich können Sie auf der gegenüberliegenden Seite ebenfalls einen Lichtstreifen anbringen. Dazu muß dann in der Mitte zwei Mal dieselbe Farbe verwendet werden. Sie sehen eine solche Einstellung in der folgenden Abbildung.



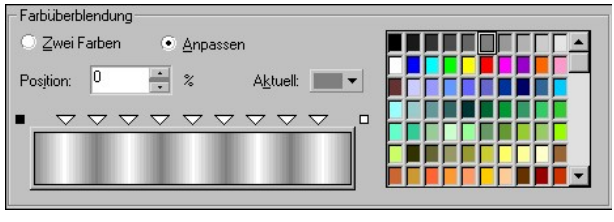
Zwei Lichtkanten

Farbfeld weg

Um ein Farbfeld wieder zu löschen, klicken Sie es einfach doppelt an. Beim interaktiven Bearbeiten brauchen Sie den Mauszeiger nur über das betreffende Feld zu halten, und dann mit der rechten Maustaste zu klicken.

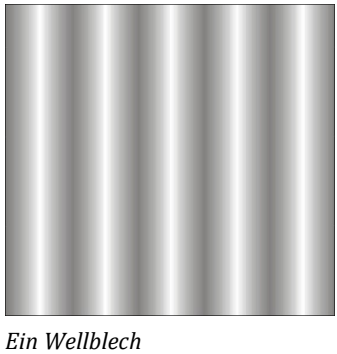
Wellblech

Um die Wirkung eines Wellblechs zu erzielen, müssen Sie wieder zwei unterschiedliche Farben abwechselnd plazieren. Dabei sollten allerdings viele zusätzliche Punkte eingefügt werden. Wir haben alle 10 Positionen ein neues Farbfeld eingefügt – wie Sie im nächsten Bild sehen:



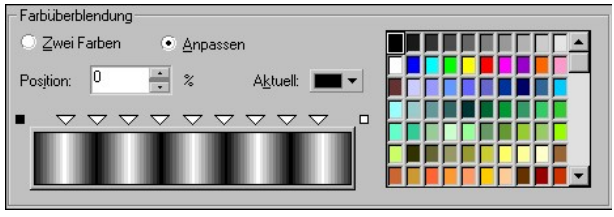
Die Farbfelder für ein Wellblech

Damit erreichen wir das folgende Ergebnis. Als Farben verwendeten wir Weiß und ein mittleres Grau. Je mehr Felder Sie einfügen, um so feiner wird das „Blech“ geriffelt.



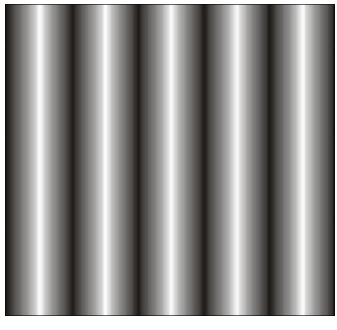
Ein Wellblech

Verwenden Sie anstatt des mittleren Graus Schwarz, entsteht die Wirkung mehrerer, nebeneinander liegender Rohre.



Nebeneinander liegende Rohre

Das Ergebnis der zuvor gezeigten Einstellungen sieht folgendermaßen aus. Je mehr Felder Sie einfügen, um so mehr Rohre liegen nebeneinander.



Viele Rohre, erzeugt mit einem Verlauf

Grundregel

Je höher der Kontrast der nebeneinander liegenden Farbfelder ist, um so mehr „Tiefe“ hat das Objekt. Verwenden Sie helle Farbtöne, ist das Ergebnis weniger erhaben. Wollen Sie farbige Objekte erzeugen, sollten Sie immer das vorgestellte Verfahren, bei dem ein transparentes Duplikat verwendet wird, einsetzen. Nur damit erzielen Sie optimale Schattenbereiche.

Geht ja einiges !

Nun haben Sie einige Variationen kennengelernt, was man so alles mit Verläufen anstellen kann. Natürlich haben wir nur einige wenige Möglichkeiten gezeigt. Es lohnt sich auf jeden Fall mit unterschiedlichen Objektformen zu experimentieren.

Wenn Sie die Möglichkeiten der Verläufe konsequent ausnutzen, können Sie einige Arbeit bei der Objektkonstruktion einsparen. Alle vorgestellten Objekte sahen ja wohl weit komplexer aus, als sie es in Wirklichkeit sind, oder?

Die Musterfüllung

Mit diesem Füllungstyp erzeugen Sie gekachelte Füllungen. Alle Kacheln sind – logisch – so aufgebaut, daß beim Zusammensetzen keine Kanten zu sehen sind.

Es werden drei unterschiedliche Typen unterschieden, die Sie auf der linken Seite des Dialogfelds aktivieren. Die Muster können zwei- oder vollfarbig sein. Außerdem können Sie Bitmaps zum Füllen verwenden.

Die Musterfüllung

Das Zweifarben-Muster

Das einfachste Muster ist das *Zweifarben*-Muster. Klicken Sie auf das Vorschaubild, um auf die vorgegebenen Muster zugreifen zu können.

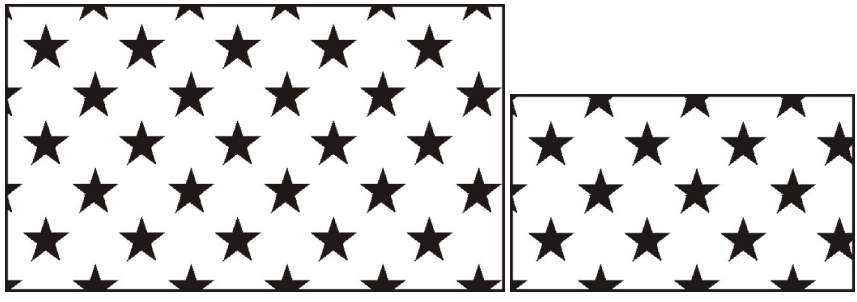
Die vorgegebenen Muster

Neben dem Vorschaubild sind zwei Farbfelder, mit denen Sie den Hintergrund und die Farbe des Musters variieren können.

Stellen Sie in den Eingabefeldern unter dem Vorschaubild die Position und die Größe des Musters ein. Außerdem lassen sich die Muster neigen und rotieren. Im letzten Feld geben Sie den Reihen- und Zeilenabstand vor.

Die Größe des Musters wird nicht etwa durch Verändern der Objektgröße neu eingestellt. Sie sehen im folgenden Beispiel links das eingestellte Muster. rechts haben wir das Rechteck verkleinert. Die Sterne des Musters haben dabei ihre Größe behalten.

Wenn Sie die Größe des Musters verändern wollen, müssen Sie dies also im Dialogfeld tun.

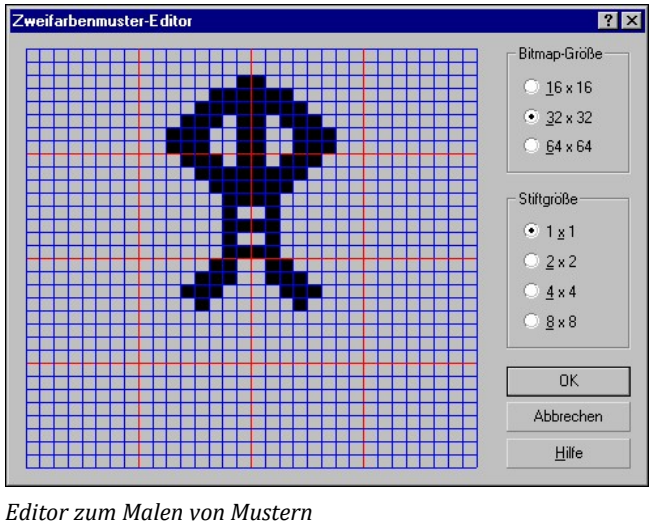


Skalieren eines Objekts, das mit einem Muster gefüllt ist

Eigene Muster

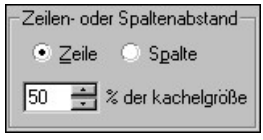
Wenn Ihnen die vorgegebenen Muster nicht ausreichen, können Sie über die *Bearbeiten*-Schaltfläche eigene Muster zeichnen. Dafür wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

Auf der rechten Seite können Sie oben die Größe des Musters einstellen, darunter die des Stifts. Malen Sie dann mit dem Stift die gewünschten Muster. Drücken Sie dabei die linke Maustaste, werden die Felder gefüllt, mit der rechten Maustaste entfernen Sie bestehende Felder. Die Farbe ist hier immer Schwarz. Sie dient aber nur zur Vorschau, die Einstellung erfolgt im Haupt-Dialogfeld.



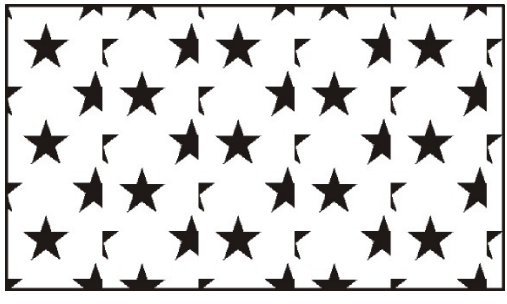
Editor zum Malen von Mustern

Beachten Sie, daß beim Verändern der Zeilen- oder Spaltenabstandswerte das Muster unter Umständen nicht mehr nahtlos gekachelt wird. Mit diesen Werten werden die Reihen und Spalten gegeneinander verschoben.



Veränderung des Spaltenabstands

Sie sehen den 50%igen Versatz im nächsten Bild:



Die Spalten sind versetzt

Mit Objekt skalieren

Aktivieren Sie die Option *Muster mit Objekt skalieren* wenn das Muster gemeinsam mit dem Objekt skaliert werden soll. Bei deaktivierter Option gelten die Maße im Dialogfeld.

Ein Anwendungsbeispiel

Sinnvoll sind die zweifarbigen Muster vor allem bei Schraffuren. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

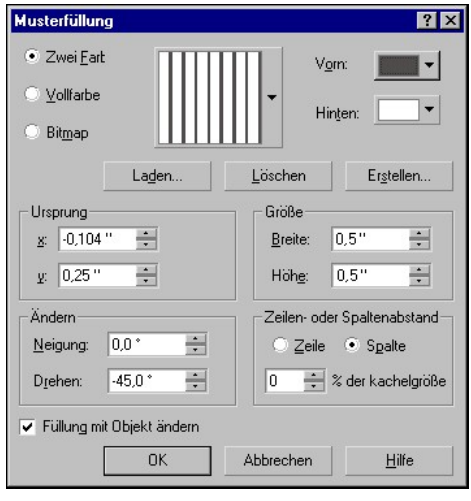
1. Wählen Sie die senkrechten Linien aus, die Sie in den Vorgaben finden. Dieses Muster befindet sich fast am Anfang der Liste.

2. Wählen Sie für die Vordergrundfarbe einen Grauton. Der Hintergrund des Musters soll in der Papierfarbe Weiß belassen werden.

3. Stellen Sie im Feld *Größe* die passende Größe ein. Eventuell müssen Sie mehrere Versuche machen, da es keine Vorschauoption gibt, so daß Sie die Wirkung erst am fertigen Objekt beurteilen können.

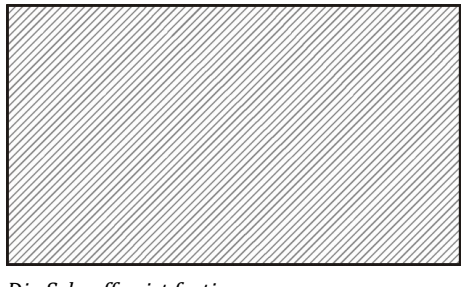
4. Stellen Sie den Winkel der Schraffur ein. Es sind negative und positive Eingaben möglich – je nachdem, ob das Muster nach rechts oder links gedreht werden soll.

5. Aktivieren Sie die Option *Muster mit Objekt skalieren*. Unsere Einstellungen sehen Sie im folgenden Dialogfeld:



Die verwendeten Einstellungen

6. Das Muster ist fertig:



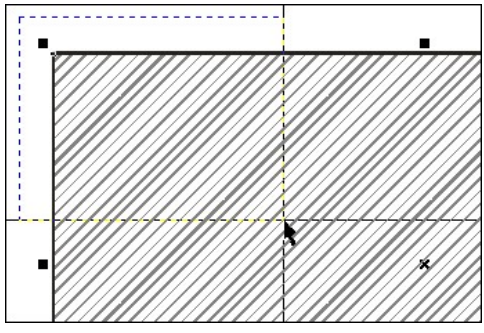
Die Schraffur ist fertig

Muster aus dem Bild

Im Menü *Extras/Erstellen/Muster* wird das nächste Dialogfeld geöffnet. Stellen Sie ein, welche Art Muster Sie erstellen wollen. Wählen Sie außerdem eine Auflösung aus.

Ein Muster aufnehmen

Nach dem Bestätigen erscheint auf der Arbeitsfläche ein Fadenkreuz. Markieren Sie damit den Bereich, der als Muster definiert werden soll. Das Muster wird dann in die Listen aufgenommen.



Ein neues Muster

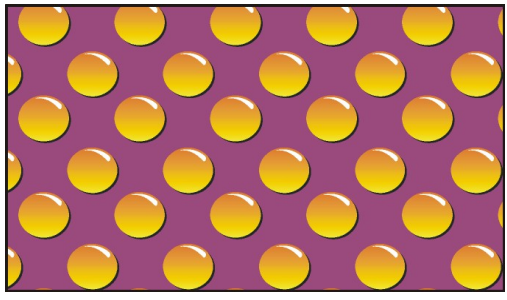
Das Vollfarben-Muster

Interessantere Möglichkeiten haben Sie mit dem *Vollfarben*-Muster. Das Dialogfeld entspricht – fast – dem des *Zweifarben*-Musters. Es fehlen lediglich die beiden Farbfelder und die *Bearbeiten*-Schaltfläche. Alle anderen Optionen werden – wie bereits beim *Zweifarben*-Muster beschrieben – bedient.

In dem Auswahlfeld finden Sie sehr viele interessante Einstellungen. Unter anderem sind dort einige Schaltflächen-ähnliche Muster vorhanden. Ein Durchblättern lohnt sich also.

Das Dialogfeld Vollfarben-Muster

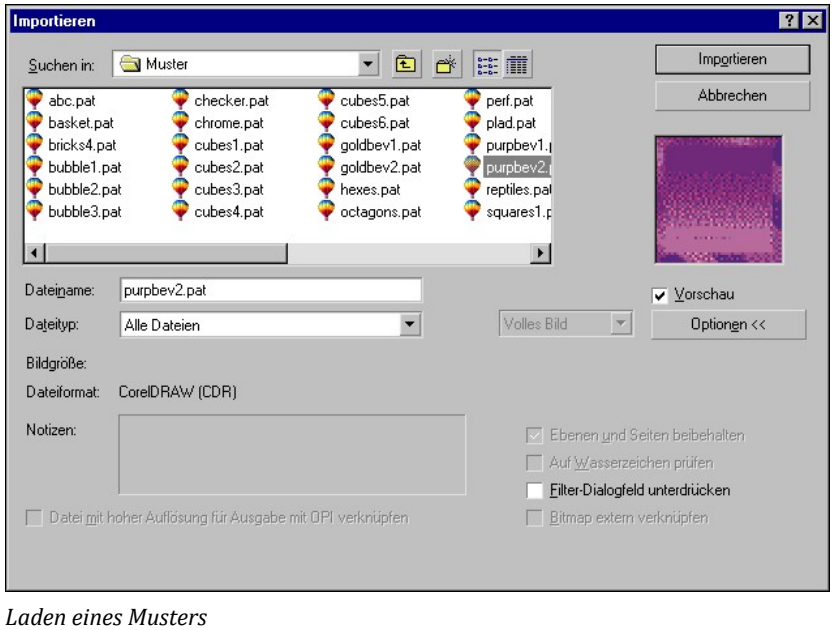
Mit den Einstellungen, die das vorherige Dialogfeld zeigt, wird das folgende Ergebnis erreicht:



Ein Vollfarben-*Muster*

Dateiformat

Die Bilder, die zum Kacheln verwendet werden, sind mit der Dateiendung PAT im Corel-Verzeichnis \ enthalten. Über die *Laden*-Schaltfläche können diese Muster geladen werden. Dazu wird der normale *Datei öffnen*-Dialog verwendet. Bei eingeschalteter *Vorschau*-Option können Sie sich ein passendes Muster aussuchen.



Laden eines Musters

Format beachten

Beachten Sie beim Laden eines *Zweifarben*-Musters, daß dort nur zweifarbige Bilder aufgenommen werden können. Andernfalls erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Das Bitmap-Muster

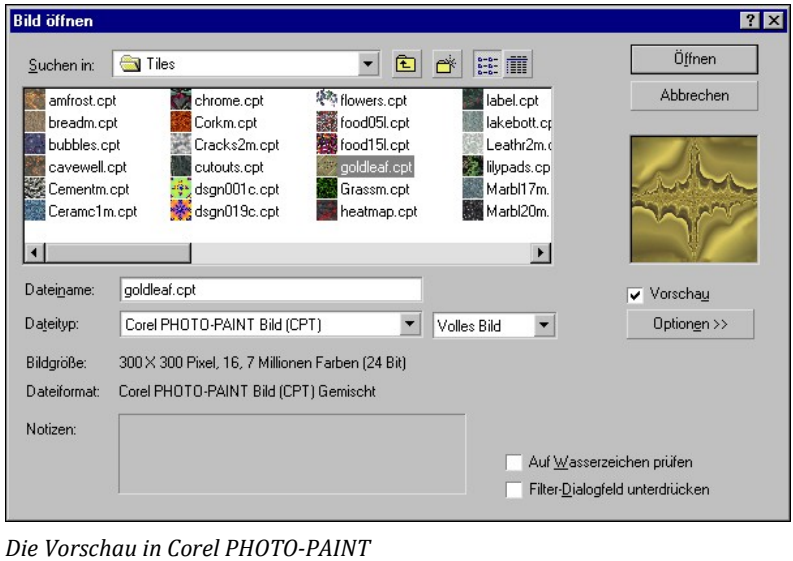
Beim dritten Mustertyp können Sie Bitmap-Bilder als Muster verwenden. Die Fotos, die Sie in der Liste finden, sind alle so vorbereitet, daß sie ebenfalls nahtlos gekachelt werden können. Über 60 verschiedene Muster sind in der Liste enthalten. Nachfolgend sehen Sie das Muster einer Holzstruktur.

Eine Holzstruktur

Corel PHOTO-PAINT-Dateien

Die Dateien liegen im Corel PHOTO-PAINT-Format CPT vor. Starten Sie zum Bearbeiten Corel PHOTO-PAINT. Die Bilder befinden sich im Corel-Verzeichnis .

Im *Datei öffnen*-Dialogfeld von Corel PHOTO-PAINT werden alle Bilder mit kleinen Vorschaubildern angezeigt.



Die Vorschau in Corel PHOTO-PAINT

Die Bilder liegen in einer Auflösung vor, mit der Sie ungefähr 3 Zentimeter groß gedruckt werden können, ohne daß ein Qualitätsverlust entsteht. Das zuvor verwendete Muster sehen Sie in Corel PHOTO-PAINT geöffnet im folgenden Bild.

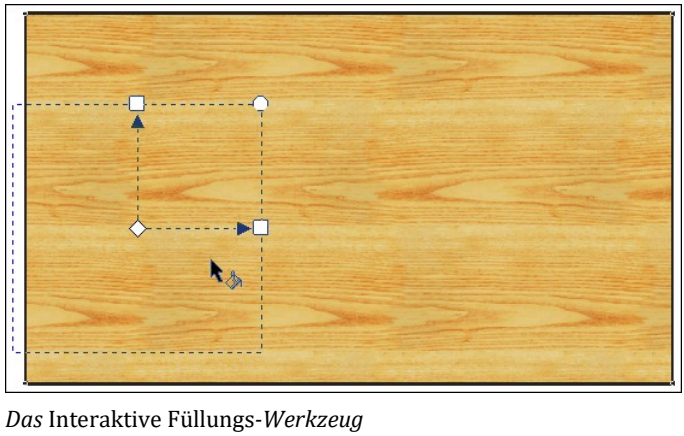
Sie könnten nun Änderungen vornehmen – zum Beispiel an der Helligkeit oder am Kontrast – und die Datei dann wieder speichern. Wenn Sie dann das Bild in CorelDRAW als Muster laden, werden die Änderungen berücksichtigt.

Das verwendete Muster in CorelDRAW

Sie können jedes beliebige Bild als Füllmuster verwenden. Falls Sie eine nahtlose Kachelung wünschen, müssen Sie das Bild zuvor allerdings in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten.

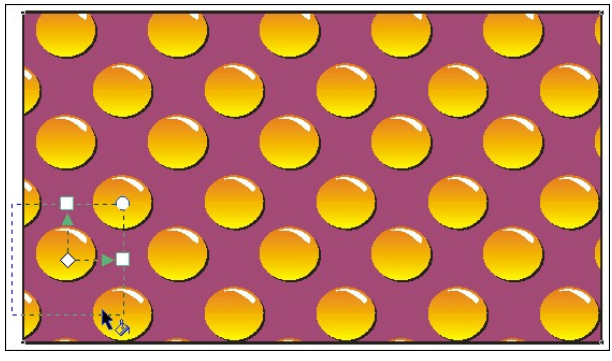
Bitmaps interaktiv justieren

Auch bei diesen Füllungstypen können Sie sinnvoll mit dem interaktiven Werkzeug arbeiten. Wenn Sie ein Objekt, das mit einer Musterfüllung versehen ist, mit diesem Werkzeug anklicken sehen Sie, wo das Bild innerhalb der Gesamtfüllung angeordnet ist. Nachfolgend haben wir das zuletzt erstellte Muster ausgewählt. Sie erkennen gut, wo das folgende Bild angesetzt wird.



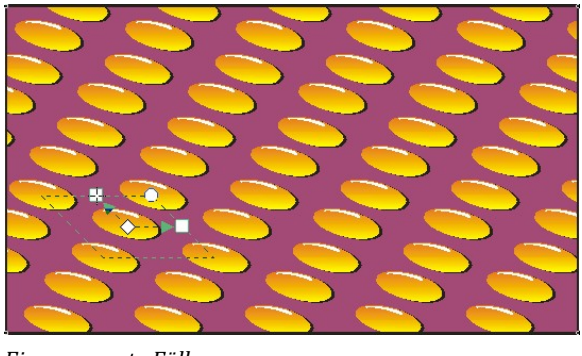
Das Interaktive Füllungs-*Werkzeug*

Bei dem Beispiel des Vollfarben-Musters sieht man, daß hier das Bild viel kleiner ist. Außerdem können Sie erkennen, wie die Kachelung entsteht.



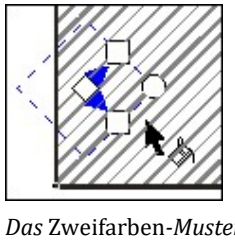
Ein Vollfarbenmuster wurde mit dem interaktiven Füllungswerkzeug ausgewählt

Mit der mittleren Raute läßt sich das Muster verschieben. Die äußeren Symbole dienen zum Neigen, Rotieren und Dehnen. So können Sie sich den Umweg über das Einstellen im Dialogfeld ersparen. Außerdem läßt sich die Position im Verhältnis zum Gesamtobjekt immer exakt beurteilen.



Eine verzerrte Füllung

Bei dem von uns erstellten Zweifarben-Muster, ist sehr interessant zu sehen, wie klein die Vorlage im Verhältnis zum Objekt ist. Diese Größe müssen Sie beim Vergrößern des Musters beachten. Da es sich um Bitmap-Bilder handelt, werden bei zu starker Vergrößerung „Zacken“ sichtbar, welche die Bildqualität deutlich mindern. Mit dem interaktiven Werkzeug können Sie bei diesem Beispiel den Abstand der Linien leichter ändern, da im Dialogfeld ja die Vorschau fehlt.



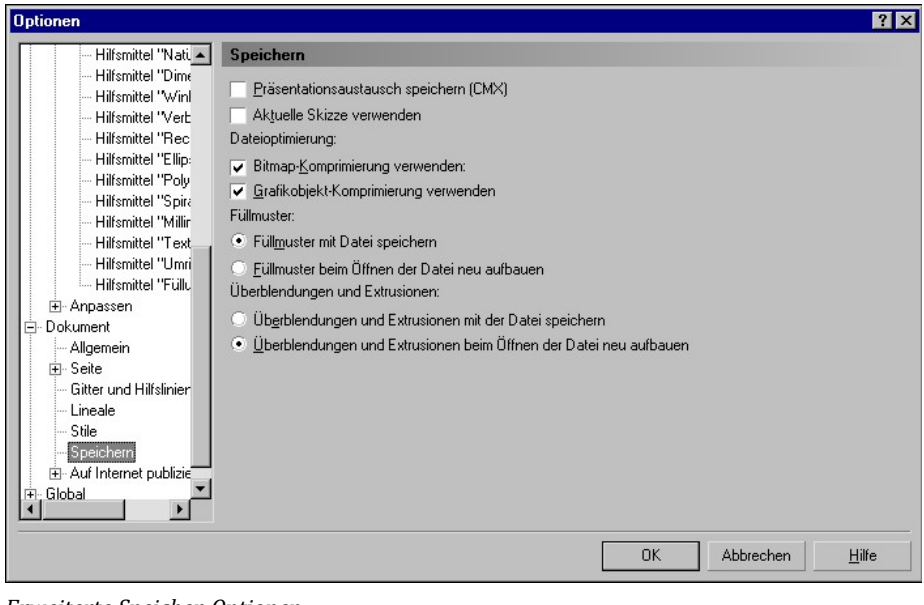
Das Zweifarben-*Muster in der interaktiven Bearbeitung*

Das Füllmuster

Mit den Füllmustern haben Sie eine schier unendliche Auswahl an Mustern zum Füllen eines Objekts. Diese Muster werden anhand einer mathematischen Formel aufgebaut. Aufgrund dieses Aufbaus nehmen sie nur wenig Speicherplatz in Anspruch. Und das, obwohl es sich im Prinzip um Bitmaps handelt, die normalerweise viel Speicherplatz beanspruchen.

Den benötigten Speicherplatz können Sie sogar noch weiter reduzieren. Klicken Sie bei der Option *Speichern unter* auf die *Erweitert*-Schaltfläche, um die folgende *Optionen*-Kategorie zu öffnen.

Dort können Sie im Füllmusterbereich einstellen, daß die Füllung bei jedem Öffnen neu aufgebaut werden soll. Damit läßt sich die Dateigröße deutlich reduzieren. Außerdem können Sie hier auch Überblendungen auf dieselbe Art platzsparender speichern.



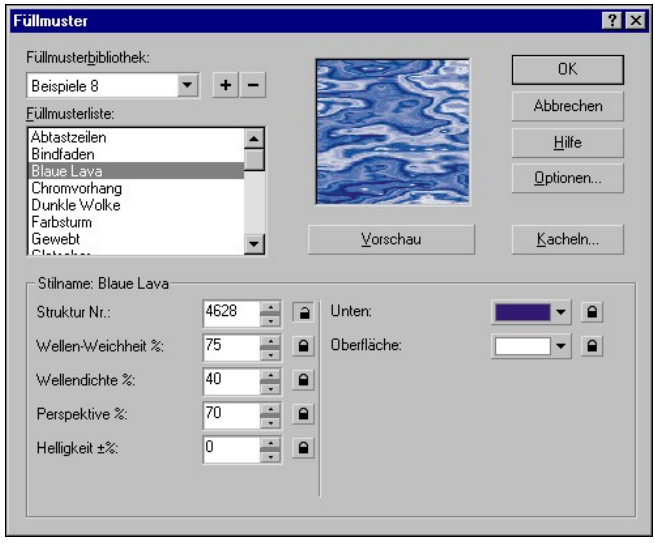
Erweiterte Speicher-Optionen

Langsames Öffnen

Der Vorteil der kleineren Dateigröße zieht auch einen Nachteil nach sich. Das Öffnen einer Datei, bei der diese Option aktiviert wurde, dauert natürlich länger, da ja das Füllmuster erst wieder aufgebaut werden muß. Es ist also nicht in jedem Fall zu empfehlen, die Option zu aktivieren.

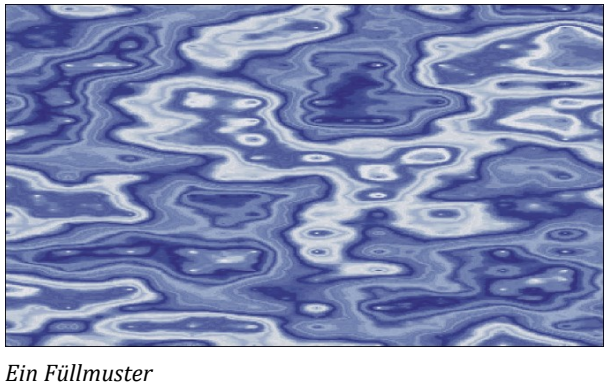
In dem Listenfeld *Füllmusterbibliothek* finden Sie zahlreiche Muster, die Sie verändern können. Wenn Sie veränderte Fraktalmuster speichern wollen, können Sie diese mit dem Plus-Symbol zu den Voreinstellungen hinzufügen. Mit dem Minus-Symbol werden Einträge aus der Liste gelöscht.

Je nach Muster sind im unteren Teil des Dialogfelds verschiedene Felder, mit denen einige Eigenschaften des Musters verändert werden können. Manche Änderungen werden per Werteingabe verändert, bei anderen ist eine Farbänderung möglich.



Ein beispiel-Füllmuster aus der Füllmusterbibliothek

Mit den oben gezeigten Werten erhalten Sie das folgende Muster. Die Qualität der Muster ist sehr hoch. Es ergeben sich hochaufgelöste Bilder. Sie können derartige Bilder gut für Hintergründe oder als interessante Füllungen für Objekte verwenden. Solche Muster nehmen Computergrafiken das sonst so typische „sterile“ Aussehen.

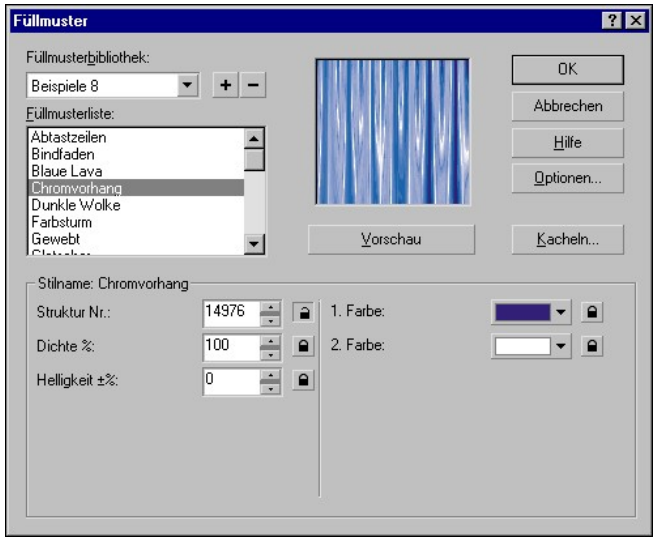


Ein Füllmuster

Keine Bilder – doch Bilder

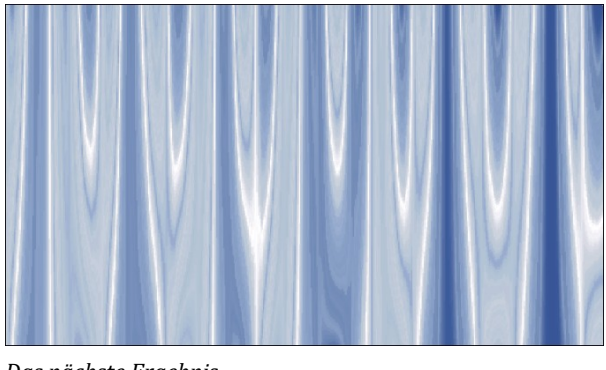
Obwohl Füllmuster wie Bitmap-Bilder aufgebaut sind, können Sie die Funktionen des *Bitmap*-Menüs nicht anwenden. Sie müssen das Ergebnis also erst in ein Bitmap konvertieren.

Bei anderen Mustern sind nur wenige Änderungen möglich, wie Sie im folgenden Dialogfeld sehen.



Ein anderes Muster

Damit erzeugen Sie das folgende – auch sehr interessante Bild.



Das nächste Ergebnis

Wenn Sie Werte verändern, erhalten Sie die aktualisierte Vorschau, wenn Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken. Haben Sie keine Änderungen eingestellt, werden alle Werte die nicht fixiert sind, willkürlich geändert.

Hinter jedem Eintrag sehen Sie ein kleines Schloßsymbol. Mit diesem können Werte fixiert werden, so daß keine Änderung möglich ist. Ein offenes Schloß zeigt dabei die Freigabe an, ein verriegeltes die Fixierung.

Kachelung

Sie können auch fraktale Muster kacheln. Verwenden Sie dazu die entsprechende Schaltfläche rechts neben dem Vorschaufeld. Damit wird das nächste Dialogfeld geöffnet.

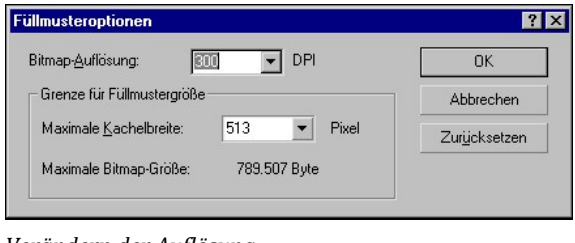
Die Angaben entsprechen ungefähr denen, die Sie bereits von den Musterfüllungen kennen. Unter dem Wert *Größe* werden automatisch die Größenwerte des aktuellen Objekts eingetragen. Erst wenn Sie dort einen kleineren Wert eintragen, wird gekachelt.

Kachelung

Die Auflösung

Große Bedeutung hat die Auflösung des Füllmusters. Über die *Optionen*-Schaltfläche öffnen Sie das nächste Dialogfeld, in dem die Änderungen der Auflösung vorgenommen werden.

Im oberen Listenfeld können Sie einige vorgegebene Auflösungs-Werte auswählen. Wenn Sie Ihre Dokumente belichten wollen, sollten Sie hier 300 dpi einstellen, ansonsten reichen auch geringere Werte aus – wie zum Beispiel 120 dpi aus.

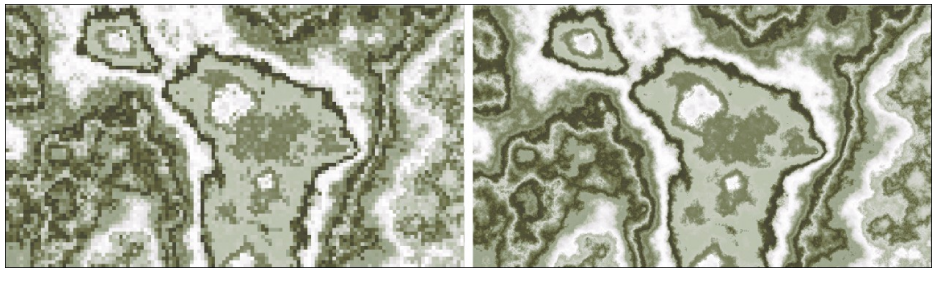


Verändern der Auflösung

Kachelgröße

Mit dem unteren Listenfeld stellen Sie ein, wie gut die Qualität des Füllmusters ist. Je höher der Wert für die maximale Kachelbreite ist, um so feiner wird das Ergebnis. Durch Erhöhen des Wertes wird aber nicht nur die Qualität verbessert, es steigt auch der Speicherplatzbedarf. Hier müssen Sie einen guten Kompromiß zwischen Qualität und Dateigröße finden.

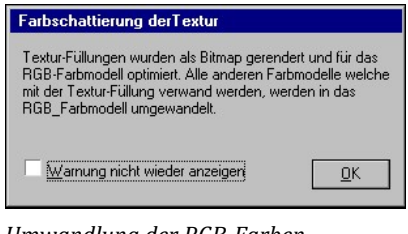
Als sinnvollen Anhaltswert können Sie hier 513 Pixel annehmen. Wie groß der Speicherplatzbedarf ist, wird Ihnen unterhalb des Listenfeldes angezeigt. Bei den nächsten Bildern haben wir im linken Teil 129 Pixel eingestellt, im rechten 513. Sie sehen, daß das linke Bild „pixelig“ ist, das rechte weist dagegen eine hohe Qualität auf.



Links in niedriger Auflösung, rechts in hoher

RGB-Farben

Die Füllmuster sind aus RGB-Farben aufgebaut. Wenn Sie im Farbwähler das CMYK-Farbmodell eingestellt haben, werden Sie in dem folgenden Dialogfeld darauf hingewiesen, daß die eingestellten Farben konvertiert werden. Dies kann zur Folge haben, daß die ausgewählte Farbe etwas anders aussieht.



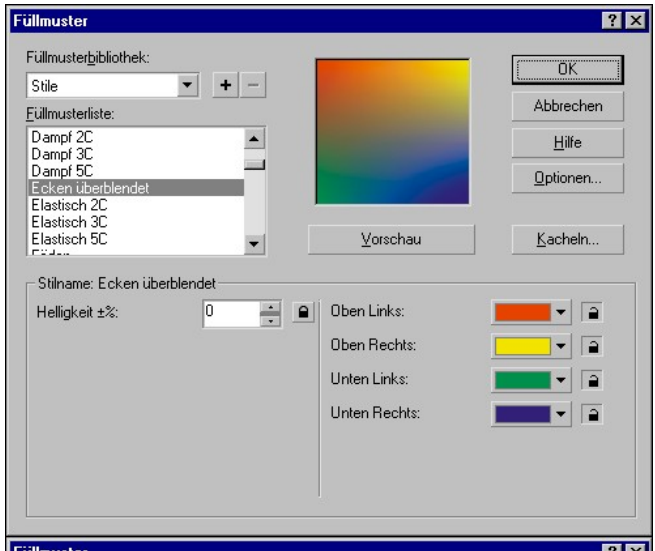
Umwandlung der RGB-Farben

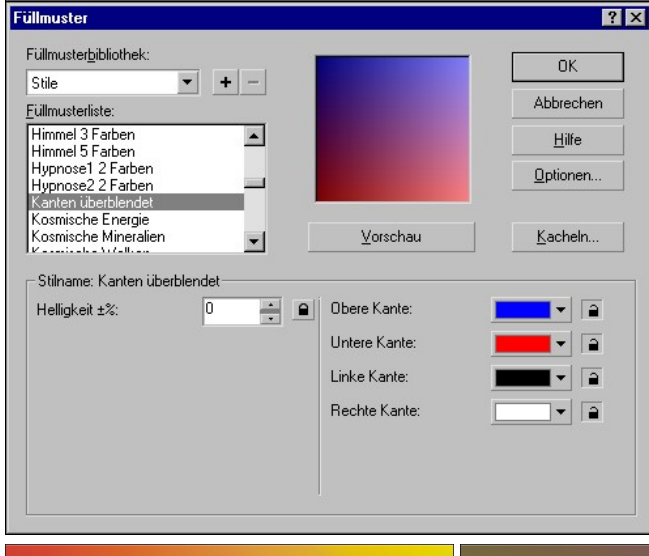
Fehlende Verläufe

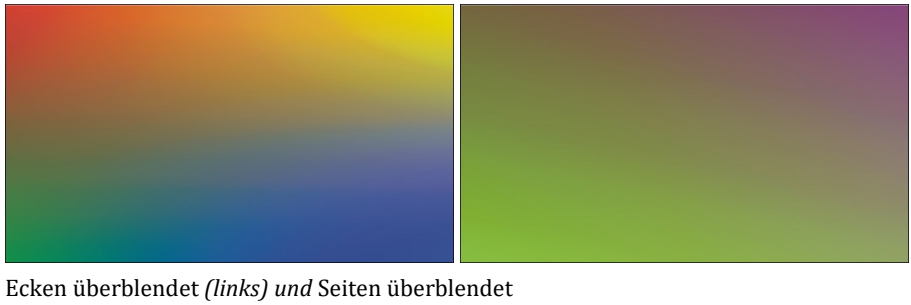
Innerhalb der Fraktalmuster finden Sie übrigens auch einige Verläufe, die eher in die Farbverlaufsfüllung passen würde. Hier können Sie die Seiten und die Ecken überblenden – eine sinnvolle Option. Bedenken Sie aber, daß dies nichts mit den

anderen Verläufen zu tun hat, da die Füllung ein Pixelbild ist. Sie können also die Farben nicht per Drag & Drop am Objekt ändern.

Nachfolgend sehen Sie die beiden Optionen. Unter den Dialogfeldern sind die jeweiligen Ergebnisse abgebildet.

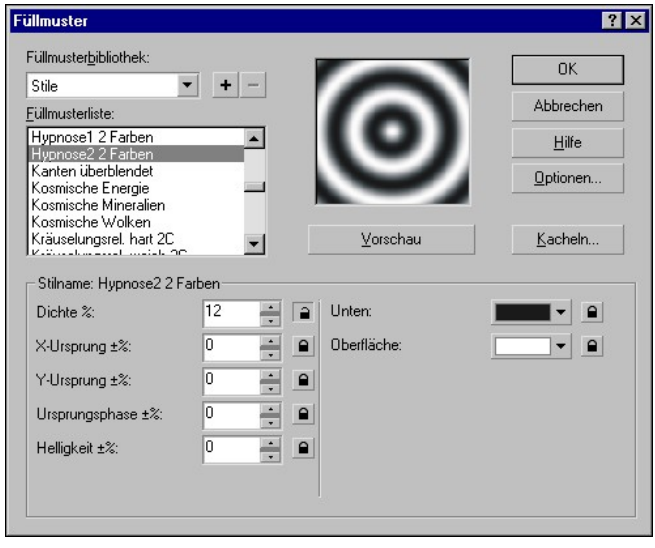






Ecken überblendet *(links) und* Seiten überblendet

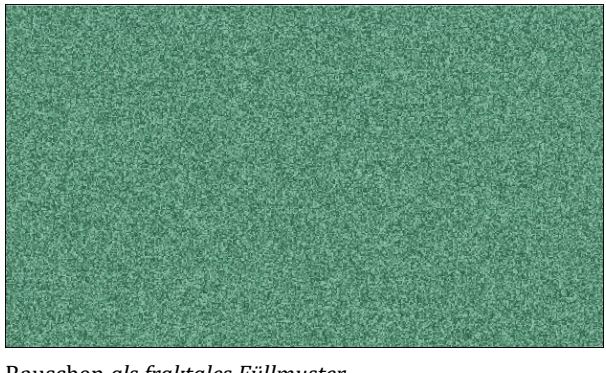
Außerdem finden Sie dort auch Muster, die Ihnen vielleicht bekannt vorkommen. Wir haben ein solches Muster schon mit einem Verlauf erzeugt. Es gibt hier aber keinen Grund dieses Muster zu benutzen, da der Verlauf flexibler ist.



Ein weiterer Verlauf

Sie finden dort auch Fraktale, die Sie mit Bildbearbeitungsfiltern erzeugen können, wie zum Beispiel das *Rauschen*. Diese Bilder sind gut als strukturierter – neutraler – Untergrund zu gebrauchen.

Da die Handhabung der Fraktale recht umständlich ist, sollten Sie aber stets die anderen Möglichkeiten – sofern vorhanden – nutzen. Wenn Sie allerdings Speicher sparen wollen sind fraktale Füllmuster die bessere Wahl.

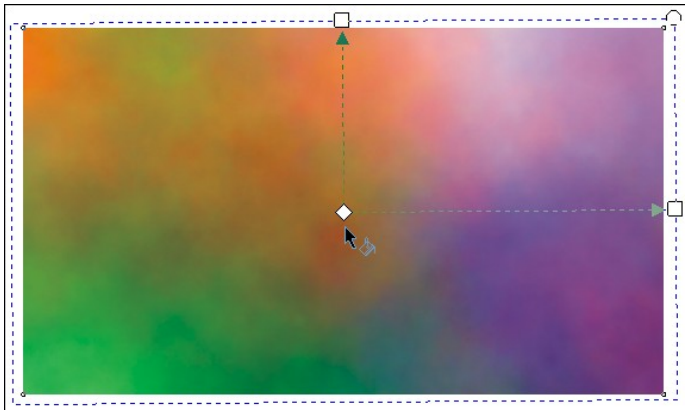


Rauschen *als fraktales Füllmuster*

Interaktive Bearbeitung

Auch bei fraktalen Füllmustern können Sie mit dem interaktiven Werkzeug arbeiten. So können Sie hier zum Beispiel die Kachelung justieren. Farbänderungen sind allerdings nicht möglich.

Die Handhabung entspricht der bei den Musterfüllungen bereits beschriebenen. Auch die Symbole sind identisch:

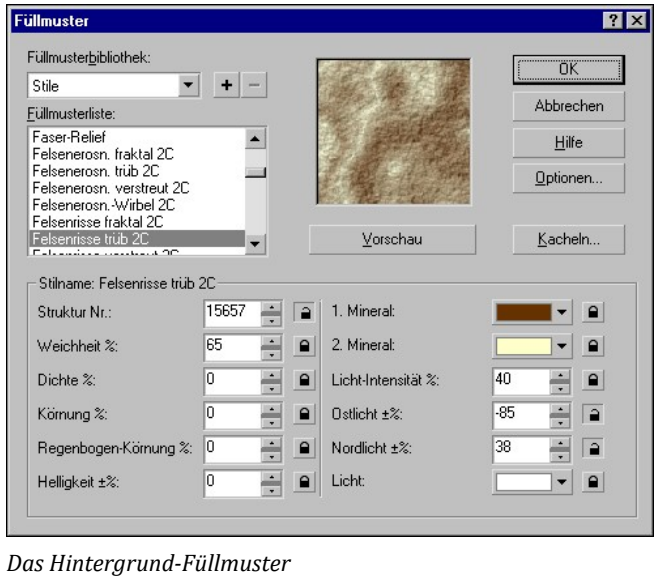


Die interaktive Bearbeitung

Eine fraktale Gestaltung

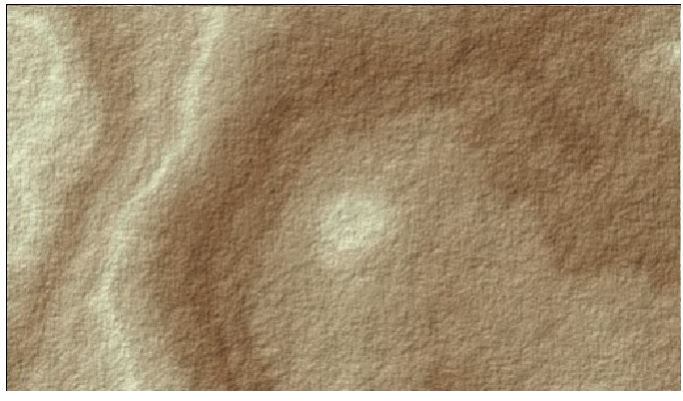
Nun wollen wir noch ein Bild gestalten, bei dem wir die Möglichkeiten der fraktalen Muster nutzen wollen. Lassen Sie sich überraschen, was wir nun vorhaben.

1. Als erstes benötigen wir einen Hintergrund der – natürlich – aus einem fraktalen Füllmuster bestehen soll. Dafür wählten wir die folgenden Einstellungen.



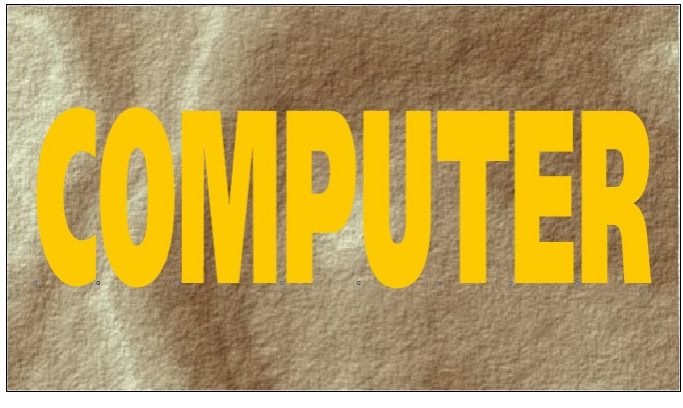
Das Hintergrund-Füllmuster

2. Dieses Muster haben wir gewählt, da es eine ruhige – nicht allzu aufdringliche – Struktur ergibt. Sie sehen das Ergebnis in unserer folgenden Darstellung:



Der fertige Hintergrund

3. Nun benötigen wir einen Schriftzug. Tippen Sie dazu den erforderlichen Text ein, und vergrößern Sie diesen. Wir haben als Schrifttype „Frutiger Ultra Black“ gewählt. Abschließend wurde die Schrift zentriert und – zunächst mit Orange gefüllt.



Der Schriftzug auf dem Untergrund

4. Wählen Sie nun das *Interaktive Transparenz*-Werkzeug aus. Wie Sie ja bereits erfahren haben, können alle Füllungstypen auch als Transparenz verwendet werden. Interessanterweise auch dieses fraktale Füllmuster. Dabei werden alle dunklen Teile transparenter als die hellen Teile des Fraktals.

5. Die Einstellungen können Sie über die Eigenschaftsleiste vornehmen. Stellen Sie dort zuerst den Fülltyp im ersten Listenfeld ein.

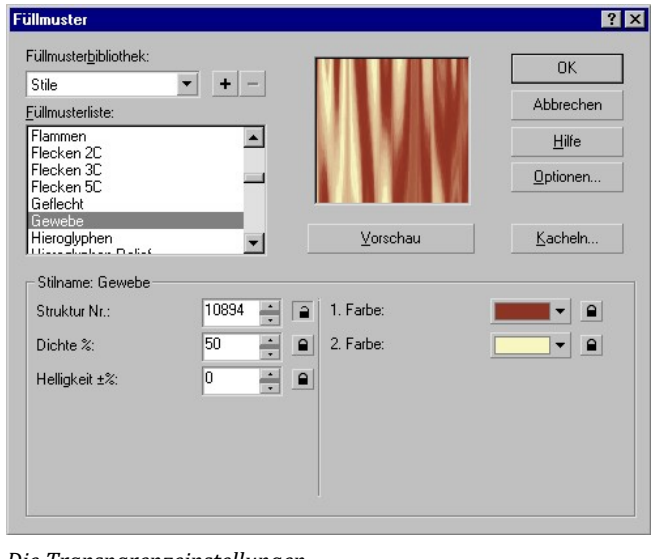
Die Optionen der Eigenschaftsleiste

6. Bei diesem Fülltyp können Sie im zweiten Listenfeld die Füllmusterbibliothek auswählen. Außerdem ist ein Vorschaufeld verfügbar, in dem Sie das Muster aussuchen können.

Das Vorschaufeld

7. Über die Schaltfläche *Andere* wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie die Transparenz-Optionen einstellen.

8. Wir wählen das folgende Muster für die Transparenz aus:



Die Transparenzeinstellungen

9. Damit erzielen wir das folgende Ergebnis. Sie sehen, daß einige Bereiche durchsichtig sind, andere nicht. Diese Willkür ist besonders interessant für das Motiv, zumal nicht erkennbar ist, wie diese Bereiche entstehen. Die Grafik wird dadurch lockerer.

Die teilweise transparente Schrift

10. Was bei dem Motiv noch stört, sind die stark deckenden Bereiche. Sie harmonieren nicht besonders gut mit dem Untergrund. Also wollen wir versuchen, eine optische Bindung zum Hintergrund herzustellen.

11. Dazu wollen wir die Möglichkeiten der Überblendung einsetzen. Sie finden im letzten Listenfeld in der Eigenschaftsleiste die vorhandenen Überblendungsmodi.

12. Bei den Überblendungsmodi werden die Farben des Objektes mit den Farben des Untergrundes auf unterschiedliche Art gemischt. Probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten einmal aus, um die Wirkungsweise kennenzulernen. Wir haben die Einstellung *Subtrahieren* gewählt, um das nächste Ergebnis zu erhalten.

Der Überblendungsmodus Subtrahieren

13. Da sich erst nach diesen Einstellungen die Wirkung richtig beurteilen läßt, passen wir nun die Farbe nochmals an. Wir wählen dafür ein Blau. So wird die Schrift besser lesbar.

Die korrigierte Farbe

Sie finden das Ergebnis in beiden Farbvarianten auf der Buch-CD im Verzeichnis ARBEITEN unter dem Namen TRANSPAR.CDR. Dort können Sie auch einmal andere Überblendungsvarianten ausprobieren.

Der Arbeitsaufwand hat sich doch gelohnt! Wir haben bei diesem Workshop ein Ergebnis erreicht, bei dem die Schrift eine Einheit mit dem fraktalen Füllmuster-Untergrund bildet. Durch die teilweise transparenten Flächen entsteht eine spannendere Optik. Das Ergebnis wirkt nicht so steril, wie Sie es von vielen Computergrafiken kennen.

Die PostScript-Füllung

Ein besonderes Füllmuster ist die *PostScript-Füllung*. Hier sind einige Besonderheiten zu beachten.

PostScript-Muster können – wie schon der Name erahnen läßt – nur auf PostScript-fähigen Druckern ausgegeben werden. Es handelt sich dabei um Muster, die aus Vektoren aufgebaut werden. Ihre Größe kann nicht verändert werden. Es gibt viele schwarzweiße und einige, wenige farbige PostScript-Muster. Viele sind recht einfach gehalten.

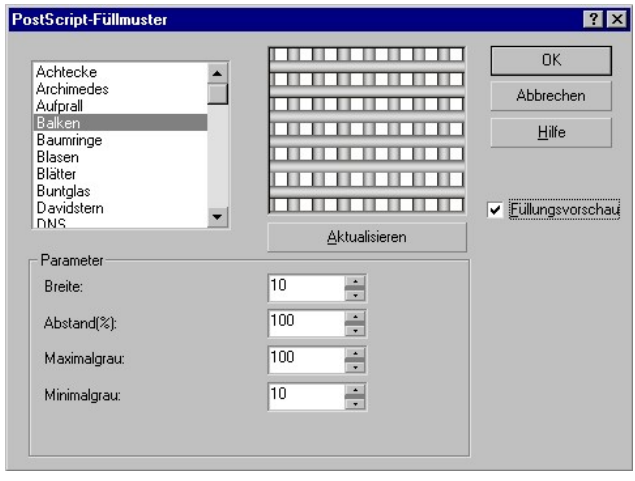
Druck ohne PostScript

Wenn Sie keinen PostScript-Drucker besitzen, gibt es nur eins: Exportieren Sie das Objekt, das Sie mit einer PostScript-Füllung versehen haben in ein Bitmap-Format – zum Beispiel TIF oder BMP und importieren Sie das Bild in CorelDRAW. Oder noch leichter: Konvertieren Sie das Objekt mit der Funktion *Bitmaps/Konvertieren*.

Wenn Sie die Funktion *PostScript-Füllung* aufrufen, wird zunächst im Dialogfeld nur der Name des Musters angezeigt. Schalten Sie deshalb die *Vorschau*-Option ein, um das Muster beurteilen zu können. Leider dauert allerdings der Aufbau der

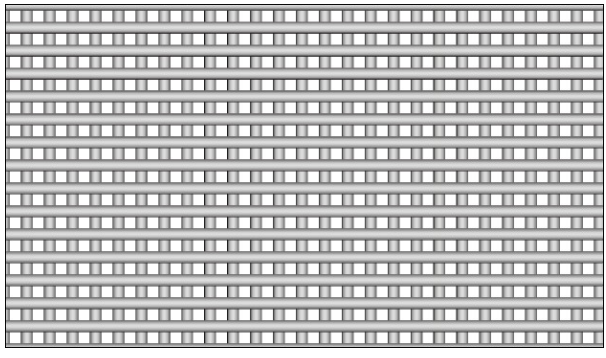
Anzeige recht lange. Ein schnelles Durchblättern aller Muster können Sie deshalb vergessen.

Für jedes Muster können Sie unterschiedliche Optionen einstellen, die unter dem Vorschaubild aufgeführt sind.



Ein PostScript-Muster

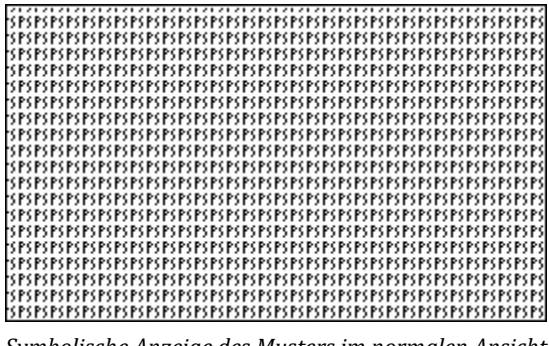
Das folgende Bild zeigt das Muster zu den zuvor gezeigten Einstellungen.



Ein Rechteck, gefüllt mit einem PostScript-Muster

Wenn Sie ein Muster angezeigt bekommen, das dem folgenden Bild entspricht, kann dies unterschiedliche Gründe haben. In älteren CorelDRAW-Versionen konnten PostScript-Muster nicht angezeigt werden. Sie mußten immer einen Ausdruck erstellen, ehe Sie sehen konnten, wie das Muster aussieht.

Diese Zeiten gehören, zum Glück, der Vergangenheit an. Um das Muster nun sehen zu können, müssen Sie nur in den Erweiterten Ansichtsmodus umschalten. Erst dann wird das Muster angezeigt.



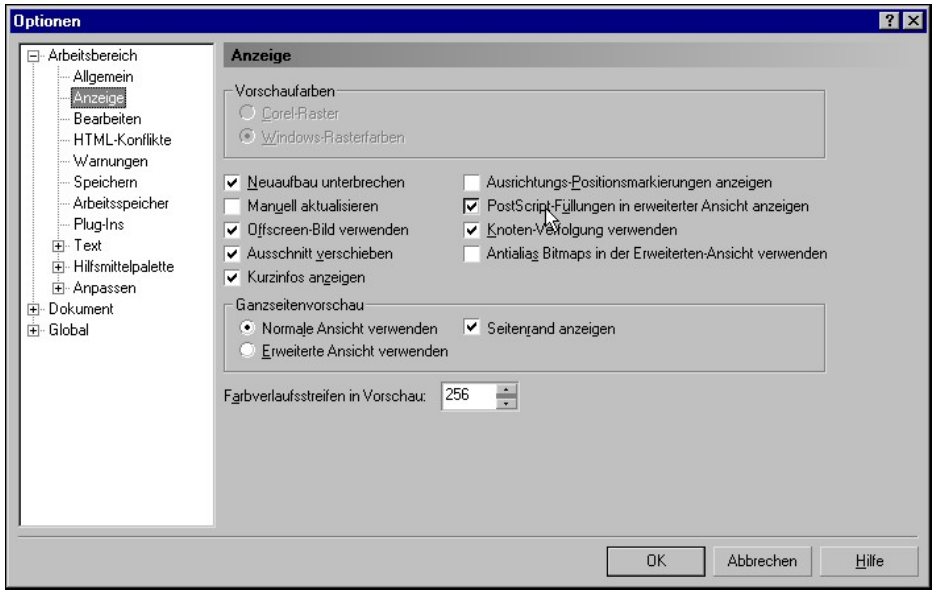
Symbolische Anzeige des Musters im normalen Ansichtsmodus

Korrektes Konvertieren

Wenn Sie übrigens die normale Anzeige aktiviert haben, und dann das Objekt in ein Bitmap umwandeln, wird der korrekte Inhalt des Musters umgewandelt. Sie sehen also nach der Umwandlung das „PS“-Muster nicht mehr.

Ich sehe immer noch nichts!

Dann haben Sie im *Optionen*-Menü die nachfolgend gezeigte Option deaktiviert. Zur Anzeige muß die Option aktiv sein.



Optionen zur Anzeige der PostScript-Muster

Zwischenzeitliche Anzeige

Wenn Sie die Muster alle ausgewählt haben, sollten Sie die erweiterte Anzeige wieder deaktivieren, um den Bildschirmaufbau wieder zu beschleunigen. Falls Sie gerne im erweiterten Modus weiterarbeiten möchten, muß die soeben beschriebene Option im *Optionen*-Menü wieder ausgeschaltet werden.

Kommentar

Die PostScript-Muster werden Sie sicherlich nicht sehr oft einsetzen. Die langsame Berechnung – auch auf schnellen Rechnern – ist nur einer der Gründe, die unbequeme und träge Anzeige der Vorschau ein weiterer. Außerdem kommen eventuelle Probleme dazu, wenn Sie derartig gefüllte Objekte ausdrucken wollen.

Aus diesen Gründen sollten Sie behutsam mit dieser Möglichkeit umgehen. Sie müssen ja nicht unbedingt jede der in CorelDRAW verfügbaren Funktionen benutzen...

Weitere Schaltflächen

Mit der Schaltfläche mit dem Kreuz-Symbol entfernen Sie die Füllung der markierten Objekte. Gleiches erreichen Sie auch, wenn Sie das Kreuz in der Farbpalette mit der linken Maustaste anklicken.

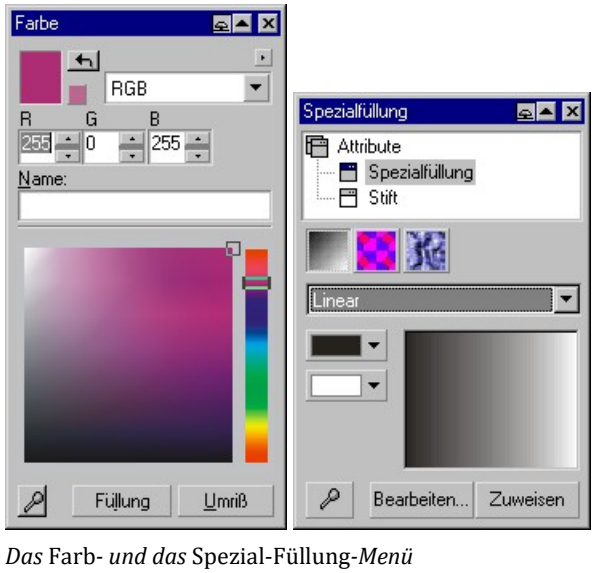
Die beiden folgenden Schaltflächen öffnen Rollup-Menüs. Das erste Rollup-Menü enthält in komprimierter Form die Optionen des bereits bekannten Farbwählers. Auch hier dient das Eingabefeld *Name* nicht dem Auffinden einer Farbe, sondern nur der Benennung.

Über den kleinen Pfeil im Kopf des Rollup-Menüs öffnen Sie ein Popup-Menü, in dem Sie zum Beispiel die Optionen zur Wahl des Farbmodells, oder die Gamut-Warnung finden. Neben dem Vorschaufeld, in dem die aktuelle Farbe angezeigt wird, befindet sich ein Pfeil. Damit können Sie die vorgeschlagene – druckbare – Farbe übernehmen, falls die aktuelle Farbe aus dem nichtdruckbaren Bereich des Farbmodells ausgewählt wurde.

In der Fußzeile können Sie entscheiden, ob die Füllung oder der Umriß mit der eingestellten Farbe versehen werden soll.

Im Rollup-Menü *Spezial-Füllungen* können Sie schnell die Art der Füllung einstellen. Der Inhalt des unteren Teils ändert sich – je nachdem welche Füllungsart Sie ausgewählt haben.

Mit der Pipette können Sie Eigenschaften aufnehmen. Klicken Sie auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie in das Rollup-Menü aufnehmen wollen. Dort können sie dann weiterbearbeitet werden.



Das Farb- *und das* Spezial-Füllung-*Menü*

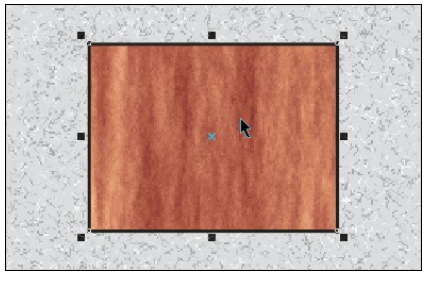
6.5 Objekte bearbeiten

Nachdem Sie verschiedene Objekte erstellt haben, möchten Sie diese vielleicht bearbeiten. Bevor Sie Objekte bearbeiten können, muß CorelDRAW erst einmal erfahren, auf welches Objekt innerhalb des Dokuments sich die Änderungen beziehen sollen.

Objekte auswählen

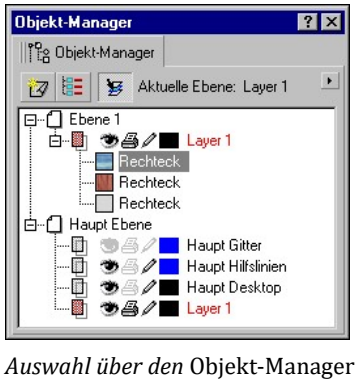
Zur Auswahl von Objekten können Sie das Markierungs-Hilfsmittel verwenden. Sie finden es unter dem oben gezeigten Symbol in der Hilfsmittelleiste. Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel einfach auf das Objekt, das Sie markieren möchten.

Damit Sie auch erkennen, welches Objekt gerade ausgewählt ist, werden acht Markierungspunkte um das ausgewählte Objekt angezeigt. In der Mitte des Objekts ist ein Kreuz.



Ein Rechteck ist markiert

Verwenden Sie alternativ den *Objekt-Manager*, um Objekte auszuwählen. Klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in dem Fenster. Alle markierten Objekte werden farbig unterlegt. Diese Art der Auswahl ist auch empfehlenswert, wenn Sie Objekte innerhalb des Dokuments nur schwer markieren können – zum Beispiel, weil ein anderes Obejekt darüber plaziert ist.



Auswahl über den Objekt-Manager

Ungefüllte Objekte auswählen

Wenn kein Objekt ausgewählt ist, finden Sie in der Eigenschaftsleiste die oben gezeigte Schaltfläche. Diese sollte eingeschaltet sein. Damit stellen Sie sicher, daß auch Objekte, die keine Füllung besitzen, durch einen Klick in die Mitte ausgewählt werden können. Beim Auswählen werden diese Objekte also ebenfalls als gefüllt betrachtet. Ist die Schaltfläche deaktiviert, müssen Sie ungefüllte Objekte mit einem Klick auf den Umriß auswählen – was gelegentlich schwierig sein kann.

Mehrere Objekte auswählen

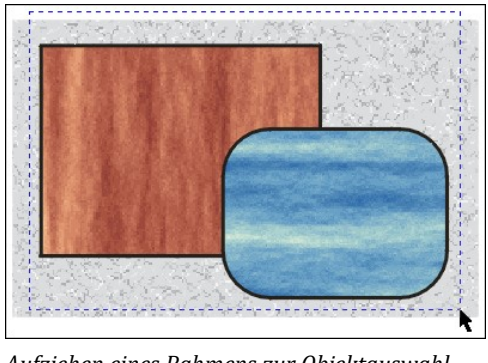
Wenn Sie mehrere Objekte gleichzeitig bearbeiten wollen, müssen diese natürlich auch gleichzeitig ausgewählt werden. Wenn Sie die Auswahl über den Objekt-Manager vornehmen, gelten dabei die Regeln, die Sie auch von der Dateiauswahl im Windows-Explorer kennen.

Drücken Sie also entweder die Umschalt-Taste um nacheinander aufgelistete Objekte auszuwählen, oder die Strg-Taste für unabhängig voneinander plazierte Objekte.

Wenn Sie die betreffenden Objekte mit der Maus auswählen wollen, müssen Sie ebenfalls die Umschalt-Taste drücken. Jedes Element, das Sie dann anklicken, wird zur Auswahl hinzugefügt. Klicken Sie ein bereits ausgewähltes Objekt an, wird es wieder abgewählt.

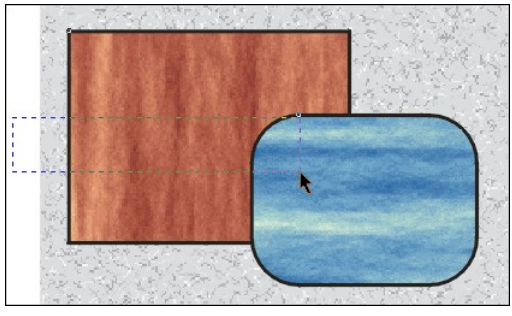
Sie können aber auch einen Rahmen um die Elemente ziehen, die Sie auswählen wollen. Klicken Sie dazu an eine Stelle in der Zeichnung, wo sich kein Objekt befindet. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie dann einen Rahmen auf.

Danach werden alle Objekte ausgewählt, die sich innerhalb dieses Rahmens befinden. Sie müssen aber darauf achten, daß sich die Objekte vollständig innerhalb des Rahmens befinden, sonst werden sie nicht mit in die Auswahl aufgenommen.



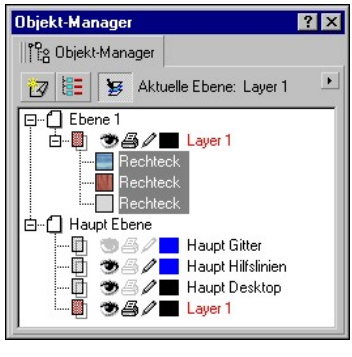
Aufziehen eines Rahmens zur Objektauswahl

Wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens die Alt-Taste drücken, werden alle Objekte in die Auswahl aufgenommen, die von dem Rahmen berührt werden. Nachfolgend sehen Sie einen solchen Rahmen.



Auswahl bei gedrückter Alt-Taste

Damit werden alle drei Objekte ausgewählt, wie ein Blick in das *Objekt-Manager*-Fenster belegt. Drei Objekte? Bedenken Sie: Der Untergrund, den wir wählten, ist ebenfalls ein gefülltes Rechteck.

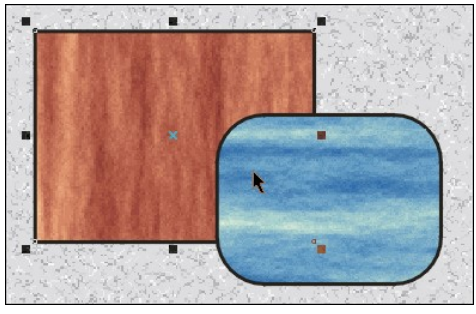


Drei ausgewählte Rechtecke

Neben dem *Objekt-Manager* können Sie auch in der Statusleiste ablesen, wieviele Objekte ausgewählt wurden.

Die Alt-Taste bewirkt noch etwas anderes: Wenn Sie an eine Stelle klicken, an der mehrere Objekte übereinander plaziert sind, werden die untenliegenden Objekte ausgewählt. Sie sehen an der Position des Mauszeigers im folgenden Bild, daß nicht das obenliegende Objekt markiert wurde, sondern das Rechteck, das darunter liegt.

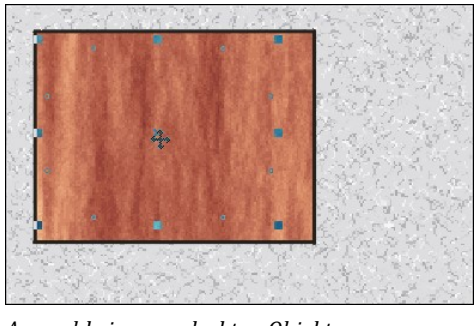
Mit jedem weiteren Klick wechseln Sie eine Ebene weiter nach unten. Natürlich muß dabei weiterhin die Alt-Taste gedrückt werden. Diese Möglichkeit ist sehr sinnvoll, wenn viele Objekte übereinander gestapelt werden.



Auswahl eines tieferliegenden Objekts mit der Alt-Taste

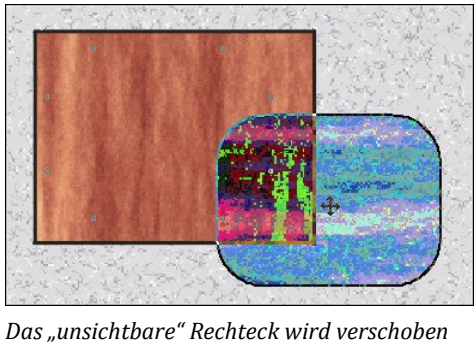
„Unsichtbares“ auswählen

Diese Funktion läßt sich auch zur Auswahl von Objekten verwenden, die vollständig von einem anderen Objekt verdeckt sind. Wir haben beim nächsten Bild das abgerundete Rechteck unter das andere verschoben und mit gedrückter Alt-Taste ausgewählt. Sie erkennen die Auswahl an den Markierungspunkten. Halten Sie den Mauszeiger über das Kreuz in der Mitte des Rechtecks, erscheint ein Verschiebe-Mauszeiger.



Auswahl eines verdeckten Objekts

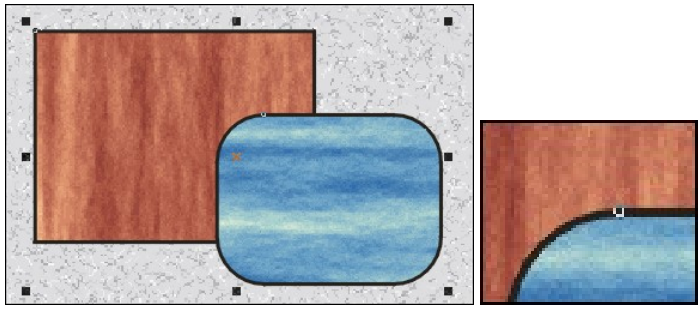
Dieser Mauszeiger zeigt, daß Sie nun das unten plazierte Rechteck verschieben können, obwohl es gar nicht zu sehen ist. Diese Funktion gehört zu den sinnvollen Neuerungen der aktuellen Version. Unser folgendes Bild zeigt das Rechteck während des Verschiebens.



Das „unsichtbare“ Rechteck wird verschoben

Erkennen ausgewählter Objekte

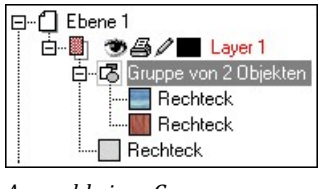
Welche Objekte Sie markiert haben, können Sie zunächst in der Statuszeile ablesen. Außerdem ist bei jedem ausgewählten Objekt ein Knotenpunkt zu sehen. Wenn Sie sich das linke Bild – bei dem die beiden Rechtecke ausgewählt sind – ansehen, können Sie diese Knotenpunkte sehen. In der Vergrößerung rechts sehen Sie es genau.



Die Knotenpunkte der markierten Objekte sind zu sehen

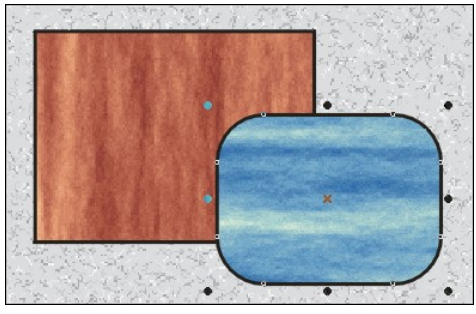
Einzelobjekte in Gruppen auswählen

Wenn die Zeichnung gruppierte Elemente enthält, wird bei der Auswahl eines Gruppenelements immer die gesamte Gruppe markiert. Ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt dies:



Auswahl einer Gruppe

Mit einem Klick auf eins der Einzelelemente in der Gruppe können Sie im *Objekt-Manager* auch einzelne Objekte auswählen. Bei der Mausauswahl müssen Sie die Strg-Taste gedrückt halten, um ein Einzelobjekt auszuwählen. Diese Objekte werden mit runden Markierungspunkten gekennzeichnet.



Ein einzelnes Objekt innerhalb einer Gruppe wird markiert

Alles markieren

Um alle Objekte eines Dokuments zu markieren, reicht es aus, wenn Sie doppelt auf das Markierungswerkzeug klicken. Alternativ dazu können Sie auch den Menüeintrag *Bearbeiten/Alles Auswählen* aufrufen. In dem dazugehörenden Untermenü können Sie angeben, ob Sie alle Objekte, alle Textobjekte oder alle Hilfslinien markieren wollen.

Auswahlverfahren kombinieren

Alle beschriebenen Auswahlverfahren können kombiniert werden. So können Sie zum Beispiel erst einmal ein Objekt im *Objekt-Manager* markieren, dann der Auswahl weitere Elemente durch Aufziehen eines Markierungsrahmens hinzufügen, und anschließend einzelne Objekte bei gedrückter Umschalt-Taste hinzufügen oder aus der Auswahl entfernen.

Auswahl aufheben

Drücken Sie einfach die ESC-Taste, um die ausgewählten Objekte wieder abzuwählen. Alternativ dazu können Sie auch auf eine Stelle des Arbeitsbereichs klicken, an der sich kein Objekt befindet. Auch dann wird die aktuelle Auswahl aufgehoben.

Auswahl über die Tastatur

Mit der Leertaste wechseln Sie zum Auswahlwerkzeug. Nach erneutem Drücken der Leertaste kehren Sie zu dem zuvor aktivem Werkzeug zurück. Diese Schnellauswahl des Werkzeugs sollten Sie sich merken. So können Sie schnell „mal zwischendurch“ ein anderes Objekt markieren, um daran Änderungen vorzunehmen.

Durch Drücken der Tab -Taste können Sie von Objekt zu Objekt springen. Dabei wird die Reihenfolge des Konstruierens berücksichtigt. Bei Gruppen wird immer die Gruppe – nicht etwa deren Einzelelemente – angesprungen.

Vorübergehende Gruppierung

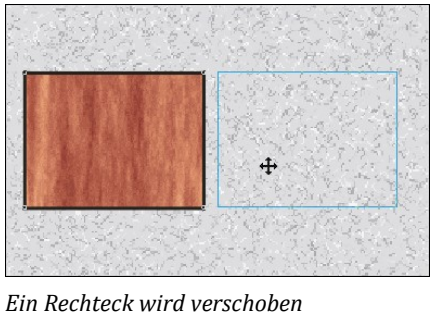
Wenn Sie mehrere Objekte mit einem der vorgestellten Verfahren auswählen, erhalten Sie nur eine „flüchtige“ Auswahl. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, beziehen sich auf die ausgewählten Objekte.

Sobald Sie die Auswahl aufheben, werden alle Objekte wieder einzeln behandelt. Auswahloptionen können Sie auch nicht wieder rückgängig machen. Seien Sie also vorsichtig. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt nochmals auf dieselben Objekte zugreifen wollen, müssen Sie eine Gruppe erstellen.

Objekte verschieben

Objekte werden natürlich nur deshalb ausgewählt, weil etwas mit ihnen geschehen soll. Vielleicht wollen Sie die Elemente verschieben, skalieren oder rotieren. Sehen wir uns deshalb nun die Möglichkeiten zum Transformieren von Objekten an.

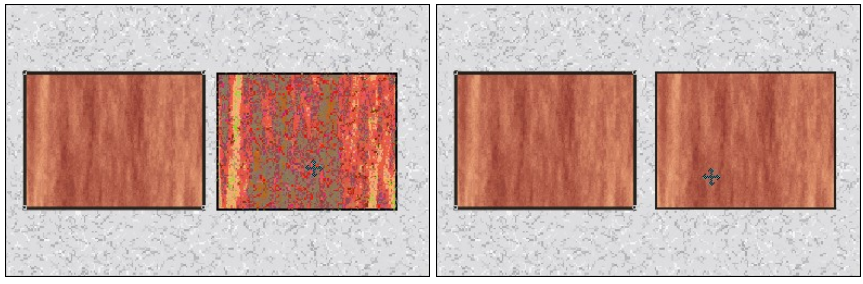
Als erstes wollen wir unser Rechteck an eine neue Position verschieben. Amleichtesten geht dies mit der Maus. „Fassen“ Sie das Rechteck an, und verschieben Sie es an die neue Position. Vermutlich sehen Sie dann einen blau-gestrichelten Rahmen. Diese Vorschau zeigt Ihnen an, wohin das Rechteck verschoben wird.



Ein Rechteck wird verschoben

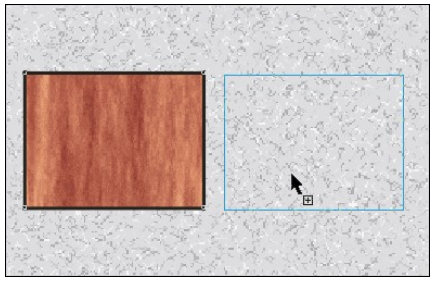
In der aktuellen CorelDRAW-Version gibt es eine sinnvolle Neuerung. Drücken Sie – bei gehaltener Maustaste – die Tab-Taste. Damit können Sie nun die Qualität der Vorschau variieren. Die beiden folgenden Bilder zeigen die beiden anderen Darstellungsqualitäten.

Wenn Sie die rechts gezeigte, bestmögliche Qualität wählen, können Sie gut beurteilen, wie sich das Objekt nach dem Verschieben in seine Umgebung einpaßt. Bei unserem simplen Beispiel hat das sicherlich keine Auswirkungen. Wenn es aber um harmonische Gestaltungen geht, ist diese Neuerung sehr sinnvoll.



Die Darstellungsqualitäten der Vorschau

Klicken Sie während des Verschiebens einmal mit der rechten Maustaste, oder drücken Sie die [+]-Taste auf dem Nummernblock, um ein Duplikat zu erzeugen, das an die neue Position verschoben wird. Das Original verbleibt dabei an der Ausgangsposition.



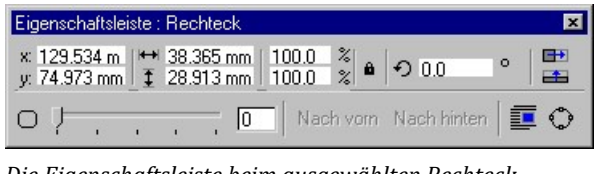
Ein Duplikat wird verschoben

Tasten nutzen

Wenn Sie beim Verschieben die [Strg]-Taste drücken, können die Objekte nur senkrecht oder waagerecht verschoben werden, je nachdem, wohin Sie die Maus ziehen.

Präzises Verschieben

Oft wird es nötig sein, Objekte nicht per Augenmaß zu verschieben, sondern numerisch exakt. Dafür können Sie sich der beiden ersten Felder in der Eigenschaftsleiste bedienen. Unter den Bezeichnungen x und y können Sie die Position des Objekts verändern. Tippen Sie dort den Abstand ein, den das Objekt vom Nullpunkt haben soll. Sie wissen ja: Der Nullpunkt befindet sich standardmäßig unten links auf der Seite.



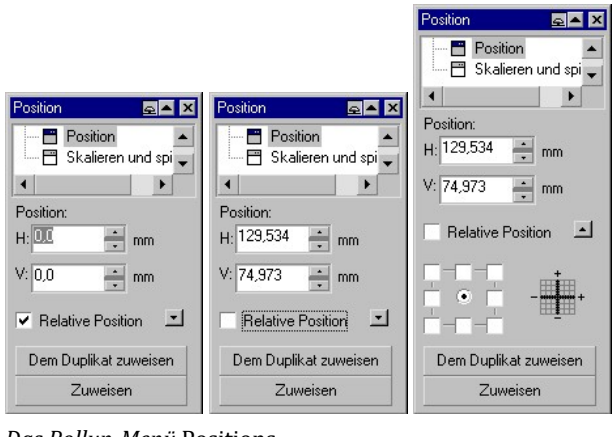
Die Eigenschaftsleiste beim ausgewählten Rechteck

Außerdem gibt es unter *Anordnen/Verändern/Position* oder der Tastenkombination Alt + F7 ein Rollup-Menü, in dem Sie die Objektposition verändern können. Dabei können Sie die Verschiebung relativ zur aktuellen Position vornehmen, wenn die Option markiert ist – wie im linken Teil des folgenden Bildes.

Der eingetragene Wert wird dann nicht vom Nullpunkt der Seite gemessen, sondern von der aktuellen Position des Objekts. So ist es zum Beispiel sehr einfach, ein Objekt um 5 Millimeter zur Seite zu schieben.

Unter H – für Horizontal – verschieben Sie die Objekte waagerecht. Geben Sie einen negativen Wert ein, wird nach links verschoben, ansonsten nach rechts. Unter V – für Vertikal – bewirken positive Werte ein Verschieben nach oben, negative Werte nach unten. Klar, daß Sie ein Objekt gleichzeitig horizontal und vertikal verschieben können.

Wenn Sie auf den kleinen Pfeil unten rechts klicken, wird das Rollup-Menü vergrößert. Sie sehen dann eine neun Felder große Matrix. Die Punkte entsprechen den Markierungspunkten des Objekts. Normalerweise werden die Maße immer vom Mittelpunkt des Objekts gemessen. Wenn Sie auf einen der Matrixfelder klicken, können Sie damit einen anderen Bezugspunkt festlegen. Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche werden die Eingaben auf das ausgewählte Objekt übertragen, mit *Dem Duplikat zuweisen* wird ein Duplikat mit den neuen Werten erstellt.



Das Rollup-Menü Positions

Pfeiltasten nutzen

Zu den präzisen Arten des Verschiebens gehört auch die Benutzung der Pfeiltasten. So lassen sich die Objekte schrittweise horizontal oder vertikal bewegen. Wie wir bereits beschrieben haben, wird die Schrittweite in den Optionen eingestellt. Wenn Sie zusätzlich die Umschalt-Taste drücken, wird beim Verschieben der doppelte Wert der Schrittweite verwendet.

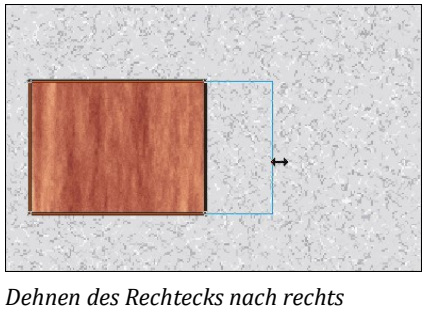
Dieses Verfahren ist oft das schnellste, wenn ein Objekt präzise horizontal oder vertikal verschoben werden soll, aber keine exakte Position im Verhältnis zum Nullpunkt notwendig ist.

Objekte dehnen

Die Markierungspunkte, die Sie um ein markiertes Objekt herum sehen, können Sie ebenfalls zum Verändern des Objekts verwenden. Mit den mittleren Markierungspunkten können Sie ein Objekt in der Höhe oder Breite verändern. Klicken Sie auf einen der Punkte, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Punkt auf die gewünschte neue Position.

Das Objekt wird normalerweise jeweils an der Seite, dessen Markierungspunkt Sie ausgewählt haben, gedehnt. Wie wir gleich beschreiben werden, kann dies aber auch verhindert werden.

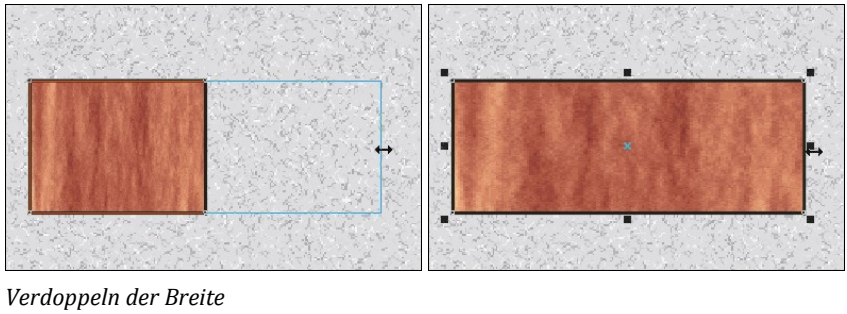
Die praktische, neue Vorschau in unterschiedlichen Qualitäten funktioniert beim Transformieren von Objekten leider nicht. Hier sehen Sie nur einen blauen Rahmen, der als Orientierung ausreichen muß.



Dehnen des Rechtecks nach rechts

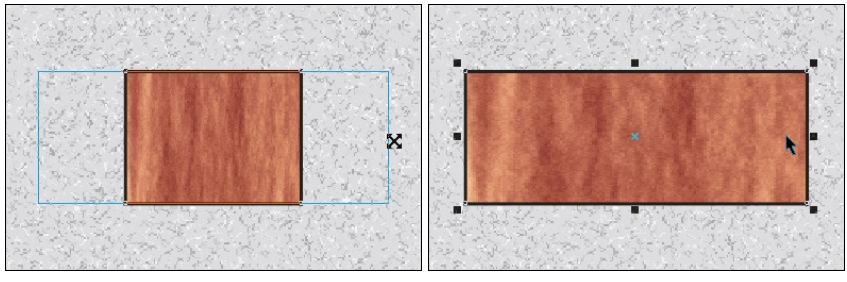
Tastenoptionen

Wenn Sie beim Dehnen die Strg-Taste gedrückt halten, sind nur 100 %-Schritte möglich. So können Sie leicht die Breite des Rechtecks verdoppeln, wie es das folgende Bild zeigt. Links sehen Sie das Bearbeitungsstadium, rechts das veränderte Ergebnis.



Verdoppeln der Breite

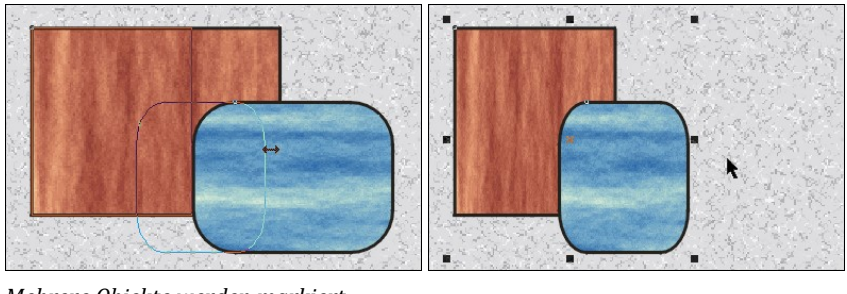
Halten Sie beim Dehnen die Umschalt-Taste gedrückt, wird das Rechteck gleichmäßig um den Mittelpunkt vergrößert. Diese Option ist wichtig, wenn Sie Objekte bereits zentriert ausgerichtet haben. Die Ausrichtung bleibt dann auch beim Vergrößern erhalten. Nachfolgend sehen Sie wieder links das Bearbeitungsstadium und rechts das Ergebnis.



Gleichmäßiges Dehnen um den Mittelpunkt

Mehrere markierte Objekte

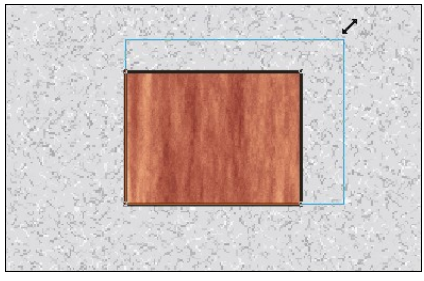
Alle Transformationen beziehen sich auf alle markierten Objekte. Sie werden alle im selben Maß verändert. Die beiden folgenden Bilder zeigen erneut links das Bearbeitungsstadium, rechts das Ergebnis.



Mehrere Objekte werden markiert

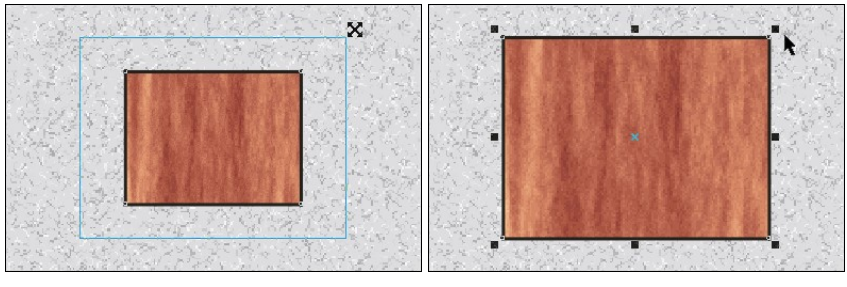
Objekte skalieren

Mit den äußeren Markierungspunkten werden Objekte skaliert – das heißt: Gleichmäßig vergrößert. Sie sehen den Skalierungs-Mauszeiger im nächsten Bild. Dort vergrößern wir das Rechteck nach rechts oben.



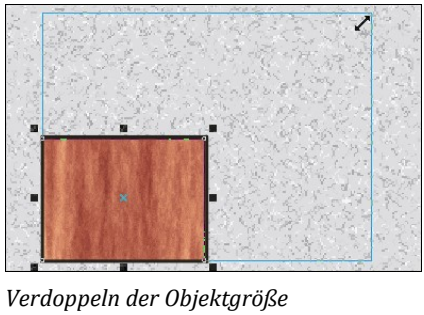
Skalieren des Rechtecks

Auch hier bewirkt das Drücken der Umschalt-Taste wieder ein Skalieren um den Mittelpunkt, wie die beiden nächsten Bilder belegen. Auch in diesem Fall bleiben zentrierte Ausrichtungen erhalten.



Gleichmäßiges Skalieren um den Objekt-Mittelpunkt

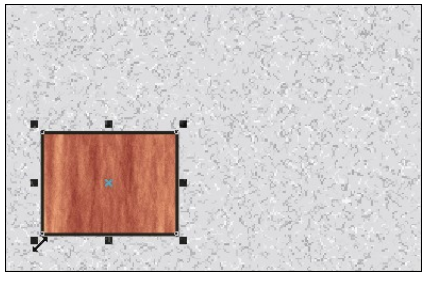
Mit der Strg-Taste sind auch hier wieder nur 100 %-Schritte möglich. So läßt sich die Größe eines Objekts leicht verdoppeln.



Verdoppeln der Objektgröße

Spiegeln von Objekten

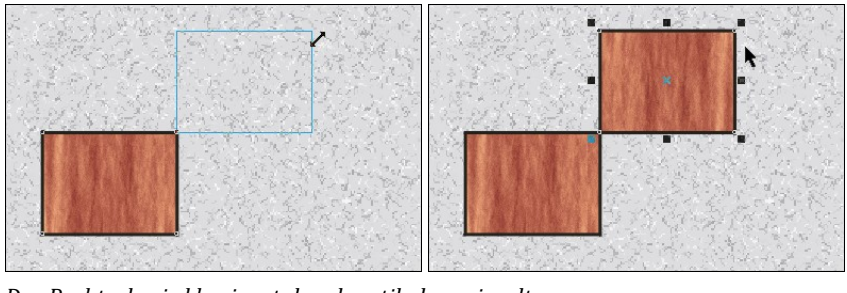
Die Markierungspunkte lassen sich auch verwenden, um Objekte mit Mausaktionen zu spiegeln. Klicken Sie zum Beispiel auf den unteren linken Markierungspunkt, wie Sie es im folgenden Bild sehen.



Auswählen des Markierungspunkts

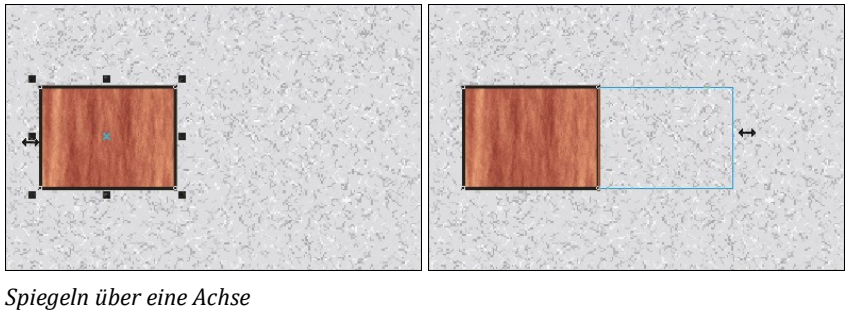
Ziehen Sie diesen Punkt nun zum Beispiel nach oben rechts, wenn das Objekt in diese Richtung gespiegelt werden soll. Natürlich können Sie das Objekt an allen Achsen spiegeln.

Um das Rechteck in seiner Größe zu erhalten, müssen Sie zusätzlich die Strg-Taste drücken. Wir haben außerdem beim Spiegeln einmal mit der rechten Maustaste gedrückt, um ein Duplikat zu erzeugen.



Das Rechteck wird horizontal und vertikal gespiegelt

Neben den Skalierungs-Markierungspunkten können Sie auch die mittleren Markierungspunkte zum Spiegeln über eine Achse verwenden. Führen Sie den Markierungspunkt dazu einfach über die gegenüberliegende Seite hinaus. Auch hier gilt: Wenn Sie die Strg-Taste drücken, können Sie die Maße des Objekts erhalten.



Spiegeln über eine Achse

Exaktes Skalieren

Für das Skalieren und Dehnen können Sie ebenfalls auf die Eigenschaftsleiste zurückgreifen. Die Objektgröße kann dann entweder per Maßangabe oder als prozentuale Veränderung angegeben werden. Für das Spiegeln stehen gesonderte Schaltflächen zur Verfügung.

Außerdem gibt es im *Transformations*-Rollup-Menü zwei Einträge: *Skalieren und Spiegeln* sowie *Größe*, die Sie auch über Alt + F9 und Alt + F10 aufrufen können. Im *Skalieren*-Rollup werden die Veränderungen prozentual angegeben, zum Spiegeln gibt es entsprechende Schaltflächen. Wenn die Option *Proportional* aktiv ist, bleiben die Größenverhältnisse des Objekts erhalten.

Im *Größen*-Rollup werden die Maße des ausgewählten Objekts angegeben. Sie können dort numerisch exakt verändert werden.

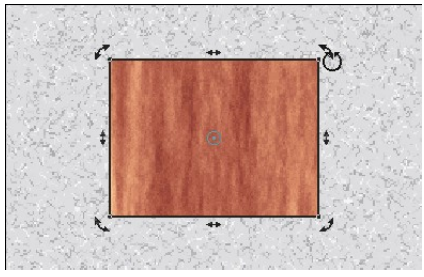
In beiden Rollup-Menüs können Sie den Bezugspunkt über die Matrix verändern, die Sie mit einem Klick auf den Pfeil im Fußbereich des Rollup-Menüs öffnen.

Die Rollup-Menüs Skalieren und Spiegeln *sowie* Größe

Objekte rotieren

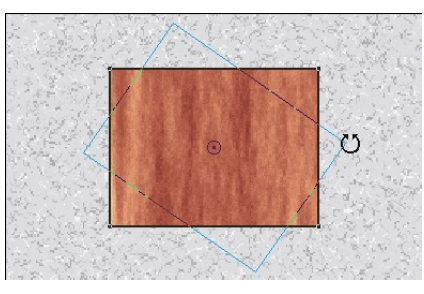
Klicken Sie auf ein Objekt, wenn es bereits markiert ist, schalten Sie in den Rotations-Modus um. Er ist an veränderten Markierungspunkten zu erkennen. Es sind jetzt lauter Pfeilsymbole.

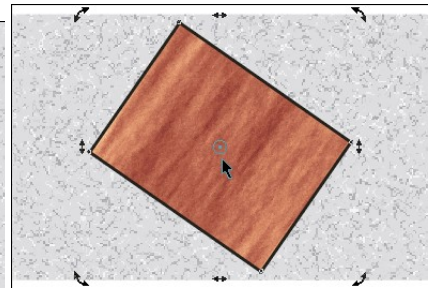
In der Mitte des Rechtecks sehen Sie nun einen Kreis. Dies ist der sogenannte Drehpunkt. Um ihn erfolgt die Rotation. An den Mauszeigern – die erscheinen, wenn Sie sich über den Symbolen befinden – erkennen Sie bereits die Möglichkeiten der Veränderung. An den äußeren Markierungspunkten ist das Drehen des Objekts möglich.



Der Rotations-Modus

Auch in diesem Modus zeigt ein Vorschaurahmen die Veränderung an. Beim Drehen werden Texturen – wie Sie in den folgenden Bildern sehen – mit gedreht.





Drehen des Rechtecks um den Drehpunkt

Tastenfunktionen

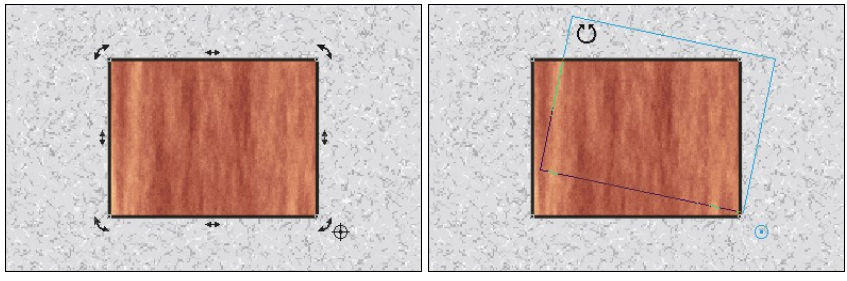
Wenn Sie beim Drehen die Strg-Taste drücken, sind Veränderungen nur in vorgegebenen Schritten möglich. Den Winkel können Sie in den Optionen – wie bereits beschrieben – verändern. Wird beim Drehen zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, läßt sich das Objekt gleichzeitig skalieren – die Proportion bleibt also erhalten. Bei gedrückter Alt-Taste läßt sich das Objekt während des Drehens auch gleichzeitig neigen.

Drehpunkt versetzen

Der Drehpunkt kann an eine beliebige Position verschoben werden. Sie sehen nachfolgend, daß wir ihn nach unten rechts versetzt haben. Danach wird die Drehung – wie Sie im rechten Teil sehen – um den neuen Drehpunkt ausgeführt.

Drehpunkt einrasten und zurücksetzen

Wenn Sie beim Verschieben des Drehpunkts die Strg-Taste gedrückt halten, rastet der Drehpunkt an allen Knotenpunkten und dem Objektzentrum ein. Auf diese Art läßt er sich auch leicht wieder auf den Ausgangspunkt in der Mitte zurücksetzen.



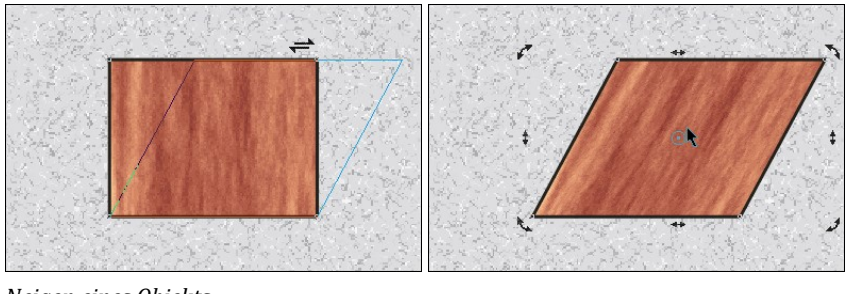
Versetzen des Drehpunkts

Objekte neigen

Mit den mittleren Markierungspunkten wird das Objekt geneigt. Auch hier bewirkt das Drücken der Strg-Taste eine Beschränkung. Bei gleichzeitigem Drücken der Alt-Taste ist zusätzlich das Drehen möglich.

Je nachdem, welchen der Markierungspunkte Sie wählen, wird das Objekt entweder horizontal oder vertikal geneigt. Eventuelle Füllmuster – wie in unserem Beispiel – werden entsprechend mit geneigt.

Im nächsten Bild sehen Sie wieder links das Bearbeitungsstadium, rechts das geneigte Objekt.



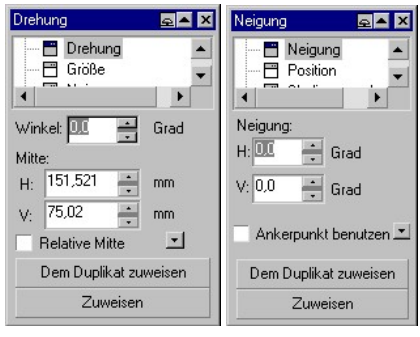
Neigen eines Objekts

Natürlich gibt es auch zum Rotieren Optionen in der Eigenschaftsleiste. Tragen Sie in das entsprechende Eingabefeld den gewünschten Rotationswinkel ein. Ein Versetzen des Drehpunktes funktioniert allerdings nicht über eine numerische Eingabe in der Eigenschaftsleiste.

Außerdem können Sie über die Tastenkombination Alt + F8 das *Rotations*-Rollup-Menü aufrufen. Mit der Tastenkombination Alt + F11 öffnen Sie das *Neigen*-Rollup.

Im *Rotations*-Rollup ist es möglich, den Drehpunkt präzise per Eingabe zu positionieren. Mit einer positiven Werteingabe drehen Sie nach rechts, mit einer negativen nach links.

Im *Neigen*-Rollup bewirken positive Werteingaben ein Neigen nach rechts oder oben, negative Eingaben die entgegengesetzte Richtung.



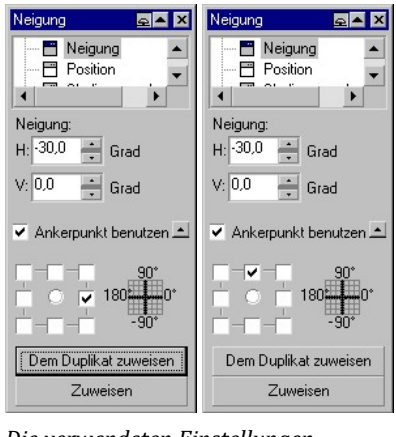
Das Rotations-*Rollup (links) und das* Neigen-*Rollup (rechts)*

Neigungsursprung ändern

Beim Neigen können Sie mit der Option *Ankerpunkt benutzen* den Neigungsursprung verändern. Sehen wir uns diese Wirkung zum Verständnis anhand eines Beispiels an:

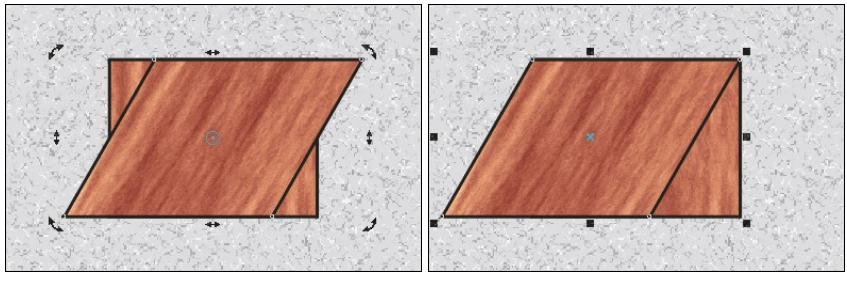
Klicken Sie dazu zunächst auf den kleinen Pfeil, um die Matrix zu öffnen. Dort können Sie den Punkt einstellen, um den das Objekt geneigt werden soll. Stellen Sie dann in einem der Eingabefelder die horizontale oder vertikale Neigung ein – wie wählten 30 Grad für die horizontale Neigung.

Damit Sie den Unterschied erkennen können, haben wir die Neigung jeweils einem Duplikat zugewiesen. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in den nachfolgend gezeigten Rollup-Menüs:



Die verwendeten Einstellungen

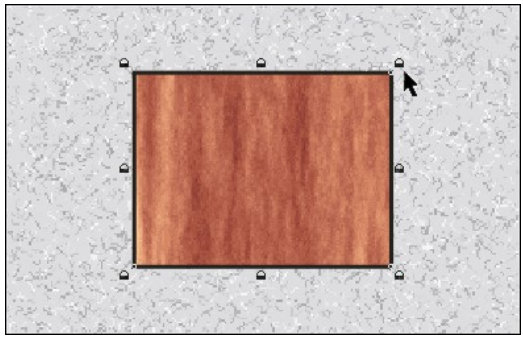
Die Einstellungen führten zu folgenden Ergebnissen. Sie sehen, daß das Ergebnis einmal aus der Mitte geneigt ist, und einmal nur nach links.



Zwei unterschiedliche Neigungen

Objekte sperren

Sie können erstmals in der aktuellen CorelDRAW-Version Objekte entweder über das *Anordnen*-Menü oder das Popup-Menü der rechten Maustaste sperren. So kann das Objekt zwar ausgewählt, aber nicht bearbeitet werden. Kleine Schloß-Symbole zeigen diese gesperrten Objekte an.



Ein gesperrtes Objekt

Nur Einzelobjekte

Falls Sie ein Gruppenmitglied ausgewählt haben, kann dies nicht gesperrt werden. Dazu muß zuerst die Gruppierung aufgehoben werden.

Kein Versehen

Die *Sperren*-Option ist sehr nützlich. So kann es nicht mehr passieren, daß Sie versehentlich Objekte verändern oder verschieben.

Objekte kopieren

Im *Bearbeiten*-Menü finden Sie Kopieroptionen, die Sie eigentlich nicht benötigen. Die Tastenkombination Strg + C für Kopieren und Strg + X für

Ausschneiden sowie Strg + V zum Einfügen entsprechen dem Windows-Standard und sind Ihnen sicherlich bekannt.

Mit der Tastenkombination Strg + D erzeugen Sie ein Duplikat, das versetzt angeordnet wird. Wie weit das Duplikat vom Original entfernt ist, legen Sie in den Optionen fest.

Objekte löschen

Die einfachste Art Objekte zu löschen, besteht darin Sie entweder im *Objekt-Manager* oder auf der Arbeitsfläche zu markieren, und die ESC-Taste zu drücken. Es gibt im *Bearbeiten*-Menü aber auch eine entsprechende Funktion.

Objekteigenschaften

Ebenfalls im *Bearbeiten*-Menü finden Sie die Funktion *Eigenschaften.* Sie erreichen diese Option auch über das Popup-Menü der rechten Maustaste. Nach dem Aufruf wird ein Docker-Fenster geöffnet, in dem alle Eigenschaften eines Objekts zusammengefaßt sind.

Auf verschiedenen Registerkarten sind alle Eigenschaften untergebracht. Sie können direkt von hier aus verändert werden.

Objekt-Eigenschaften-*Docker*

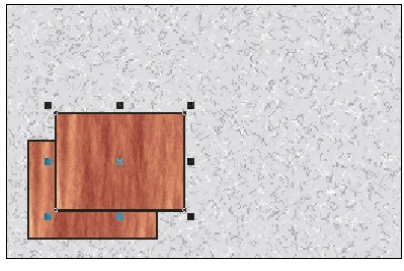
Alles retour

Mit der Funktion *Anordnen/Änderungen zurücknehmen* werden alle Veränderungen des Objekts zurückgenommen. Das Objekt hat dann wieder alle Eigenschaften und die Größe, in der Sie es konstruiert haben.

6.6 Klone erzeugen

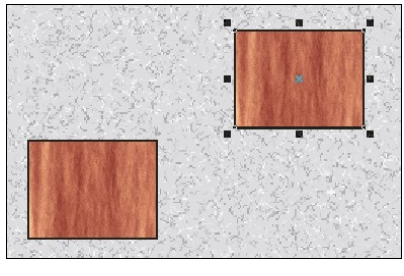
Es gibt noch eine besondere Art von Objekten: Die Klone. Die Funktion zum Erstellen solcher Objekte finden Sie ebenfalls im *Bearbeiten*-Menü. Sehen wir uns an einem Beispiel an, was es damit auf sich hat.

1. Markieren Sie das Rechteck, und rufen Sie die Option *Bearbeiten/Klonen* auf. Zunächst sieht es so aus, als sei ein normales Duplikat erzeugt worden.



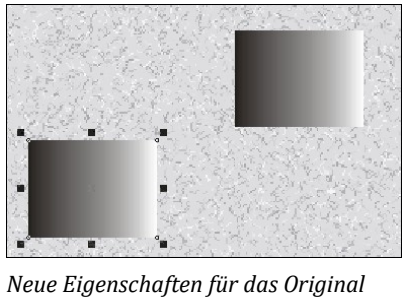
Ein geklontes Objekt

2. Das geklonte Objekt läßt sich fast normal behandeln. Sie können es verschieben und verändern:



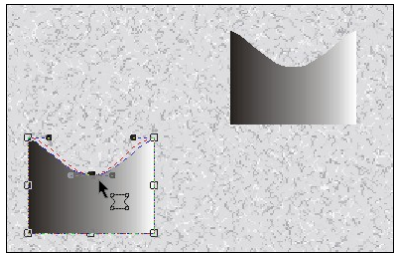
Das geklonte Objekt wird verschoben

3. Der Unterschied zu einem normalen Duplikat wird sichtbar, wenn Sie Eigenschaften des Originals verändern. Versehen Sie das Original mit neuen Umriß- oder Füllungsattributen, werden diese gleichzeitig beim geklonten Objekt geändert.



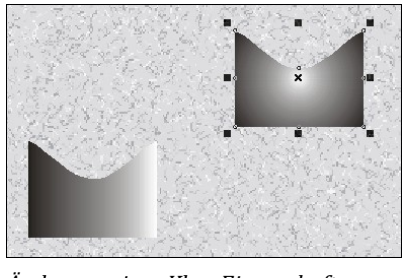
Neue Eigenschaften für das Original

4. Auch wenn Sie die Knotenpunkte des Originals bearbeiten, oder zum Beispiel beim Rechteck die Ecken abrunden, werden beide Objekte verändert. Selbst Effekte, wie zum Beispiel eine Hüllenform, werden auf den Klon übertragen – wie nachfolgend zu sehen ist.



Eine übertragene Hülle

5. Die geklonten Objekte können auch selbständig bearbeitet werden. Weisen Sie zum Beispiel dem Klon eine neue Füllung zu, entfällt für diese eine Eigenschaft die Koppelung. Alle anderen Attribute bleiben aber weiterhin mit dem Original verbunden.



Änderung einer Klon-Eigenschaft

Klone lassen sich immer dann einsetzen, wenn bestimmte Attribute bei mehreren Objekten gleich sein sollen. Bei zwei Objekten ist die Übersicht noch einfach, bei komplexen Modellen finden Sie aber unter Umständen nicht alle Objekte wieder. Außerdem wäre es mühselig alle betreffenden Objekte auszuwählenb, und die Eigenschaft zu ändern. Mit Klonen brauchen Sie sich darum nicht zu kümmern. Ändern Sie das Original, und alle Klone werden automatisch mit geändert.

Zusätzlich zum *Objekt-Manager* sehen Sie auch in der Statuszeile, ob es sich bei dem ausgewählten Objekt um ein Original oder einen Klon handelt.

Originale und Klone wiederfinden

Wenn Sie innerhalb eines Dokuments viel mit Klonen gearbeitet haben, kann es schwer sein, die Originale wieder aufzufinden. Im Popup-Menü von Klonen finden Sie Optionen zum Auswählen des Originals oder der anderen Klone.

Falls Sie eine Eigenschaft eines Klons vom Original getrennt haben, können Sie dies – ebenfalls über das Popup-Men – mit der Funktion zurücknehmen. In dem Dialogfeld sind nur die veränderten Eigenschaften aktiviert.

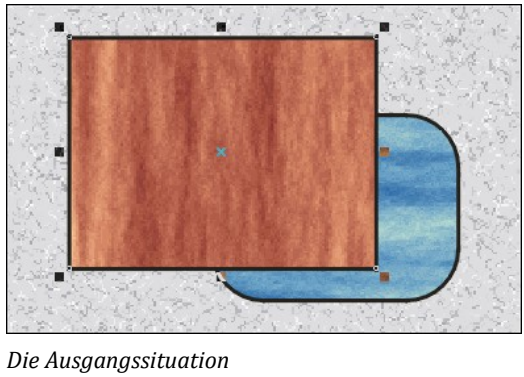
Rücknahme der abgetrennten Eigenschaften

6.7 Objekte kombinieren

Mit den Werkzeugen, die wir Ihnen bisher vorgestellt haben, erzeugen Sie immer geschlossene Objekte. Wenn Sie diese Objekte mit Löchern versehen wollen, müssen Sie eine Funktion verwenden, die wir gelegentlich in den Workshops schon kurz erwähnt hatten: Die *Kombinieren*-Funktion. Sie finden diese Funktion im Menü *Anordnen,* alternativ dazu kann sie mit der Tastenkombination Strg + L aufgerufen werden.

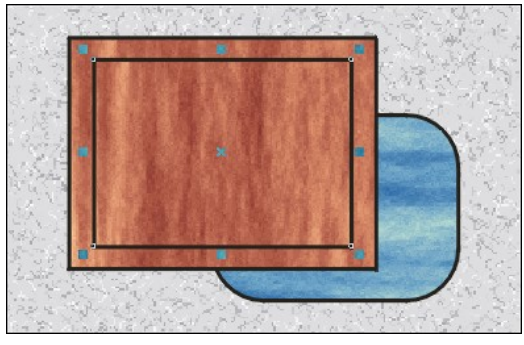
Beim Kombinieren werden zwei einzelne Objekte zu einem zusammengefaßt. Anders als beim Gruppieren entsteht hierbei ein einziges neues Objekt. Sehen wir uns diese Möglichkeit einmal an:

1. Wir wollen aus unserem „Holzrechteck“ einen Rahmen machen. Unter dem Rechteck liegt das zweite Rechteck, das anschließend unter dem neuen Objekt durchscheinen soll.



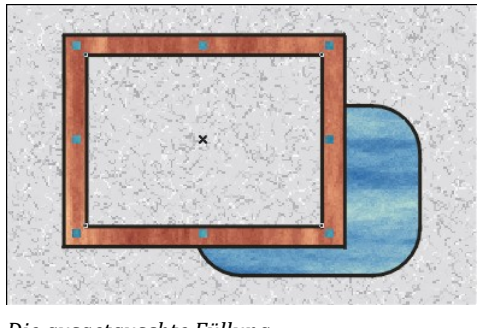
Die Ausgangssituation

2. Zunächst konstruieren wir ein Duplikat des Rechtecks, das kleiner ist als das Original. Das Duplikat ist über dem größeren Rechteck plaziert, da es ja später konstruiert wurde. Um die zentrierte Ausrichtung zu erreichen, drücken Sie beim Duplizieren die Strg-Taste. Sie wissen ja: Das Duplikat erstellen Sie, wenn Sie beim Skalieren einmal mit der rechten Maustaste klicken.



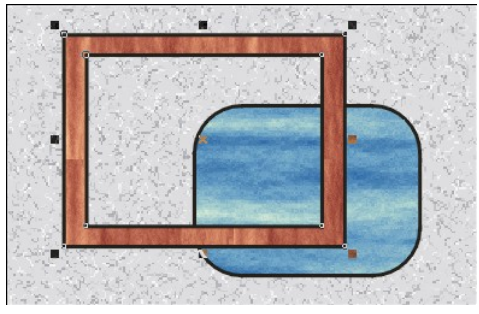
Ein Duplikat

3. Nun könnte man auf den Gedanken kommen, das neue Rechteck einfach mit der Füllung des Untergrunds zu versehen. So entsteht etwas ähnliches wie ein Loch. Die gewünschte Wirkung kann damit allerdings nicht erreicht werden, da das untenliegende, zweite Objekt nicht zu sehen ist.



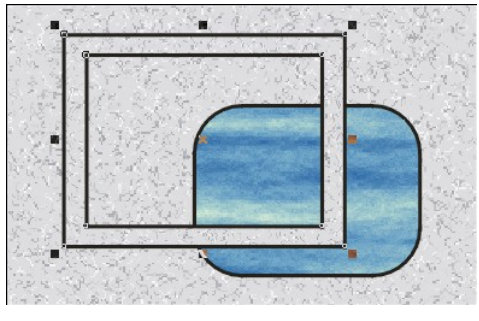
Die ausgetauschte Füllung

4. Markieren Sie nun zusätzlich zum kleinere Duplikat auch das darunterliegende Holzrechteck. Wenn Sie diese beiden Objekte nun kombinieren, erhalten Sie die gewünschte Wirkung: Das unten liegende Objekt scheint nun durch:



Eine Kombination

5. Das neue Kombinationsobjekt erhält übrigens automatisch die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts – in unserem Beispiel also des Holzobjekts. Wenn Sie das kleinere – umgefüllte Duplikat zuletzt auswählen, erhalten Sie das folgende Ergebnis:



Eine andere Füllung

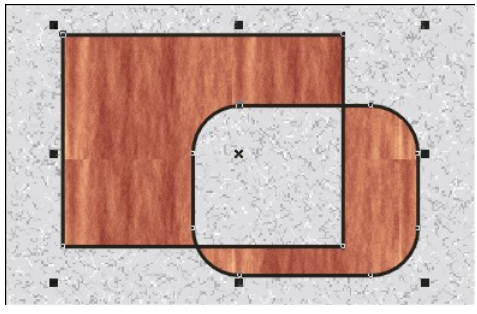
Wieder aufheben

Mit der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* wird die Kombination wieder getrennt. Es entstehen dann wieder zwei einzelne Objekte

Eine Füllung

Mit Kombinationen sind auch Nachteile verbunden. Kombinierte Objekte können immer nur eine einzige Füllung besitzen. Sehen Sie dazu die folgenden Beispiele an.

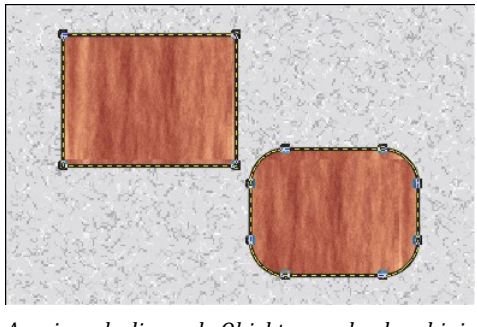
Die zu kombinierenden Objekt können sich auch überlappen. Wir probieren dies an unseren beiden Ausgangsobjekten aus. Sie sehen, daß die Fläche, die von beiden Objekten belegt wird, nun als ein Loch zu sehen ist:



Überlappende, kombinierte Objekte

Sie können auch noch einen Schritt weitergehen: Die Objekte benötigen keinen Überlappungspunkt, um kombiniert zu werden. Nachfolgend haben wir die beiden Objekte verkleinert und auseinandergeschoben. Anschließend wurden die beiden Objekte kombiniert.

Um die Kombination zu erkennen, haben wir im Knotenbearbeitungsmodus alle Knotenpunkte des Objekts markiert.



Auseinanderliegende Objekte wurden kombiniert

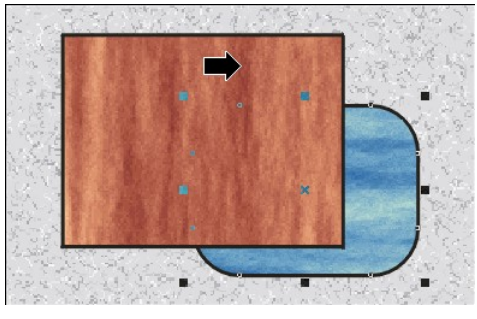
6.8 Objekte verschmelzen

Um Objekte miteinander zu verbinden gibt es im Menü *Anordnen* weitere Funktionen. Nehmen wir das vorletzte Beispiel. Dort entstand durch eine Kombination ein Loch, in dem Bereich, den beide Objekte belegt haben.

Markieren Sie nun das untenliegende Objekt, und rufen Sie die Funktion *Anordnen/Verschmelzen* auf. Dann wird ein Rollup-Menü geöffnet, das Sie nachfolgend sehen:

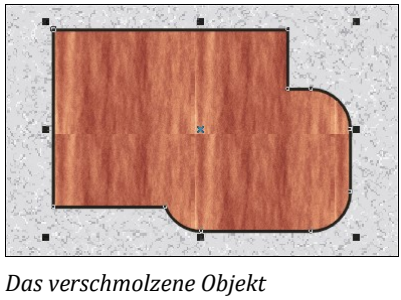
Das Verschmelzen-*Rollup*

Wenn Sie die Schaltfläche *Verschmelzen mit* aufrufen, erscheint ein Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt klicken müssen, mit dem das markierte Rechteck verschmolzen werden soll.



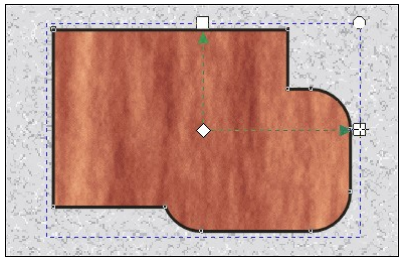
Festlegen des Verschmelzungs-Objekts

Beim Verschmelzen entsteht ein neues Objekt bei dem nur noch die Außenkonturen enthalten sind. Alle innenliegenden Linien werden entfernt. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild. Auch hier stammen die Umriß- und Füllungsattribute vom zuletzt markierten Objekt. Deshalb hatten wir das untenliegende Objekt zuerst markiert.



Das verschmolzene Objekt

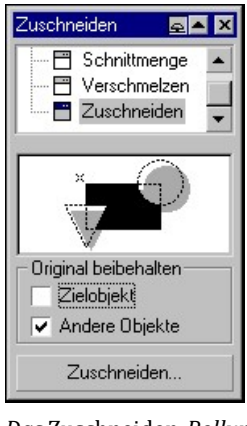
Bei unserer Textur führte das Verschmelzen dazu, daß die Textur nicht mehr korrekt plaziert ist. Wählen Sie das *Interaktive Füllungs*-Werkzeug aus, um die Lage der Textur zu korrigieren, wie Sie es im folgenden Bild sehen:



Die korrigierte Textur

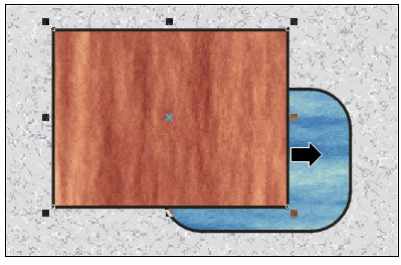
6.9 Objekte zuschneiden

Mit der Funktion *Anordnen/Zuschneiden* öffnen Sie das folgende Rollup-Menü. Mit dieser Funktion können Sie von Objekten Teile abschneiden, indem Sie andere Elemente im Bild verwenden. Markieren Sie bei dieser Funktion zuerst das Objekt, das Sie zum Zuschneiden verwenden wollen. Wir verwenden dazu das Rechteck mit der Holzstruktur. Dieses Rechteck wollen wir nun verwenden, um das darunterliegende Element zurechtzuschneiden.



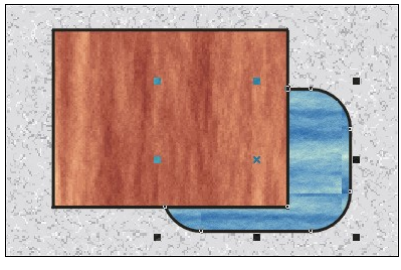
Das Zuschneiden-*Rollup-Menü*

Klicken Sie mit dem Pfeil der erscheint, wenn Sie die Schaltfläche *Zuschneiden* im Rollup-Menü aufgerufen haben auf das untenliegende Rechteck:



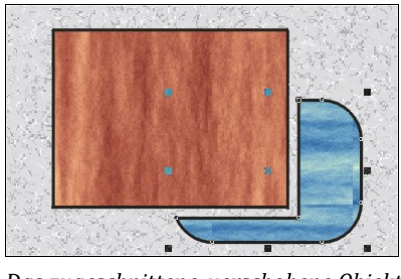
Festlegen des zuzuschneidenden Objekts

Nach dem Zuschneiden sehen Sie zunächst keinen Unterschied – wie das folgende Bild belegt:



Kein Unterschied?

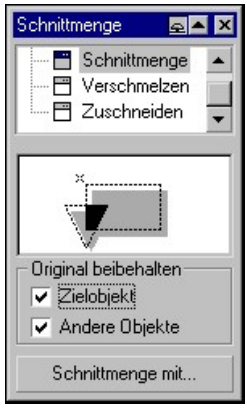
Verschieben Sie aber nun das zugeschnittene Objekt, ist der Unterschied offensichtlich – der Teil, den das Rechteck zuvor bedeckt hat, fehlt nun. Sie sehen dies im nächsten Bild:



Das zugeschnittene, verschobene Objekt

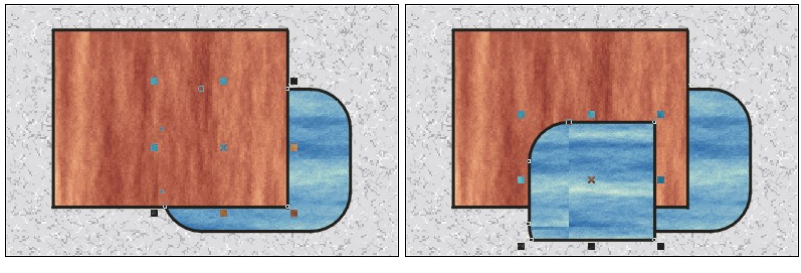
6.10. Schnittmenge

Die dritte der Optionen heißt *Schnittmenge.* Dafür steht ein weiteres Rollup-Menü zur Verfügung. Wie Sie sich bei der Bezeichnung sicherlich fast gedacht haben, wird hier der überlappende Bereich freigestellt. Wir markieren wieder zuerst das „Holzrechteck“. Danach erscheint wieder ein Pfeil, mit dem auf das Schnittmengenobjekt gezeigt werden muß.



Das Schnittmengen-*Rollup-Menü*

Nach dem Aufruf ist in unserem Beispiel zunächst kein Unterschied zu sehen – außer der Markierung des neuen Objekts. Das kommt daher, weil das neue Objekt im Untergrund liegt. Plazieren Sie es an der obersten Stelle im Objektstapel. Wir haben es zusätzlich verschoben, um den Unterschied kenntlich zu machen. Das Ergebnis sehen Sie im rechten Teil des folgenden Bildes.



Die gebildete Schnittmenge

Originale behalten

In den Optionen des Rollup-Menüs können Sie bei den drei vorgestellten Optionen angeben, ob die Originalobjekte erhalten bleiben sollen.

6.11 Das Messer

Die nächsten Funktionen zum Ändern von Objekten sind im *Formbearbeitungs*-Flyout-Menü zu finden. Mit dem *Messer* erfüllen Sie eine ähnliche Aufgabe wie beim Zuschneiden, allerdings benötigen Sie hierfür kein „Hilfsobjekt“. Das Symbol sehen Sie oben abgebildet.

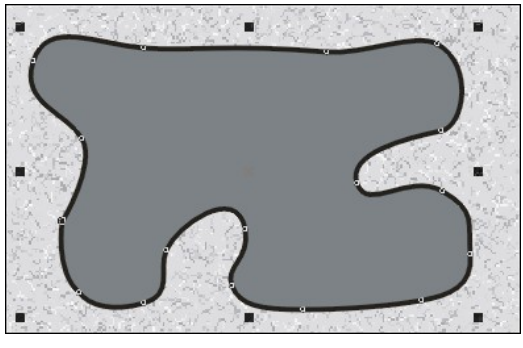
Im Gegensatz zu den Vorgängerversionen können Sie nun auch freie Kurvenformen schneiden – bisher waren nur gerade Schnitte möglich.

Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte der Reihe nach an. Dafür konstruieren wir zunächst ein geeignetes, unförmiges Objekt, das wir mit dem *Bézier*-Werkzeug gezeichnet haben.

Falls Sie kein Objekt markiert haben, können Sie dies mit dem Hilfsmittel *Messer*-Werkzeug nachholen.

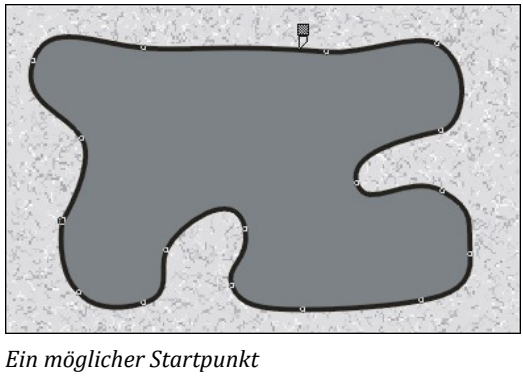
Anfang und Ende

Jeder Schnitt muß auf einer Kontur beginnen und enden. Dazwischen können Sie willkürliche Linien zeichnen.



Das Ausgangsobjekt

Die Stellen, an denen Sie mit dem Schnitt beginnen können, werden durch ein senkrecht stehendes Messer angezeigt. Klicken Sie dann, um mit dem Zeichnen der Linie zu beginnen.

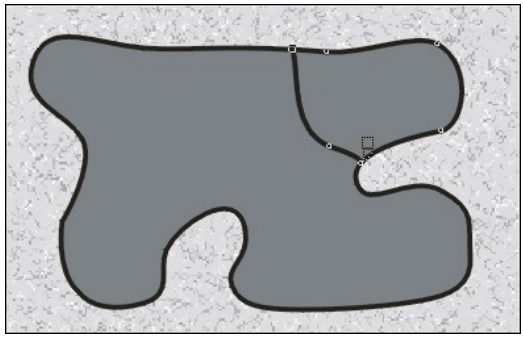


Ein möglicher Startpunkt

Gerade Linie

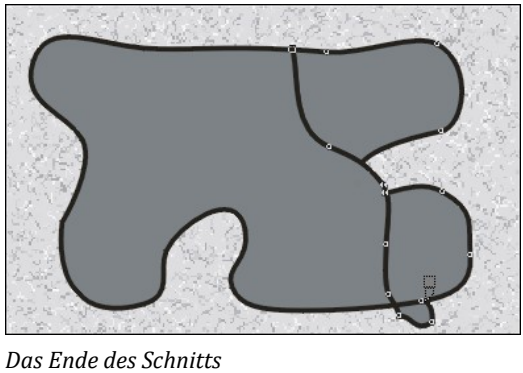
Wenn Sie nur einmal klicken, können Sie die bereits bekannte gerade Linie zum Schneiden verwenden. Halten Sie aber die Maustaste nach dem ersten Klick gedrückt, wird eine freie Linie gezeichnet.

Neu ist auch die Möglichkeit, über die Kontur hinauszeichnen zu können. So setzen wir im folgenden Bild nicht ab, sondern halten die Maustaste gedrückt, und zeichnen weiter.



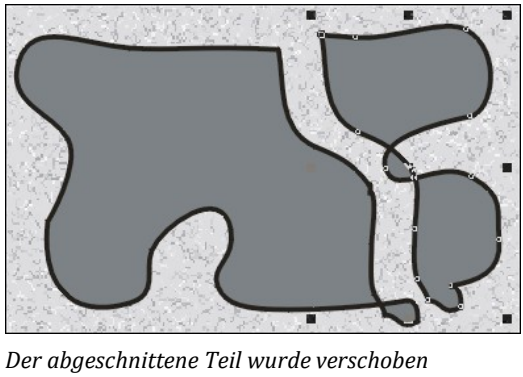
Eine Ausbuchtung wird überbrückt

Wichtig ist nur, daß Sie am Ende bei einer Kontur absetzen – wie im folgenden Bild gezeigt:



Das Ende des Schnitts

Nach dem Schnitt wird das Objekt markiert. Verschieben Sie es, um das Ergebnis beurteilen zu können. Sie sehen dann, daß auch „Ausbuchtungen“ gezeichnet wurden, wo Sie über die Kontur hinaus gearbeitet haben. Auch diese Funktion ist in der aktuellen Version hinzugekommen.



Der abgeschnittene Teil wurde verschoben

Optionen

In den Optionen dieses Werkzeugs können Sie einstellen, ob die zerschnittenen Bereiche automatisch geschlossen werden, oder ob offene Kurvenobjekte als Ergebnis entstehen sollen. Diese Option ist auch in der Eigenschaftsleiste einzustellen.

Die Messer-*Hilfsmittel-Eigenschaftsleiste*

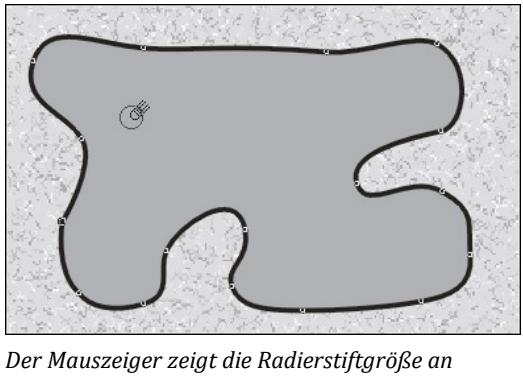
6.12 Das Radiergummi

Das Radiergummi hat eine gewisse Verwandtschaft mit dem *Messer*-Hilfsmittel. Allerdings können Sie hier eine Stiftdicke vorgeben, in der Löcher geschnitten werden sollen. Die Einstellung wird über die Eigenschaftsleiste vorgenommen, die Sie nachfolgend sehen:

Die Eigenschaftsleiste des Radierers

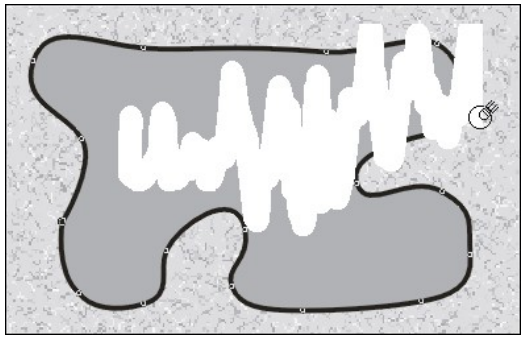
Sehen wir uns die Wirkungsweise an unserem Beispiel genauer an. Dazu stellen wir zuerst den Wert der Stiftbreite in der Eigenschaftsleiste ein. Wir verwendeten hier zwei Millimeter. Das geeignete Maß ist natürlich abhängig von der Größe des Objekts. Wenn Sie zum Zeichnen ansetzen, sehen Sie die Größe des Radierstifts in Form eines Kreises. Wir zeigen dieses Symbol im nächsten Bild.

Außerdem haben wir die Option *Automatisch reduzieren* aktiviert. Damit werden die Knotenpunkte – die beim freien Radieren entstehen – auf ein Minimum reduziert.



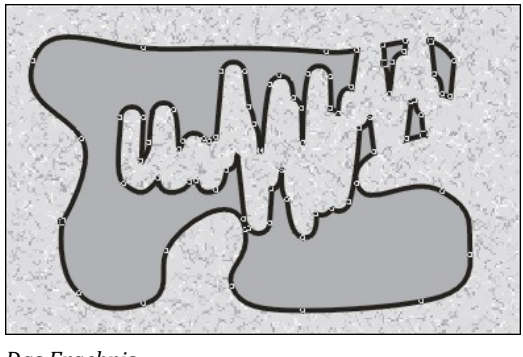
Der Mauszeiger zeigt die Radierstiftgröße an

„Malen“ Sie die Form, die Sie aus dem Objekt herausschneiden wollen. Dabei müssen Sie sich allerdings auf Ihre ruhige Zeichenhand verlassen. Die radierten Stellen werden während des Zeichnens weiß hervorgehoben. So haben Sie eine gute Orientierung des späteren Ergebnisses.



Radieren während des Bearbeitens

Nachdem Sie die Maustaste loslassen, werden Knotenpunkte entlang der gezeichneten Form generiert. Sie sehen diese neuen Knotenpunkte im nächsten Bild.



Das Ergebnis

Form und Füllung egal

Sie können alle verfügbaren Objekte mit dem *Radierer*-Hilfsmittel bearbeiten. Außerdem ist es auch interessant, daß Sie selbst Bitmap-Bilder mit dem *Radierer* verändern können.

Verwandtschaften

Diese Funktion erfüllt eine sehr ähnliche Aufgabe wie die Kombinieren-Funktion. Allerdings haben Sie dort mehr Möglichkeiten die Form vor dem Kombinieren anzupassen. Falls Sie nach dem Radieren die Form korrigieren wollen, müssen Sie das Hilfsmittel *Form* verwenden, und die neu entstandenen Knotenpunkte bearbeiten.

Objekte, Objekte, Objekte

In diesem Kapitel haben Sie alles erfahren, was für die Konstruktion von Objekten und deren Bearbeitung wichtig ist. Die Bearbeitung von Knotenpunkten haben wir hier ausgespart. Diese Beschreibung heben wir uns für ein späteres Kapitel auf.

Die Möglichkeiten sind sehr zahlreich, wie Sie bemerkt haben. Sie brauchen aber keine Angst zu haben, den Überblick zu verlieren. Sie müssen ja nicht alles einsetzen, was Ihnen CorelDRAW an Funktionen anbietet. Bei einigen Funktionen ist der praktische Nutzen sowieso nicht so recht erkennbar.

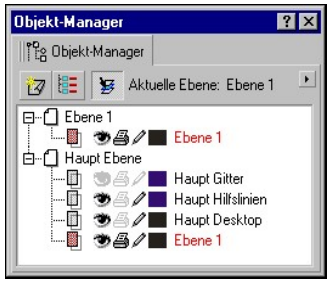
Auch die verfügbaren Tastenkombination brauchen Sie sich nicht unbedingt alle zu merken. Probieren Sie einfach aus, was passiert wenn Sie die Umschalt-, Strg- oder die Alt-Taste drücken. Eine passender Mauszeiger zeigt Ihnen meist, was für eine Zusatzoption dann verfügbar wird. Außerdem können Sie die Meldungen in der Statuszeile beobachten.

7. Grafiken durchdacht organisieren

Jedes Dokument ist nach einem bestimmten Schema aufgebaut, das wir uns in diesem Kapitel ansehen wollen. Jedes Objekt hat innerhalb des Dokuments seine feste Position. In früheren CorelDRAW-Versionen waren die Bearbeitungen etwas undurchschaubar. Mit dem *Objekt-Manager* wurde die Bearbeitung deutlich erleichtert. Der ehemalige Ebenen-Manager existiert inzwischen nicht mehr. Die Funktionen sind nun ebenfalls im *Objekt-Manager* integriert. Aber sehen wir uns den Aufbau der Reihe nach an.

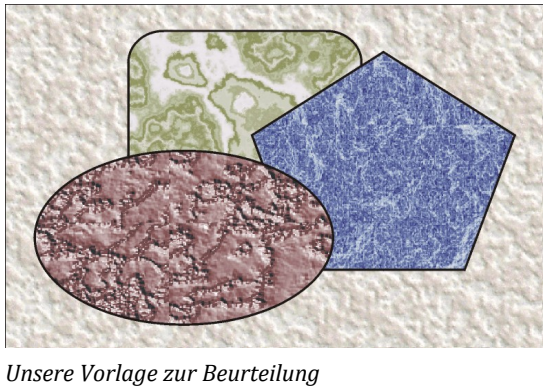
7.1 Objektlage ändern

Sofort nach dem Erstellen eines neuen Dokuments sind einige Elemente enthalten. Sie werden von CorelDRAW automatisch generiert. Sie sehen diese „Grundausstattung“ im Objekt-Manager, den wir im folgenden Bild zeigen.



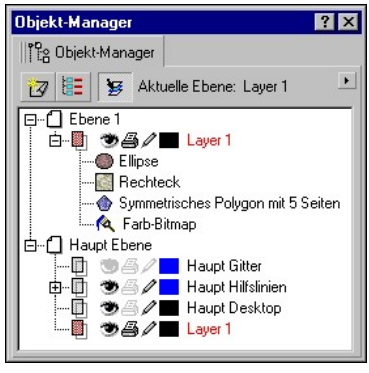
Ein neues Dokument ist erstellt

Um die Aufbauten besser beurteilen zu können, konstruieren wir nun einige Objekte, die wir mit Füllmustern gefüllt haben. Der Hintergrund besteht aus einem Bitmap.



Unsere Vorlage zur Beurteilung

Die dazugehörende Ansicht hat nunmehr folgendes Aussehen. Sie sehen, daß die neuen Objekte in die Liste aufgenommen wurden.



Die neuen Elemente wurden in den Objekt-Manager *aufgenommen*

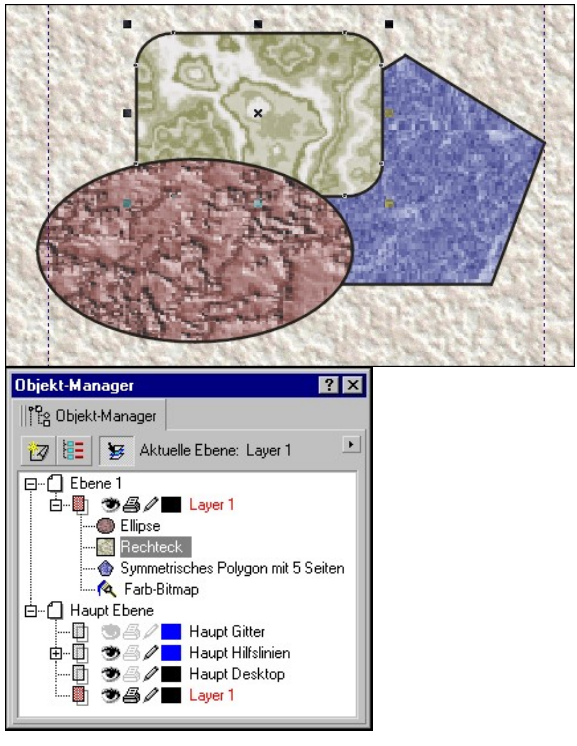
An unserem Ausgangsbild lassen sich bereits einige Dinge beurteilen: Der Hintergrund wurde als erstes konstruiert, das mittlere Rechteck als zweites, das Fünfeck danach und als letztes die Ellipse. Dieser Rückschluß ist möglich, da die Elemente in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander geschichtet werden. Durch die Art des Abdeckens läßt sich deshalb erkennen, wann welches Element konstruiert wurde, die linke Ellipse ist nämlich als einzige voll sichtbar, von allen anderen werden Teile verdeckt.

Objekte im Objektstapel verschieben

Stellen Sie sich das CorelDRAW-Dokument wie einen Stapel vor. Jedes einzelne Objekt ist ein eigenes Teil innerhalb des Stapels. Um die Position von Objekten innerhalb dieses „Gesamtstapels“ zu verändern, können Sie die Funktionen im Untermenü *Anordnen/Anordnung* verwenden.

Alternativ dazu gibt es Tastenkombinationen zum Verschieben. Am leichtesten können Sie die Änderungen aber im *Objekt-Manager* vornehmen. Dort sind die Lagen der Objekte alle gut zu erkennen, da die Auflistung der Position im Stapel entspricht. Was zuoberst in der Auflistung angezeigt wird, liegt auch ganz oben im Stapel. Dies erkennen Sie auch an den Bezeichnungen in der Ansicht des *Objekt-Managers*.

Probieren wir die Optionen einmal aus: Markieren Sie zunächst das Rechteck. Es soll um eine Position innerhalb des Objektstapels nach oben geschoben werden. Gehen wir alle möglichen Varianten durch. Rufen Sie also entweder die Funktion *Anordnen/Anordnung/Eins nach vorne* auf, oder drücken Sie die Tastenkombination Strg + Bild-nach-oben. Danach sehen Sie im Objekt-Manager ebenfalls die veränderte Anordnung. Im nächsten Bild sehen Sie einerseits die veränderte Ansicht im *Objekt-Manager* sowie das neue Bild.



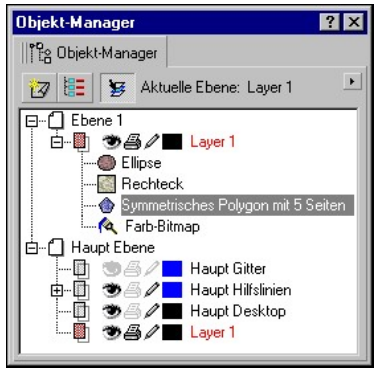
Veränderung der Position des Rechtecks

Das Rechteck verdeckt nun das Fünfeck – es ist im Objektstapel eine Position nach oben gerutscht.

Objekte im Objekt-Manager verschieben

Nun wollen wir das Fünfeck wieder eine Position höher plazieren. Dieses Mal wollen wir dazu allerdings ausschließlich den *Objekt-Manager* verwenden.

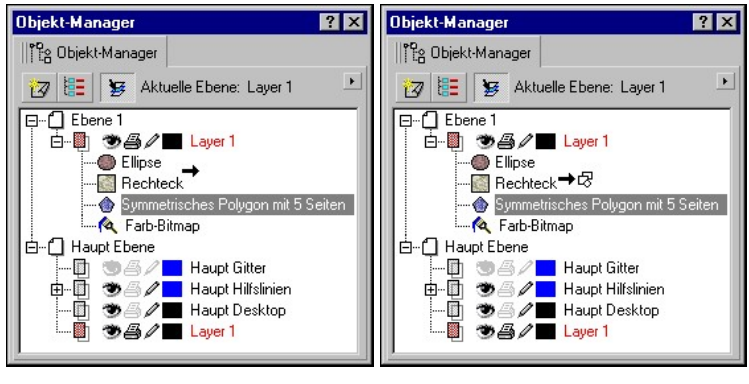
1. Markieren Sie als erstes das Fünfeck im *Objekt-Manager*. Sie erkennen es einerseits an dem kleinen Vorschaubild, andererseits an der Objekt-Bezeichnung.



Das markierte Fünfeck im Objekt-Manager

2. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und verschieben Sie das Objekt. Unterschiedliche Symbole zeigen Ihnen an, was mit dem Objekt nach dem Loslassen der Maustaste passiert.

   Nachfolgend sehen Sie im linken Bild, daß das Fünfeck über dem Rechteck eingefügt wird. Im rechten Teil zeigt das Symbol an, daß eine Gruppe mit dem Rechteck gebildet würde. Wir wollen aber das Fünfeck nur verschieben, deshalb wählen wir die linke Variante.

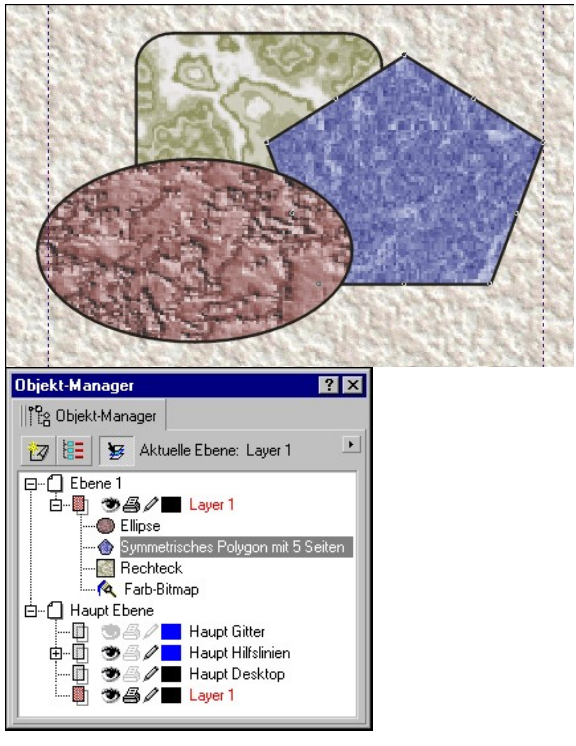


Links: Verschieben im Objektstapel, rechts gruppieren mit dem Rechteck

Drag & Drop-Aktionen

Das war's schon. Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Fünfeck innerhalb des Objektstapels um eine Position nach oben verschoben. Da es nun wieder über dem Rechteck liegt, verdeckt es auch wieder Teile dieses Rechtecks, wie Sie im linken Teil des folgenden Bildes sehen.

Diese Art des Verschiebens mit Mausaktionen nennt man Drag & Drop. Innerhalb des *Objekt-Managers* können Sie die meisten der Aktionen per Drag & Drop durchführen, was die Arbeit enorm erleichtert. Außerdem ist die Objekthierarchie besser zu verstehen.



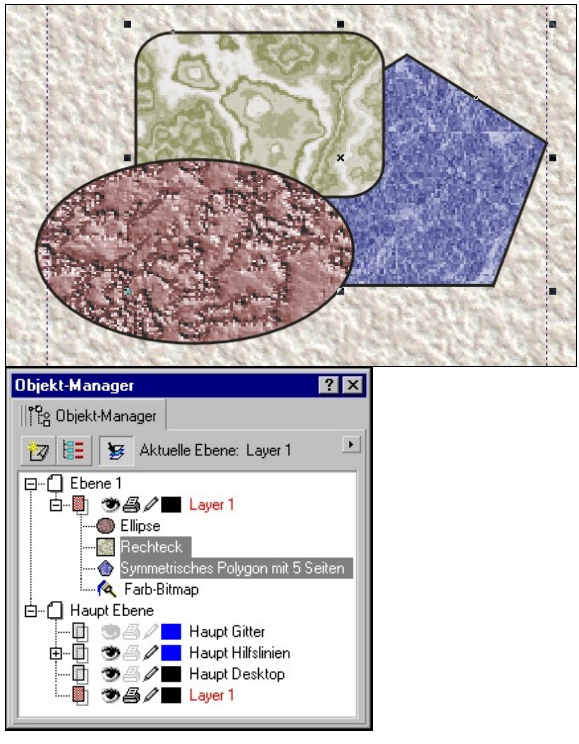
Das Ergebnis des Verschiebens

Verschieben in großen Dokumenten

Wenn das Dokument mit vielen Seiten und Objekten gefüllt ist, werden die Aktionen etwas schwieriger. Die Liste kann dann unter Umständen sehr lang werden. Sie wird leider nicht automatisch weiter gescrollt. Deshalb müssen Sie eventuell das Objekt „zwischenablegen“.

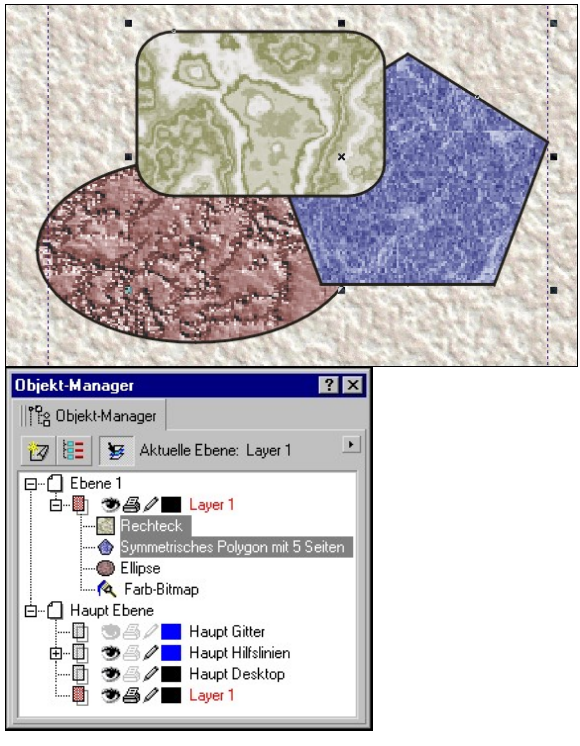
Mehrere Objekte verschieben

Natürlich können auch mehrere Objekte gleichzeitig verschoben werden. Markieren Sie als erstes die betreffenden Objekte, bei unserem nächsten Beispiel sind es die beiden untenliegenden Elemente:



Die beiden unteren Objekte sind markiert

Mit dem Befehl Strg + Bild-nach-oben werden die beiden Objekte nun oberhalb der Ellipse plaziert. Das liegt daran, daß die beiden Objekte als eine Art „temporäre Gruppe“ – also als ein einzelnes Objekt – behandelt werden. Dieses „eine“ Objekt wird dann über dem anderen – der Ellipse – plaziert.



Verschieben mehrerer Objekte

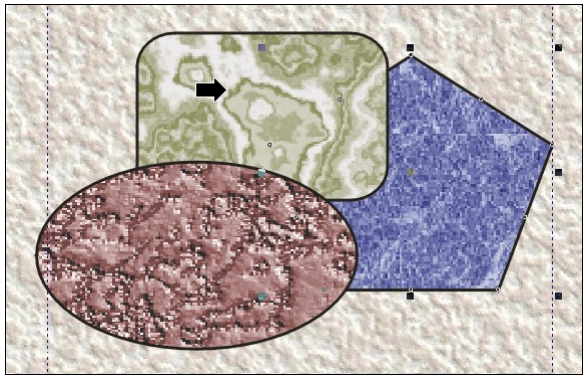
Vorsicht Gruppe!

Wenn Sie Objekte gruppieren, wird die Gruppe in der Hierarchie immer an der Position des höherliegenden Objekts plaziert. Diese Änderungen sind logischerweise notwendig, bei der praktischen Arbeit aber oft hinderlich, da Sie aufgrund der Hierarchie auf einige Gruppierungen verzichten müssen.

Vor und Hinter

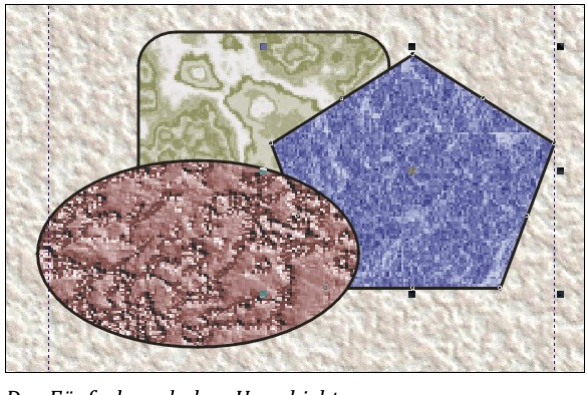
Im Menü *Anordnen/Anordnung* gibt es zwei nützliche Funktionen, die anderweitig nicht erreichbar sind – *Vor* und *Hinter*. Nach dem Aufruf erscheint ein Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt, vor oder hinter dem das markierte Objekt plaziert werden soll, zeigen können.

Im nächsten Beispiel wählten wir die Option *Vor* und zeigten mit dem Pfeil auf das Rechteck.



Angabe des Objekts, vor dem das markierte plaziert werden soll

Danach wird das Fünfeck vor dem Rechteck plaziert, wie das folgende Bild belegt:



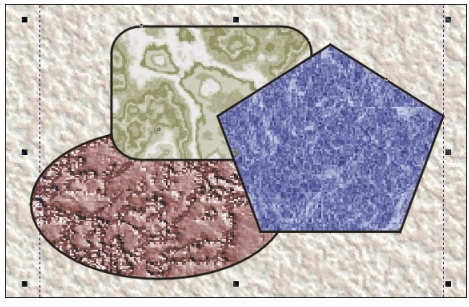
Das Fünfeck nach dem Umschichten

Vereinfachen – Verkomplizieren

Wenn Ihr Dokument wenige Elemente enthält ist es schneller die Objekte im *Objekt-Manager* vor oder hinter ein bestimmtes Objekt zu ziehen, bei umfangreichen Dokumenten mit vielen Objekten kann diese Funktion dagegen von Nutzen sein.

Auswahl umkehren

Die Funktion *Anordnen/Anordnung/Umgekehrte Anordnung* ist nur verfügbar, wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben. Auch hier steht kein Tastenkürzel zur Verfügung. Bei wenigen Objekten könnten Sie dies auch im *Objekt-Manager* ausführen, bei vielen Objekten wird es aber unmöglich: Diese Funktion dreht nämlich den Objektstapel um. Was zuvor unten lag, liegt nach dem Aufruf zuoberst und umgekehrt. Bei unserem Beispiel – wobei alle Objekte ausgewählt wurden – liegt dann also das Fünfeck ganz oben im Stapel, die Ellipse ganz unten.



Umkehren des Objektstapels

7.2 Der Aufbau des Dokuments

Nicht nur Objekte werden innerhalb des CorelDRAW-Dokuments gestapelt. In jedem Dokument gibt es weitere Elemente. Schauen wir uns diese Hierarchie einmal an. Zuunterst liegt die Hauptseite, auf der die Hilfselemente untergebracht sind.

Die Hauptseite

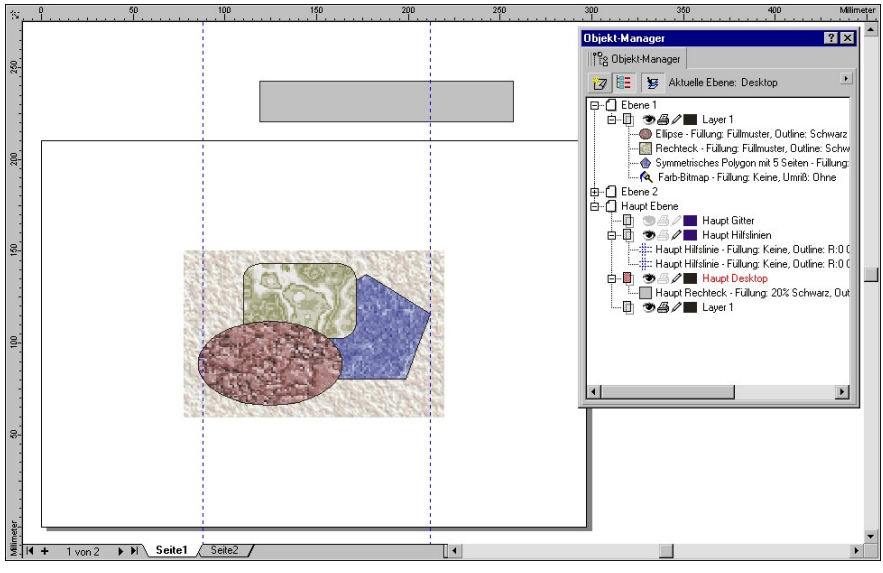
Auf der Hauptseite ist zunächst der Haupt-Desktop zu sehen. Dieser Bereich ist so lange leer, bis Sie ein Objekt konstruieren, das sich außerhalb des druckbaren Bereichs befindet. Diese Objekte werden im *Objekt-Manager* automatisch im Haupt-Desktop-Bereich abgelegt.

Verschieben Sie später diese Objekte, werden Sie automatisch vom Haupt-Desktop entfernt und auf die aktive Ebene verschoben. Nun wird es etwas umständlich: Wenn Sie nämlich ein Objekt auf den Arbeitsbereich schieben, befindet es sich automatisch auf der aktiven Ebene. Schieben Sie es dann aber auf den freien Bereich zurück, wird es nicht etwa auf den Haupt-Desktop zurück geschoben – nein es verbleibt auf der aktiven Ebene.

Ein Bug

Daß es sich hierbei um einen Bug handelt, erkennen Sie, wenn Sie die Seite wechseln, oder eine weitere Seite einfügen, dann wechselt das außenliegende Objekt nämlich wieder auf den Haupt-Desktop.

Alle Objekte, die auf diesem Haupt-Desktop liegen, tragen vor der Objekt-Bezeichnung die Bezeichnung „Haupt“. Alle Objekte dieser Ebene sind auf allen Seiten des Dokuments verfügbar. Sie können also auf dem freien Arbeitsbereich um das Papier herum alle Objekte konstruieren, und sie erst nachträglich auf den jeweiligen Seiten verteilen.



Ein Rechteck liegt auf dem Haupt-Desktop

Die Hilfslinien

Über dem Haupt-Desktop liegen die Hilfslinien. Sie erkennen dies im vorherigen Bild auch daran, daß die Hilfslinie über den anderen Objekten liegt. Sie sehen dort außerdem, daß im *Objekt-Manager* die Hilfslinien jetzt alle einzeln auftauchen. Das war in den bisherigen Versionen nicht der Fall.

In der aktuellen Version werden alle Hilfslinien als „fast normale“ Objekte behandelt. Sie können auch mehrere Hilfslinien auswählen, verschieben oder sogar löschen und rotieren. Allerdings können Hilfslinien nicht auf andere Ebenen verschoben werden.

Umgekehrt funktioniert es aber: Jedes Element läßt sich auf die Hilfslinien-Ebene verschieben, und kann so zum Ausrichten von Objekten verwendet werden.

Wenn Sie den standardmäßig gestrichelten Hilfslinien eine andere Linienform zuweisen wollen, und nun meinen, dies würde über die im Popup-Menü verfügbaren Optionen funktionieren, irren Sie sich. Zwar wird die verwendete Linienart angezeigt, und Änderungen sind auch vorgesehen. Was passiert aber nach dem Zuweisen? Nichts! Die Linien bleiben wie sie waren.

Dieses Dialogfeld ist also ebenso funktionsuntüchtig, wie die anderen Einträge des Popup-Menüs. Also liebe CorelDRAW-Entwickler, eine Bitte für die Folgeversionen: Entfernt doch einfach alles was überflüssig ist oder sowieso nicht funktioniert!

Eigenschaften der Hilfslinien

Sehe nichts!

Um Hilfslinien zu sehen, müssen Sie erst über *Ansicht/Hilfslinien* eingeschaltet werden. Noch schneller geht es allerdings, wenn Sie auf das Augen-Symbol neben dem Eintrag klicken. Ist das Augen-Symbol schwarz, sind die Hilfslinien zu sehen.

Das Gitter

Über den Hilfslinien befindet sich die Gitter-Ebene. Klar, daß es ebenfalls sichtbar sein muß. Standardmäßig ist das Augen-Symbol grau – das Gitter ist also nicht zu sehen.

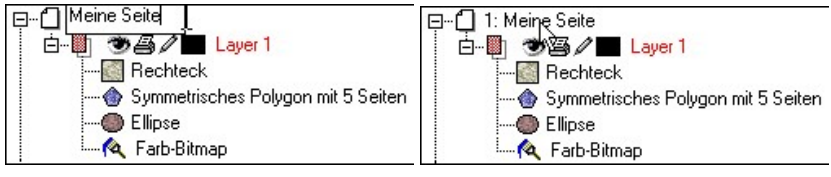
Daß sich diese Ebene über den Hilfslinien befindet, werden Sie im Normalfall nicht sehen – außer Sie haben in den Optionen für das Gitter Linien, anstatt der standardmäßigen Punkte, eingestellt.

Eine Ebene sehen Sie noch unter all diesen Hilfsebenen, auf die wir später zu sprechen kommen.

Die Seiten

Zum Dokument gehören – neben den Hilfsebenen – natürlich die Seiten. Sie werden über den beschriebenen Elementen angezeigt. Das ist ein kleiner Logikfehler: Die Seiten liegen unter den Haupt-Ebenen. In der letzten CorelDRAW-Version waren die Seiten noch richtigerweise darunter angeordnet. Das die Seiten des Dokuments unten liegen erkennen Sie daran, daß die Hilfslinien und Gitter über den Objekten angezeigt werden.

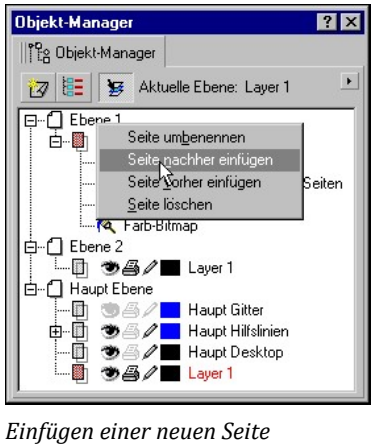
In der aktuellen Version ist es erstmals möglich, die Seiten zu benennen. Klicken Sie einfach auf die Seitenbezeichnung. Dann wird in den Editiermodus geschaltet. Nachdem Sie den neuen Namen eingetippt haben, numeriert CorelDRAW die Seite automatisch.



Eingabe eines neuen Seitennamens

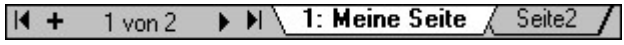
Einfügen einer neuen Seite

Über den *Objekt-Manager* können Sie auch schnell eine neue Seite einfügen. Klicken Sie über der Seitenbezeichnung auf die rechte Maustaste. In dem Popup-Menü können Sie angeben, wo die neue Seite eingefügt werden soll. Außerdem läßt sich die Seite über dieses Menü auch löschen.



Einfügen einer neuen Seite

Die neu eingefügte Seite wird automatisch fortlaufend numeriert, wie Sie auch an den Reitern am Fuß der Seite sehen können.

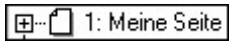


Die neu eingefügte Seite

Hierarchien anzeigen

Alle Elemente des *Objekt-Managers* sind wie der Windows-Explorer hierarchisch aufgebaut. Ein Pluszeichen vor dem Eintrag zeigt an, daß Sie noch eine Hierarchie tiefer wechseln können.

Nachfolgend sind alle Elemente der Seite ausgeblendet:



Auf der Seite befinden sich Inhalte, die ausgeblendet sind

Nach dem Aufklappen werden die Ebenen angezeigt. Hier zeigt ebenfalls das Pluszeichen an, daß auf den Ebenen Inhalte enthalten sind, die erst nach dem Aufklappen sichtbar werden.

Die Ebene der Seite

Nun sieht man, daß alle Elemente sichtbar sind, vor jedem Eintrag steht nämlich ein Minus-Symbol. Klicken Sie darauf, wenn einzelne „Ordner“ wieder zugeklappt werden sollen. Der jeweils aktive Eintrag wird in roter Schrift angezeigt.

Alle Hierarchien werden angezeigt

Gruppen

Falls Sie Objekte gruppiert haben, wird eine weitere Hierarchie angezeigt. Das Gruppensymbol sehen Sie im folgenden Bild. Es könnten noch tiefere Hierarchien sichtbar werden, wenn Sie innerhalb der Gruppen weitere Gruppen plazieren würden. Deshalb ist es hilfreich, daß Gruppen einzeln „zugeklappt“ werden können. So bleibt die Übersichtlichkeit gewahrt.

Eine Gruppe wird angezeigt

Die Ebenen

Im Normalfall arbeiten Sie auf einer einzigen Ebene. Alle Elemente, die Sie neu konstruieren, werden automatisch auf dieser Ebene plaziert. Wozu sind die Ebenen gut? Bei den meisten Ihrer Grafiken werden Sie keine zusätzlichen Ebenen benötigen.

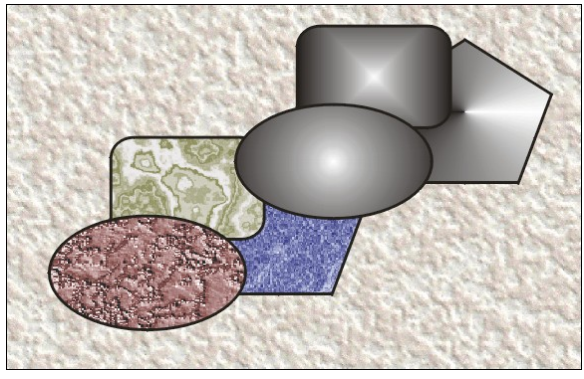
Ebenen bieten den Vorteil, daß sie einzeln sichtbar, editierbar und druckbar sein können, und Dokumente besser zu organisieren sind. Der Einsatz von Ebenen bietet sich also dann an, wenn Sie planen bestimmte Teile der Grafik von Aktionen auszuschließen.

Je aufwendiger eine Grafik aufgebaut ist, um so eher bietet sich die Verwendung von Ebenen an. So behalten Sie – auch bei einer großen Anzahl von Objekten – den Überblick. Außerdem könnten Sie die Ebenen nutzen, um zum Beispiel Objekte auszublenden, bei denen der Bildschirmaufbau zu lange dauert. Blenden Sie solche Ebenen nur dann ein, wenn sie wirklich benötigt werden.

Ein Beispiel

Probieren wir anhand eines einfachen Beispiels einmal aus, wie Objekte neu organisiert werden.

1. Um etwas zum Sortieren zu haben, markieren wir zunächst die drei Elemente, skalieren sie und verschieben ein Duplikat an eine andere Position. Zur besseren Unterscheidung färben wir die neuen Objekte anders ein. Sie erhalten unterschiedliche Verläufe.



Neue Objekte

2. Die neuen Objekte werden automatisch über den anderen plaziert, wie auch die Auflistung im *Objekt-Manager* zeigt. Sie sehen den neuen Aufbau im folgenden Bild.

Die neuen Objekte im Objekt-Manager

3. Um die Elemente auf Ebenen verteilen zu können, benötigen wir nun neue Ebenen. Klicken Sie auf das linke Symbol in der Symbolleiste des *Objekt-Managers*.

Erstellen einer neuen Ebene

4. Nach dem Aufruf schaltet die Ebenenbezeichnung der neuen Ebene in den Editiermodus um, so daß Sie einen neuen Namen für die Ebene eingeben können. Wir belassen aber den vorgeschlagenen Namen.

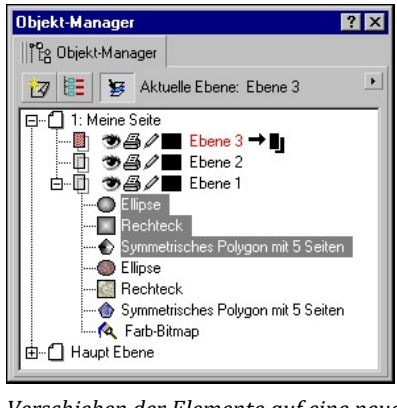
Editiermodus der Ebene

5. Da wir eine weitere Ebene benötigen, wiederholen wir nun den Vorgang.

Zwei neue Ebenen

6. Nachdem die neuen Ebenen erstellt sind, sollen die Objekte auf diesen Ebenen verteilt werden. Markieren Sie die drei neu erzeugten Objekte und ziehen Sie diese nach oben. Sie sehen an dem nachfolgend gezeigten Symbol, daß die Objekte auf der neuen Ebene eingefügt werden.

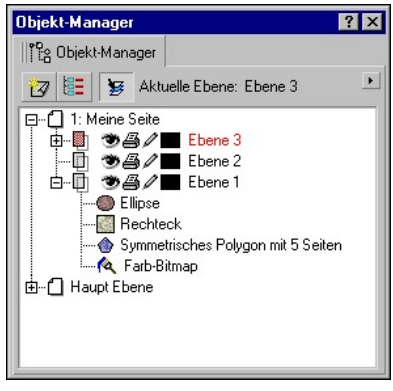
   Wir fügen die Elemente auf der Ebene 3 ein, damit Sie im „Ebenenstapel“ an oberster Stelle liegen. Ebenso wie bei den Objekten sind auch die Ebenen „übereinandergestapelt“.



Verschieben der Elemente auf eine neue Ebene

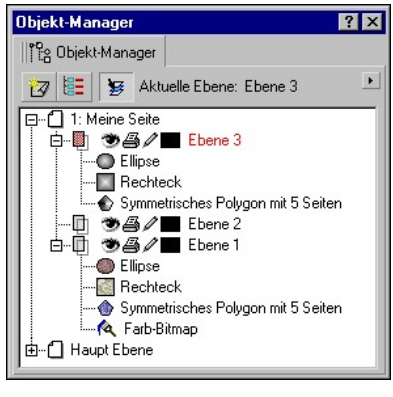
7. Nach dem Verschieben ist die Ebenenansicht zunächst zugeklappt. Sie sehen also die Objekte nicht mehr. Das Plus-Symbol zeigt aber an, daß nun Elemente auf der Ebene vorhanden sind. Im letzten Bild sahen Sie, daß die

Ebene leer war, dort gab es weder ein Plus- noch ein Minus-Symbol vor der Ebenenbezeichnung.



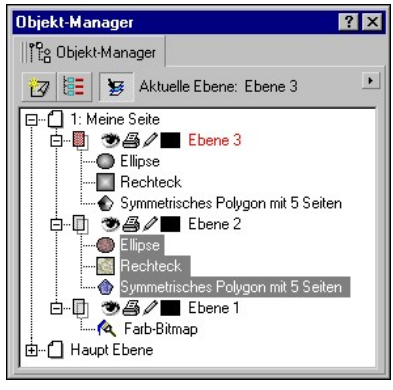
Der Objekte wurden verschoben

8. Klappen Sie die nun „gefüllte“ Ebene auf, um den dorthin verschobenen Inhalt zu sehen. Klicken Sie dazu einfach auf das Plus-Symbol, danach sind die Einträge zu sehen.



Die verschobenen Elemente

9. Diesen Vorgang wiederholen wir nun mit den drei anderen Elementen. Diese verschieben wir auf die Ebene 2. Das Hintergrundbild belassen wir auf der unteren Ebene, so daß es getrennt behandelt werden kann. Damit erhalten wir folgende neue Strukturierung innerhalb des *Objekt-Managers*. Jede Ebene enthält nun Elemente.



Die neue Strukturierung

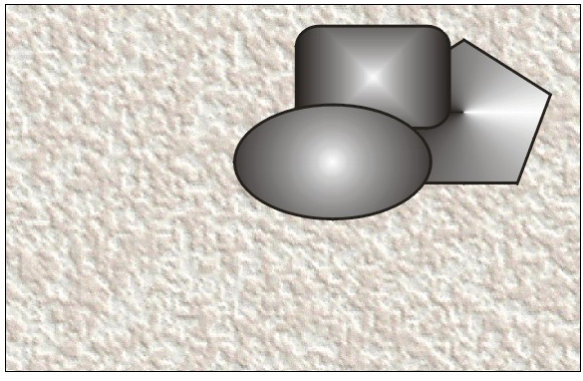
Der Nutzen

Mit dieser neuen Aufteilung haben sich nun unsere Möglichkeiten erweitert. Neben jeder Ebene befinden sich – ebenso wie vor jeder Seite – einige Symbole. Sind die Symbole schwarz, sind sie aktiv. An der Art der Symbole erkennen Sie bereits, was sich dahinter verbirgt. Klicken Sie zum Beispiel auf das Augen-Symbol, wird die entsprechende Ebene ausgeblendet. Die darauf enthaltenen Objekte sind also noch im Dokument vorhanden, werden aber nicht mehr angezeigt.

Mit dem zweiten Symbol bestimmen Sie, ob einzelne Ebenen oder Seiten mit gedruckt werden sollen. Normalerweise ist auf der Hauptseite bei der Gitter- und die Hilfslinienebene das Drucksymbol deaktiviert. Deshalb werden diese Hilfselemente nicht gedruckt.

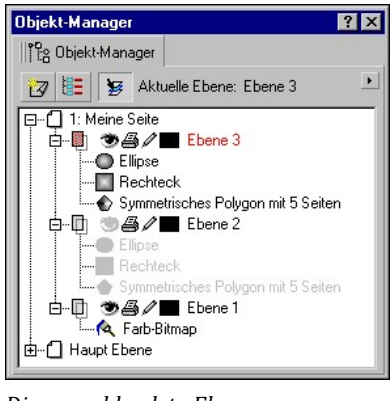
Mit dem dritten Symbol legen Sie fest, ob die betreffende Ebene bearbeitet werden kann. Ist die Option ausgeschaltet, werden alle Objekte angezeigt und gedruckt, eine Bearbeitung ist jedoch nicht möglich. Klicken Sie auf ein Objekt , das auf einer solchen Ebene plaziert ist passiert nichts. Eine Auswahl ist also ebenfalls nicht möglich.

Sehen wir uns diese Funktionen bei unserem Beispiel an. Klicken Sie auf das Augen-Symbol der Ebene 2. Sie sehen dann die Ursprungsobjekte nicht mehr. Der Hintergrund ist dagegen ebenso wie die Objekte der Ebene 3 zu sehen:



„Versteckte“ Objekte

Alle Objekte der ausgeblendeten Ebene werden im *Objekt-Manager* abgegraut angezeigt. Sie können also auch nicht mehr markiert werden.



Die ausgeblendete Ebene

Verschwundenes taucht auf

Bedenken Sie eines: Wenn Sie Ebenen ausblenden, sind sie nach wie vor im Dokument enthalten. Bei Ausdrucken werden sie also mit gedruckt, auch wenn sie nicht sichtbar sind. Sollen die Objekte auch nicht gedruckt werden, muß zusätzlich das Druck-Symbol deaktiviert werden.

Geändertes Verschieben

Nachdem Sie die Elemente des Dokuments auf neue Ebenen verteilt haben, müssen Sie etwas umdenken. Sie können Objekte nun nicht mehr willkürlich schichten.

Wenn Sie jetzt zum Beispiel das Fünfeck der Ebene 2 auswählen und die Funktion *Anordnen/Anordnung/Nach vorn* oder die dazugehörende Tastenkombination Umschalt + Bild-nach-oben aufrufen, wird das Fünfeck nicht etwa ganz nach oben

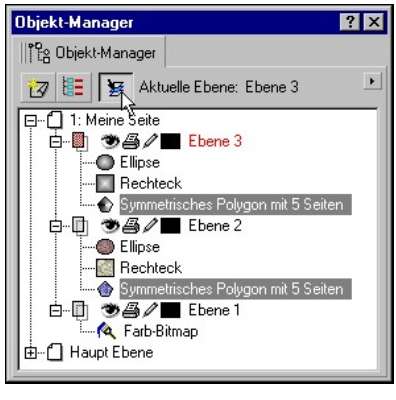
verschoben. Diese Befehle beziehen sich nämlich ausschließlich auf die aktive Ebene. Das Fünfeck befindet sich nach dem Aufruf lediglich über den beiden anderen Objekten dieser Ebene.

Ebenenübergreifend bearbeiten

Außerdem müssen Sie beachten, daß die rechte der drei Schaltflächen eingeschaltet ist. Damit wird gewährleistet, daß Sie „Ebenenübergreifend“ arbeiten können. Dies bedeutet, daß alle Objekte gemeinsam ausgewählt – und bearbeitet – werden können, unabhängig davon, auf welcher Ebene sie plaziert sind.

Ist diese Option ausgeschaltet, können nur diejenigen Objekte der aktiven Ebene bearbeitet werden. Alle anderen Objekte lassen sich dann weder markieren noch bearbeiten.

Nachfolgend sehen Sie, daß wir auf zwei Ebenen jeweils das Fünfeck ausgewählt haben.

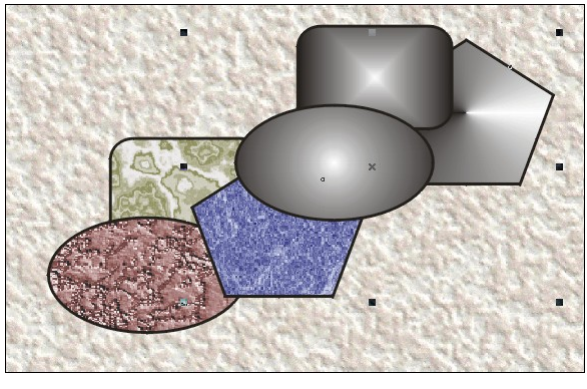


Auswahl von zwei Objekten auf unterschiedlichen Ebenen

Werden nun diese beiden Objekte zu einer Gruppe zusammengefaßt, befinden sich anschließend beide Objekte auf einer Ebene. Die neue Gruppe wird dabei automatisch auf der aktiven Ebene plaziert, nicht etwa auf der obersten. Die rote Markierung zeigt an, welche Ebene aktiv ist. Außerdem wird dies neben den Symbolen in der Kopfzeile angezeigt.

Die neue Gruppe wird auf der aktiven Ebene angelegt

Das Ergebnis der Gruppierung sehen Sie im nächsten Bild. Beachten Sie dabei auch die veränderte Objektstapelung.



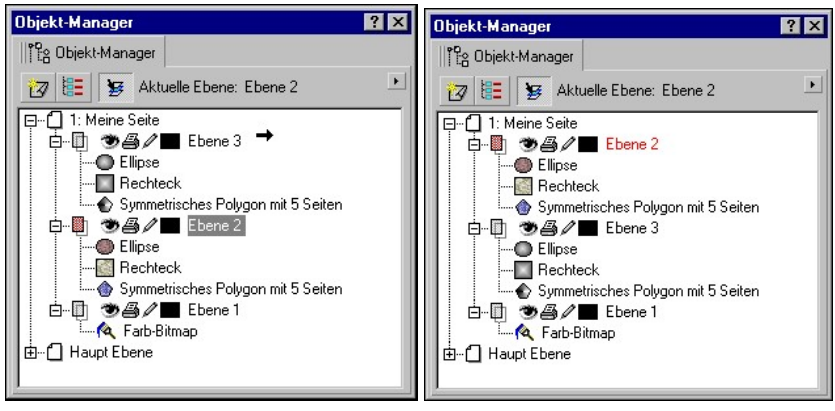
Die neue Gruppe

Kein Retour

Beachten Sie, daß nach dem Aufheben der Gruppe alle Einzelobjekte auf der Ebene verbleiben. Das Element wird also nicht etwa auf die alte Ebene zurückgeschoben. Wollen Sie es dort erneut plazieren, müssen Sie es über den *Objekt-Manager* verschieben.

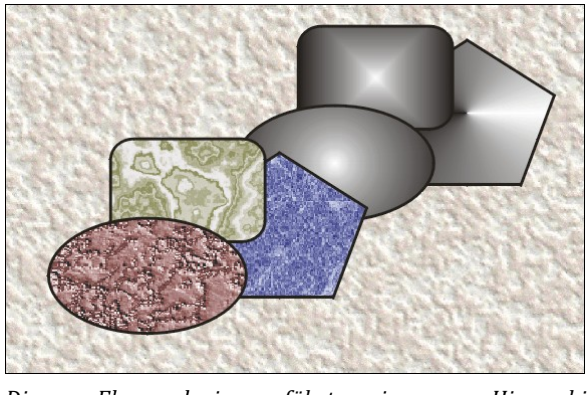
Verschieben von Ebenen

Sie können den gesamten Inhalt einer Ebene an eine neue Position verschieben. Klicken Sie dazu die betreffende Ebene an, und verschieben Sie sie per Drag & Drop an eine neue Position. Der Pfeil des Mauszeigers zeigt Ihnen an, wohin die Ebene nach dem Loslassen der Maustaste verschoben wird.



Verschieben einer Ebene

Nach dem Verschieben der Ebene werden alle darauf plazierten Objekte neu angeordnet. Wie Sie nachfolgend sehen, liegen sie nun über den mit einem Verlauf gefüllten Objekten der Ebene 3.



Die neue Ebenenplazierung führt zu einer neuen Hierarchie

Gesperrtes verschieben

Wenn sich auf einer Ebene ein gesperrtes Objekt befindet, können Sie die Ebene trotzdem an eine neue Position verschieben. Dabei wird auch das gesperrte Objekt mit verschoben. Ansonsten sind aber keine Aktionen mit dem gesperrten Objekt möglich.

Einzelne Objekte auf andere Ebenen

Einzelne oder mehrere Objekte können per Drag & Drop auf eine andere Ebene oder Seite gezogen werden. Außerdem können Sie auch Mitglieder einer Gruppe per Drag & Drop aus der Gruppe entfernen.

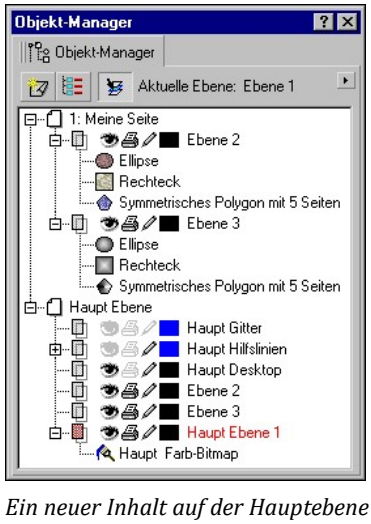
Die

Bei mehrseitigen Dokumenten kann es vorkommen, daß bestimmte Teile auf allen Seiten zu sehen sein sollen. Nehmen wir an, Sie wollen einen mehrseitigen Prospekt gestalten. Dabei sollen einige Zierelemente im Kopf oder Fußbereich auf allen Seiten vorhanden sein. Nun wäre es sehr schlecht, wenn Sie diese Objekte als Duplikate auf allen Seiten einfügen würden. Neben der Mehrarbeit würden Sie dabei unnötigerweise die Dateigröße erhöhen.

Um dies zu umgehen, gibt es sogenannte . Alle Elemente, die auf diesen Hauptebenen plaziert werden, sind auf allen Seiten sichtbar, konstruiert werden sie allerdings nur ein einziges Mal. Jede Ebene kann als Hauptebene deklariert werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Ebene. Es öffnet sich das folgende Popup-Menü.

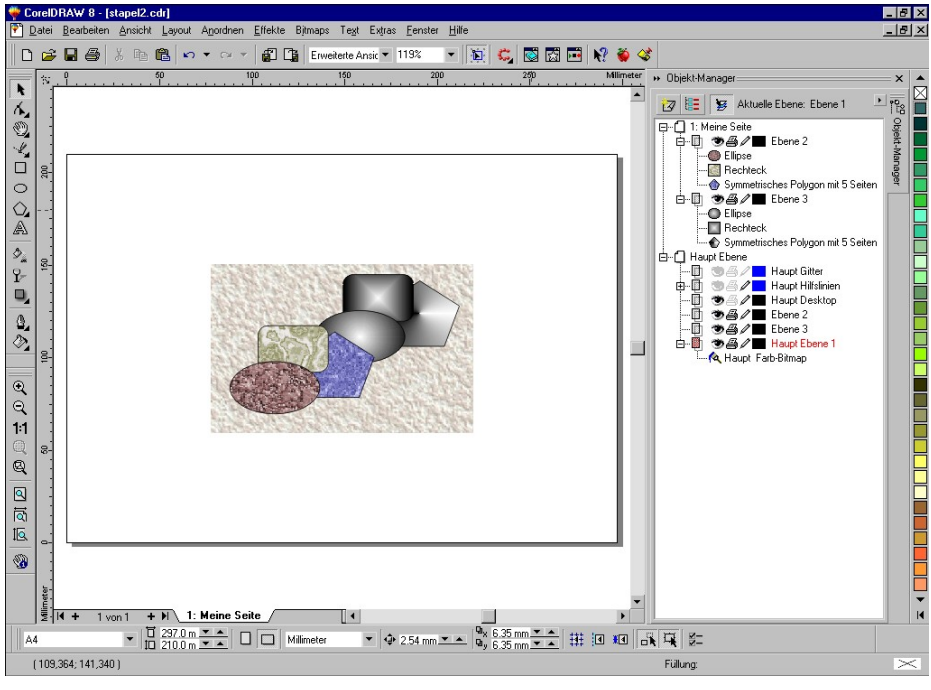
Popup-Menü einer Ebene im Objekt-Manager

Ein Haken markiert die aktiven Optionen. Schalten Sie hier die Option ein. Danach wird diese Ebene von der aktuellen Seite versetzt. Sie finden sie nun auf der Hauptseite. Dort sind alle Ebenen nochmals aufgeführt. Standardmäßig sind sie leer. Nun sehen Sie dort aber den Inhalt der untersten Ebene – das Untergrundbild. Dieses haben wir als *Hauptebene* markiert.



Ein neuer Inhalt auf der Hauptebene

Sehen wir uns anhand eines Beispiels an, was für Auswirkungen diese Funktion hat. Nachdem wir die Hauptebene definiert haben, ist zunächst kein Unterschied im Dokument zu sehen, alles scheint wie zuvor – nur die Anzeige im *Objekt-Manager* sieht anders aus. Diese Ausgangssituation sehen Sie im nachfolgenden Bild.

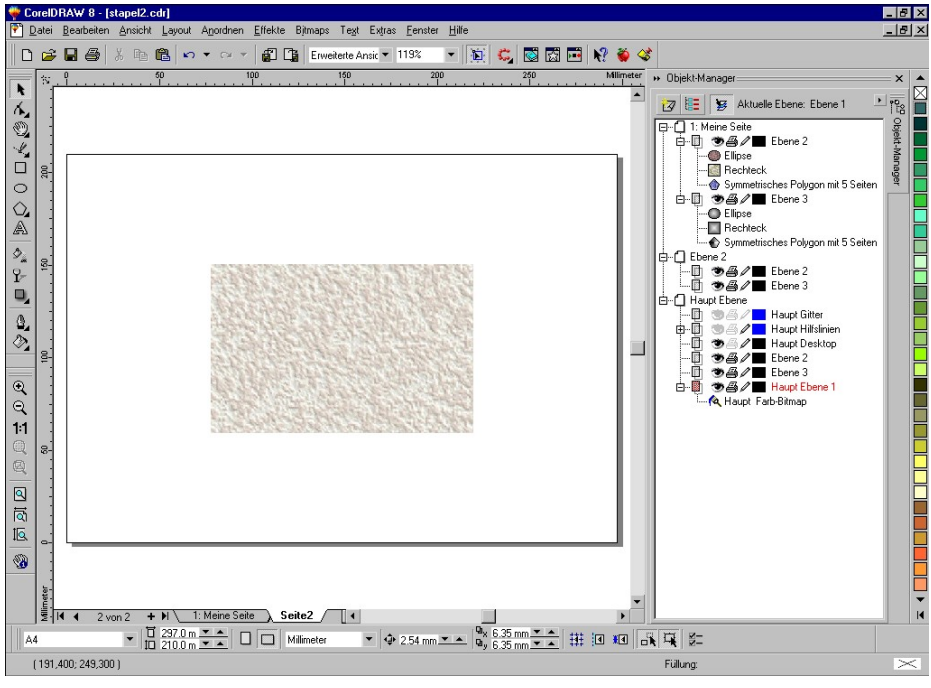


Noch ist kein Unterschied zu sehen

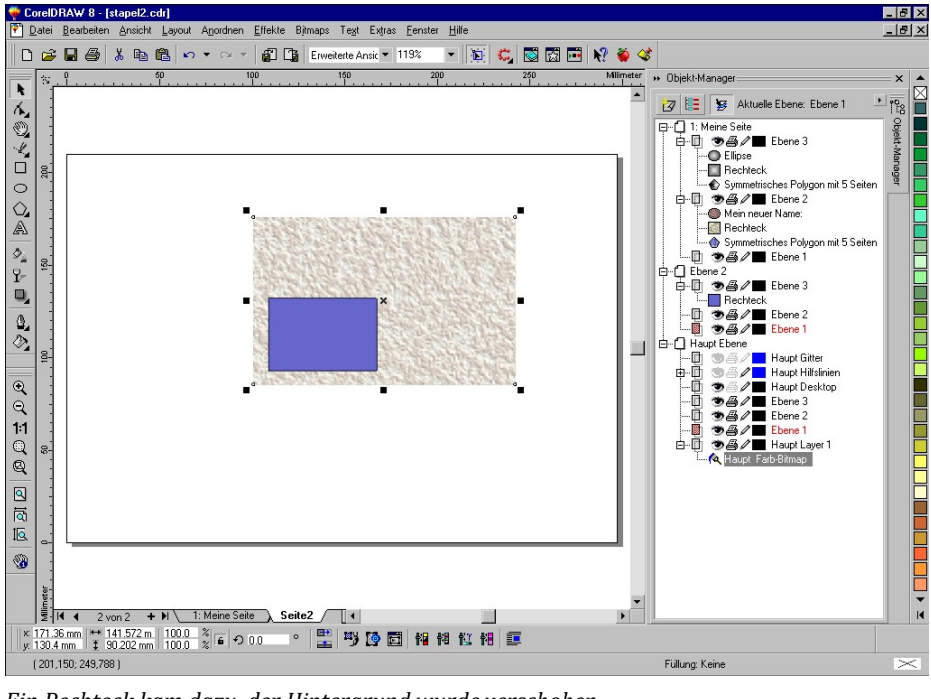
Wenn Sie nun aber eine neue Seite einfügen – egal, ob vor oder nach der bisherigen Seite – wird die Veränderung sichtbar. Nach dem Wechsel auf die neue Seite – entweder mit einem Klick auf den Reiter oder über den *Objekt-Manager* – ist auf der neuen Seite das Untergrundbild vorhanden. Alle anderen Objekte sind dagegen nicht vorhanden. Sie sehen dies im folgenden Bild.

Außerdem sehen Sie im *Objekt-Manager*, daß beim Einfügen einer neuen Seite automatisch die Ebenen der ersten Seite verfügbar sind, wie auf der ersten Seite – allerdings sind sie alle leer.

Anschließend haben wir Änderungen vorgenommen. So wurde ein neues Rechteck eingefügt, und das Hintergrund-Rechteck verschoben. Objekte auf den Hauptebenen können nämlich auf jeder einzelnen Seite wie gewohnt verändert werden. Diese Änderungen sehen Sie im übernächsten Bild. Beachten Sie auch die Veränderungen, die im *Objekt-Manager* zu sehen sind.

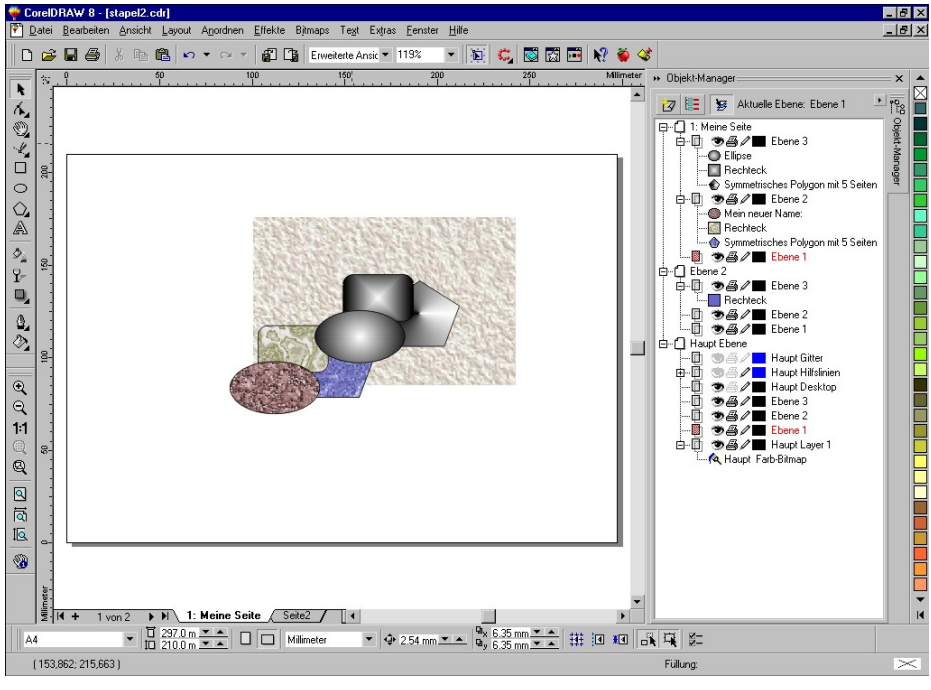


Eine neue Seite wurde eingefügt



Ein Rechteck kam dazu, der Hintergrund wurde verschoben

Interessant wird es, wenn Sie zur vorherigen Seite zurückwechseln. Im folgenden Bild sehen Sie, daß sich das Hintergrundbild nun an der veränderten Position befindet. Das neue Rechteck ist natürlich nicht zu sehen – es befindet sich ja auf der anderen Seite.



Der Wechsel zur vorherigen Seite

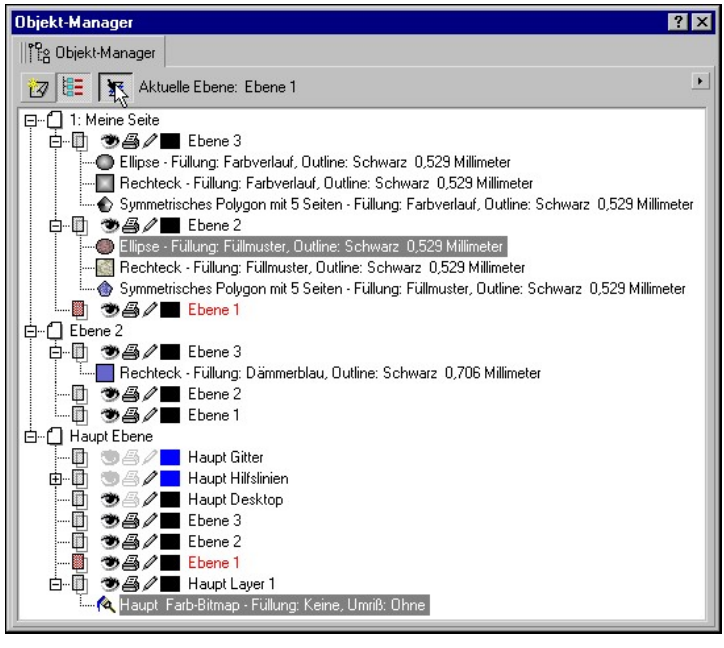
Vorsicht Gruppierung!

Achten Sie darauf, daß Sie das Hintergrundbild nicht mit einem der Elemente der ersten Seite gruppieren. Wenn die erste Ebene dabei aktiviert ist, wird der Hintergrund dorthin verschoben, und ist deshalb auf der zweiten Seite nicht mehr vorhanden. Umgedreht erreichen Sie eventuell auch unerwünschtes: Wenn die Hauptebene aktiv ist, wechselt beim Gruppieren das andere Objekt dorthin, und ist somit auf allen Seiten vorhanden.

7.3 Objektbearbeitung im Objekt-Manager

Bisher wurden im Objekt-Manager nur das Symbol des Objekts und die standardmäßige Bezeichnung aufgelistet. Die automatischen Bezeichnungen sind recht einfach. Ein Rechteck heißt einfach „Rechteck“ und so weiter. Neben diesen Angaben gibt es auch sinnvolle Zusätze, wie zum Beispiel beim Fünfeck. Dort wird die Eckenzahl ebenfalls im Namen mit aufgeführt. Neu erstellte Ebenen und Seiten werden einfach fortlaufend durchnumeriert.

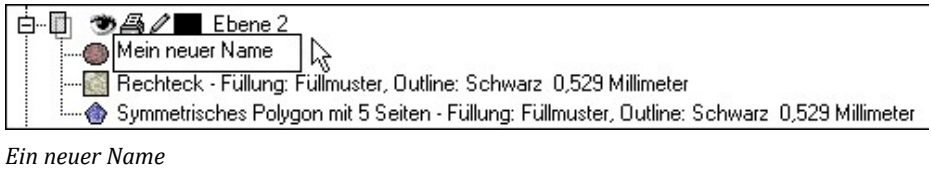
Mit der zweiten Schaltfläche können Sie sich zusätzliche Angaben anzeigen lassen. Neben dem Namen wird nun auch die Art der Füllung und des Umrisses angezeigt. Um alle Angaben lesen zu können, müssen Sie allerdings die Breite des Dockers verändern, oder – wie wir im nächsten Bild – den Docker als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche plazieren.



Erweiterte Anzeige

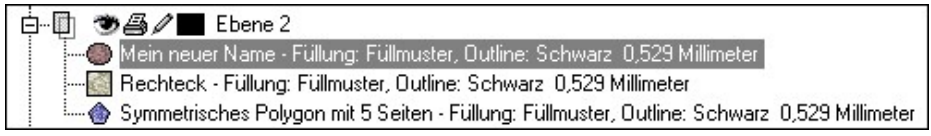
Namen verändern

Sie können alle Bezeichnungen verändern, indem Sie etwas länger darauf klicken. Dann wird in den Editiermodus gewechselt. In dem umrahmten Feld können Sie nun den neuen Namen eingeben.



Ein neuer Name

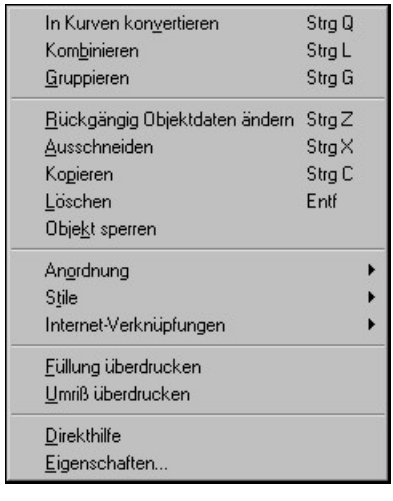
Sie können auch Sonder- oder Leerzeichen für die Namen verwenden. Bestätigen Sie die Namensänderung mit der Return-Taste. Die Angaben über Füllung und Umrißattribute, werden natürlich übernommen.



Das umbenannte Objekt

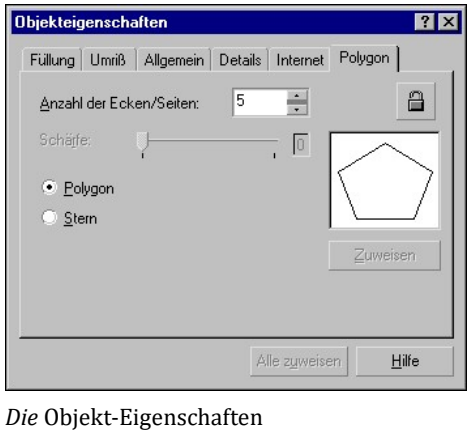
Eigenschaften verändern

Der *Objekt-Manager* leistet auch anderweitig gute Dienste. So können Sie über einem Objekt die rechte Maustaste drücken. Je nach ausgewähltem Objekt finden Sie in dem Popup-Menü unterschiedliche Einträge. Im nächsten Bild sehen Sie das Popup-Menü, wenn zwei Objekte ausgewählt sind.



Popup-Menü bei Mehrfachauswahl

Außerdem können Sie von hier aus das Eigenschaften-Dialogfeld aufrufen, über das Sie alle Attribute der Objekte ändern können.



Die Objekt-Eigenschaften

Anderer Eigenschaftsaufruf

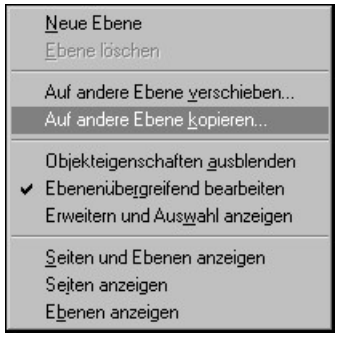
Drücken Sie die Tastenkombination Alt + Return, um das Eigenschafts-Dialogfeld aufzurufen. Diese Möglichkeit kennen Sie vielleicht auch aus anderen Windows-Programmen.

Drag & Drop-Zuweisung

Sie können Farben aus der Farbpalette auf einen Eintrag ziehen. Damit wird die Füllung des Objekts verändert. Wenn Sie dabei die Alt-Taste drücken, ändert sich die Objekt-Kontur.

Weitere Optionen

Am Kopf des *Objekt-Managers* verbergen sich hinter einem kleinen Pfeil weitere Optionen in einem Popup-Menü.



Zusatzoptionen im Popup-Menü

Alternativen

Sie können den *Objekt-Manager* vielseitig einsetzen. Wenn Sie zum Beispiel Objekte nur schwer im Dokument auswählen können, versuchen Sie es doch einmal über den *Objekt-Manager*. Dort markierte Objekte sind auch immer im Dokument markiert.

Viele Veränderungen können Sie auch über den *Objekt-Manager* ausführen. Stellenweise benötigen Sie die direkte Objektänderung nicht mehr. So können Sie von Fall zu Fall entscheiden, ob Sie eine Änderung lieber über den *Objekt-Manager* oder am Objekt selbst durchführen wollen.

Gut durchdacht

Es ist empfehlenswert von Beginn an alle Objekte mit einem aussagekräftigen Namen zu versehen. Am Anfang der Arbeit mag dies noch überflüssig erscheinen. Je mehr Objekte Sie Ihrem Dokument aber hinzufügen, um so schneller verlieren Sie

den Überblick. Namen erleichtern das Auffinden. Außerdem werden sie in der Statuszeile angezeigt, so daß Sie jederzeit sehen, welche Objekte aktiviert sind.

Sie können alle Elemente eines Dokuments benennen, und sollten es bei aufwendigen Arbeiten auch tun. Seiten sind ebenso wie Ebenen oder Gruppen mit Namen zu versehen, wie das nächste Bild zeigt.

Für alle Elemente gibt es Namen

Namenlos

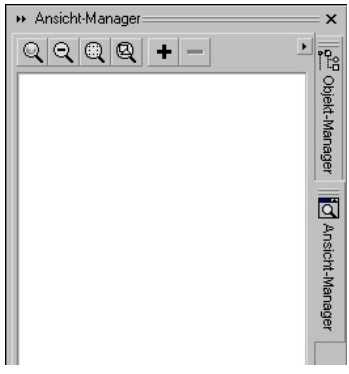
Beim Benennen gibt es eine Ausnahme: Alle Elemente der Hauptebene können nicht umbenannt werden.

Ganz schön flexibel!

Ja! Der *Objekt-Manager* ist eine großartige Erweiterung der letzten Versionen. In der aktuellen CorelDRAW-Version wurden seine Möglichkeiten ausgebaut. Wegen der verbesserten Funktionen wird die Organisation von Dokumenten deutlich erleichtert und viel übersichtlicher. Sie sollten den *Objekt-Manager* auf jeden Fall immer als Docker greifbar haben. Es lohnt sich!

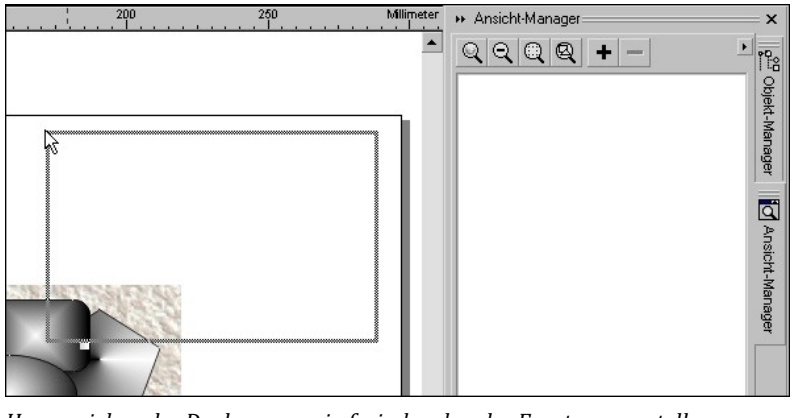
7.4 Der Ansichten-Manager

Zu einem gut durchorganisierten Dokument gehört auch das Speichern häufig verwendeter Ansichten. Die Ansichten werden ebenfalls in einem Docker angezeigt. Rufen Sie den Docker über das Menü *Ansicht/Docker* oder mit dem Tastenkürzel Strg + F2 auf. Nach dem Aufruf wird der Docker standardmäßig sehr ungünstig plaziert. Er ist über eine eigene Registerkarte erreichbar, und verschwendet zuerst viel Raum:



Es wird viel Platz verschwendet

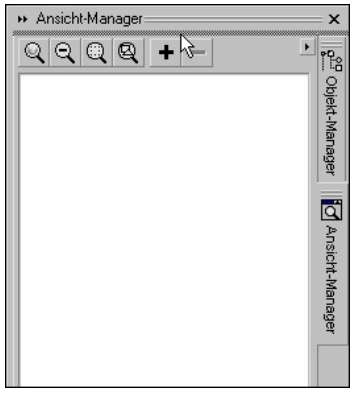
Wenn Sie die Registerkarte anfassen und in den freien Raum der Arbeitsfläche ziehen, entsteht ein freischwebendes Fenster. Sie sehen das Stadium des Plazierens im nächsten Bild.



Herausziehen des Dockers, um ein freischwebendes Fenster zu erstellen

Teilung des Docker-Fensters

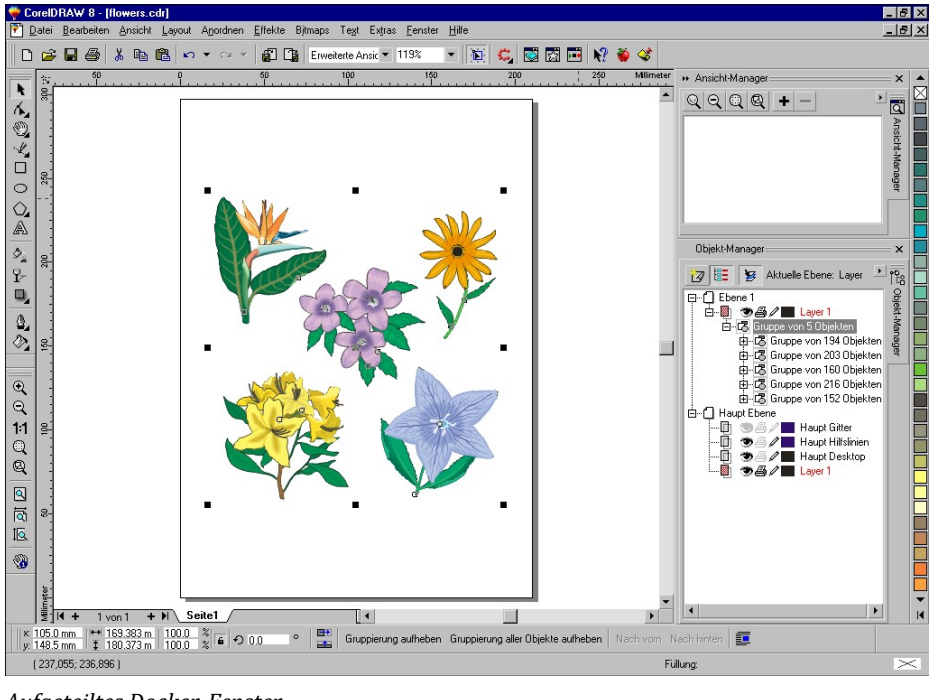
Eleganter ist eine andere Variante: Ziehen Sie die Registerkarte in den Kopfbereich des Dockers, bis Sie dort einen dickeren Strich sehen. Der Strich zeigt die Teilung des Docker-Fensters an.



Teilung des Docker-Fensters

Damit erzielen Sie eine günstigere Platzausnutzung und eine schnellere Erreichbarkeit beider Funktionen – die des *Objekt-Managers* und des *Ansichten-Managers* – da beide Docker gleichzeitig zu sehen sind.. Das Fenster ist geteilt, wie Sie in der nächsten Abbildung sehen.

Nach dieser günstigen Aufteilung können wir uns den Ansichts-Optionen widmen. Zusätzlich sollten Sie die *Vergrößern*-Symbolleiste einblenden. Wir haben Sie im folgenden Bild auf der linken Seite unterhalb der Hilfsmittelleiste plaziert. Da diese Funktionen häufig verwendet werden, sollte sich die Symbolleiste immer dort befinden.



Aufgeteiltes Docker-Fenster

Die Standardansicht ist momentan so eingestellt, daß die gesamte Seite zu sehen ist.

Die Vergrößern-Symbolleiste

Die *Vergrößern*-Symbolleiste enthält einige vorgegebene Ansichten. So können Sie den Vergrößerungsmaßstab schnell verändern. Einige der Funktionen finden Sie auch in der Kopfleiste des *Ansichten-Managers* wieder.

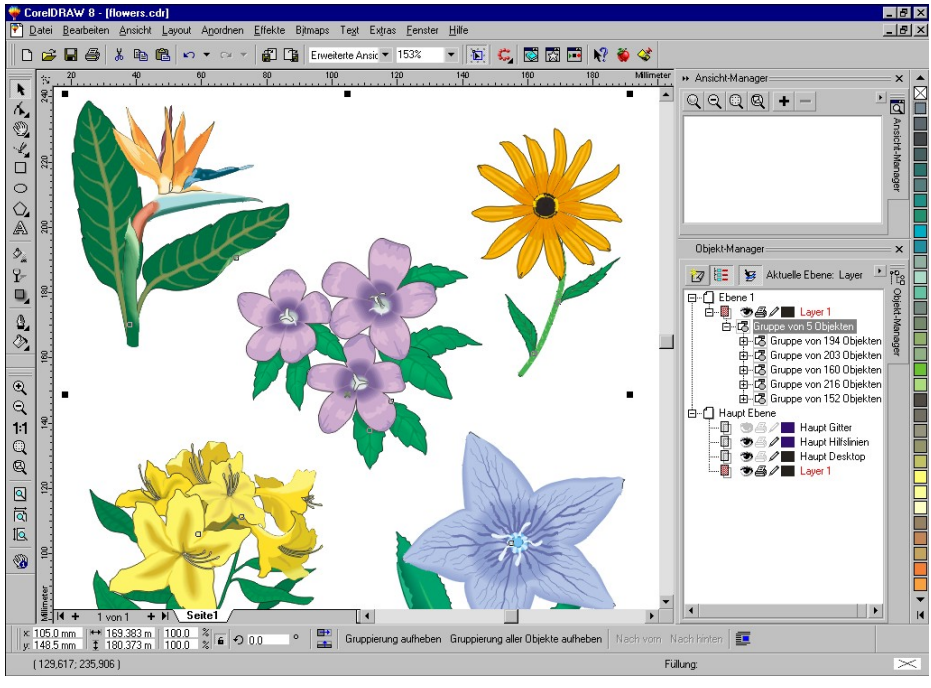
Die Vergrößern-*Symbolleiste*

Neben diesen vorgegebenen Funktionen können Sie beliebige andere Vergrößerungsmaßstäbe wählen und diese – wie wir gleich beschreiben werden – auch dauerhaft mit dem Dokument speichern. Die Einstellung freier Werte erfolgt über das Zoomfeld in der Standardsymbolleiste. Wählen Sie dort entweder einen der vorgegebenen Werte aus, oder tippen Sie den gewünschten Vergrößerungswert ein.

Sehen wir uns aber zuerst die verfügbaren Funktionen der *Vergrößern*-Symbolleiste an.

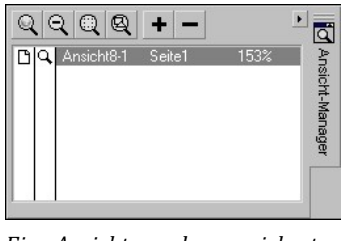
Die Lupe

Die Vergrößerungs-Lupe können Sie auch mit der Taste F2 aufrufen. Ziehen Sie dann den Rahmen um den Bereich auf, den Sie vergrößern wollen. Den neuen Vergrößerungsmaßstab können Sie in der Standardsymbolleiste im Zoomfeld ablesen. Mit der Verkleinerungs-Lupe wird der Darstellungsmaßstab verkleinert.



Die Ansicht wurde mit der Lupe vergrößert

Sobald Sie nun einen anderen Darstellungsmaßstab wählen, ist die Ansicht verloren – außer Sie speichern sie. Klicken Sie dazu im *Ansichten-Manager* auf das Plus-Symbol. Dann wird die aktuelle Vergrößerungsstufe sowie die Position des Arbeitsbereichs gespeichert.



Eine Ansicht wurde gespeichert

Wiederaufruf

Mit einem Doppelklick auf den Eintrag kehren Sie zu der gespeicherten Ansicht zurück.

Verdoppelung

Wenn Sie mit dem Lupen-Hilfsmittel einmal in die Arbeitsfläche klicken, ohne dabei einen Rahmen aufzuziehen, wird die Ansichtsgröße verdoppelt. Das Zentrum bildet dabei die Stelle, an der Sie geklickt haben.

Maximum?

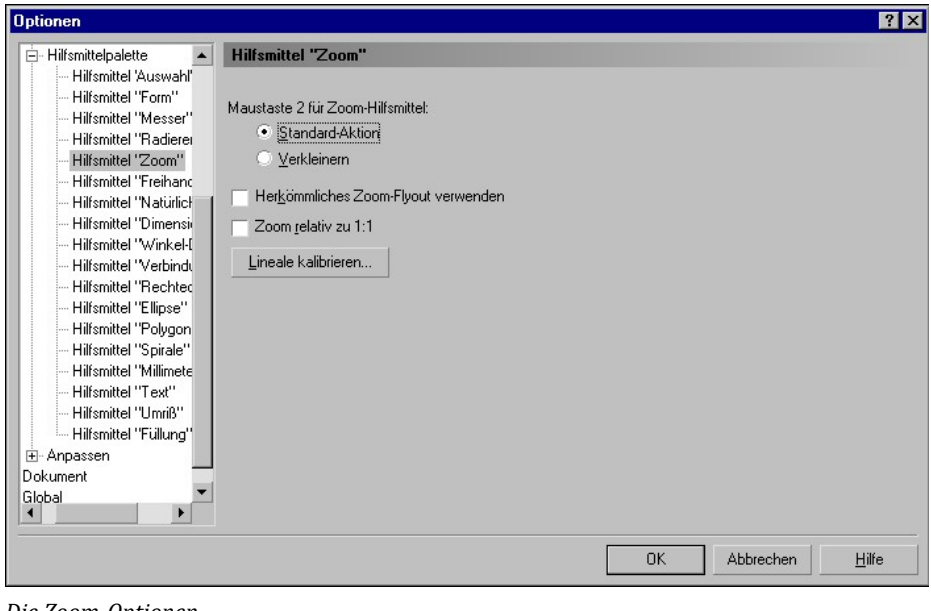
Der maximale Vergrößerungsmaßstab ist eigentlich keiner. Sie werden wohl kaum eine Zeichnung auf einem DIN A4 Blatt auf 405.651% vergrößern wollen, oder?

Verkleinerungen

Die Verkleinerungs-Lupe können Sie übrigens auch mit der F3-Taste aufrufen. Falls Sie mit der Vergrößerungs-Lupe in die Zeichnung hineingezoomt haben, springen Sie mit der Verkleinerungs-Lupe zur vorherigen Darstellungsgröße zurück. Andernfalls wird die Ansicht mit jedem Aufruf der Lupe halbiert.

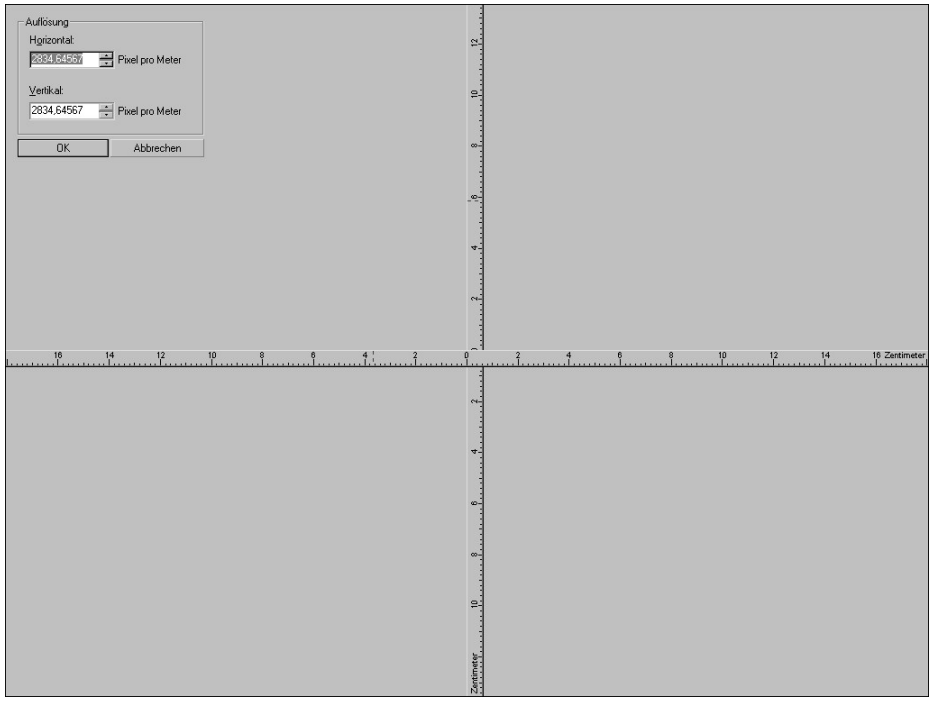
Die 1:1-Darstellung 1:1

Mit dieser Einstellung wird das Dokument in der wirklichen Größe wiedergegeben werden. Um dies auch praktisch umsetzen zu können, müssen Sie die Zoom-Optionen aufrufen. Dort können Sie über die Schaltfläche *Lineale kalibrieren* die Anzeigegröße kalibrieren.



Die Zoom-Optionen

Dazu gibt es eine veränderte Bildschirmanzeige. Halten Sie ein Lineal über die Skala, und prüfen Sie, ob die Werte übereinstimmen. Ist dies nicht der Fall, verändern Sie die Werte in den beiden Eingabefeldern so lange, bis die Skalen deckungsgleich sind.



Justieren der Bildschirmanzeige

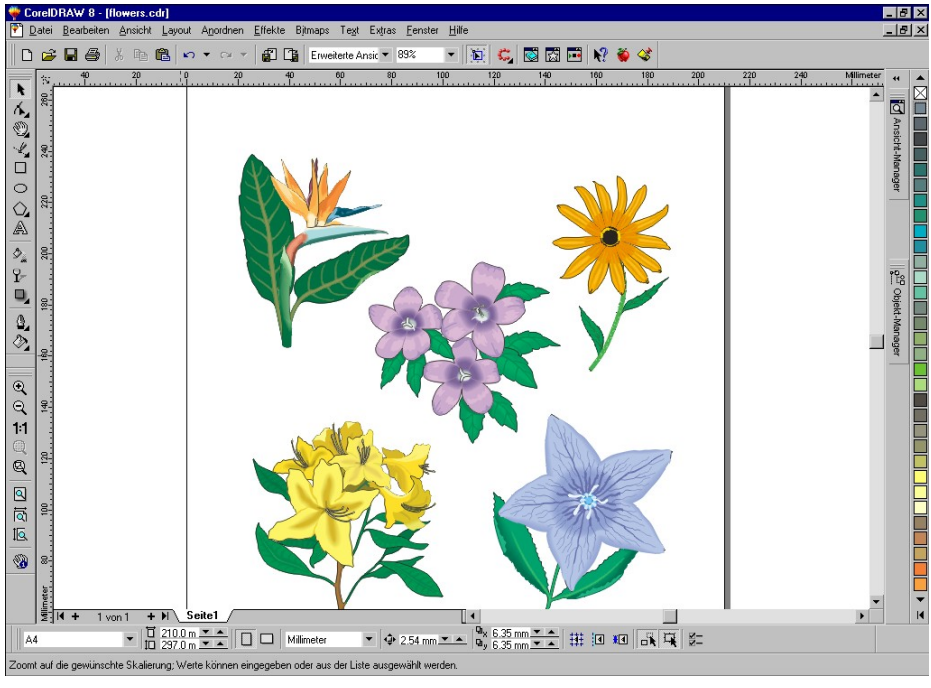
Vor dem Verlassen der Zoom-Optionen müssen Sie noch die Option *Relativ zu 1:1* einschalten, damit nicht die standardmäßige 1:1-Darstellung verwendet wird.

Secret: Ich habe kein biegsames Lineal!

Das macht nichts! Sie können sehr leicht prüfen, ob Ihre 1:1 Darstellung paßt. Nehmen Sie einfach ein DIN A4 Blatt und halten Sie es auf den Bildschirm. Da das Blatt 21 Zentimeter breit ist, können Sie die Lineale leicht überprüfen.

Halten Sie das Blatt einmal auf das waagerechte Lineal, und verändern Sie den Wert im Eingabefeld. Anschließend wiederholen Sie den Vorgang mit dem vertikalen Lineal. Natürlich sollte die Skala dabei auf die Maßeinheit Zentimeter eingestellt werden.

Zum Abschluß klicken Sie auf die Schaltfläche *1:1-Darstellung*. Wenn der im Arbeitsbereich markierte Papierbereich mit Ihrem DIN A4 Blatt übereinstimmt, paßt die Anzeige.



Die geeichte 1:1-Darstellung

Vorsicht Stolperstein!

Eins müssen Sie noch beachten: Wenn Sie die *1:1-Darstellung* auswählen, und anschließend die Docker-Fenster öffnen, wird die Darstellungsgröße verkleinert. Sie paßt dann also nicht mehr. Klicken Sie also erneut auf die 1:1-Schaltfläche, um die Größe erneut anzupassen. Schließen Sie dann die Docker-Fenster wieder, bleibt die richtige Darstellung erhalten. Komisch, nicht wahr?

Traditionelles Flyout

Übrigens gibt es in den neueren CorelDRAW-Versionen im *Lupen*-Flyout-Menü nur zwei Werkzeuge: Die *Lupe* und die *Schwenk-Hand*. Sie sehen dies nachfolgend im linken Bild. Falls Sie lieber den Inhalt wie in älteren Versionen angezeigt haben wollen, können Sie dies in den Optionen einstellen.

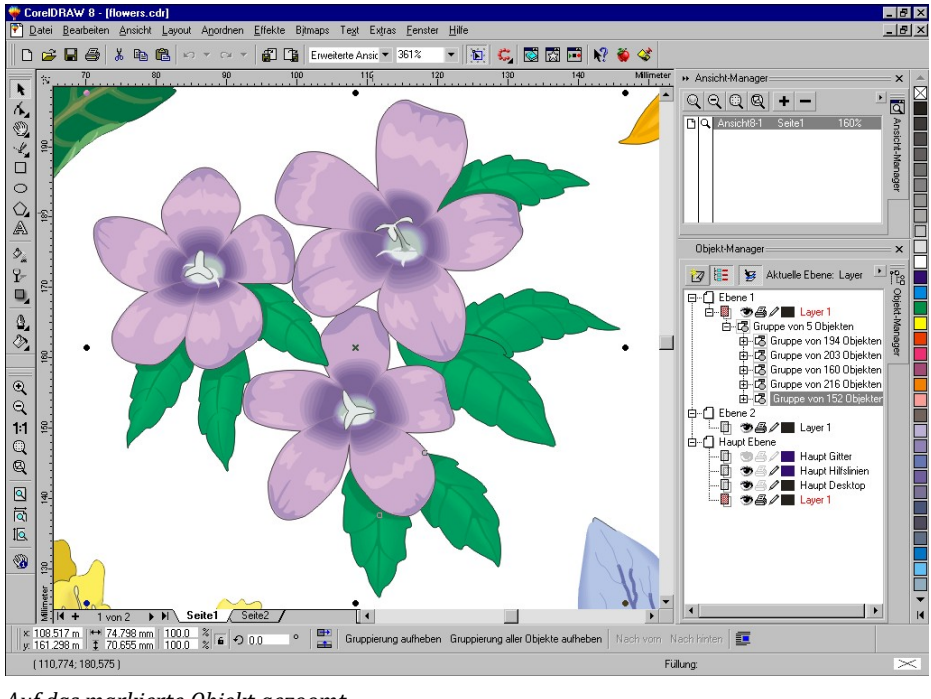
Neues und traditionelles Flyout-Menü

Wir haben dies – wie Sie bereits wissen – anders gelöst, da wir dieses Flyout unterhalb der Hilfsmittelleiste plaziert haben. So sind die Funktionen noch schneller erreichbar.

Auf Auswahl zoomen

Diese Funktion erreichen Sie schneller mit der Tastenkombination Umschalt + F12. Damit wird die Darstellungsgröße soweit verändert, daß das aktuell ausgewählte Objekt die Arbeitsfläche vollständig ausfüllt.

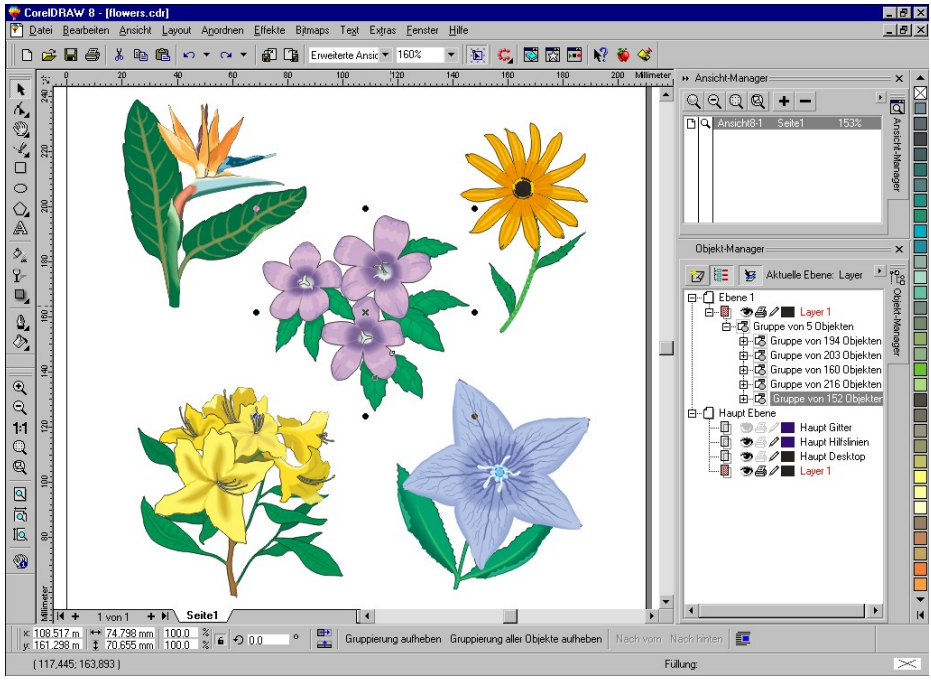
Im folgenden Bild haben wir die mittlere Blume ausgewählt. Nach dem Aufruf der Funktion füllt sie – wie das folgende Bild zeigt – den gesamten Arbeitsbereich aus.



Auf das markierte Objekt gezoomt

Auf alle Objekte zoomen

Stellen Sie sich vor Sie importieren ein Clipart-Motiv und: Sie sehen nichts. Dann hilft Ihnen wahrscheinlich diese Funktion. Oft ist das importierte Objekt einfach zu groß, so daß im Bild nichts zu sehen ist. Mit dieser Funktion, die Sie auch mit F4 aufrufen können, wird die Darstellungsgröße so gewählt, daß alle Objekte zu sehen sind – egal, wie groß das Seitenformat ist. Nach dem Zoomen können Sie das Motiv auf die gewünschte Größe skalieren, und den Zoom erneut mit F4 aufrufen.



Auf alle Objekte zoomen

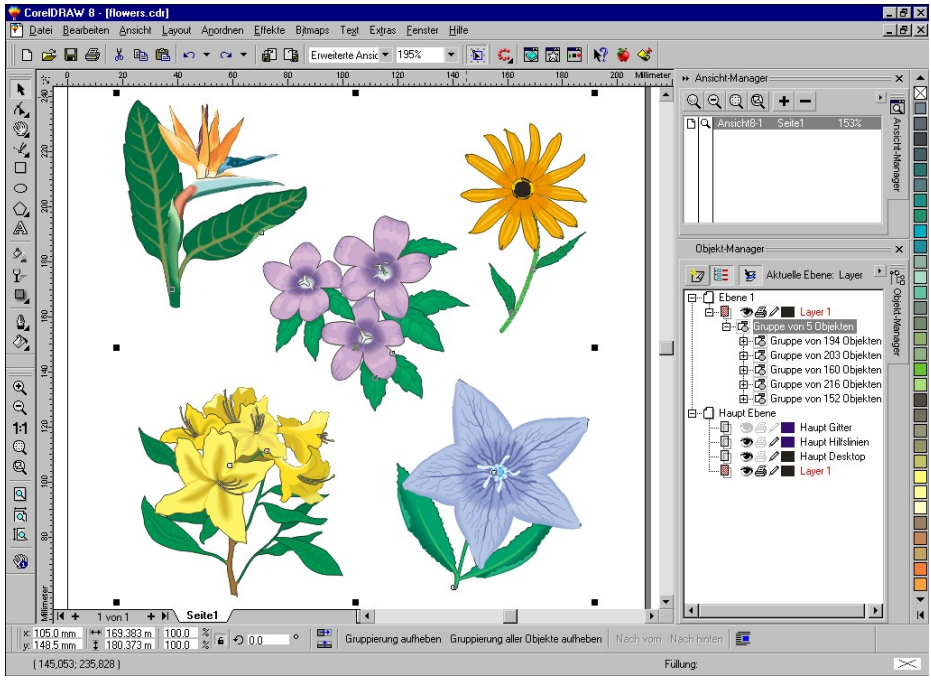
Auf Seite zoomen

Mit dieser Einstellung hatten wir die Beschreibung begonnen. Deshalb brauchen wir hier die Ansicht nicht nochmals zu zeigen. Bei dieser Ansicht, die Sie auch mit Umschalt + F4 aufrufen können, wird die Ansicht so verändert, daß die gesamte Druckseite zu sehen ist. Dies hat zur Folge, daß bei hochkanten Formaten rechts und links viel Platz frei ist.

Auf Seitenbreite zoomen

Hier wird die Darstellungsgröße so verändert, daß die Breite der Seite voll im Bild zu sehen ist. Bei querformatigen Formaten ist dies nicht sehr auffällig. Bei hochkanten Formaten ist dabei mehr zu erkennen, da der leere Raum rechts und links des Blattes entfällt.

Bei unserem Beispiel wirkt sich diese Ansicht wie folgt aus:



Auf Seitenbreite zoomen

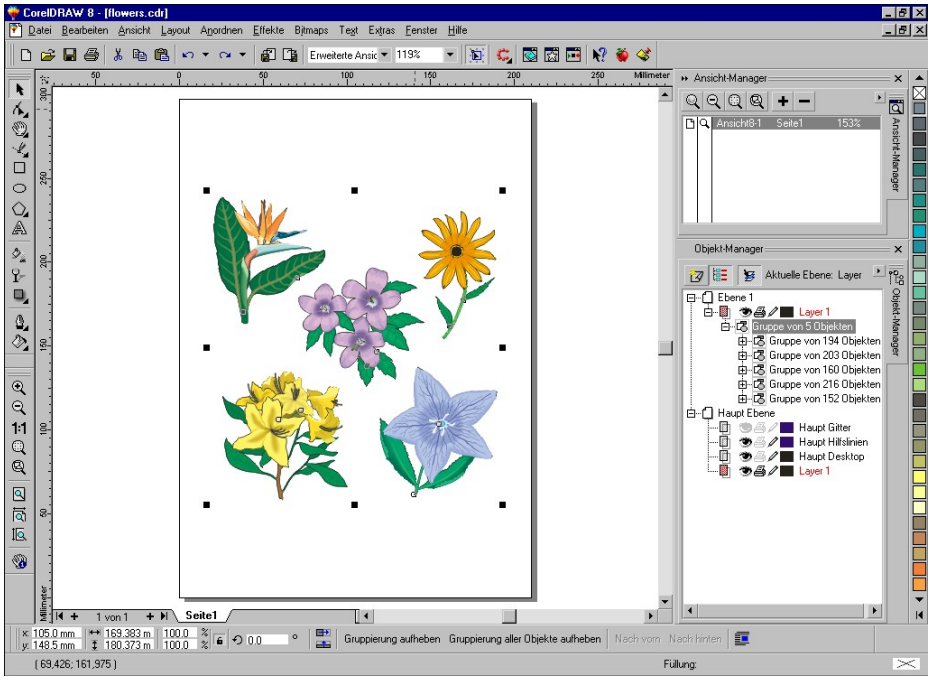
Auf Seitenhöhe zoomen

Das Gegenstück zur letzten Funktion ist die Option *Auf Seitenhöhe zoomen.* Dabei wird die Ansicht so eingestellt, daß die Höhe des Papierformats vollständig zu sehen ist. Bei unserem Beispiel ergeben sich dadurch oben und unten Leerräume.

Diese Darstellungsoption ist eher für querformatige Ausrichtungen geeignet. In unserem Fall haben wir keinen Vorteil. Sie sehen das Ergebnis im nachfolgend gezeigten Bild:

Ränder beurteilen

Die beiden zuletzt beschriebenen Funktionen können Sie gut verwenden, um den Abstand zum Papierrand zu beurteilen beziehungsweise zu korrigieren. Sie können hier sicher sein, daß die Ränder im Bildausschnitt zu sehen sind.



Auf Seitenhöhe zoomen

Den Bildausschnitt schwenken

Die letzte Funktion dient zum freien Schwenken des Bildes. Klicken Sie in den Arbeitsbereich und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie können dann den Bildausschnitt frei bewegen. Dabei bleibt die Darstellungsgröße erhalten.

Nach dem Schwenken kehrt CorelDRAW automatisch zu dem Werkzeug zurück, das zuvor aktiv war.

Schwenken per Tastatur

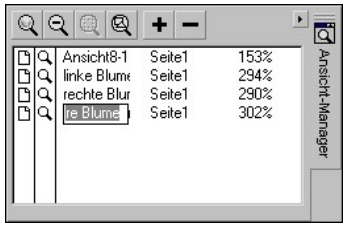
Der Bildausschnitt läßt sich auch per Tastatur schwenken. Drücken Sie dazu die Alt-Taste. Mit den Pfeiltasten können Sie dann den Bildausschnitt in die gewünschte Position schieben. Dieses Verfahren ist etwas präziser als das Justieren mit den Rollbalken.

Nachdem wir nun alle verfügbaren Standardwerkzeuge kennengelernt haben, können wir uns nun unserem Dokument widmen, und dort einige besondere Einstellungen vornehmen, auf die wir später zurückgreifen können.

Funktionen des Ansichten-Managers

Stellen Sie zunächst mit einem der Werkzeuge den erforderlichen Bildausschnitt und die dazugehörende Darstellungsgröße ein. Klicken Sie nun auf das Plus-Symbol in der Leiste des *Ansichten-Managers* – die Zoomwerte und die Position des Bildausschnitts werden dann ebenso wie die Seite des Dokuments gespeichert.

Um später erkennen zu können, was sich hinter dem Wert verbirgt, sollten Sie die Ansicht benennen. Klicken Sie dazu auf den Namen. Das Feld wechselt dann in den Editiermodus.

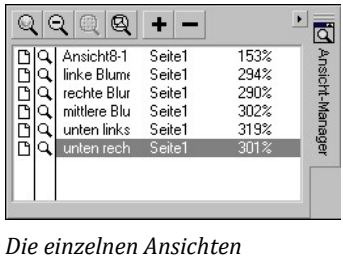


Namensänderung

Keine Symbolleiste zu sehen!

Im Kopfbereich des *Ansichten-Managers* sehen Sie einen kleinen Pfeil, hinter dem sich ein Options-Menü verbirgt. Dort können Sie unter anderem die Ansicht der Symbolleiste aus- oder einschalten.

Wir haben in unserem Beispiel Bildausschnitte festgelegt, in denen jeweils die einzelnen Blumen den Bildbereich ausfüllen. So können wir später die Einzelelemente gut bearbeiten.



Die einzelnen Ansichten

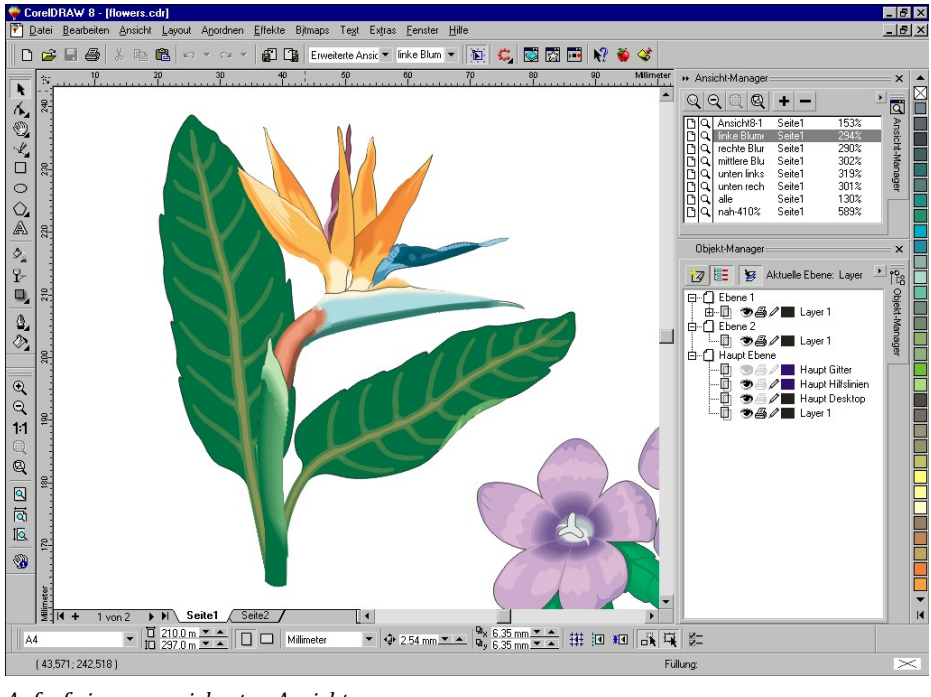
Vor jedem Eintrag sehen Sie zwei Symbole. Ist das Papier aktiviert, wird die Ansicht mit der Seite gespeichert. Befinden Sie sich also auf einer anderen Seite des Dokuments, wird nicht nur der Bildausschnitt, sondern auch die Seite gewechselt. Andernfalls sehen Sie nur den neuen Bildausschnitt, bleiben aber auf der Seite. Bei deaktiviertem Lupensymbol wird die Seite gewechselt – die Ansicht bleibt aber erhalten.

Verschieben

Innerhalb des *Ansichten-Managers* können Sie die Einträge in Ihrer Hierarchie per Drag & Drop verändern. Klicken Sie also den betreffenden Eintrag an, und ziehen Sie ihn an die neue Position. Eine gestrichelte Linie zeigt an, wo der Eintrag nach dem Loslassen der Maustaste eingefügt wird.

Abrufen der Ansichten

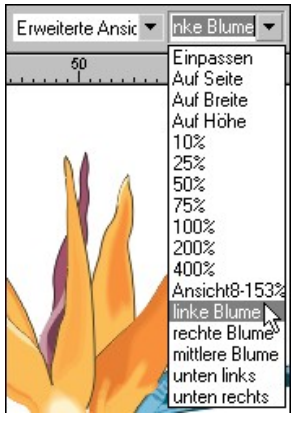
Klicken Sie einfach doppelt auf den Eintrag, um zum gespeicherten Ausschnitt zu wechseln – aber Vorsicht: Wenn Sie den Namen anklicken, wechseln Sie nur in den Editiermodus. Sie sehen im folgenden Bild, daß wir nun den Bildausschnitt der linken Blumen im Arbeitsbereich haben, nachdem der betreffende Eintrag aufgerufen wurde.



Aufruf einer gespeicherten Ansicht

Das Listenfeld

Es gibt noch eine bequemere Variante der Auswahl und des Speicherns. In der Standardsymbolleiste am Kopf des Arbeitsbereichs gibt es das Zoomfeld, in dem die vorgegebenen Darstellungsgrößen aufgelistet sind. Jeden Eintrag, den Sie im *Ansichten-Manager* neu eingefügt haben, wird dort ebenfalls angezeigt:



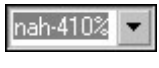
Die neueingefügten Einträge

Die Auswahl der Einträge über dieses Feld ist leichter – besonders, wenn das Docker-Fenster nicht aufgerufen, oder geschlossen ist. Praktisch sind auch die Sondereinträge, mit denen Sie zum Beispiel auf die Seitenbreite oder -höhe zoomen können. Es geht also auch ohne die Funktionen der *Vergrößern*-Symbolleiste.

Speichern über das Zoom-Feld

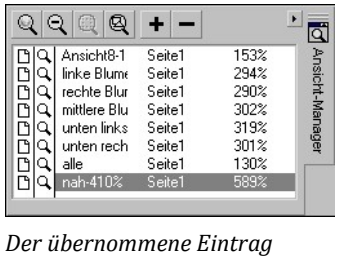
In diesem Listenfeld können Sie beliebige Zoomwerte eingeben. Tippen Sie also einfach den Wert ein. Solange Sie ganze Zahlen in dem Feld eingeben, wird der entsprechende Vergrößerungsfaktor angezeigt.

Sobald Sie aber einen Buchstaben eingeben, wird die Ansicht unter dieser Bezeichnung gespeichert.



Speichern über das Listenfeld

Der neue Eintrag wird automatisch in das Fenster des *Ansichten-Managers* mit aufgenommen. Der Name erhält automatisch den Zusatz der Vergrößerungsstufe. Löschen Sie gegebenenfalls den Zusatz hier im Editiermodus.



Der übernommene Eintrag

Löschen von Einträgen

Im *Ansichten-Manager* werden Einträge mit dem Minus-Symbol gelöscht.

Ordnung ist das halbe Leben!

Die andere Hälfte ist suchen! Hoffentlich haben Sie in diesem Kapitel die Vorteile der Organisationshilfen kennen- und schätzengelernt.

Bei Dokumenten mit wenigen Elementen können Sie sicherlich auf strukturierte Aufbauten verzichten, je komplexer Ihr Dokument wird, um so schwieriger wird es sich darin zurechtzufinden. Wissen Sie zu Beginn Ihrer Arbeit immer, wie komplex die Grafik einmal wird? Deshalb sollten Sie von Beginn an darauf achten, mit den *Objekt*- und *Ansichten-Managern* Ordnung in Ihre Grafik zu bringen.

Sie ersparen sich damit in späteren Bearbeitungsstadien viel Arbeit.

Auch wenn Sie – gerade als Umsteiger von früheren CorelDRAW-Versionen – die Arbeit mit dem *Objekt-Manager* etwas ungewohnt finden: Das Erlernen der Funktionen lohnt sich. Bei einem sinnvollen Umgang, wie wir ihn in diesem Kapitel beschrieben haben, sparen Sie sich viel Mühe.

Erinnern Sie sich vielleicht noch an die Zeiten, wo es einem Abenteuer gleichkam, ein bestimmtes Objekt aufzufinden, weil es von anderen Elementen verdeckt war?

8. Texte erstklassig gestalten mit CorelDRAW

CorelDRAW ist ein Grafik-Programm, und wird eigentlich auch als solches verkauft. Oft gehören zu einer Grafik aber Textelemente. Oder können Sie sich eine Verpackung oder ein Schallplattencover ohne Text vorstellen? Bei einigen Entwürfen sind es nur wenige Textblöcke – zum Beispiel in Logos – bei anderen sind umfangreiche Texte – zum Beispiel Produktbeschreibungen notwendig.

Deshalb gehören zu jedem Grafik-Programm auch Textfunktionen. Corel selbst wirbt häufig mit DTP-Funktionen. Es mag zwar technisch stimmen – es sind fast alle Funktionen enthalten, die Sie auch aus DTP-Programmen kennen – , trotzdem kann man CorelDRAW nicht als DTP-Programm bezeichnen. Zu langsam und mühselig sind viele der im DTP notwendigen Arbeiten. Dieses Manko wurde zwar von Version zu Version etwas geringer, aber noch heute sollten Sie vorsichtig mit umfangreichen Textdokumenten umgehen.

CorelDRAW unterscheidet grundsätzlich zwei Textarten. Der Grafische Text ist gut geeignet, um Logos oder Überschriften zu gestalten. Der Mengentext ist für umfangreiche Texte geeignet. Die Behandlung der beiden Elemente unterscheidet sich grundsätzlich.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, was Sie mit den beiden Textarten anfangen können. Auf einige Funktionen werden wir nur am Rande eingehen. Denn was nützt eine Grammatikprüfung, die selbst schwerwiegende Mängel nicht anzeigt?

Hier gilt ein Grundsatz: Fertigen Sie möglichst alle Texte dort an, wo die entsprechenden Funktionen bereitgestellt werden: In Textbearbeitungsprogrammen. Erst wenn die Texte fertig sind, sollten Sie in CorelDRAW übernommen werden. Falls Sie kein Textbearbeitungsprogramm besitzen sollten: Denken Sie daran, daß zum Funktionsumfang von Windows95 ein kleines Textbearbeitungsprogramm gehört: WordPad. Dort erfolgt zumindest die Texteingabe deutlich schneller als in CorelDRAW.

Für die Bearbeitung von Texten steht neben den Funktionen in der Eigenschaftsleiste sogar ein eigenes Menü bereit. Dort finden Sie eine große Anzahl an Funktionen, die sich ausschließlich der Bearbeitung von Textelementen widmen.

Bevor wir anfangen können, Text zu bearbeiten, benötigen wir erst einmal einen Text. Also rufen Sie als erstes das *Text*-Werkzeug aus der Hilfsmittelleiste auf.

8.1 Das Text-Werkzeug

Das *Text*-Werkzeug beinhaltet beide Texttypen – den Grafischen Text und den Mengentext. Wenn Sie einfach auf die Arbeitsfläche klicken und mit der Texteingabe beginnen, wird ein grafischer Text erzeugt. Wenn Sie dagegen auf die Arbeitsfläche klicken, die Maustaste gedrückt halten, und dann einen Rahmen aufziehen, wird ein Mengentextrahmen erstellt, in den Sie den Text eintippen können.

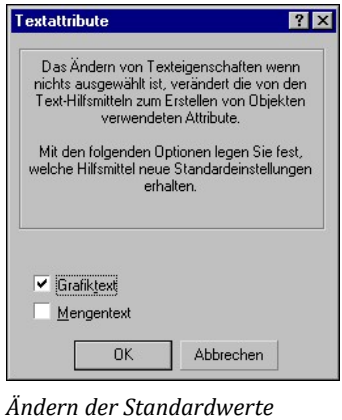
Dabei werden die voreingestellten Werte für die Schrittype, -größe und -formatierung verwendet. Bevor Sie mit der Texteingabe beginnen, sollten Sie die Standardwerte nach Ihren Wünschen einstellen.

Nachfolgend sehen Sie die Funktionen, die in der Eigenschaftsleiste des *Text*-Werkzeuges verfügbar sind.

Die Textfunktionen in der Eigenschaftsleiste

Standardwerte einstellen

Wenn Sie dort eine Einstellung vornehmen – und kein Textobjekt markiert ist – öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie eingeben können, ob die Standardwerte für die Grafischen oder die Mengentexte geändert werden sollen. Kreuzen Sie das entsprechende Feld an – in unserem Beispiel den *Grafischen Text*.



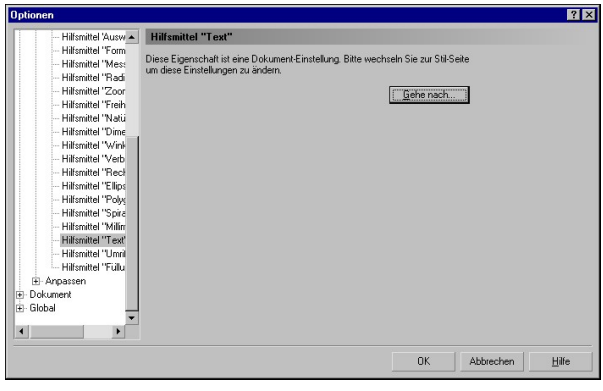
Ändern der Standardwerte

Nehmen wir an, Sie haben auf diese Art die Schrifttype verändert. Nach dem Bestätigen wird dann bei allen kommenden grafischen Textobjekten die neue Schrifttype verwendet. Wenn Sie nun noch die Schriftgröße ändern, wird das Dialogfeld erneut geöffnet, und so weiter. Deshalb ist dieses Verfahren recht

umständlich. Also verwenden wir eine andere Variante zum Ändern der Standardwerte.

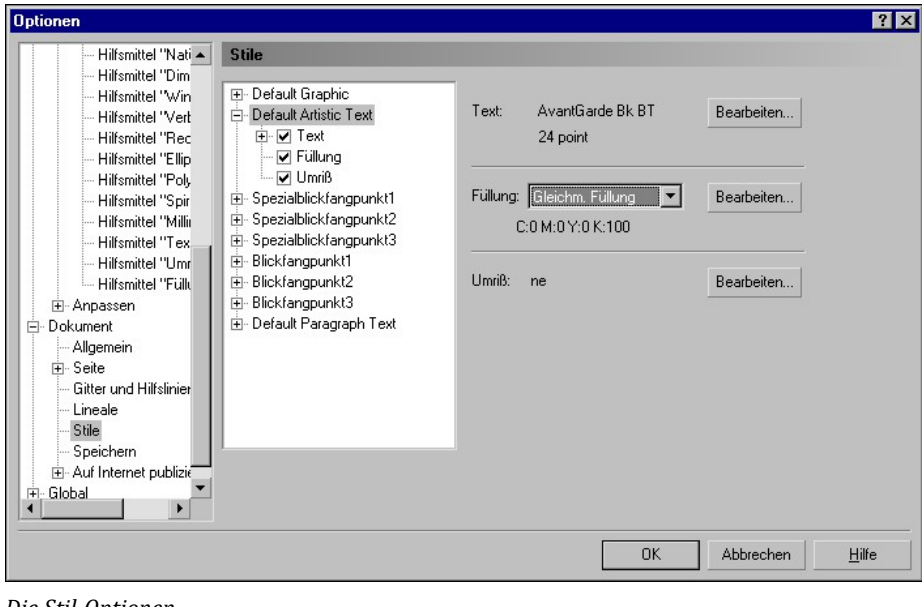
Die Text-Eigenschaften

Klicken Sie das *Text*-Werkzeug mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie in dem Popup-Menü den Eintrag *Eigenschaften,* um das folgende Dialogfeld zu öffnen, und etwas zu schmunzeln:



Die „Text"-Optionen

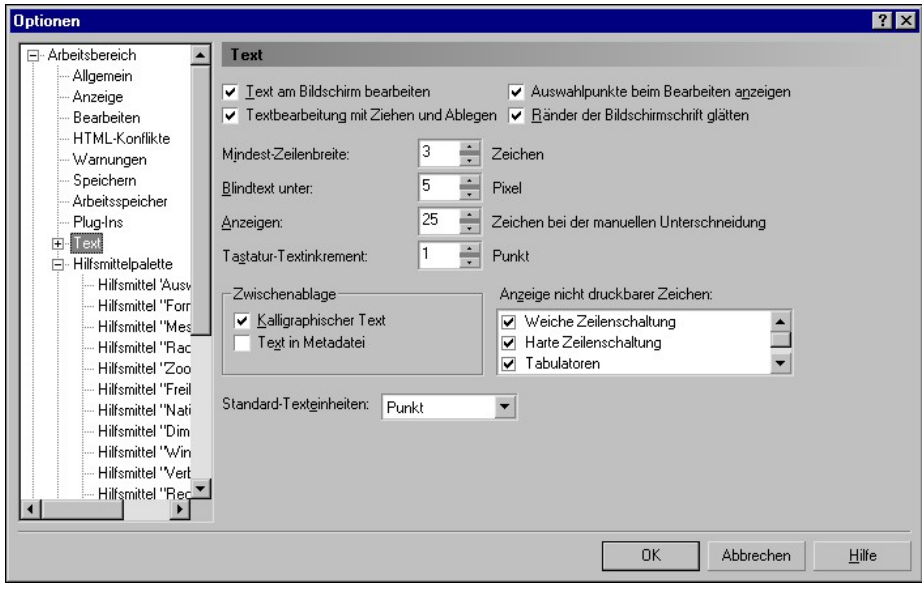
Anstatt des netten Hinweises könnten die Entwickler natürlich auch direkt zu den entsprechenden Optionen verzweigen. So dauert es halt etwas Lesezeit und einen Mausklick länger, ehe Sie die wirklichen Optionen erreichen, die in der -Kategorie untergebracht sind. Dort werden die Text-Stile verwaltet und bearbeitet.



Die Stil-Optionen

Hier finden Sie in verschiedenen Kategorien alle relevanten Optionen zum Einstellen einer Schrift.

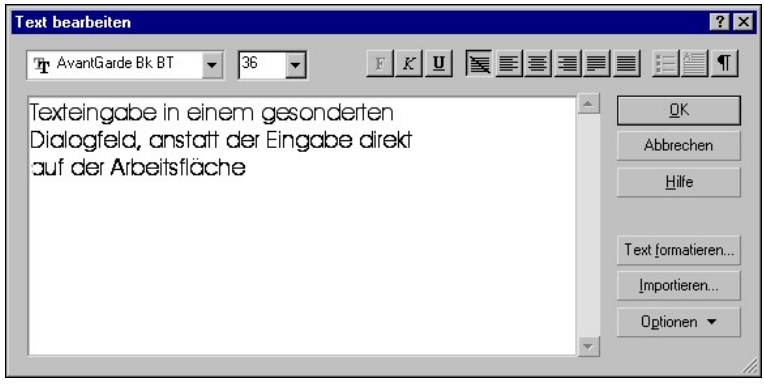
Neben den Standardeinstellungen der Schrift gibt es in den Optionen noch eine Kategorie *Text*, in der Sie allgemeine Optionen zur Textbearbeitung einstellen können.



Die Text-Optionen

In der Hauptkategorie können Sie einstellen, ob der Text am Schirm oder in einem eigenen Dialogfeld bearbeitet werden soll. Im Normalfall wird es einfacher sein, den Text auf der Arbeitsfläche einzugeben. Schalten Sie dann das Optionsfeld ein.

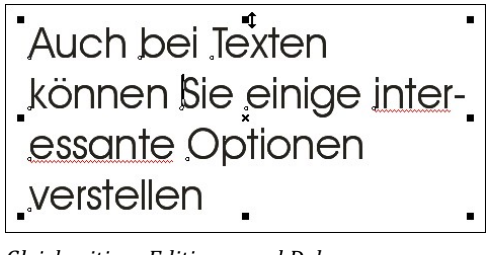
Gelegentlich kann es komfortabler sein, den Text im nachfolgenden Dialogfeld einzugeben. Sie können dieses Dialogfeld auch über die Eigenschaftsleiste aufrufen, um bereits vorhandenen Text zu editieren. Das Dialogfeld kann bis auf das nachfolgend gezeigte Maß verkleinert werden.



Dialogfeld zum Editieren von Text

Zweierlei Bearbeitung

Die Option sorgt dafür, daß Sie gleichzeitig Textbearbeitungen durchführen und das Textobjekt skalieren können. Nachfolgend sehen Sie den Eingabe-Mauszeiger in der zweiten Zeile und oben den Dehn-Mauszeiger. Der Wechsel zwischen den Werkzeugen entfällt also bei dieser nützlichen Option.

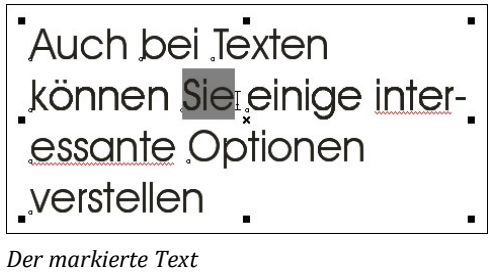


Gleichzeitiges Editieren und Dehnen

Drag & Drop

Bei aktivierter Option können Sie Worte ausschließlich mit Mausaktionen versetzen – wie Sie es aus Textbearbeitungsprogrammen kennen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie den Text, der verschoben werden soll. Der Text wird grau unterlegt hervorgehoben:

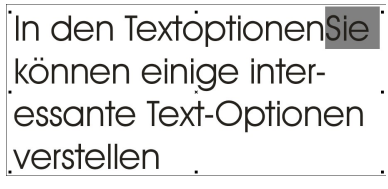


Der markierte Text

2. Ziehen Sie den Text an die neue Position. Der Mauszeiger in der ersten Zeile zeigt an, wo der Text nach dem Loslassen plaziert wird.

Bestimmen der neuen Position

3. Wenn Sie die Maustaste nun loslassen, wird der Text automatisch an der alten Position ausgeschnitten, und an der neuen Position eingefügt. Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild:



Der versetzte Text

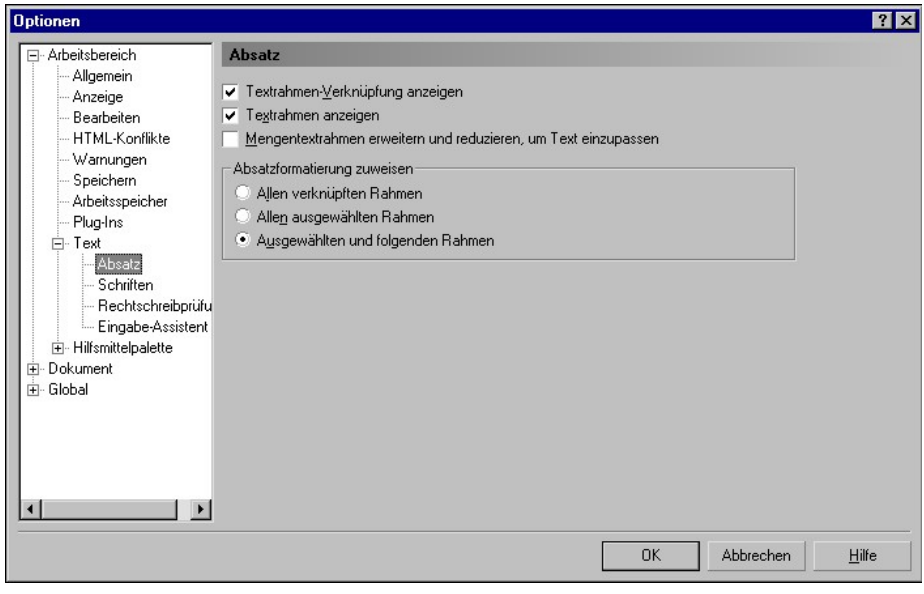
Weitere Optionen

Die folgenden vier Optionen sind weniger interessant. Hier stellen Sie ein, wieviele Zeichen in einem Mengentextrahmen mindestens in einer Zeile enthalten sein müssen. Dies ist bei sehr stark verformten Hüllen interessant. Außerdem können Sie angeben, bis zu welcher Punktgröße Text erkennbar sein soll. Unterhalb des angegebenen Wertes symbolisiert ein Balken den Text. Er ist dann nicht mehr lesbar. Mit der folgenden Option legen Sie die Zeichenanzahl fest, bis zu der ein Umriß der Buchstaben beim manuellen Unterschneiden angezeigt wird. Neu ist die letzte Option. Sie können nämlich nun den Text mit den Tasten 8 und 2 im Nummernblock vergrößern oder verkleinern, wenn Sie dabei die Strg-Taste gedrückt halten. In den Optionen können Sie den Wert der Vergrößerung angeben.

Zusätzlich können Sie vorgeben, wie Text aus der Zwischenablage eingefügt werden soll, und welche Formatierungszeichen beim Ausdruck nicht berücksichtigt werden sollen. Als letztes läßt sich die Maßeinheit der Buchstabengröße vorgeben.

Absatz-Optionen

In der nächsten Unterkategorie sind die Absatz-Optionen aufgelistet, die Sie im folgenden Dialogfeld sehen:



Die Absatz-Optionen

Hier stellen Sie zunächst ein, ob die Verknüpfungen von Rahmen und die Rahmen selbst angezeigt werden sollen. Außerdem können die Rahmen automatisch skaliert werden, um zum darin vorhandenen Text zu passen. Stellen Sie hier außerdem ein, wie die Absatzformatierungen zugewiesen werden sollen.

Schrift-Optionen

In dieser Kategorie finden Sie Optionen, die sich auf die Schriften beziehen. Zunächst können Sie einstellen, ob die beiden unterschiedlichen Schriftarten True-Type und Type1 in der Schriftartenliste angezeigt, und ob Sie mit Symbolen gekennzeichnet werden sollen.

Wenig Sinn gibt die Option *Dokumentenschriftarten anzeigen.* Wenn noch keine Schrift im Dokument vorhanden ist, ist diese Option nicht aktivierbar. Ein Austauschen der Schrift ist dann nicht mehr möglich, deshalb sollten Sie diese Option stets deaktivieren.

Praktisch sind die folgenden beiden Optionen: *Schriftbeispiel in Dropdown-Schriftlisten anzeigen* und *Anzeigen der zuletzt benutzten Schriften*. Es ist empfehlenswert, sie immer zu aktivieren. Damit erhalten Sie neben der Schriftenliste ein Muster, in dem der aktuelle Text angezeigt wird. So haben Sie eine gute Möglichkeit zur Auswahl einer passenden Schrift. Die folgende Option läßt die am häufigsten verwendeten Schriften zusätzlich am Kopf der Liste erscheinen. Dies ist nützlich, wenn Sie häufig mit zwei oder drei verschiedenen Schriften arbeiten. Sie ersparen sich dann das Scrollen durch die Schriftartenliste.

Optionen für die Schriftartenliste

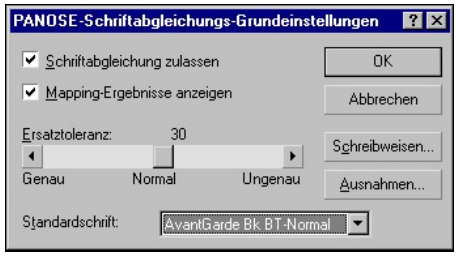
Neu und gut

Gegenüber den Vorgängerversionen ist es sehr praktisch, daß die Schriftartenliste nun bei einem aktivierten Textobjekt an der Stelle aufklappt, wo die verwendete Schrift steht. Auch das spart „Scrollarbeit".

Panose-Schriftartabstimmung

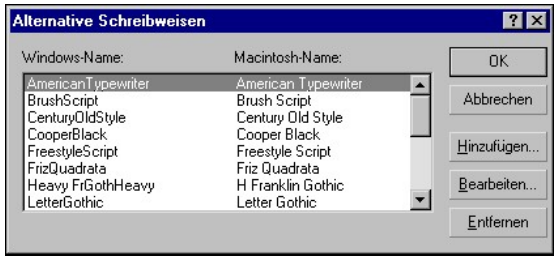
Beim Laden von Dokumenten – besonders bei Plattformwechseln – kann es zu Problemen kommen. Sie erhalten dann eine Fehlermeldung, weil CorelDRAW eine Schrift nicht finden kann. Unter Umständen ist diese Schriftart aber in einer anderen Schreibweise auf Ihrem Rechner vorhanden.

Mit dieser Funktion können Sie über das folgende Dialogfeld festlegen, wie CorelDRAW mit fehlenden Schriften umgeht. Erlauben Sie CorelDRAW mit der ersten Option zunächst, daß Schriften ersetzt werden dürfen. Im unteren Listenfeld kann eine Schrift vorgegeben werden, die anstelle einer fehlenden Schrift verwendet wird.



Schriftartabstimmungs-*Dialogfeld*

Die Schaltfläche *Alternative Schreibweisen* öffnet das nächste Dialogfeld. Hier sind die Windows-Namen den jeweiligen Macintosh-Namen gegenübergestellt. Diese Liste kann erweitert werden.



Andere Schreibweisen

Das Ändern von Einträgen erfolgt über das folgende Dialogfeld. Im oberen Listenfeld wird die vorhandene Windows-Schrift angegeben, im unteren Eingabefeld wird der dazugehörende Macintosh-Name festgelegt.

Ändern von Einträgen

Ausnahmen festlegen

Über die *Ausnahmen*-Schaltfläche können Sie – na? Genau: Ausnahmen festlegen. Nehmen wir an, Sie haben eine Schrift auf Ihrem Rechner installiert, die einer fehlenden sehr ähnlich ist. Dann würde es auf das Dokument keine großen Auswirkungen haben, wenn diese Schrift ersetzt würde. Solche Ausnahmen können Sie im folgenden Dialogfeld angeben.

Ausnahmen angeben

Die über die *Hinzufügen*-Schaltfläche aufgenommenen Ausnahmen werden in der folgenden Liste aufgeführt. Diese Liste kann jederzeit bearbeitet oder ergänzt werden.

Die Ausnahmenliste

Eigene Schriften

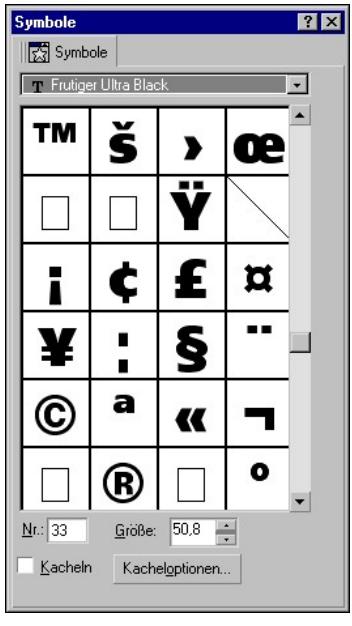
Diese Ausnahmenliste ist zum Beispiel auch dann interessant, wenn Sie eigene Schriftsätze entworfen haben, in denen nur einige Zeichen ausgetauscht wurden. Wenn Sie diese Schriften in die Ausnahmenliste aufnehmen, ersparen Sie sich Rückfragen während des Ladens eines Dokuments.

Falls Sie in dem Symbol-Docker alle Schriften als Symbole verfügbar haben wollen, kreuzen Sie die Optionen im letzten Block an. Dabei werden erneut die True-Type- und Type1-Schriften sowie die Anzeige des dazugehörenden Symbols unterschieden.

Bei aktiver Option werden alle installierten Schriften mit allen Zeichen angezeigt. Sie können diese Option nutzen, um Sonderzeichen in ein Objekt zur weiteren Bearbeitung zu integrieren. Auch für den Bau eigener Schriftsätze ist diese Option sinnvoll.

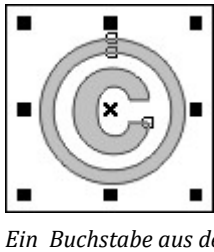
Beschränkte Auswahl

Bei deaktiver Option werden im Listenfeld lediglich die Symbolschriften aufgeführt.

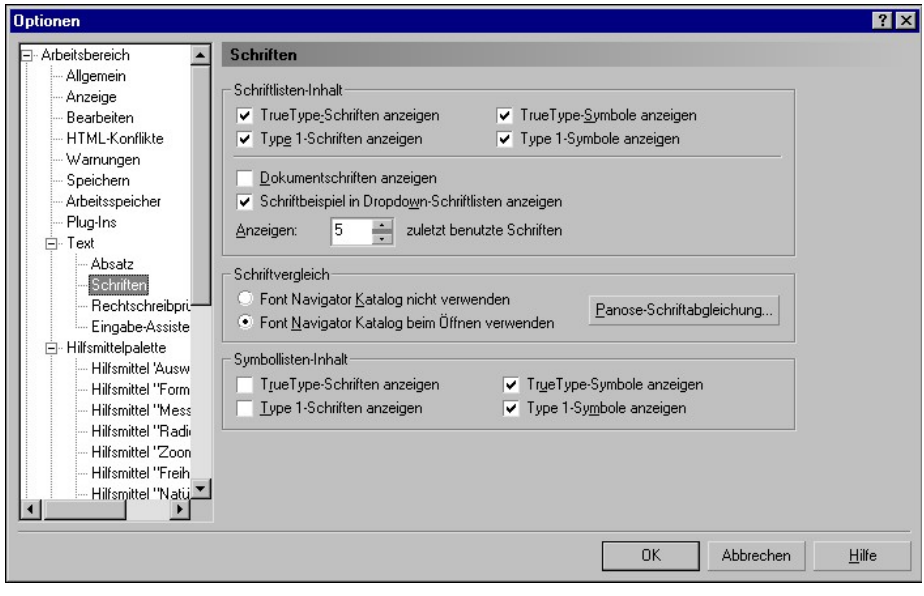


Der Symbole-*Docker mit einer „normalen" Schrift*

Aus dem oben gezeigten Schriftsatz haben wir das folgende Copyright-Zeichen herausgezogen. Es kann nun nach Belieben verändert werden. Beachten Sie aber: Es handelt sich um ein Kurvenobjekt, nicht etwa um einen editierbaren Text.



Ein Buchstabe aus dem Zeichensatz

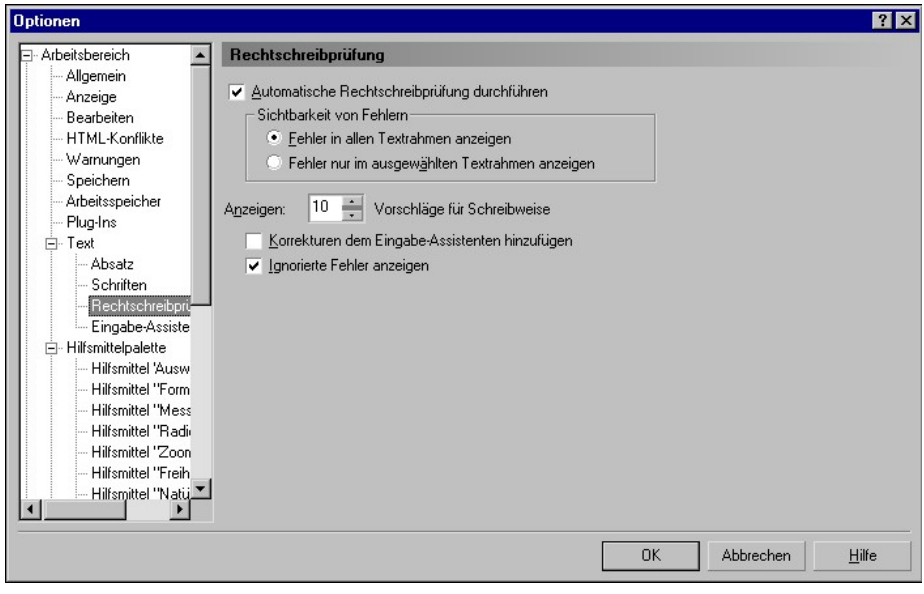


Die Schrift-Optionen

Die Rechtschreibprüfungs-Optionen

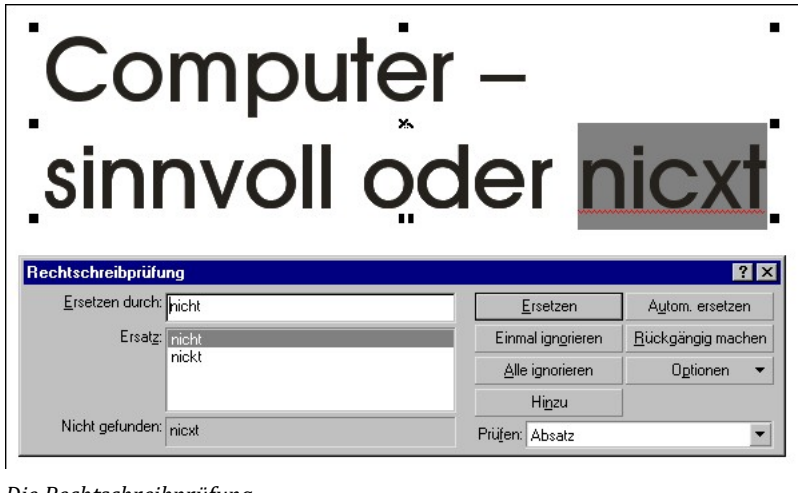
Die nächste Options-Kategorie stellt einige Funktionen zur Einstellung der Rechtschreibprüfung bereit. Nur wenn das erste Feld aktiviert ist, werden die anderen Optionen verfügbar. Nach dem Einschalten überprüft CorelDRAW alle Textobjekte auf Rechtschreibfehler. Normalerweise sind Ihnen solche Assistenten nur aus echten Textbearbeitungs- oder DTP-Programmen bekannt.

Stellen Sie im Dialogfeld ein, welche Fehler angezeigt werden sollen, und wieviele Alternativvorschläge CorelDRAW bei den Kontrollen anbieten soll. Außerdem lassen sich Korrekturen automatisch dem Wörterbuch hinzufügen.



Optionen für die Rechtschreibprüfung

Findet die Rechtschreibprüfung ein unbekanntes Wort, wird es mit einer roten, gekringelten Linie gekennzeichnet. Haben Sie die Rechtschreibprüfung aktiviert, werden Alternativvorschläge unterbreitet:



Die Rechtschreibprüfung

Fluch oder Segen? Der Eingabe-Assistent

Mit dem *Eingabe-Assistenten* ist es eine Krux. So kann es passieren, daß Sie den Satz „Alles Gute zum Geburtstag“ aus Gestaltungsgründen aus drei Elementen zusammensetzen – vielleicht wollen Sie ein Wort rotieren, oder etwas Ähnliches. Nun wird es Ihnen nicht gelingen, diesen Satz orthographisch korrekt zu

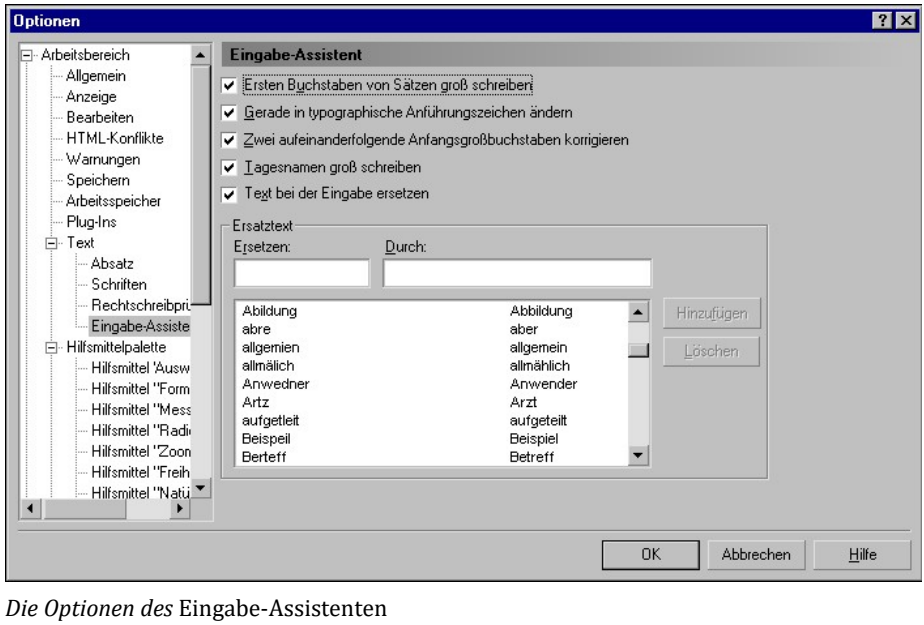
schreiben. Wann immer Sie mit der Eingabe fertig sind werden sie die folgenden drei Textelemente vorfinden:

„Hilfe“ durch den Eingabe-Assistenten

Der Grund für diese falsche Schreibweise finden Sie in den *Eingabe-Assistent*-Optionen. In der ersten Option stellen Sie nämlich ein, daß CorelDRAW das erste Wort eines Satzes immer groß schreiben soll.

Und für CorelDRAW ist das getrennte Textelement „zum“ nun einmal ein eigener Satz, also muß das Wort groß geschrieben werden. Schalten Sie diese Option in jedem Fall aus, wenn Sie häufig mit grafischem Text arbeiten, sonst gibt es immer wieder böse Überraschungen.

In dem Dialogfeld gibt es weitere Einstellungen zum automatischen Austausch, die wir uns nun ansehen wollen:



Die Optionen des Eingabe-Assistenten

Häufig sehen Sie in Texten falsche "Anführungszeichen". In Deutschland sind andere „Anführungszeichen“ gebräuchlich, die bei aktivierter Option automatisch ersetzt werden.

Zwei aufeinanderfolgende Anfangsgroßbuchstaben können zum Beispiel entstehen, wenn Sie bei der Eingabe die Umschalt-Taste zu spät loslassen. Diese Fehler können Sie ebenfalls automatisch beheben. Auch falls Sie „montags“ gelegentlich kleinschreiben, korrigiert der *Eingabe-Assistent* diesen Fehler auf Wunsch automatisch.

Mit der letzten Option sollten Sie vorsichtig umgehen. Ist die Option *Text bei der Eingabe ersetzen* aktiv, werden die Einträge der darunterstehenden Liste automatisch ersetzt.

Wenn Sie diese Option unbedacht einsetzen, kann es passieren, daß Sie „14 Sekretärin“ als Ergebnis der Eingabe „14 Sek.“ erhalten. Die Abkürzung ist nämlich nicht mit Sekunden gekoppelt. Wollen Sie dennoch diese Option aktivieren, sollten Sie die Liste sehr sorgfältig überprüfen, und ungeeignete Einträge gegebenenfalls entfernen.

Weniger ist mehr

Ein Tip aus der Praxis: Schalten Sie diese Funktion einfach aus. Sie richtet oft mehr Schaden an, als daß sie nutzt.

8.2 Schriften-Verwaltung

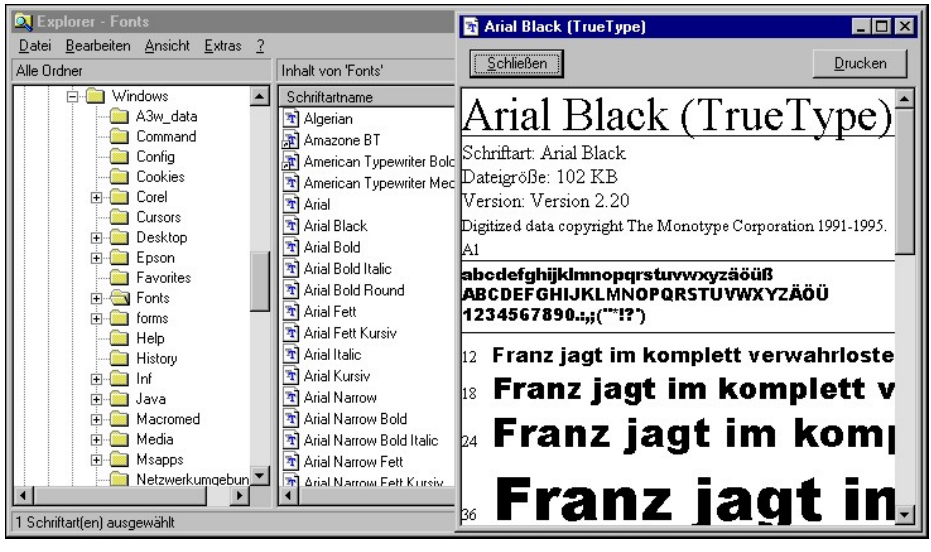
Bei den Unmengen an Schriften, die in CorelDRAW enthalten sind, fällt die Auswahl natürlich sehr schwer. Die Schriften sind auf der ersten CD im Verzeichnis FONTS untergebracht. In diesem Verzeichnis sind die Schriften nach unterschiedlichen Kriterien in Unterverzeichnissen sortiert. Die meisten der Schriften liegen dabei im TrueType- sowie im Type1-Schriftenformat vor, so daß Sie wählen können, welche Variante Sie installieren wollen.

Die Auswahl der Schriften fällt schwer, erst recht wenn Sie Ihr Handbuch verlegt haben, in dem Sie Muster der verfügbaren Schriften finden.

Windows stellt eine Möglichkeit zur Betrachtung von Schriften bereit. Starten Sie dazu den Windows-Explorer, und wechseln Sie in das Windows-Verzeichnis FONTS.

Um eine Schrift zu betrachten, brauchen Sie lediglich doppelt auf die betreffende Datei zu klicken. In einem gesonderten Fenster sehen Sie dann ein Muster der Schrift in verschiedenen Größen. Über die *Drucken*-Schaltfläche können Sie das Schriftmuster auch ausdrucken.

Alternativ zum Explorer können Sie auch über die Systemsteuerung den Schriften-Ordner aufrufen, und dort das Fenster ebenfalls mit einem Doppelklick öffnen.



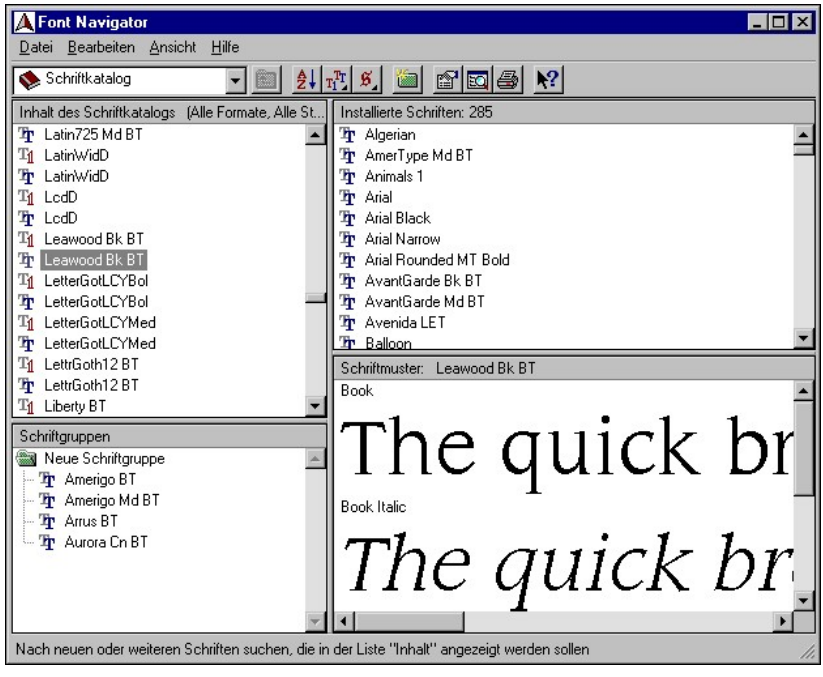
Schriftenansicht über den Explorer

Diese Methode ist natürlich ein recht mühseliges Unterfangen, besonders dann, wenn Sie viele Schriften beurteilen wollen. Ein bequemes Auswählen ist so nicht möglich. Deshalb müssen wir uns einen anderen Weg suchen, um zu den passenden Schriften zu gelangen.

Der Font Navigator

Wenn Sie es bei der Installation angegeben haben, wird neben CorelDRAW auch ein Schriften-Verwaltungsprogramm mit installiert: Der Bitstream Font Navigator.

Mit diesem Utility können Sie Schriften komfortabel verwalten, sortieren, Betrachten und auch installieren.



Der Bitstream Font Navigator

Die Oberfläche teilt sich in vier Fenster. Über die Menüfunktion *Datei/Schriften finden* legen Sie zunächst fest, von welchen Laufwerken die Schriften eingelesen werden sollen. Dabei kann es sich auch um die Corel-CD-ROM handeln, so daß alle Corel-Schriften eingelesen werden. Die gefundenen Schriften werden anschließend im linken Fenster aufgelistet.

Moment warten

Je nach Menge der eingelesenen Schriften kann es eine Weile dauern, ehe die Schriften alle erfaßt sind. Da Sie auch mehrere Laufwerke angeben können, dauert der Vorgang dann entsprechend länger.

Im rechten Fenster finden Sie alle bereits installierten Schriften. Diese werden übrigens auch im linken Fenster mit einem Haken markiert.

Gruppen erstellen

Zur Strukturierung Ihrer Schriftensammlung können Sie im unteren, linken Fenster Gruppen erstellen, in denen Sie bestimmte Schriftarten nach eigenen Kriterien zusammenfassen.

Mit dieser Möglichkeit können Sie eine große Zahl an Schriften schnell installieren. Klicken Sie dazu einfach mit der rechten Maustaste den Ordner an, und wählen Sie dort die Option *Installieren* aus. Anschließend finden Sie den gesamten

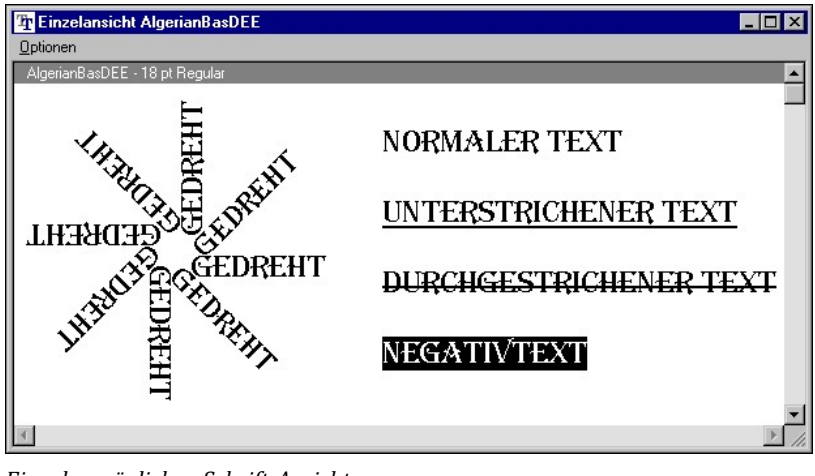
Ordner im Fenster der installierten Fenster wieder. Von hier aus können Sie die Schriften auf dieselbe Art leicht wieder entfernen.

Je nach Arbeit

Mit dieser Variante können Sie sich eine Schriftensammlung zusammenstellen, die für eine bestimmte Aufgabenstellung erforderlich ist. Wenn Sie die Arbeit fertiggestellt haben, deinstallieren Sie die Schriften zur Entlastung des Systems wieder.

Vorschau

Im unteren rechten Fenster sehen Sie einen veränderbaren Muster-Schriftzug, an dem Sie die Charakteristika der Schrift gut erkennen können. Falls unterschiedliche Schriftschnitte der Schrift verfügbar sind – zum Beispiel Normal und Kursiv – werden diese alle angezeigt. Unter der Option können Sie sich den Text in einem gesonderten Fenster in unterschiedlichen Varianten ansehen.



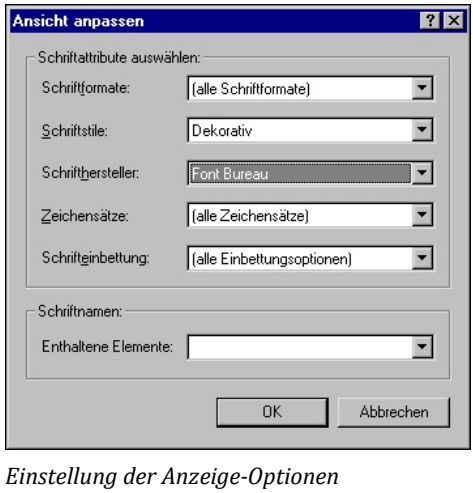
Eine der möglichen Schrift-Ansichten

Unter der *Eigenschaften*-Option erhalten Sie eine Ansicht des vollständigen Zeichensatzes. So können Sie sich hier auch ansehen, wie bestimmte Sonderzeichen in dem Schriftsatz wirken.

Anzeige des Zeichensatzes

Anzeige

Klar, daß auch eine Option verfügbar ist, in der Sie die Anzeige einstellen können. So ist es möglich, daß nur Schriften eines bestimmten Typs aufgeführt werden. Diese Option läßt sich auch gut nutzen, um Schrift-Gruppen zusammenzustellen. Wenn Ihnen die vorgegebenen Optionen zum Sortieren nicht zusagen, können im folgenden Dialogfeld eigene Kriterien für die Anzeige eingegeben werden. Damit sollten Sie alle denkbaren Auswahlmöglichkeiten besitzen.



Einstellung der Anzeige-Optionen

Nützliches

Nützlich ist die Möglichkeit des Ausdruckens von Beispielen, sowie das Auffinden doppelter Schriften. Falls Sie also auf

unterschiedlichen Laufwerken dieselbe Schrift installiert haben, können Sie das hier leicht feststellen.

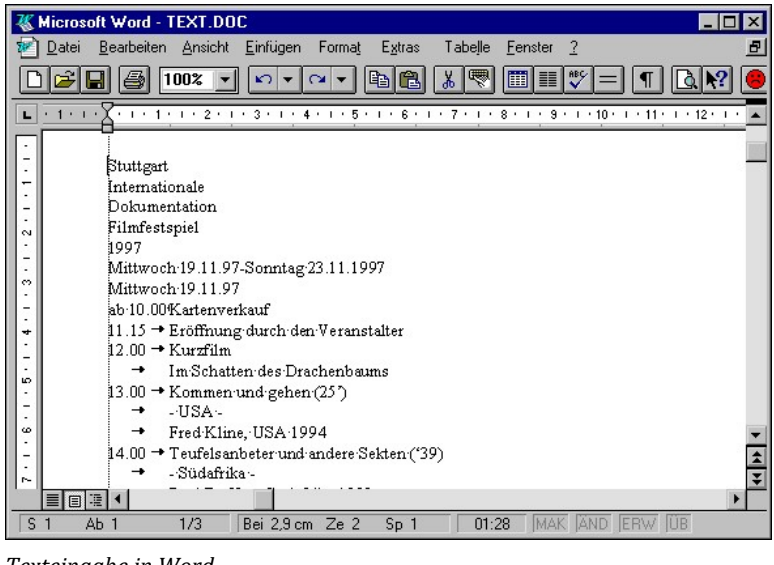
Resümee

Dieses nützliche Schrift-Utility sollten Sie, falls Sie häufiger mit Schriften arbeiten, bei der Installation in jedem Fall berücksichtigen. Es geht weit über die allgemein bekannten Windows-Möglichkeiten hinaus. Alleine das schnelle Durchblättern von Schriften zur „optischen Auswahl“ rechtfertigt die Installation.

8.3 Die Texteingabe

Bevor Sie die Texte bearbeiten und gestalten, müssen Sie den Text erst einmal eingeben. Dazu können Sie mehrere Wege beschreiten. Die umständlichste ist – zumindest bei langen Textpassagen – den Text direkt in CorelDRAW einzutippen. Sie finden den Text – TEXTE.DOC – für unseren Workshop im Winword 6-Format auf der Buch-CD im Verzeichnis \VORLAGEN.

Alternativ dazu können Sie den Text auch in Ihrem favorisierten Textbearbeitungsprogramm eintippen. Dies kann ein simples Programm wie zum Beispiel der Texteditor oder WordPad sein. Vielleicht verwenden Sie ja auch lieber ein Mammut-Programm – wie etwa Microsoft Word. Erstellen Sie in diesem Programm den Text. Ob Sie ihn bereits hier formatieren oder nicht, spielt zunächst keine Rolle.

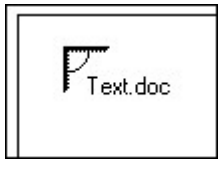


Texteingabe in Word

Textimport in CorelDRAW

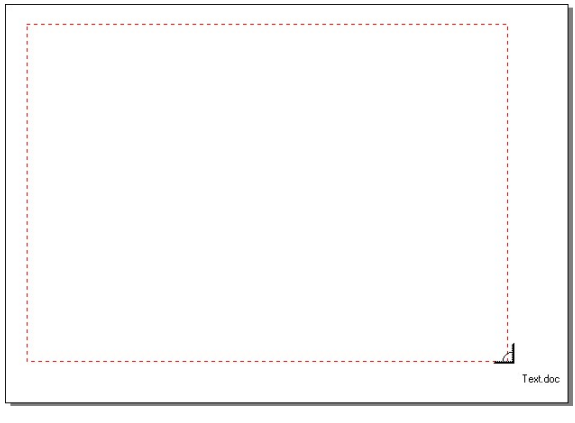
In CorelDRAW stehen viele Importfilter zur Verfügung. Und dies nicht nur für die unterschiedlichsten Grafikformate, sondern auch für sehr unterschiedliche Textformate. Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf das oben gezeigte Symbol, um Dateien zu importieren.

Wie auch bei Grafiken, können Sie in der neuen Version die Größe des Objekts nach dem Import festlegen. Zunächst wird der folgende Mauszeiger angezeigt. Der Text wird nicht automatisch plaziert.



Markierung nach dem Import

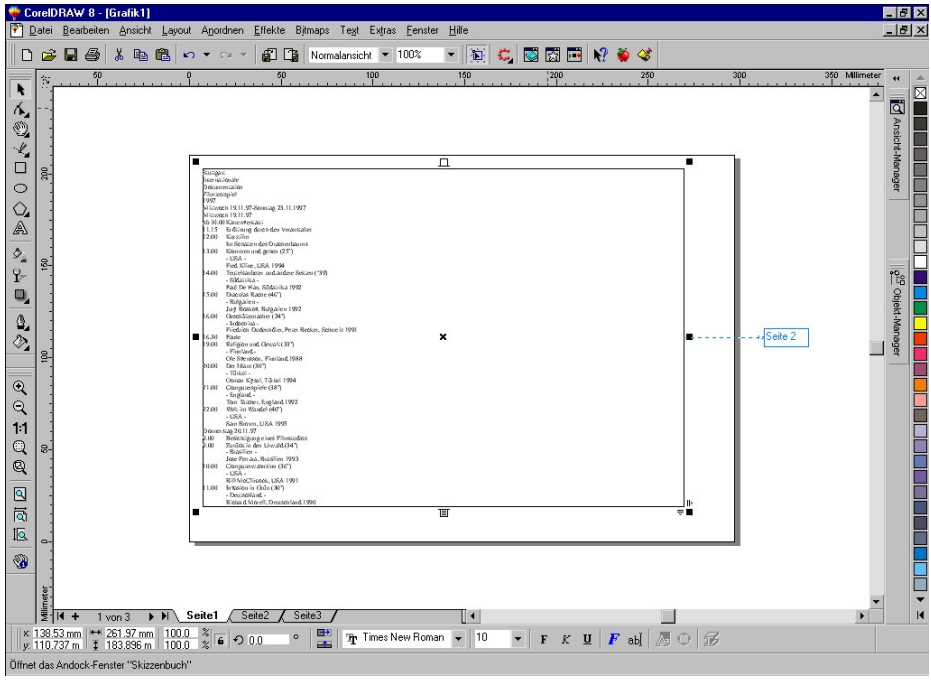
Ziehen Sie nun einen Rahmen auf, in dem der Text plaziert werden soll. Eine gestrichelte Linie zeigt den Mengentextrahmen an, in dem der Text anschließend plaziert wird.



Festlegen des Rahmens

Danach wird der Text importiert. Je nach Textmenge kann dies eine Weile dauern. Falls Sie einen umfangreichen Text importieren – wie wir in unserem Beispiel – wird der Text automatisch auf mehrere Seiten verteilt, wenn er nicht auf einer Seite plaziert werden kann.

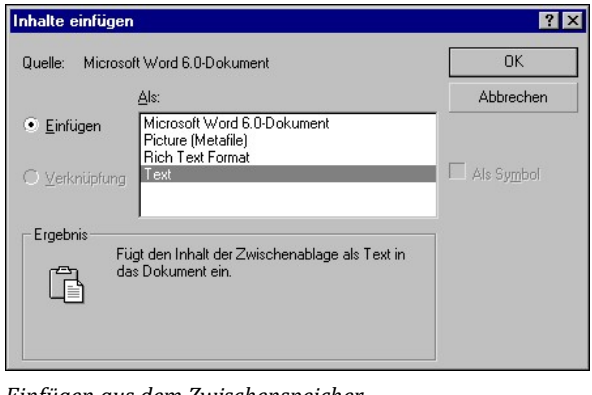
Sie erkennen dies an den automatisch eingefügten neuen Seiten sowie an der Markierung des Textrahmens. Dort wird nämlich angezeigt, ob der Text auf einer vorherigen oder folgenden Seite fortgeführt wird.



Der importierte Mengentext

Alternativ zu diesem Import-Verfahren können Sie auch den Text im Textbearbeitungsprogramm in den Zwischenspeicher kopieren, und in CorelDRAW die Funktion *Bearbeiten/Inhalte einfügen* aufrufen.

Im folgenden Dialogfeld können Sie auswählen, wie der Inhalt des Zwischenspeichers eingefügt werden soll. Sie können eine OLE-Verbindung zum Originaldokument herstellen, den Text als Bild einfügen – was sicherlich wenig Sinn ergibt – und zwischen einer formatierten und unformatierten Textvariante wählen. Wir haben hier reinen Text ausgewählt, da der Text in CorelDRAW formatiert werden soll – schließlich wollen wir ja die CorelDRAW-Funktionen kennenlernen.



Einfügen aus dem Zwischenspeicher

Eine Wahl der Rahmengröße ist in diesem Fall nicht möglich – der Rahmen wird automatisch skaliert. Er wird dabei so eingerichtet, daß er die vorgegebene Seite ausfüllt.

Unterschiede

Beim Textimport wird übrigens die Formatierung übernommen, die Sie im Ausgangsprogramm eingestellt haben. Beim Import aus der Zwischenablage wird beim reinen Textimport die Standardformatierung für Mengentext verwendet.

Die Aufgabenstellung

Diesen Text wollen wir nun verwenden, um ein Faltblatt für ein imaginäres Filmfestival zu erstellen. Dabei werden wir viele der Textfunktionen verwenden, die CorelDRAW zur Verfügung stellt.

Das erste Element, das wir zur Gestaltung zur Verfügung haben, ist ein Mengentextobjekt. Hinzufügen werden wir im Laufe des folgenden Workshops auch grafischen Text und einige grafische Elemente.

Sehr vielversprechend sieht unsere Vorlage momentan nicht aus. Nach dem Import erwartet uns noch viel Arbeit. Sie sehen im folgenden Bild, daß der Text einige Formatierungen – wie Tabulatoren – enthält, die wir in dem Textbearbeitungsprogramm plaziert haben.

Stuttgart
Internationale
Dokumentation
Filmfestspiel
1997
Mittwoch 19.11.97-Sonntag 23.11.1997
Mittwoch 19.11.97
ab 10.00 Kartenverkauf
11.15 Eröffnung durch den Veranstalter
12.00 Kurzfilm
Im Schatten des Drachenbaums
13.00 Kommen und gehen (25')
- USA -
Fred Kline, USA 1994
14.00 Teufelsanbeter und andere Sekten ('39)
- Südafrika -

Die Ausgangssituation

Im ersten Arbeitsschritt wird die Seite eingerichtet. Wir verwenden ein DIN A4-Blatt in querformatiger Ausrichtung. Ferner benötigen wir einige Hilfslinien. Die

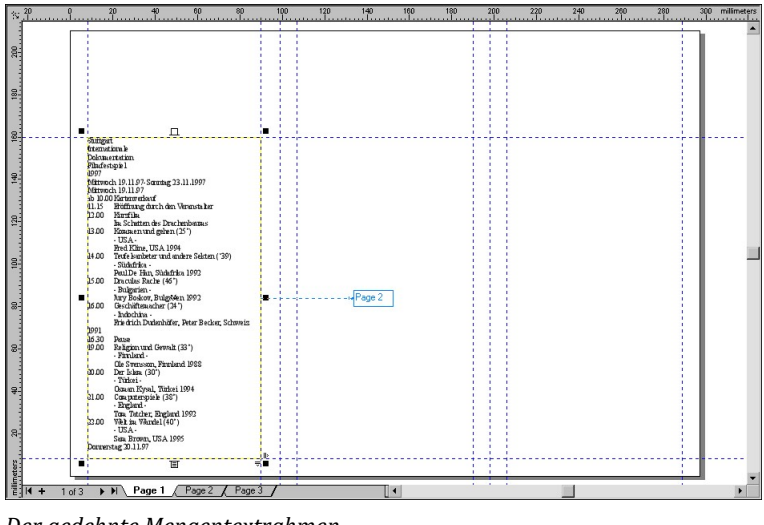
vertikalen Hilfslinien plazieren wir wie im folgenden Dialogfeld dargestellt. Dazu kommen zwei horizontale Hilfslinien an den Positionen 8 und 160 Millimeter.

Die Werte der plazierten Hilfslinien

8.4 Mengentextrahmen bearbeiten

Auch Mengentexte sind natürlich Objekte. Allerdings ist hier nicht der Text das Objekt, sondern der Rahmen. Die Größe des Rahmens können Sie – wie gewohnt – verändern, indem Sie an den Haltepunkten ziehen.

Skalieren Sie den Mengentextrahmen so, daß er ein Drittel der Seite ausfüllt. Sie sehen den gedehnten Rahmen im nächsten Bild. Außerdem sehen Sie dort die Anzeige, daß sich auf der zweiten Seite weiterer Text befindet, der ebenfalls zu dem Rahmen gehört.

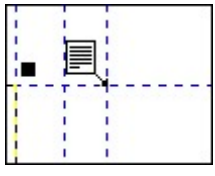


Der gedehnte Mengentextrahmen

Bei Textrahmen sehen Sie unten und oben Symbole, die sich unterscheiden. Texte können sich nämlich über mehrere Rahmen erstrecken. Am Symbol können Sie erkennen, ob weiterer Text zum Rahmen gehört.

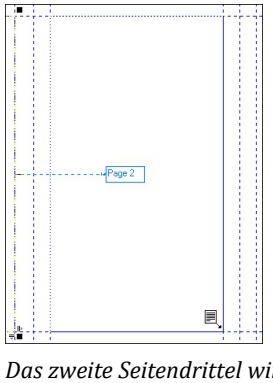
Die Symboldeutung

Sehen Sie sich die vorherige Abbildung an. Oben sehen Sie ein leeres Symbol. Dieses signalisiert, daß Sie sich dort am Textanfang befinden. Unten zeigen Striche im Symbol an, daß dort weiterer Text enthalten ist. Klicken Sie nun auf dieses Symbol. Danach sehen Sie den folgenden Mauszeiger:



Neuen Text plazieren

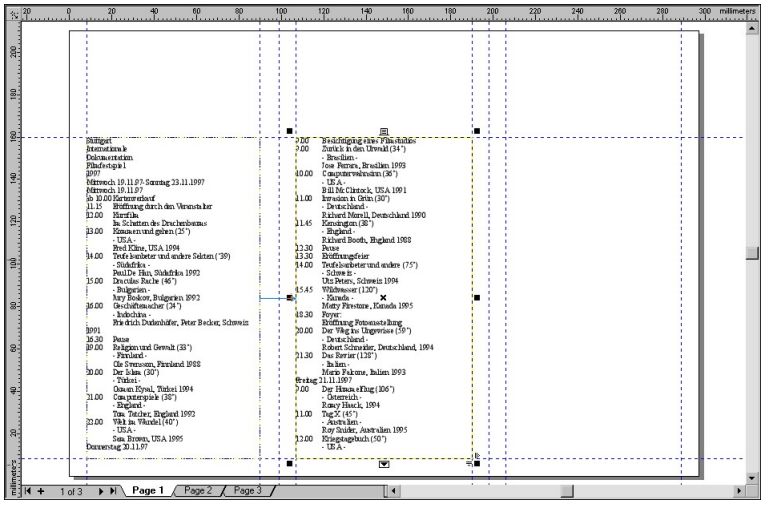
Klicken Sie mit diesem Mauszeiger auf das zweite Seitendrittel, und ziehen Sie einen Rahmen auf, so wie es in der folgenden Abbildung zu sehen ist. Die Hilfslinien erleichtern das exakte Plazieren im Mittelteil:



Das zweite Seitendrittel wird gefüllt

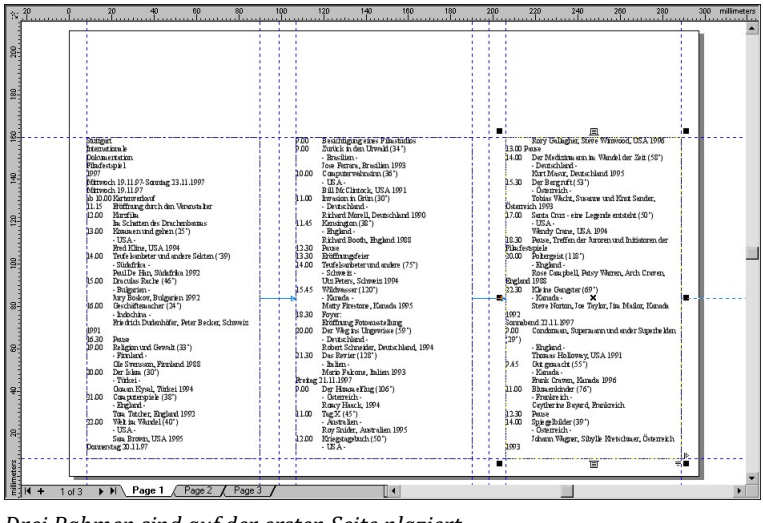
Im nächsten Bild sehen Sie beim rechten Mengentextblock, daß oben das bekannte Symbol zu sehen ist. Daran erkennen Sie, daß der Anfang des Textes in diesem Rahmen nicht der Textanfang ist. Eine gestrichelte Verbindungslinie zwischen den beiden Textrahmen zeigt an, daß die Texte der beiden Rahmen verbunden sind. Die Richtung erkennen Sie an dem Pfeil, der auf der rechten Seite der gestrichelten Linie zu sehen ist.

Beim rechten Mengentextrahmen zeigt unten ein Pfeil im Symbol an, daß dieser Mengentextrahmen weiteren Text enthält, der bisher nicht im Dokument zu sehen ist. Klicken Sie auf diesen Pfeil, um den verbleibenden Text ebenfalls zu positionieren.



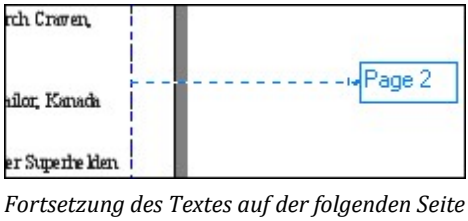
Der neu plazierte Rahmen

Ziehen Sie auf die beschriebene Art einen weiteren Rahmen im rechten Drittel der Seite auf, um das Stadium des folgenden Bildes zu erhalten:



Drei Rahmen sind auf der ersten Seite plaziert

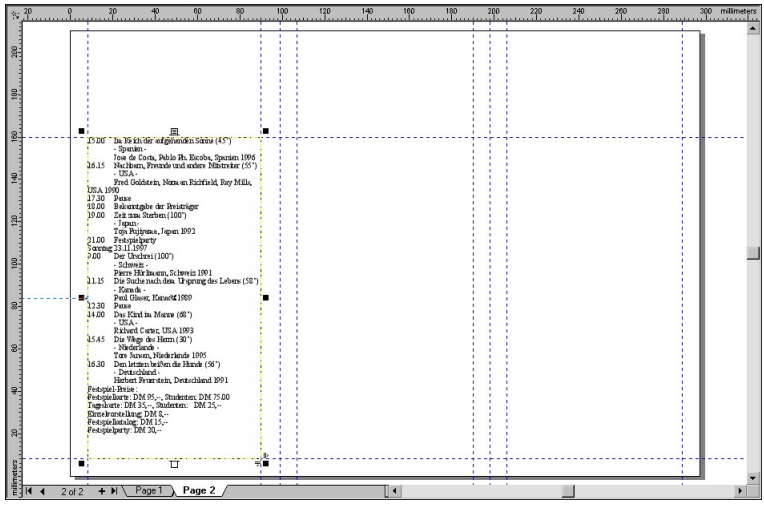
Am unteren Symbol des rechten Rahmens erkennen Sie, daß der Text auf der nächsten Seite weitergeht. Das Schild mit der Bezeichnung befindet sich außerhalb des sichtbaren Arbeitsbereichs.



Fortsetzung des Textes auf der folgenden Seite

Wechseln Sie über den Seitenreiter auf die zweite Seite des Dokuments, und passen Sie dort den Textrahmen ebenfalls an.

Die Hilfslinien, die wir auf der ersten Seite eingerichtet haben, sind auch auf der zweiten Seite zu sehen. Die dritte Seite des Dokuments benötigen wir nicht mehr. Klicken Sie den Reiter dieser Seite mit der rechten Maustaste an, und löschen Sie die Seite. Alternativ dazu können Sie die Seite auch über den *Objekt-Manager* entfernen.



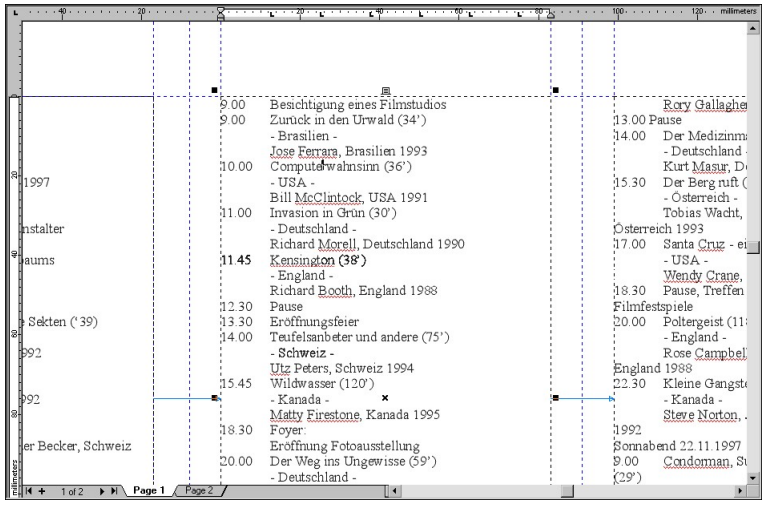
Die zweite Seite des Dokuments

Texte bearbeiten

Falls Sie noch Änderungen im Text vornehmen wollen, können Sie den Text auf zwei unterschiedliche Arten bearbeiten. Das Bearbeiten auf der Arbeitsfläche kann unter Umständen etwas komplizierter sein, als in dem Dialogfeld der Textbearbeitung. Sehen wir uns die Unterschiede der beiden Verfahren einmal näher an:

Markieren Sie den Text mit dem Text-Werkzeug, wenn die Bearbeitung auf der Arbeitsfläche erfolgen soll. Mit dem Eingabe-Mauszeiger können Sie sich innerhalb des Textes wie in einem Textbearbeitungsprogramm fortbewegen. Falls Sie den Eingabe-Mauszeiger außerhalb des sichtbaren Bereichs bewegen, wird der Bildausschnitt automatisch weitergescrollt.

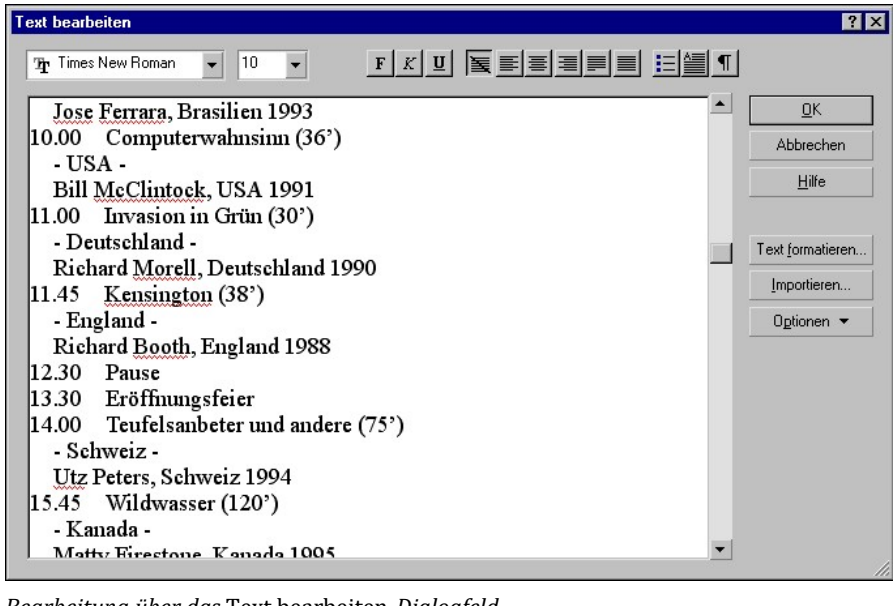
Die Lineale werden in diesem Bearbeitungsmodus ebenfalls umgeschaltet. Auch sie entsprechen dem aus Textbearbeitungsprogrammen gewohnten. Wie wir später beschreiben werden, können Sie über die Lineale Tabulatoren und Einzüge festlegen. Das vertikale Lineal dient lediglich zur Orientierung – Funktionen verbergen sich hier nicht.



Bearbeitung des Textes auf der Arbeitsfläche

Alternativ zu dieser Bearbeitungsmethode gibt es im *Text*-Menü die Funktion *Text bearbeiten*, die auch mit der Tastenkombination Strg + Umschalt + T aufgerufen werden kann. Hier wird der Text in einem gesonderten Dialogfeld – das Sie nachfolgend sehen – bearbeitet.

Nachteil dieses Verfahrens ist die fehlende Absatzformatierung. So können Sie schwerer beurteilen, wie untereinanderstehende Texte wirken. Klar, daß es hier auch keine Lineale gibt. Der Vorteil liegt in der schnelleren Bearbeitungsgeschwindigkeit. Außerdem sehen Sie hier den gesamten Text aller Rahmen im Zusammenhang.

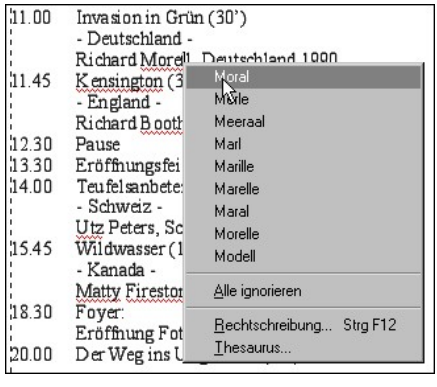


Bearbeitung über das Text bearbeiten*-Dialogfeld*

Wir wollen den Text – wegen der Bequemlichkeit – direkt bearbeiten.

Nach der Markierung wird der Text automatisch geprüft, wenn diese Funktion in den Optionen aktiviert wurde. Alle unbekannten Worte werden mit einer roten Linie unterkringelt. Wenn Sie den Eingabe-Mauszeiger auf ein so markiertes Wort setzen, können Sie mit der rechten Maustaste das folgende Popup-Menü öffnen. Dort erhalten Sie Vorschläge zum Ersetzen des vermeintlich falschen Wortes. Außerdem können Sie aus diesem Menü die Rechtschreibprüfung oder den Thesaurus aufrufen.

In unserem Beispiel sind es allerdings keine falschen Worte, sondern vielmehr Namen, die alle nicht im Wörterbuch vorhanden sind.



Ersetzen „falscher" Worte

Sonderzeichen

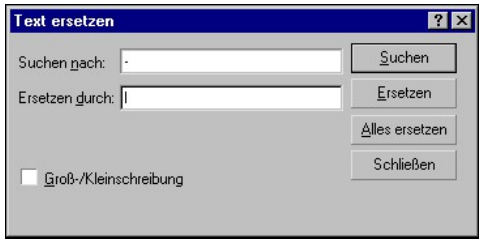
Einen typografischen Fehler wollen wir noch beheben. Bei der Texteingabe wurden immer Bindestriche : „-" verwendet. Dies ist aber falsch. Er wird nur bei Trennungen oder bei gekoppelten Worten – wie etwa Berlin-Steglitz – oder bei gleichen Wortbestandteilen verwendet – zum Beispiel Schrifttyp und -größe.

Die Landbezeichnungen sind aber eingeschobene Satzteile, die mit einem Gedankenstrich abgetrennt werden. Diese sind länger, und werden auch bei Preisbezeichnungen (15,– DM) oder in „bis"-Angaben wie etwa 15–16 Zentimeter verwendet. Sie erzeugen dieses häufig benötigte Sonderzeichen, indem Sie die Alt-Taste drücken, und auf dem Nummernblock der Tastatur 0, 1, 5 und 0 eintippen.

Texte ersetzen

Dieses falsche Zeichen wurde in dem gesamten Text häufig verwendet. Es wäre sehr mühsam, wenn alle Zeichen einzeln ersetzt werden müßten. Deshalb wollen wir diese Ersetzungen (halb)automatisch durchführen. Rufen Sie dazu die

Funktion *Bearbeiten/Suchen und Ersetzen/Text ersetzen* auf. Dann wird folgendes Dialogfeld geöffnet:



Der Text ersetzen-*Dialog*

Vor dem Aufruf dieses Dialogfelds müssen Sie sich im Editiermodus des Mengentextes befinden. Klicken Sie also mit dem Textwerkzeug einfach in den ersten Textrahmen, und plazieren Sie die Einfügemarke an den Anfang des Textes, damit der Text von Beginn an durchsucht wird.

Geben Sie dann im oberen Eingabefeld den zu ersetzenden Text – also den Trennstrich – ein. Im unteren Feld wird der Gedankenstrich mit Hilfe des Nummernblocks eingetippt. Wundern Sie sich nicht, daß dort ein senkrechter Strich angezeigt wird. Beim Ersetzen wird das richtige Zeichen eingesetzt.

Nun könnten Sie theoretisch die Option *Alles ersetzen* verwenden. Das ist aber riskant, da im Text auch Trennstriche vorhanden sein können, bei denen der Gedankenstrich falsch wäre. Wählen Sie deshalb die Option *Suchen.*

CorelDRAW springt dann zum ersten Vorkommnis, und hebt dies hervor. Bereits beim ersten Auftreten sehen Sie, daß hier der Bindestrich richtig ist – er darf also nicht ersetzt werden.

Damit dieses Zeichen nicht ersetzt wird, wählen Sie erneut die *Suchen*-Option. Dann wird das nächste Vorkommnis gesucht.

Ein gefundener Bindestrich

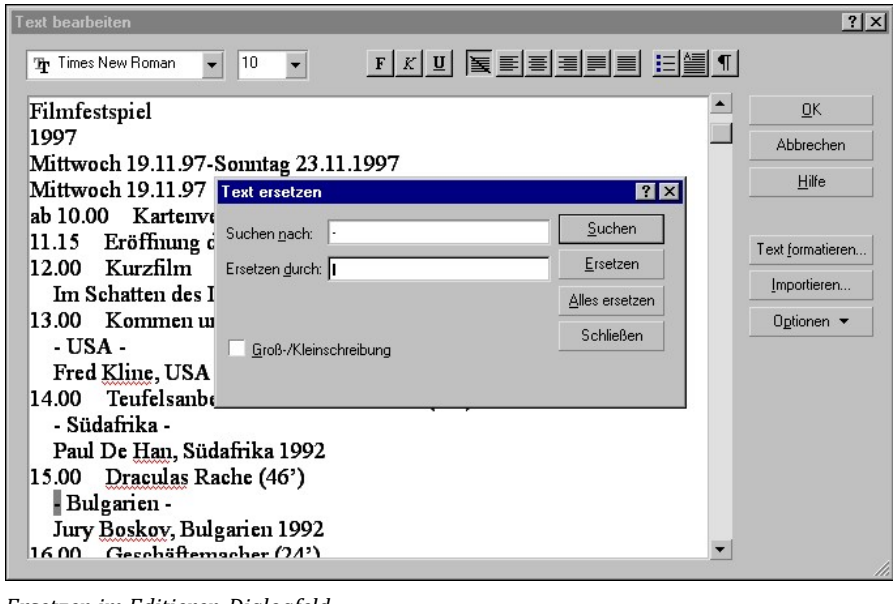
Keine Markierung

Es kann passieren, daß Sie kein markiertes Zeichen sehen. Dann befindet sich wahrscheinlich das Dialogfeld über dem gefundenen Bindestrich. Verschieben Sie das Dialogfeld, um das Zeichen zu sehen.

Außerhalb des Sichtbaren

Unglücklich ist auch die Tatsache, daß das Bild nicht automatisch weitergescrollt wird, wenn ein Zeichen außerhalb des sichtbaren Arbeitsbereichs gefunden wird. Sie können aber trotz des geöffneten Dialogfelds die Rollbalken verwenden.

Falls Sie im Editor-Dialogfeld arbeiten, finden Sie dort den *Text ersetzen*-Dialog unter den Optionen. Hier wird automatisch weitergescrollt, deshalb ist dies die geeignetere Variante.



Ersetzen im Editieren-Dialogfeld

Erkenntnisse

Da das Ersetzen bei beiden Verfahren, na sagen wir mal „sehr gemächlich“, voranschreitet, sollten Sie die Ersetzung besser in einem Textbearbeitungsprogramm vornehmen – außer, Sie haben Langeweile. Beim Einsatz dieser Funktion in CorelDRAW merken Sie deutlich, daß es sich halt um ein Grafik- und kein Textbearbeitungsprogramm handelt.

Nicht überfordern

Nehmen Sie die „großartigen“ Textfunktionen von CorelDRAW zur Kenntnis – und verwenden Sie in allen Fällen lieber das Pendant in echten Textbearbeitungsprogrammen. Sie verlieren sonst viel Zeit.

8.5 Stile speichern

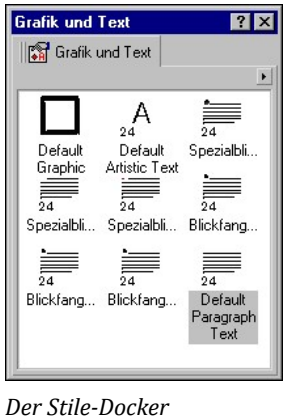
Im folgenden Arbeitsschritt soll der Text formatiert werden. Dazu bedienen wir uns der Stile.

Stellen Sie zunächst einmal folgende Überlegung an: Unser gesamter Text besteht aus immer wiederkehrenden Elementen. So haben wir immer eine Zeile, in der der Filmtitel des Filmfestivals aufgeführt wird. Dazu kommen eine Zeile Standardtext und eine Zeile mit dem Autorennamen. Außerdem gibt es in einer extra Zeile den Hinweis auf das Herstellungsland. Im gesamten Text sollen natürlich alle zusammengehörenden Zeilen auch gleich aussehen.

Nun wäre es sehr unrationell, wenn Sie alle Attribute in allen Zeilen einzeln einstellen würden. Deshalb ist es sinnvoll, jeden einzelnen Typ als Stil zu erfassen, und anschließend die Stile allen betreffenden Zeilen zuzuweisen. Wir nennen diesen Vorgang formatieren des Mengentextes.

Stile-Docker

Die Stile werden in einem Docker gegliedert, den Sie unter *Ansicht/Docker* öffnen können. Dort finden Sie drei verschiedene Arten von Stilen aufgelistet: Einen für grafische Objekte, einen für Mengen- und einen für grafischen Text. Entsprechende Symbole unterscheiden die drei Typen.

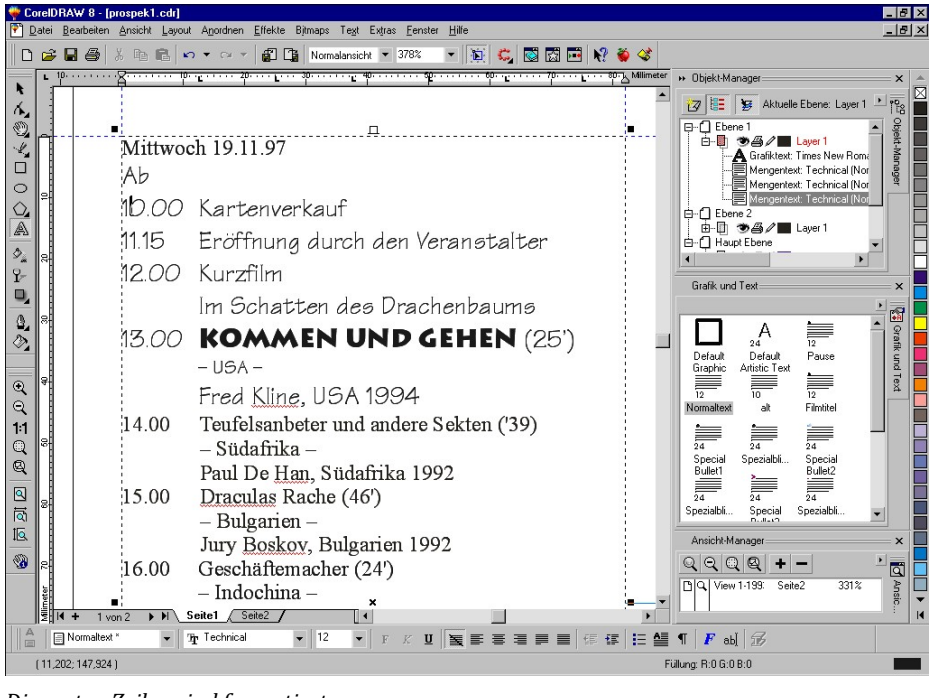


Der Stile-Docker

Die Vorgehensweise

Geben Sie als erstes die Attribute für die unterschiedlichen Zeilen ein. Wir verwenden dafür zwei sehr lockere Schriften: Für den Fließtext kommt die Schrift „Technical“ zum Einsatz, für die Filmtitel die Schrift „Lithograph“. Als Standardgröße verwenden wir 12 Punkt. Für das Herstellungsland wird die Größe zunächst auf 9 Punkt verkleinert.

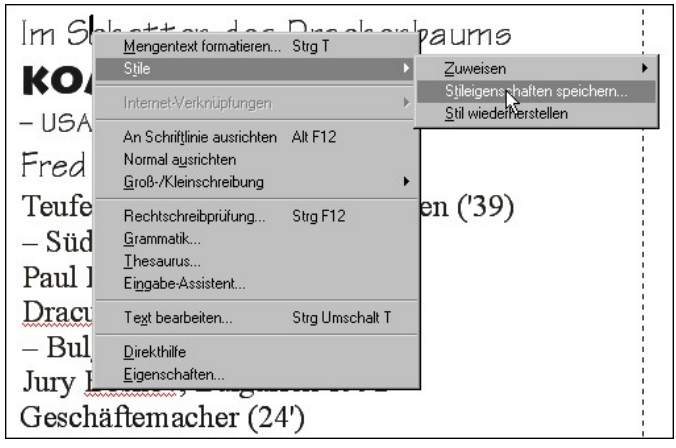
Im folgenden Bild sehen Sie die ersten vorformatierten Zeilen. Die Feinarbeiten werden später vorgenommen. Um einen Überblick zu erhalten, ob die vorhandenen Texte auch wirklich auf die vorhandenen Seiten passen, werden zunächst nur die Schrifttypen und -größen vorgegeben.



Die ersten Zeilen sind formatiert

Um nun die Formate auch auf andere Zeilen übertragen zu können, müssen die Stile erst einmal gespeichert werden.

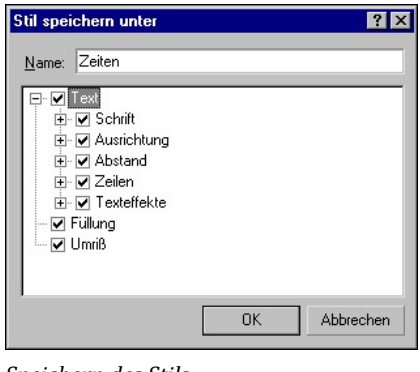
Der schnellste Weg besteht in der Verwendung des Popup-Menüs der rechten Maustaste. Dort finden Sie im Untermenü *Stile* die Option . Außerdem lassen sich von hier aus auch leicht die Stile zuweisen.



Speichern-Option im Stile-*Untermenü*

Nach dem Aufruf erscheint das folgende Dialogfeld. Hier können Sie festlegen, welche der aktuellen Einstellungen gespeichert werden sollen. So könnten Sie zum Beispiel die Farbe des aktuellen Textes sichern, nicht aber den Schrifttyp. In unserem Beispiel wollen wir aber alle eingestellten Attribute übernehmen und lassen deshalb alle Attribute angekreuzt.

Im oberen Eingabefeld legen Sie den Namen des Stils fest. Tragen Sie hier einen aussagekräftigen Namen ein, damit Sie daran den Stil später im Docker-Fenster wiedererkennen.



Speichern des Stils

Wiederholen Sie die Speicherung mit allen drei vorformatierten Zeilen. Diese drei gespeicherten Stile können wir nun verwenden, um alle Zeilen des gesamten Textes zu formatieren.

Noch nicht zugewiesen

Mit dem Speichern des Stils ist der markierten Zeile der Stil noch nicht zugewiesen worden. Sie müssen diese Zeilen also auch noch formatieren.

Stile zuweisen

Das Zuweisen der Stile kann – wie bei fast allen CorelDRAW-Funktionen üblich – auf unterschiedliche Arten erfolgen. Voraussetzung ist dabei zunächst, daß sich die Einfügemarke in der Zeile befindet, die formatiert werden soll. Am einfachsten klicken Sie doppelt auf den Eintrag im Stile-Docker.

So können Sie sich mit den Pfeiltasten von Zeile zu Zeile fortbewegen, und das jeweils gewünschte Format zuweisen.

Nur Absätze

Vorsicht! Formatierungen beziehen sich grundsätzlich immer auf den jeweils markierten Absatz. Deshalb müssen die Zeilen – die in unserem Fall ja alles eigene Absätze sind – immer mit einem Return abgeschlossen werden.

Vorsicht, Mehrarbeit

Nach dem Zuweisen der ersten Filmtitelzeile erkennen Sie, daß noch einige Arbeit auf uns zukommt, die wir im ersten Schritt allerdings erst einmal ignorieren. Da sich die Stilattribute immer auf den gesamten Absatz beziehen, kann unser geplantes Format nicht automatisch generiert werden.

Das liegt daran, daß wir die Uhrzeit sowie die Länge des Films hinter dem Filmtitel in der Schrift „Technical“ formatiert haben. Also müssen wir im Anschluß an das Zuweisen des Formats in all diesen Zeilen die beiden Teile „manuell nachformatieren“. Ärgerlich und zeitaufwendig! Aber es kann ja nicht anders sein, da CorelDRAW ja nicht wissen kann, welche Absatzteile welche Form erhalten sollen. Das liegt übrigens nicht an CorelDRAW. Dasselbe gilt auch für alle anderen Textbearbeitungs- und DTP-Programmen.

Eine unvollständig formatierte Zeile

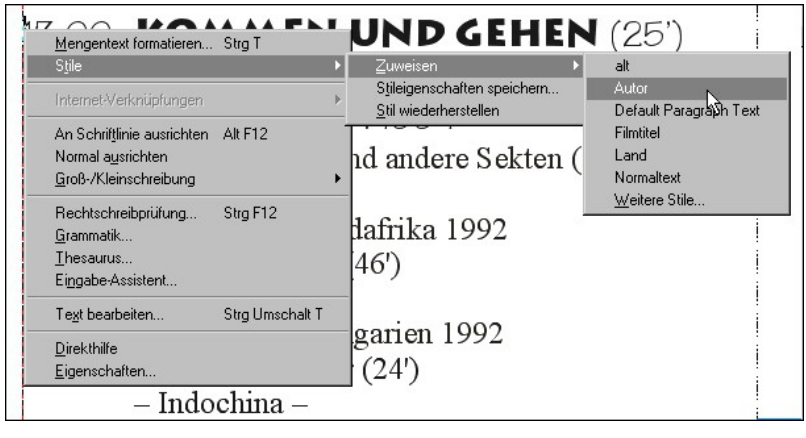
Neben dem Doppelklicken auf den Eintrag können Sie das Format auch auf die Zeile ziehen. Der Mauszeiger zeigt dann sogar das Format an, das übertragen wird. Gute Idee!

Übertragen des Formats per Drag & Drop

Auch in diesem Fall bezieht sich das Übertragen ausschließlich auf die Zeile, in der sich der Einfüge-Mauszeiger befindet. Denken Sie also nach der Zuweisung daran, in die nächste Zeile zu wechseln.

Die nächste Methode der Zuweisung erfolgt über die rechte Maustaste. Dort werden – wie nachfolgend zu sehen – in einem Untermenü alle gesicherten Formate aufgelistet.

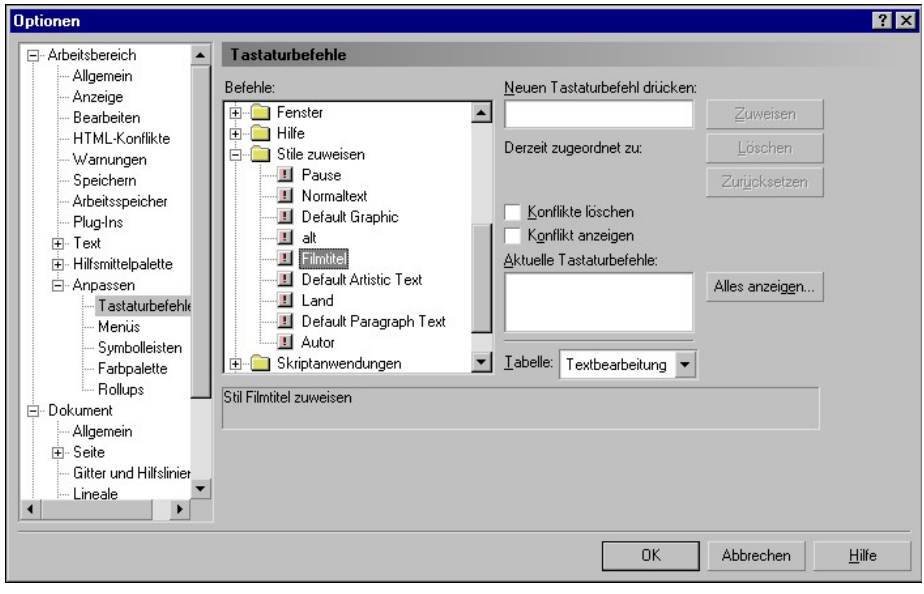
Aber auch hier ist Vorsicht geboten: Wenn Sie nämlich den Mauszeiger über einem unbekannten Wort plaziert haben, erhalten Sie in dem Popup-Menü die Vorschlagsliste und nicht die Stil-Option. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeile, die Sie formatieren wollen.



Formatieren über das Popup-Menü

Tastenkürzel definieren

Noch schneller geht es, wenn Sie dem neuen Stil ein eigenes Tastenkürzel zuweisen. Die entsprechende Kategorie rufen Sie am schnellsten auf, wenn Sie im Stile-Docker die rechte Maustaste drücken. Im Popup-Menü wird die Option *Tastenkürzel bearbeiten* angeboten.

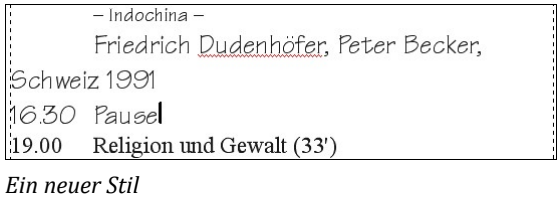


Definieren eines Tastenkürzels

Danach brauchen Sie nur noch den Absatz mit den Pfeiltasten zu wechseln und dann das festgelegte Tastenkürzel aufzurufen.

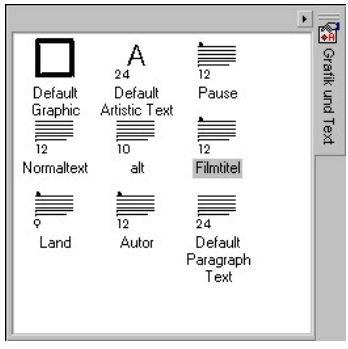
Neue Stile

Beim Zuweisen der Formate werden Sie sicherlich bemerken, daß noch einige Formate fehlen, an die Sie zuvor nicht gedacht haben. Weisen Sie zum Beispiel dem Pauseneintrag einfach einen der bestehenden Stile zu. Später soll dieser Typ besonders behandelt werden. Da wir diese Aufgabe aber später erledigen wollen, speichern Sie einfach die Zeilenattribute unter einem neuen Stil-Namen. Dies hat nur das Ziel, eine Trennung der Zeilen zu erreichen. Die veränderten Attribute können wir zu einem späteren Zeitpunkt vergeben.



Ein neuer Stil

Im Laufe des Formatierens wird so die Stile-Liste immer weiter mit Stilen gefüllt. Für alle kommenden Arbeiten ist es wichtig, daß alle relevanten Einträge getrennt werden. So haben wir später – wie Sie noch erfahren werden – flexiblere Änderungsmöglichkeiten.



Neue Einträge im Stile-Docker-Fenster

Ansichten

Über das Pfeil-Menü können Sie die Art der Anzeige der Stile aus vier unterschiedlichen Einstellungen auswählen. So sind kleine und große Symbol-Anzeigen ebenso wie eine Listendarstellung oder eine Detailansicht möglich. Die Listenform sehen Sie im folgenden Bild.

Die Listenform des Stile-Dockers

Unser Weg

Übrigens haben wir für das Formatieren den unspektakulärsten der vorgestellten Wege gewählt. Mit der einen Hand haben wir uns mit den Pfeiltasten im Text abwärts bewegt, während wir mit der anderen auf den passenden Eintrag im Listenfeld doppelt geklickt haben.

Neues taucht auf

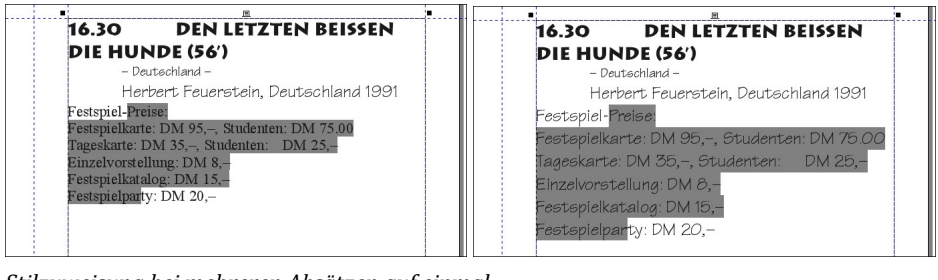
Wenn Sie das Ende des letzten Rahmens auf der letzten Seite erreicht haben, werden Sie vielleicht aufatmen – das war's. Aber falsch getippt. Das Plus-Symbol deutet auf weitere Arbeit hin. Durch das neue Formatieren ist der Text länger geworden, als er zuvor war. Deshalb reicht der bereits plazierte Rahmen nicht aus, um den Text darzustellen.

Der Rahmen enthält noch Text

Darum müssen Sie einen weiteren Rahmen aufziehen, um den verbleibenden Text im Rahmen ebenfalls zu formatieren. Es kann auch passieren, daß Sie am Ende noch einen weiteren Rahmen benötigen.

Am Ende können wir uns etwas Arbeitszeit einsparen. Dort werden einige Absätze nacheinander mit demselben Stil formatiert. Hier brauchen Sie nicht bei jedem Absatz den Stil zuzuweisen. Es reicht aus, wenn Sie alle diese Absätze markieren, und dann den Stil übertragen. Danach haben alle markierten Absätze denselben Stil.

Sie sehen dies in unseren beiden nächsten Bildern, wobei rechts der Stil bereits zugewiesen wurde.



Stilzuweisung bei mehreren Absätzen auf einmal

Ungenaues Markieren

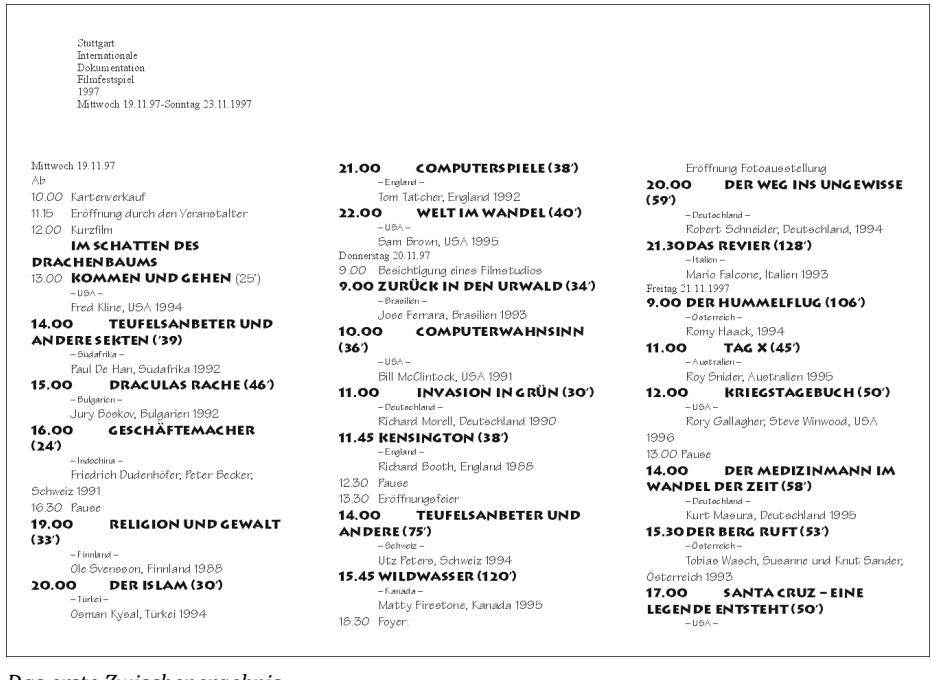
Da sich die Stile ja auf die Absätze und nicht auf den markierten Text beziehen, brauchen Sie nicht den gesamten Text zu markieren. Sie sahen dies im letzten Bild. Im Prinzip reicht es aus, wenn Sie vom ersten und letzten Absatz jeweils nur ein Zeichen markiert haben. Dieses ungenaue Markieren läßt sich mit der Maus leicht umsetzen, da Sie an eine beliebige Stelle im ersten Absatz klicken können. Danach ziehen Sie einfach die Maus bis zum letzten Absatz nach unten.

Das erste Zwischenergebnis

Im nächsten Bild sehen Sie unser erstes – noch nicht sehr vielversprechendes – Ergebnis. Bisher haben wir eine Art „Vorformatierung“ durchgeführt. In allen Filmtitelzeilen müssen ja noch die Schriften ausgetauscht werden. Vor dieser Arbeit kann mit dem eigentlichen Layouten des Faltblattes noch nicht begonnen werden. Leider ist das Vorformatieren ein lästiger und zeitaufwendiger Job.

Aber bedenken Sie, daß Sie nicht mit einem teuren DTP-Boliden arbeiten, bei dem diese Arbeit nur wenige Minuten dauert. Dafür haben Sie bei CorelDRAW in einem günstigen Paket alle Programme vereint.

Im Bild sehen Sie einige unformatierte Textzeilen, die wir später für Überschriften benötigen. Sie können momentan ignoriert werden.



Stuttgart
Internationale
Dokumentation
Filmfestspiel
1997
Mittwoch 19.11.97–Sonntag 23.11.1997

Mittwoch 19.11.97
Ab
10.00 Kartenverkauf
11.15 Eröffnung durch den Veranstalter
12.00 Kurzfilm
IM SCHATTEN DES DRACHENBAUMS
13.00 **KOMMEN UND GEHEN** (25')
– USA –
Fred Kline, USA 1994
14.00 TEUFELSANBETER UND ANDERE SEKTEN ('39)
– Südafrika –
Paul De Hari, Südafrika 1992
15.00 DRACULAS RACHE (46')
– Bulgarien –
Jury Boekov, Bulgarien 1992
16.00 GESCHÄFTEMACHER (24')
– Indochina –
Friedrich Dudenhöfer, Peter Becker, Schweiz 1991
16.30 Pause
19.00 RELIGION UND GEWALT (33')
– Finnland –
Ole Svenseon, Finnland 1988
20.00 DER ISLAM (30')
– Türkei –
Osman Kyeal, Türkei 1994

21.00 COMPUTERSPIELE (38')
– England –
Tom Tatcher, England 1992
22.00 WELT IM WANDEL (40')
– USA –
Sam Brown, USA 1995
Donnerstag 20.11.97
9.00 Besichtigung eines Filmstudios
9.00 ZURÜCK IN DEN URWALD (34')
– Brasilien –
Jose Ferrara, Brasilien 1993
10.00 COMPUTERWAHNSINN (36')
– USA –
Bill McClintock, USA 1991
11.00 INVASION IN GRÜN (30')
– Deutschland –
Richard Morell, Deutschland 1990
11.45 KENSINGTON (38')
– England –
Richard Booth, England 1988
12.30 Pause
13.30 Eröffnungsfeier
14.00 TEUFELSANBETER UND ANDERE (75')
– Schweiz –
Utz Peters, Schweiz 1994
15.45 WILDWASSER (120')
– Kanada –
Matty Firestone, Kanada 1995
18.30 Foyer:
Eröffnung Fotoausstellung
20.00 DER WEG INS UNGEWISSE (59')
– Deutschland –
Robert Schneider, Deutschland, 1994
21.30 DAS REVIER (128')
– Italien –
Mario Falcone, Italien 1993
Freitag 21.11.1997
9.00 DER HUMMELFLUG (106')
– Österreich –
Romy Haack, 1994
11.00 TAG X (45')
– Australien –
Roy Snider, Australien 1995
12.00 KRIEGSTAGEBUCH (50')
– USA –
Rory Gallagher, Steve Winwood, USA 1996
13.00 Pause
14.00 DER MEDIZINMANN IM WANDEL DER ZEIT (58')
– Deutschland –
Kurt Masura, Deutschland 1995
15.30 DER BERG RUFT (53')
– Österreich –
Tobias Waech, Susanne und Knut Sander, Österreich 1993
17.00 SANTA CRUZ – EINE LEGENDE ENTSTEHT (50')
– USA –

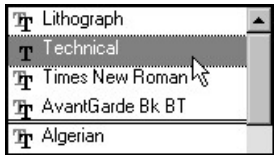
Das erste Zwischenergebnis

Neu, aber...

Eine Neuerung erweist sich bei der folgenden Aufgabenstellung eher als Stolperstein. Wir müssen nun alle Uhrzeiten und die jeweilige Filmdauer auf die Schrift „Technical“ umstellen. In der aktuellen Version wird nach dem Aufruf der Schriftartenliste ja immer auf die aktuell ausgewählte Schrift gesprungen – in unserem Fall also auf die Schrift „Lithograph“.

Da aber die bereits verwendeten Schriften am Anfang der Liste stehen, müssen Sie nun jedes Mal zum Anfang der Liste scrollen, um die Schrift „Technical“ aufzurufen.

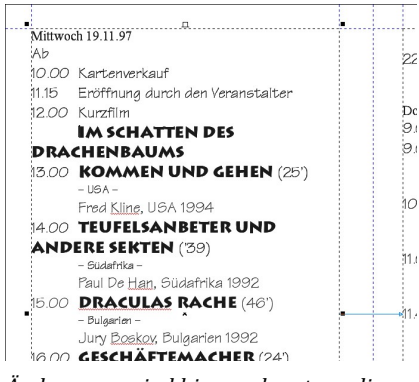
Logischer wäre eine Funktion, bei der diese herausgehobenen Schriften immer an der Spitze der aktuellen Einträge aufgeführt werden – zum Beispiel in einem getrennten Feld.



Die bereits verwendeten Schriften

Feinformatierungen

Nun wollen wir uns den weiteren Formatierungen des Textes widmen. Als erstes fällt auf, daß die zweite Zeile bei mehrzeiligem Text eingerückt ist. Außerdem sollen die Tabulatoren versetzt werden.

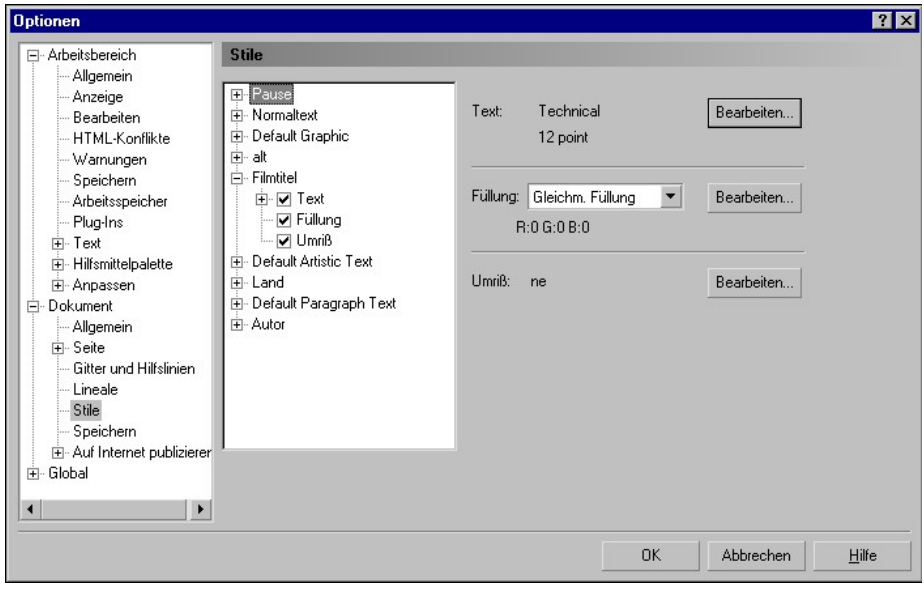


Änderungen sind hier noch notwendig

Stile ändern

Nun wollen wir natürlich unseren Aufbau der Stile nutzen. Dazu folgende Überlegung: Wenn Sie die Änderungen an einem bestimmten Absatz vornehmen würden, blieben alle anderen Absätze unverändert.

Genau dort setzen Stile an. Ändern Sie nämlich den Stil, werden alle Absätze geändert, denen dieser Stil zugewiesen war. Sie brauchen sich also um nichts mehr zu kümmern – alle Änderungen werden automatisch vorgenommen.

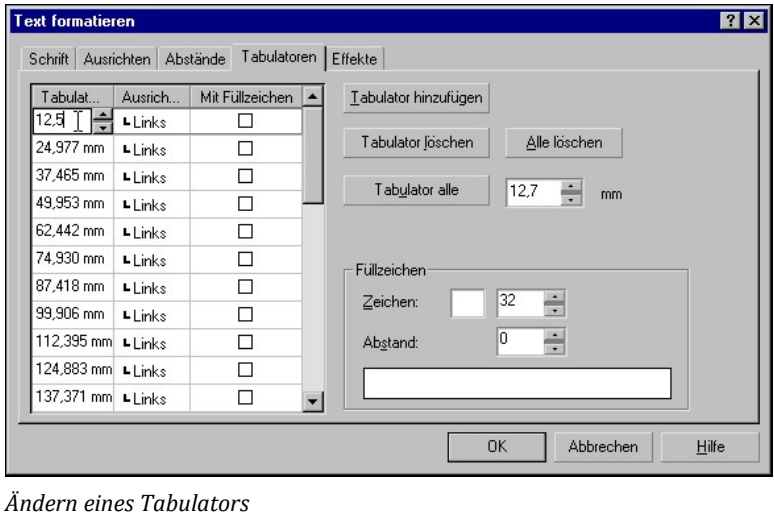


Die Stile-Optionen

Das vorherige Dialogfeld öffnen Sie im Stile-Docker über das Popup-Menü der rechten Maustaste. Dort finden Sie den Eintrag *Eigenschaften.*

Im *Optionen*-Dialogfeld sind alle verfügbaren Stile aufgelistet. Wenn Sie dort im *Text*-Bereich die *Bearbeiten*-Schaltfläche wählen, öffnen Sie das nächste Dialogfeld, in dem Sie alle Formatierungen vornehmen können.

Beginnen wir mit der Registerkarte *Tabulatoren*. Der erste Tabulator soll von dem ungeraden Wert auf genau 12,5 Millimeter gesetzt werden. Wenn Sie in das Feld klicken, wird es zum Eingabefeld.



Ändern eines Tabulators

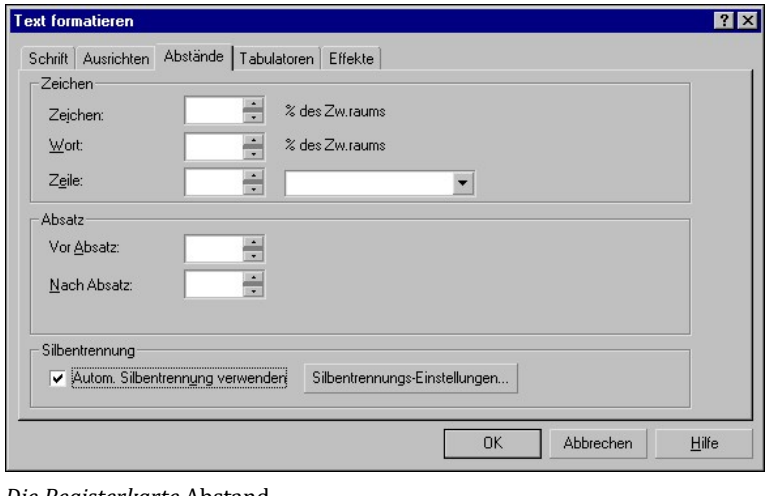
Sie finden in diesem Dialogfeld standardmäßig gesetzte Tabulatoren. Weitere werden über die *Hinzufügen*-Schaltfläche in die Liste aufgenommen.

Für jeden Tabulator können Sie neben seiner Position auch angeben, ob es sich um einen links- oder rechtsbündigen Tabulator handeln soll. Zusätzlich gibt es den zentrierten und den Dezimal-Tabulatortyp.

Im letzten Feld der Liste kann angekreuzt werden, ob der leere Bereich zwischen dem letzten Wort und der Tabulatorposition mit Zeichen aufgefüllt werden soll. Das Zeichen, das dafür verwendet wird, legen Sie im rechten Teil des Dialogfelds fest.

Silbentrennung einschalten

Wechseln Sie nun zur Registerkarte *Abstand*. Dort kann im unteren Teil die automatische Silbentrennung aktiviert werden. Erst, wenn die Schaltfläche aktiv ist, wird die *Einstellungs*-Schaltfläche verfügbar. Über diese Schaltfläche öffnen Sie ein weiteres Dialogfeld, in dem Sie die detaillierten Einstellungen vornehmen können.



Die Registerkarte Abstand

Mit der ersten Option *Trennung groß schreiben* lassen Sie auch die Trennung von Worten zu, die mit einem großen Buchstaben beginnen oder nur aus großen Buchstaben bestehen.

Fachjargon

In der Fachsprache nennt man große Buchstaben übrigens „Versalien“.

Mit der Problemzone legen Sie den Abstand vom rechten Rand fest, in dem getrennt wird. Je geringer der Wert ist, um so eher werden Trennungen

durchgeführt. Hier ist es meist sinnvoll einen sehr kleinen Wert – wie in unserem Beispiel 1 Millimeter – anzugeben. Außerdem können Sie noch Werte für die Wortlänge und die Zeichenanzahl vor und nach der Trennung angeben.

Die Trennungs-Optionen

Sprache einstellen

Für die Rechtschreibprüfung und die Silbentrennung wird das Wörterbuch verwendet, das Sie im Dialogfeld der Rechtschreibprüfung in den Optionen unter „Sprache“ einstellen. Dieses Dialogfeld können Sie auch mit der Tastenkombination Strg + F12 öffnen.

Die Rechtschreibprüfung

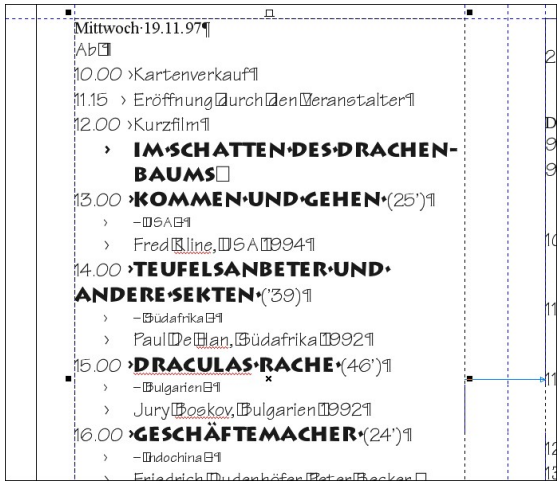
Nicht-druckbare Zeichen anzeigen ¶

Wie haben wir unseren Text bislang aufgebaut? Sie sahen bereits, daß einige Zeilen eingerückt waren, ohne daß wir Einzüge formatiert haben.

Wir haben nach der Uhrzeit bei der Texteingabe immer einen Tabulator gesetzt. Tabulatoren und Absatzsymbole können Sie sich anzeigen lassen, wenn Sie in der Eigenschaftsleiste das oben gezeigte Symbol aktivieren. Nach der Anzeige erkennen Sie den Aufbau. Die gesetzten Tabulatoren sorgen für die richtigen Einzüge. Da CorelDRAW standardmäßig Tabulatorpositionen einsetzt, war der Text von Beginn an strukturiert.

Bei allen Texten, die über zwei Zeilen verlaufen, müssen wir nun einen Einzug angeben, damit die beiden Zeilen bündig verlaufen. Den Unterschied sehen Sie im folgenden Bild. Beim Text „12 Uhr“ wurde bereits ein Einzug verwendet – dort ist die zweite Zeile bündig. Beim Text „14 Uhr“ ist dagegen kein Einzug vorhanden – der Text beginnt demnach am Anfang der Zeile.

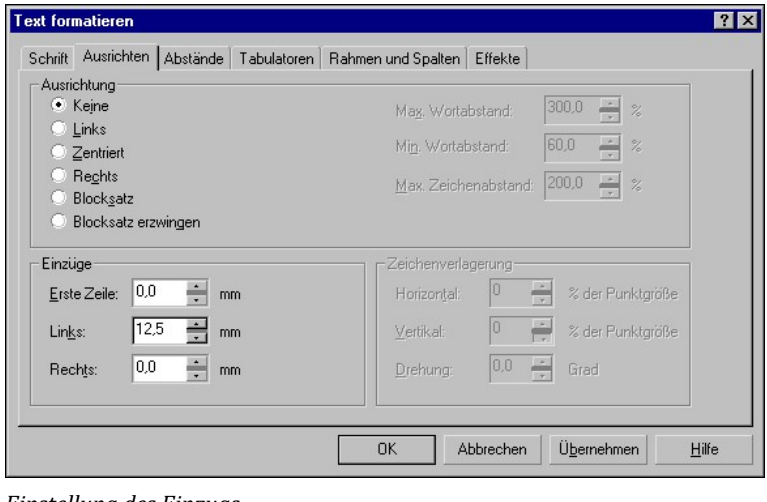
Die Anzeige der nicht-druckbaren Zeichen sollten Sie wieder ausschalten. Durch die falsche Anzeige der Leerzeichen irritiert die Anzeige. Je nach Schriftart werden bei den Leerzeichen unterschiedliche Symbole verwendet.



Anzeige der Tabulatoren und Absatzsymbole

Einzug einstellen

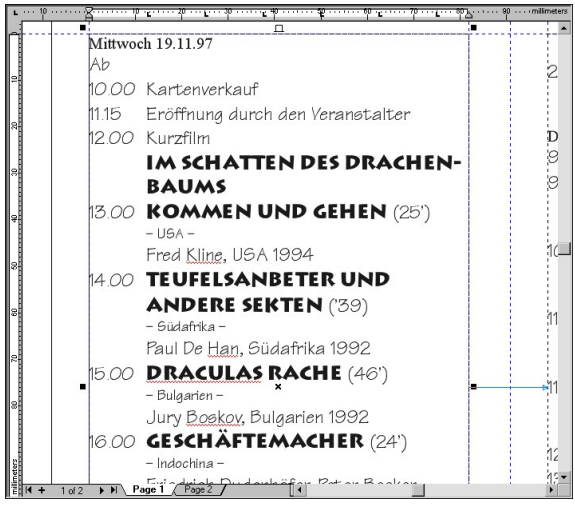
Für den Einzug auf der linken Seite der Absätze stellen wir auf der Registerkarte denselben Wert ein, der für den ersten Tabulator verwendet wurde: 12,5 Millimeter. Damit wird sichergestellt, daß die Filmtitel bündig untereinander plaziert werden.



Einstellung des Einzugs

Wenn Sie die Eingabe bestätigen, bemerken Sie den Vorteil der Stile. Durch Verändern der Stil-Eigenschaften werden nämlich ohne weiteres Zutun alle Absätze

– denen dieser Stil zugewiesen war – automatisch verändert. Sie sehen das Ergebnis im nächsten Bild. Dort sind nun beide mehrzeiligen Absätze eingerückt.



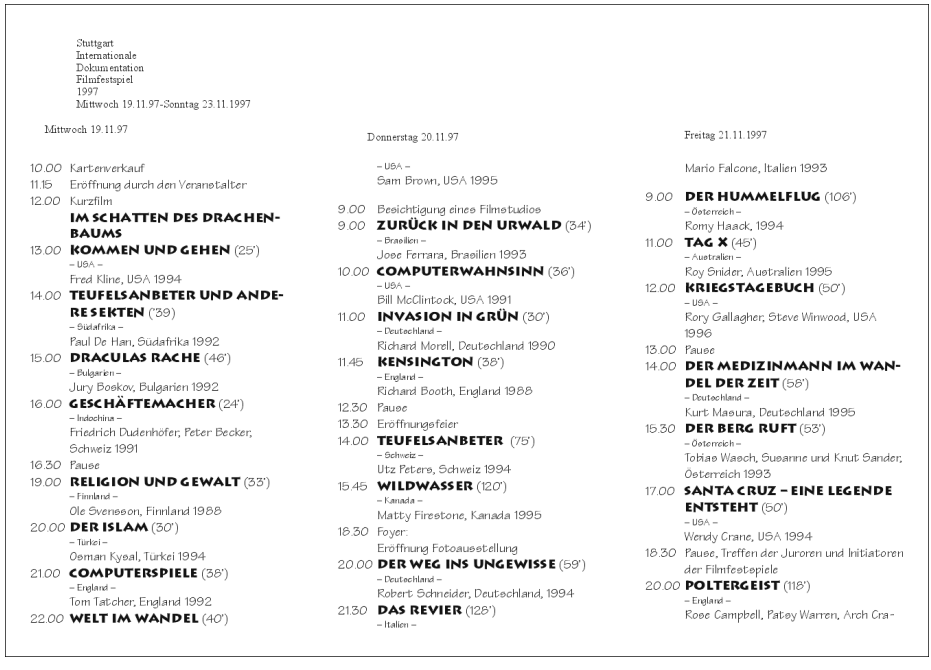
Eingerückter Text

Nun verstellen wir im folgenden Schritt den Tabulator und den Einzug der anderen Stile ebenfalls auf 12,5 Millimeter. In professionellen DTP-Programmen lassen sich Stile miteinander koppeln. Dies ist in CorelDRAW leider nicht möglich. Deshalb müssen Sie die Änderungen für jeden Stil getrennt einstellen.

Layouten

Jetzt haben wir eine formatierte Vorlage, mit der wir die gestalterischen Arbeiten beginnen können. Der Aufbau des Faltblattes ist so geplant, daß auf jeder der drei Teilseiten das Programm eines Tages untergebracht ist. Dieses Ziel ist momentan noch nicht erreicht. Die vorhandenen Texte sind noch zu lang – sie lappen jeweils in die folgende Spalte.

Sie erkennen dies an den eingeschobenen Leerzeilen, die wir zur Orientierung eingefügt haben. Die Termine wurden aus dem Mengentextrahmen entfernt, und als getrennte Textobjekte plaziert. Später werden diese Elemente gesondert als Überschriften gestaltet.



Stuttgart
Internationale
Dokumentation
Filmfestspiel
1997
Mittwoch 19.11.97-Sonntag 23.11.1997

Mittwoch 19.11.97

10.00 Kartenverkauf
11.15 Eröffnung durch den Veranstalter
12.00 Kurzfilm
IM SCHATTEN DES DRACHENBAUMS
13.00 **KOMMEN UND GEHEN** (25')
– USA –
Fred Kline, USA 1994
14.00 **TEUFELSANBETER UND ANDERE SEKTEN** (39)
– Südafrika –
Paul De Han, Südafrika 1992
15.00 **DRACULAS RACHE** (46')
– Bulgarien –
Jury Boskov, Bulgarien 1992
16.00 **GESCHÄFTEMACHER** (24')
– Indochina –
Friedrich Dudenhöfer, Peter Becker, Schweiz 1991
16.30 Pause
19.00 **RELIGION UND GEWALT** (33')
– Finnland –
Ole Sveneson, Finnland 1988
20.00 **DER ISLAM** (30')
– Türkei –
Osman Kyoal, Türkei 1994
21.00 **COMPUTERSPIELE** (38')
– England –
Tom Tatcher, England 1992
22.00 **WELT IM WANDEL** (40')

Donnerstag 20.11.97

– USA –
Sam Brown, USA 1995
9.00 Besichtigung eines Filmstudios
9.00 **ZURÜCK IN DEN URWALD** (34')
– Brasilien –
Jose Ferrara, Brasilien 1993
10.00 **COMPUTERWAHNSINN** (36')
– USA –
Bill McClintock, USA 1991
11.00 **INVASION IN GRÜN** (30')
– Deutschland –
Richard Morell, Deutschland 1990
11.45 **KENSINGTON** (38')
– England –
Richard Booth, England 1988
12.30 Pause
13.30 Eröffnungsfeier
14.00 **TEUFELSANBETER** (75')
– Schweiz –
Utz Peters, Schweiz 1994
15.45 **WILDWASSER** (120')
– Kanada –
Matty Firestone, Kanada 1995
18.30 Foyer:
Eröffnung Fotoausstellung
20.00 **DER WEG INS UNGEWISSE** (59')
– Deutschland –
Robert Schneider, Deutschland, 1994
21.30 **DAS REVIER** (128')
– Italien –

Freitag 21.11.1997

Mario Falcone, Italien 1993
9.00 **DER HUMMELFLUG** (106')
– Österreich –
Romy Haack, 1994
11.00 **TAG X** (45')
– Australien –
Roy Snider, Australien 1995
12.00 **KRIEGSTAGEBUCH** (50')
– USA –
Rory Gallagher, Steve Winwood, USA 1996
13.00 Pause
14.00 **DER MEDIZINMANN IM WANDEL DER ZEIT** (58')
– Deutschland –
Kurt Maeura, Deutschland 1995
15.30 **DER BERG RUFT** (53')
– Österreich –
Tobias Waech, Susanne und Knut Sander, Österreich 1993
17.00 **SANTA CRUZ – EINE LEGENDE ENTSTEHT** (50')
– USA –
Wendy Crane, USA 1994
18.30 Pause, Treffen der Juroren und Initiatoren der Filmfestspiele
20.00 **POLTERGEIST** (118')
– England –
Rose Campbell, Patsy Warren, Arch Cra-

Die Layoutvorlage

Um den Text in dem zur Verfügung stehenden Raum unterzubekommen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Am leichtesten wäre es natürlich, einfach den Rahmen zu vergrößern. Diese Möglichkeit entfällt, da wir den zur Verfügung stehenden Raum zu Beginn der Arbeit begrenzt haben. Diese Gestaltung soll nicht verändert werden. Andererseits könnten wir die Schriftgröße verändern. Auch diese Möglichkeit soll nicht genutzt werden, da die Schrift dann schlechter lesbar wäre.

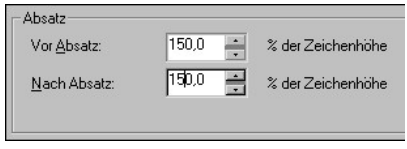
Die momentane Schriftgröße ist für das geplante Ergebnis optimal. Also bleibt nur eine weitere Option offen: Die Abstände der Absätze zueinander kann verändert werden.

Abstände ändern

Die Optionen zum Ändern von Abständen finden Sie auf der Registerkarte *Abstand*. Hier können Sie die Abstände von Buchstaben, Wörtern und Zeilen festlegen. Behalten Sie hier die Standardvorgabewerte bei, um das Schriftbild nicht zu zerreißen.

Im unteren *Absatz*-Bereich wird der Abstand vor und nach jedem Absatz verändert. Als Bezugsgröße wird hier die Schrifthöhe verwendet. Das ist sinnvoll, da so der Abstand in der Relation gleichbleibt – auch wenn Sie die Größe der Schrift verändern.

Bevor wir die Absätze näher zusammenrücken, wollen wir beim Stil der Pausen diesen Abstand erst einmal vergrößern. Dort sollen später nämlich Trennlinien eingefügt werden. Mit Werten über 100 wird der Abstand vergrößert. Wir verwenden vor und nach dem Absatz einen Wert von 150.



Abstand der Absätze vergrößern

Damit erzielen wir das folgende Ergebnis:

Der Absatz-Abstand des Pausen-Stils wurde vergrößert

Nach diesem Schritt können wir die Korrekturen vornehmen, um den Textblock in den Rahmen einzupassen. Die Zeile mit dem Herstellungsland kann – ohne „optischen Schaden“ – etwas näher an den Filmtitel herangerutscht werden.

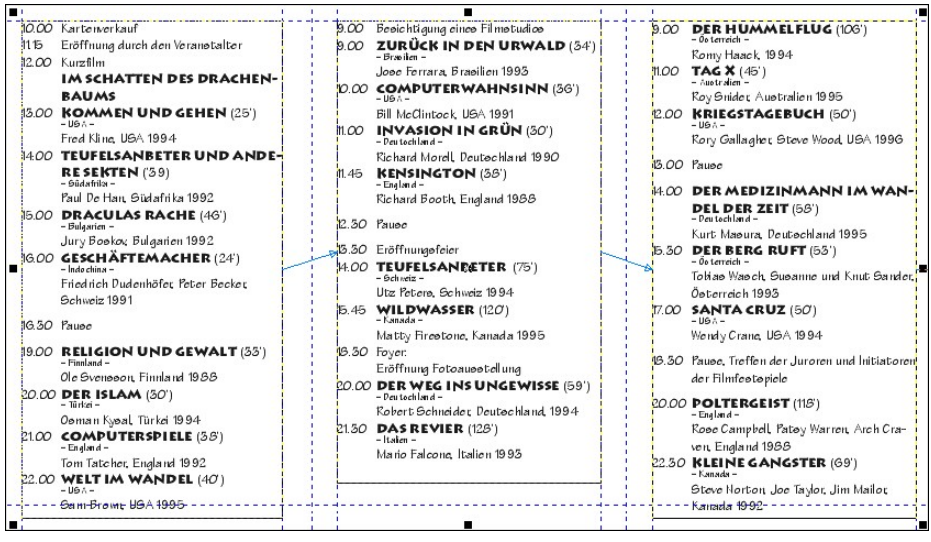
Vermutlich werden Sie mehrere Versuche benötigen, um den passenden Abstand zu ermitteln. Wir haben ihn auf 70 Prozent reduziert. Durch diesen Wert haben wir erreicht, daß die Texte aller drei Tage in den jeweiligen Mengentextrahmen passen.

Nach der Änderung sehen Sie, daß sich der geringere Abstand nicht negativ auf das Erscheinungsbild auswirkt.

Heranrutschen des Herstellungslandes

Da die Veranstaltungsbezeichnungen der drei Tage nicht gleich lang sind, verändern wir die Rahmengröße. Die mittlere Spalte ist etwas kürzer, dort verringern

wir die Höhe. So langsam sieht unser Ergebnis schon gestaltet aus, wie das nächste Bild belegt:



Die Texte sind in die Rahmen eingepaßt

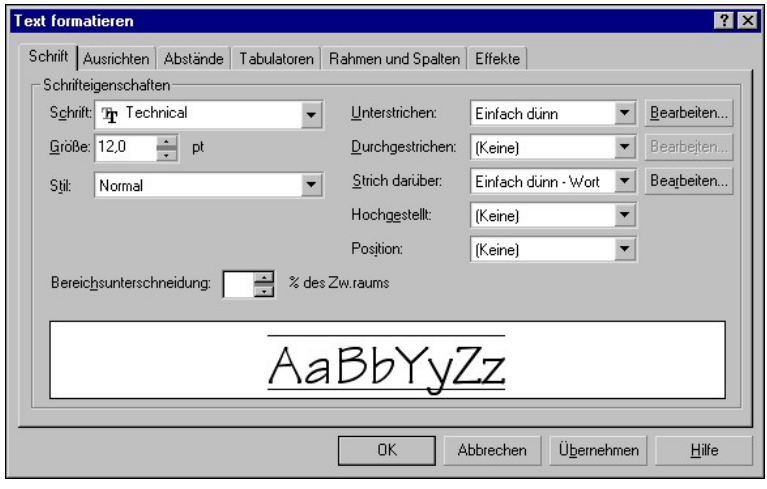
Grafische Elemente

Nachdem der vorhandene Text nun an den vorgegebenen Raum angepaßt ist, können wir uns den weiteren gestalterischen Elementen widmen. Zunächst sollen die jeweiligen Pausen optisch hervorgehoben werden – sie sind sicherlich für viele Besucher besonders wichtig. Zur Hervorhebung gibt es natürlich die vielseitigsten Möglichkeiten. Sie könnten die Zeile auf ein Feld – zum Beispiel ein Rechteck legen. Unser Faltblatt soll aber nicht mit pompösen Elementen bestechen, sondern durch eine elegante Erscheinung – und da ist weniger oft mehr. Deshalb plazieren wir einfach zwei Linien zur Eingrenzung.

Leider läßt uns CorelDRAW auch bei dieser einfachen Aufgabenstellung im Stich, so daß wir einen ungenauen und umständlichen Weg beschreiten müssen.

Es gibt keine Option, Absätze mit Linien zu versehen, wie Sie es vielleicht aus DTP-Programmen kennen. Allerdings lassen sich Texte unter- und überstreichen. Warum diese Option für unsere Aufgabenstellung untauglich ist, zeigen wir Ihnen nachfolgend.

Die Einstellungen werden auf der Registerkarte *Schrift* vorgenommen. Dabei werden dünne, dicke und doppelte Linien angeboten.



Schriftoptionen

Die präzisen Abstände und die Linienstärke stellen Sie in einem gesonderten Dialogfeld ein, das Sie mit der *Bearbeiten*-Schaltfläche neben dem Eintrag öffnen.

Verändern der Strichstärke und des Abstandes

Ist die Linienart ohne den Zusatz „Wort“ ausgewählt, werden auch die Leerzeichen mit unterstrichen, andernfalls werden die Leerzeichen ausgespart. Sie sehen, daß lediglich Text unterstrichen wird: Am Ende des Wortes ist Schluß.

Über- und unterstrichener Text

Wir wollen aber eine Linie erhalten, die über die gesamte Spalte reicht. Dies wäre nur mit einem Trick möglich. Dazu müßte am Ende der Spalte – zum Beispiel mit einem rechtsbündigem Tabulator – ein weiteres Zeichen plaziert werden. Um dies unsichtbar zu machen, könnten Sie es in der Farbe des Untergrundes füllen.

Linie über die gesamte Spalte

Aber auch das würde nichts nutzen, da wir auch einen mehrzeiligen Absatz im Text haben, dem dieser Stil zugewiesen wurde. Hier müßten theoretisch einzelne Zeichen über- andere unterstrichen werden.

Mehrzeiliger Text

Grafikelemente

Aus diesen Gründen wählen wir ein ganz anderes Verfahren. Wir zeichnen nämlich einfach Linien, die wir über dem Textelement plazieren. Dabei haben wir allerdings auch einen Nachteil: Werden später Änderungen an den Text-Stilen vorgenommen, müssen die Linien neu plaziert werden.

Sehen wir uns nun die Linienkonstruktion an. Hier wird ein weiterer Nachteil offensichtlich. Die Linien müssen nämlich per Augenmaß plaziert werden. Zoomen Sie deshalb möglichst nah an die Stelle heran, wo sich die erste Pausen-Zeile befindet.

Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte nun an, um das Verständnis dafür zu wecken, wie man auch solche Aufgaben möglichst präzise durchführen kann.

1. Zeichnen Sie zunächst eine Linie. Dabei muß die Strg-Taste gedrückt werden, damit eine exakt waagerechte Linie entsteht.

Zeichnen einer Linie

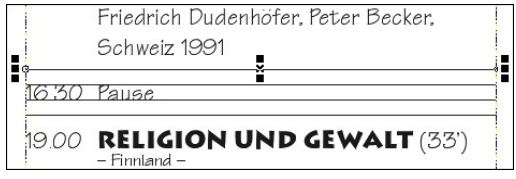
   Plazieren Sie diese Linie exakt an der Oberkante der Schrift. Sie sollten darauf achten, daß für ein genaues Plazieren eine dünne Kontur eingestellt ist.

2. Verschieben Sie ein Duplikat der Linie, und plazieren Sie dies genau an der Unterkante der Schrift.

Die zweite Linie

3. Markieren Sie die beiden Linien, und kopieren Sie diese in den Zwischenspeicher. Fügen Sie dann den Inhalt der Zwischenablage wieder ein. Damit stellen Sie sicher, daß die Duplikate genau an der Position der Originale plaziert sind.

4. Verschieben Sie nun die eine Linie nach oben, die andere nach unten. Damit beide um denselben Wert verschoben werden, können Sie zum Beispiel die Pfeiltasten verwenden.



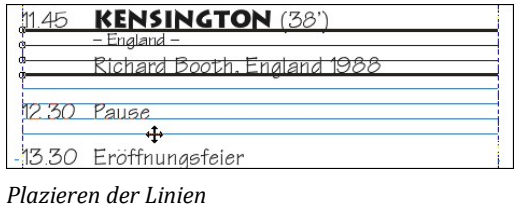
Verschieben der Duplikate

5. Nun können Sie die gewünschte Umrißstärke, bei den beiden äußeren Linien die endgültige Umrißstärke, einstellen – wir verwenden hier 1,5 Punkt. Die Linie soll nicht allzu sehr auffallen, aber eine gute Trennung zu den umliegenden Absätzen bewirken.

Festlegen der Strichstärke

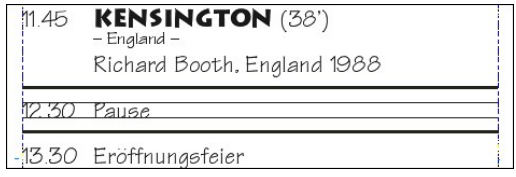
6. Die beiden inneren Linien haben wir als „Hilfslinien“ erhalten. Die Linien müssen nun an den anderen Stellen im Dokument ebenfalls plaziert werden. Markieren Sie dazu alle vier Linien, und verschieben Sie ein Duplikat zur nächsten Position, wo eine Pause vorkommt.

7. Da die inneren Linien noch vorhanden sind, können Sie gut erkennen, wo die Linien plaziert werden müssen. Bereits in der Vorschau haben Sie eine gute Orientierung.



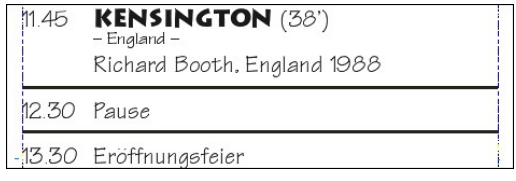
Plazieren der Linien

8. Da es sich ja um Duplikate handelt, passen die Linien beim zweiten Vorkommnis genauso gut wie an der Originalposition.



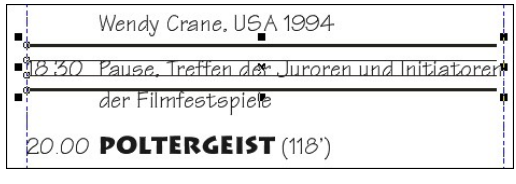
Die neu plazierten Linien

9. Die inneren Linien können Sie nun löschen, sie werden nicht mehr benötigt. Alternativ dazu können Sie die Linien auch auf die Hilfslinienebene verschieben, um Sie später bei Bedarf noch verwenden zu können.



Die inneren Linien sind gelöscht

10. Beim dritten Vorkommnis sieht es etwas anders aus. Da dort zweizeiliger Text vorliegt, kann das nächste Duplikat nicht ohne Änderung übernommen werden. plazieren Sie zunächst die obere Linie paßgenau.



Die obere Linie paßt

11. Markieren Sie dann die beiden unteren Linien, und plazieren Sie sie passend zur zweiten Zeile des Absatzes. Mit diesem Verfahren lassen sich die Linien beliebig an mehrzeilige Absätze anpassen.

Verschieben der unteren Linien

Fette Schriften

Nun wollen wir uns der Gestaltung des Faltblattkopfes widmen. Dazu werden zwei weitere Hilfslinien plaziert, und zwar jeweils im Abstand von 5 Millimeter zur oberen Kante der Mengentextrahmen.

Auf der unteren Hilfslinie plazieren wir über jedem Rahmen ein Duplikat der „Pausen-Linie“. Auf der oberen Linie werden die Veranstaltungstage plaziert, die wir in einem früheren Arbeitsstadium aus dem Mengentextrahmen getrennt hatten.

Die Schrift dieser grafischen Textobjekte vergrößern wir auf 20 Punkt. Die Überschrift soll sich etwas von dem Programmtext abheben.

Plazierung der Veranstaltungstage

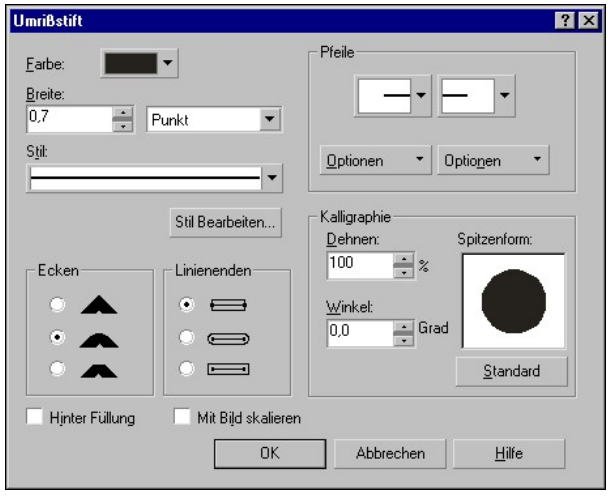
Bei der Schrift wollen wir ein weiteres „Problemchen“ lösen.

Viele Schriften liegen in unterschiedlichen Schriftschnitten vor. Als Schriftschnitte bezeichnet man denselben Schrifttyp, allerdings zum Beispiel in einer dickeren oder kursiven Variante. Bei einigen Schriften – wie zum Beispiel „Arial“ oder „Futura“ – gibt es sehr viele verschiedene Schriftschnitte. Bei dekorativen Schriften gibt es dagegen oft nur eine einzige Variante.

Falls Sie solche Schriften auch variieren wollen, müssen Sie Umwege gehen. Nehmen wir an, Sie benötigen eine kursive Schrift von einem Schrifttyp, bei dem kein kursiv vorhanden ist. Das erkennen Sie daran, daß in der Eigenschaftsleiste die entsprechende Schaltfläche deaktiviert ist. In diesem Fall können Sie das grafische Textobjekt einfach neigen. So erhalten Sie zwar keine „echte“ kursive Schrift, aber eine Variante, die Sie ohne weiteres einsetzen können. Echte kursive Schriften sind speziell auf die Schrägstellung abgestimmt, so daß sich ein harmonisches Schriftbild ergibt.

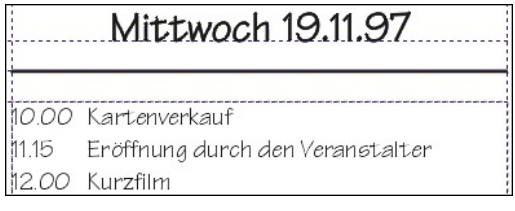
In unserem Beispiel soll die Schrift fetter werden – einen fetten Schriftschnitt gibt es allerdings für die „Technical“ nicht. In diesem Fall können wir uns behelfen, indem wir dem Textobjekt einen Umriß zuweisen. Die Möglichkeit können Sie übrigens auch verwenden, wenn Sie eine „Outline“-Schrift erzeugen wollen – also eine Schrift mit einer Kontur, aber ohne Füllung.

Dabei können Sie die Eckenform verändern. Wir wählten in unserem Beispiel die abgerundete Form.



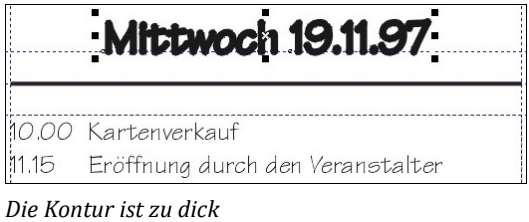
Festlegen der Umrißstärke

Damit erreichen wir eine dickere Schrift, wie das nächste Bild belegt:



Eine „fette" Schrift

Allerdings müssen Sie hier Obacht geben. Sie können keine beliebig dicke Konturen hinzufügen. Der Charakter der Schrift kann dadurch verfälscht werden. Probieren Sie aus, ab welcher Stärke die Schrift „unansehnlich" wird. Nachfolgend sehen Sie eine ungeeignete Variante:



Die Kontur ist zu dick

Ein Logo plazieren

Den Kopfbereich haben wir aus gutem Grund freigelassen. Dort soll das Logo unseres imaginären Filmfestivals plaziert werden. Dafür wollen wir aber kein aufwendiges durchgestyltes Logo entwerfen, nein wir bedienen uns einfach der Clipart-Sammlung von CorelDRAW. Dort finden Sie viele Symbole, die sich gut als Logos eignen.

Unsere Wahl für das Logo sehen Sie nachfolgend. Sehr passend und gut stilisiert, oder? Hier ist es zunächst einmal grob plaziert und skaliert, um einen Eindruck zu haben, ob der Freiraum gut ausgefüllt ist.

Ein Logo wird aus der Clipart importiert

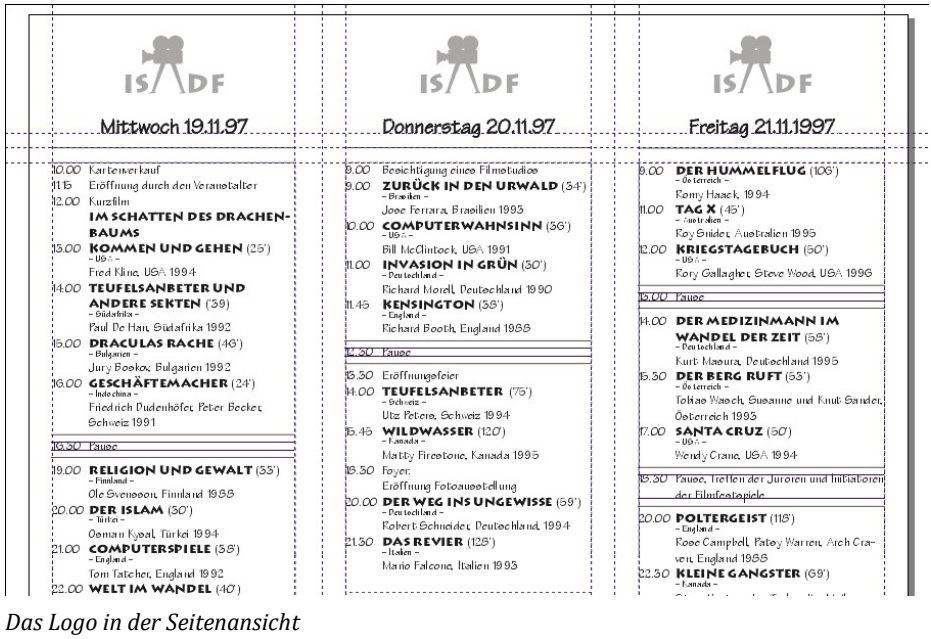
Dem Logo fügen wir noch Buchstaben hinzu, die sich aus der Abkürzung des Veranstaltungsnamens ergeben.

Das Logo wird durch einen Schriftzug ergänzt

Die Schriftteile des Logos konstruieren wir aus zwei grafischen Textobjekten – eins links von der Kamera, das andere rechts. Damit das Logo nicht zu aufdringlich wirkt, verwenden wir als Füllungsfarbe ein mittleres Grau. Auf aufwendige Füllungen wollen wir zunächst verzichten.

Das fertige Logo

Um die Größe und Position des Logos gut beurteilen zu können, sollten Sie zur Seitenansicht wechseln. Erst wenn die gesamte Seite zu sehen ist, können Sie beurteilen, wie sich das Logo in die Gestaltung der Seite einpaßt. Eine Teilansicht kann dabei irritieren. Sie verlieren dabei nämlich den Überblick. Nachfolgend haben wir das fertige Logo bereits dupliziert, auf allen Spalten eingefügt und jeweils zentriert ausgerichtet.



Das Logo in der Seitenansicht

Damit ist der nächste Zwischenschritt fertig. Damit wollen wir vorerst die Gestaltung der Innenseite des Faltblattes beenden. Die farbige Gestaltung soll erst einmal ignoriert werden.

Am folgenden Ergebnis sehen Sie, daß sich der Aufwand gelohnt hat. Die Seite ist sauber gestaltet – und das ohne Schnörkel. Das Faltblatt „lebt“ im Wesentlichen durch eine interessante Schriftkombination und klare Gliederungen.

IS DF

Mittwoch 19.11.97

10.00 Kartenverkauf
11.15 Eröffnung durch den Veranstalter
12.00 Kurzfilm
IM SCHATTEN DES DRACHENBAUMS
13.00 **KOMMEN UND GEHEN** (25')
– USA –
Fred Kline, USA 1994
14.00 **TEUFELSANBETER UND ANDERE SEKTEN** (39)
– Südafrika –
Paul De Han, Südafrika 1992
15.00 **DRACULAS RACHE** (46')
– Bulgarien –
Jury Boskov, Bulgarien 1992
16.00 **GESCHÄFTEMACHER** (24')
– Indochina –
Friedrich Dudenhöfer, Peter Becker, Schweiz 1991
16.30 Pause
19.00 **RELIGION UND GEWALT** (33')
– Finnland –
Ole Svensson, Finnland 1988
20.00 **DER ISLAM** (30')
– Türkei –
Osman Kyeal, Türkei 1994
21.00 **COMPUTERSPIELE** (38')
– England –
Tom Tatcher, England 1992
22.00 **WELT IM WANDEL** (40')
– USA –
Sam Brown, USA 1995

IS DF

Donnerstag 20.11.97

9.00 Besichtigung eines Filmstudios
9.00 **ZURÜCK IN DEN URWALD** (34')
– Brasilien –
Jose Ferrara, Brasilien 1993
10.00 **COMPUTERWAHNSINN** (36')
– USA –
Bill McClintock, USA 1991
11.00 **INVASION IN GRÜN** (30')
– Deutschland –
Richard Morell, Deutschland 1990
11.45 **KENSINGTON** (38')
– England –
Richard Booth, England 1988
12.30 Pause
13.30 Eröffnungsfeier
14.00 **TEUFELSANBETER** (75')
– Schweiz –
Utz Peters, Schweiz 1994
15.45 **WILDWASSER** (120')
– Kanada –
Matty Firestone, Kanada 1995
18.30 Foyer:
Eröffnung Fotoausstellung
20.00 **DER WEG INS UNGEWISSE** (59')
– Deutschland –
Robert Schneider, Deutschland, 1994
21.30 **DAS REVIER** (128')
– Italien –
Mario Falcone, Italien 1993

IS DF

Freitag 21.11.1997

9.00 **DER HUMMELFLUG** (106')
– Österreich –
Romy Haack, 1994
11.00 **TAG X** (45')
– Australien –
Roy Snider, Australien 1995
12.00 **KRIEGSTAGEBUCH** (50')
– USA –
Rory Gallagher, Steve Wood, USA 1996
13.00 Pause
14.00 **DER MEDIZINMANN IM WANDEL DER ZEIT** (58')
– Deutschland –
Kurt Maeura, Deutschland 1995
15.30 **DER BERG RUFT** (53')
– Österreich –
Tobias Waech, Susanne und Knut Sander, Österreich 1993
17.00 **SANTA CRUZ** (50')
– USA –
Wendy Crane, USA 1994
18.30 Pause, Treffen der Juroren und Initiatoren der Filmfestspiele
20.00 **POLTERGEIST** (118')
– England –
Rose Campbell, Patey Warren, Arch Craven, England 1988
22.30 **KLEINE GANGSTER** (69')
– Kanada –
Steve Norton, Joe Taylor, Jim Mailor, Kanada 1992

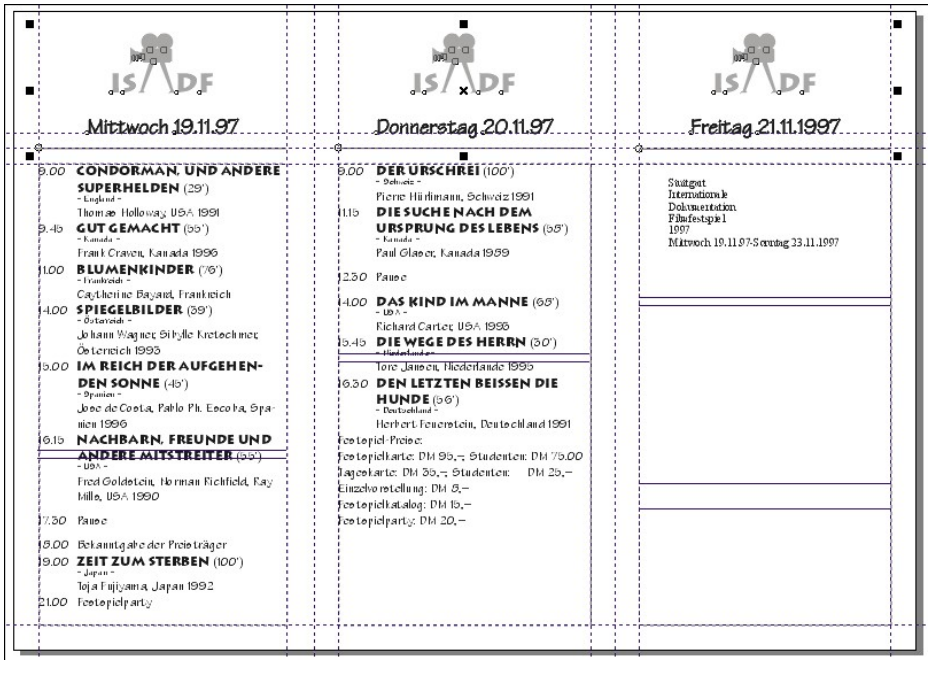
Das nächste Zwischenergebnis

Die zweite Seite

Unser Faltblatt besteht aber aus zwei Seiten. Viele Arbeitsschritte entsprechen bei der Gestaltung natürlich denen der ersten Seite. Nun gibt es einige Elemente – wie zum Beispiel die Objekte des Kopfbereichs – die wir auch auf der zweiten Seite benötigen.

Um diese Elemente schnell auf die zweite Seite zu übertragen, und Sie dort genau an dieselbe Stelle zu plazieren, wie auf der ersten Seite, kopieren Sie alle notwendigen Elemente in den Zwischenspeicher (Strg + C). Wechseln Sie dann zur zweiten Seite, und fügen Sie die Elemente mit Strg + V wieder ein.

Wir haben es uns beim nächsten Bild erst einmal einfach gemacht, und alle Objekte des Kopfbereiches auf die nächste Seite kopiert. Bei den Texten fügen wir hier einfach die anderen Worte ein, überflüssige Elemente können wir auch noch später löschen. So brauchen wir uns bei der Gestaltung noch nicht abschließend festlegen.



Die zweite Seite

Um die Formatierung der Texte brauchen wir uns hier – bis auf eine Ausnahme – nicht zu kümmern. Lediglich die Preise werden wir später neu aufteilen. Die Pausenlinien müssen hier noch „manuell“ eingefügt werden. Am schnellsten geht das, indem Sie auch diese Elemente kopieren und auf der zweiten Seite verschieben.

„Hilfslinien“

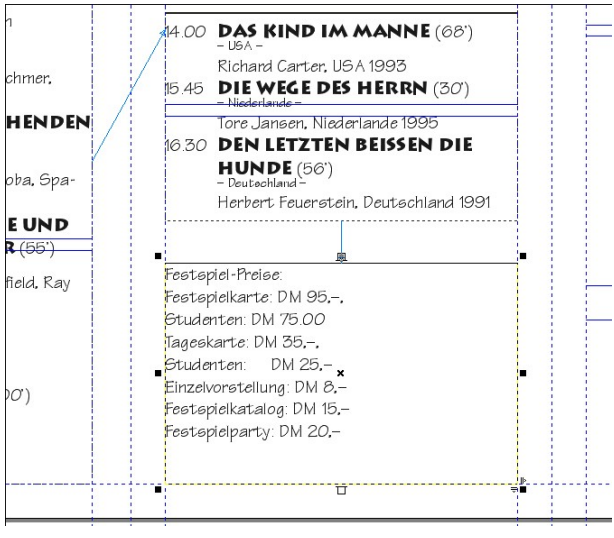
Wenn Sie viel mit Hilfslinien gearbeitet haben, könnten diese auf der zweiten Seite eher irritierend wirken. Hilfslinien beziehen sich nämlich – leider – immer auf alle Seiten. So könnten einige Hilfslinien auf der zweiten Seite an anderen Stellen nützlich sein. Werden sie aber dort verschoben, verschieben sie sich auch auch auf der ersten Seite – was dort falsch sein kann.

Kein Verschieben

Erschwerend kommt hinzu, daß Hilfslinien nicht von der Hilfslinien-Ebene verschoben werden können. „Hilfsobjekte“, die Sie dort abgelegt haben, dagegen schon. Falls Sie unbedingt andere Hilfslinien benötigen, speichern Sie die zweite Seite einfach als getrenntes Dokument.

Ein neuer Rahmen

Um den Preisblock abzutrennen, ziehen wir einen neuen Rahmen unterhalb des bestehenden auf. Sie sehen an der Verbindungslinie des folgenden Bildes, wie der Rahmenfluß verläuft.



Der geänderte Rahmenfluß

Ausrichtung ändern

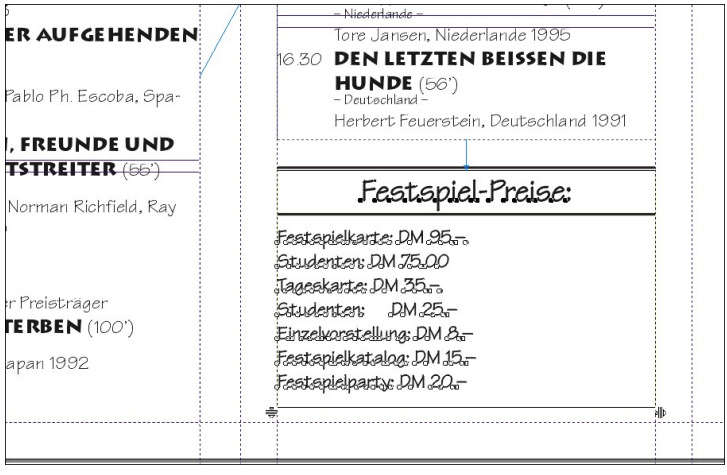
Für die Überschrift wollen wir eine andere Ausrichtung wählen – damit Sie auch diese Funktion einmal kennenlernen. Texte können nicht nur links an den Rand anstoßen, und je nach Zeilenlänge rechts enden. Diese Art der Ausrichtung nennt man linksbündig.

Der Text kann ebenso rechtsbündig oder zentriert angeordnet werden. Außerdem gibt es zwei Arten des Blocksatzes, bei denen der Text innerhalb eines Absatzes an beiden Seiten bündig verläuft. Ausrichtungen werden Sie im Mengensatz häufig begegnen. In unserem Beispiel haben wir nur linksbündige Texte verwendet.

Die Ausrichtung stellen Sie über die Eigenschaftsleiste ein. An den jeweiligen Symbolen erkennen Sie deutlich, welche Ausrichtung sich hinter der Schaltfläche verbirgt, deshalb brauchen wir sie nicht näher zu schildern. Sie sehen diese Funktionen nachfolgend:

Der Ausrichtungsteil der Symbolleiste

Außerdem wollen wir bei der neuen Überschrift wieder die Schrift verstärken. Beachten Sie dabei eine Besonderheit. Um nur Teile innerhalb eines Textrahmens mit einer Kontur zu versehen, müssen die betreffenden Knotenpunkte mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug markiert werden.

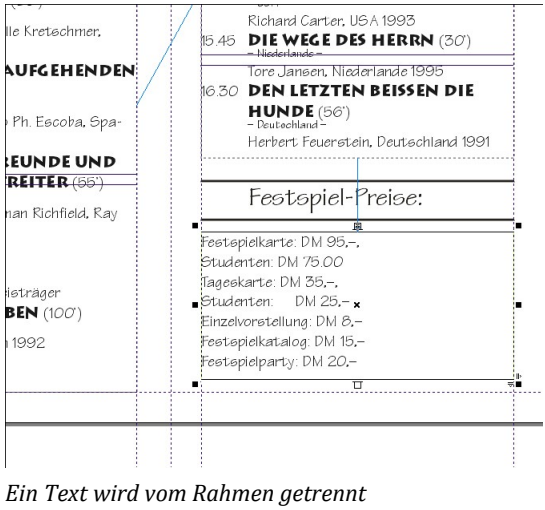


Verstärken der Kontur

Rahmen trennen

Um freier gestalten zu können, trennen wir die Überschrift ab. Markieren Sie dazu die Zeile, und schneiden Sie diese mit Strg + X aus. Klicken Sie dann mit dem Text-Werkzeug an eine andere Stelle und fügen Sie den Text wieder ein. So erhalten Sie ein grafisches Textobjekt, das nicht mehr mit dem Text im Rahmen verbunden ist.

Sie sehen dies an dem Textflußpfeil in der nächsten Abbildung. Die Überschrift ist jetzt ein eigenständiges Objekt.



Ein Text wird vom Rahmen getrennt

Auf fast dieselbe Art trennen Sie einen Mengentextteil vom restlichen Text im Rahmen. Markieren Sie dazu den unteren Rahmen mit dem Auswahl-Werkzeug. Schneiden Sie ihn aus, und fügen Sie ihn dann wieder ein. So plazieren Sie das Objekt wieder exakt an der alten Position.

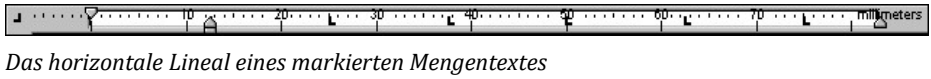
Auch hier erkennen Sie – an dem jetzt fehlenden – Textflußpfeil, daß keine Koppelung mehr zum Textrahmen besteht. Außerdem ist dies an den leeren Symbol zu sehen, die oben und unten jeweils in der Mitte des Markierungsrahmens zu sehen sind.

Der Textrahmen ist vom Rest abgelöst

Tabulatoren im Lineal verschieben

Wenn Sie ein Mengentextfeld markiert haben, ändert sich die Darstellung des Lineals. In dem Lineal sehen Sie neben der Skala einige Symbole. Die Dreiecke zu Beginn der Spalte zeigen die eingestellten Einzüge an. Die Einzüge lassen sich durch Verschieben der Dreiecke ändern. Den Einzug am rechten Rand hatten wir in unserem Beispiel nicht verändert, er befindet sich deshalb noch in der Originalposition ganz rechts außen.

Die schwarzen Markierungen kennzeichnen Tabulatoren. Diese können Sie mit der Maus verschieben. Klicken Sie die betreffende Markierung an, halten Sie die Maustaste gedrückt, und schieben Sie den Tabulator auf die neue Position. Über die rechte Maustaste ändern Sie die Art des Tabulators.



Das horizontale Lineal eines markierten Mengentextes

Tabulatoren löschen

Um einen Tabulator zu löschen, ziehen Sie ihn einfach bis zum Rand der Spalte. Danach verschwindet er.

Ganz links ist eine Schaltfläche, mit der Sie die Art von neuen Tabulatoren festlegen können. Mit einem Klick auf die Schaltfläche wechseln Sie zwischen den verschiedenen Arten. Das Symbol zeigt jeweils an, welcher Tabulatortyp gerade aktiv ist.

Tabulatoren setzen

Damit sich das Verschieben der Tabulatoren überhaupt auswirkt, müssen natürlich im Text Tabulatoren eingefügt sein. Dies war in dem unteren Abschnitt noch nicht der Fall. Setzen Sie deshalb vor jedem Preis einen Tabulator. Je nach der Länge des davorstehenden Wortes rutschen die Preise dann an unterschiedliche Positionen. Das liegt daran, daß CorelDRAW ja standardmäßig Tabulatoren plaziert, wie das Lineal auch bestätigt.

Die Tabulatoren sind im Text gesetzt

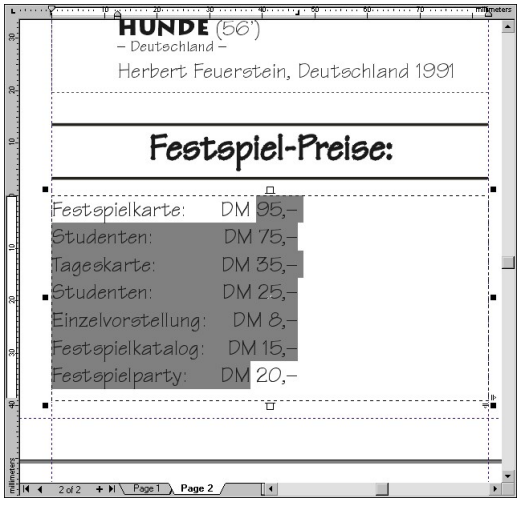
Wir wollen nun neue Tabulatoren mit Hilfe des Lineals plazieren. Ziehen Sie dazu alle Tabulatoren – die zur Zeit gesetzt sind – aus dem Lineal heraus, da wir neue Stops einfügen wollen.

Erst markieren

Beachten Sie, daß sich die Änderungen immer nur auf den aktuellen Absatz beziehen. Markieren Sie deshalb alle Absätze in dem Mengentextrahmen.

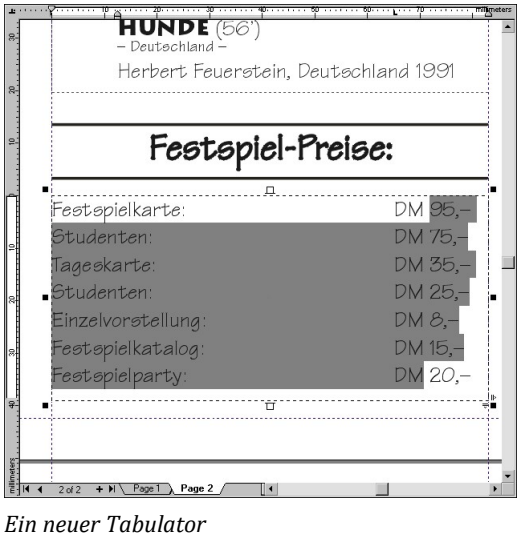
Natürlich könnten wir die Änderungen auch an den Stilen vornehmen, wir wollen in diesem Fall aber einmal einen anderen Weg vorstellen.

Nach dem Löschen der Tabulatoren über das Lineal haben wir die folgende Situation: Die Preise stehen nun rechtsbündig, da noch ein einziger rechtsbündiger Tabulatorstop gesetzt ist. Auch dieser wird aber noch entfernt, bevor wir den neuen Tabulator setzen.



Alle Tabulatoren sind entfernt

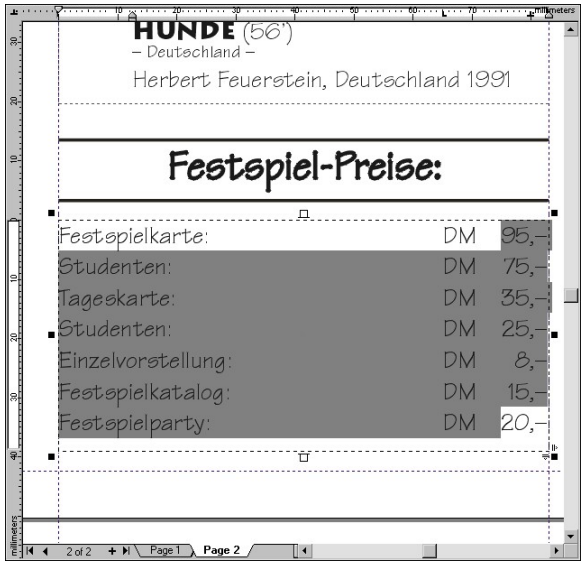
Stellen Sie nun über die Schaltfläche am Beginn des Lineals einen linksbündigen Tabulator ein. Alle neu gesetzten Tabulatoren erhalten nun diese Ausrichtung. Klicken Sie zum Setzen eines neuen Tabulatorstops an die im folgenden Bild gezeigte Stelle. Sie sehen, daß die Preise nach rechts verschoben werden. Der Terminus DM ist nun immer untereinander plaziert.



Ein neuer Tabulator

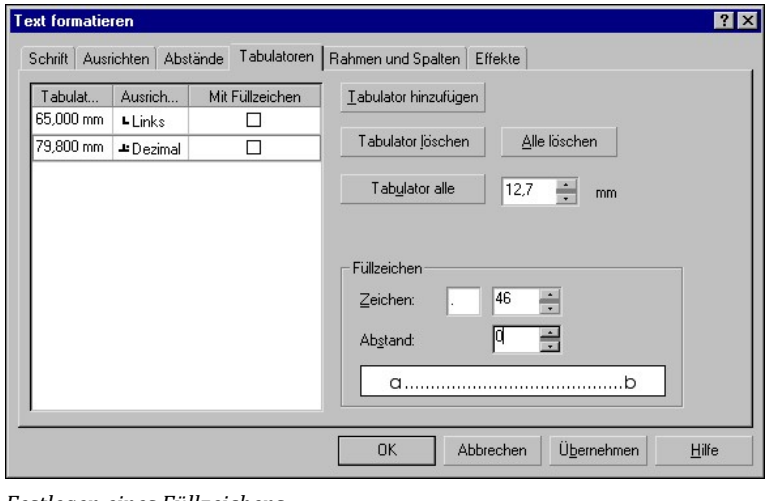
Dezimaltabulator

Um auch die Preise genau untereinander zu stellen, stellen Sie den Tabulatortyp auf den Dezimal-Tabulator um. Sie erkennen diesen Typ an einem kleinen Punkt. Dieser Typ sorgt dafür, daß Kommas untereinandergestellt werden. Sie sehen die Plazierung im folgenden Bild.



Füllzeichen setzen

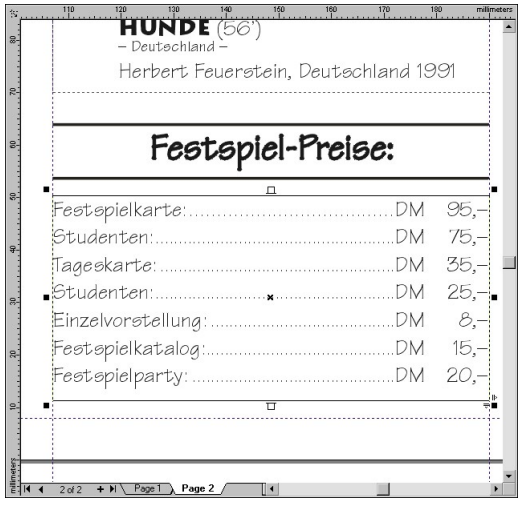
Eine weitere Funktion können wir nicht am Lineal einstellen. Rufen Sie deshalb das *Text formatieren*-Dialogfeld auf. Dort sind die bereits plazierten Tabulatoren aufgeführt. Markieren Sie dort das Kästchen in der letzten Spalte. Damit aktivieren Sie die *Füllzeichen*-Option.



Festlegen eines Füllzeichens

Welches Zeichen zum Füllen des Leerraums verwendet wird, stellen Sie im unteren Bereich ein, ebenso wie den Abstand der Zeichen. In einem Vorschaubild sehen Sie die aktuellen Einstellungen. Wir wählen einen einfachen Punkt als Füllzeichen.

Damit ergibt sich folgende Formatierung. Durch die Füllzeichen lassen sich die Preise leichter zuordnen. Mehr wollen wir nicht formatieren, so daß wir uns nun der Titelseite des Faltblattes widmen können.



Die Füllpunkte sind gesetzt

Gestaltung der Titelseite

Bei einem dreigeteilten Faltblatt ist immer der rechte Teil die Titelseite. Das linke Drittel wird in die Mitte gefaltet, das Titelblatt darüber. Probieren Sie das mit einem DIN A4-Blatt aus.

Diese Titelseite muß natürlich etwas anders gestaltet werden, als die Innenseiten, schließlich gibt es hier keine Mengentextobjekte. Trotzdem soll die Gestaltung den anderen Seiten angepaßt werden.

Zur Gestaltung der Seite benötigen wir zunächst einmal alle einzelnen Textelemente. Tippen Sie also alle notwendigen Texte als grafischen Text ein. Das Logo verwenden wir in vergrößerter Form.

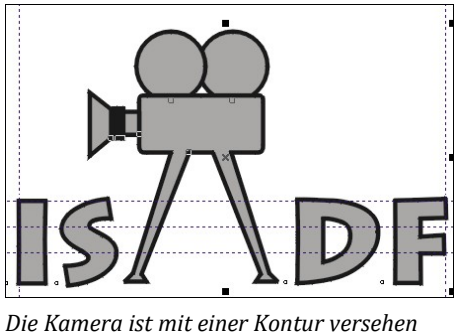
Um die Gestaltung zu beginnen, plazieren wir erst einmal alle Elemente grob an die spätere Position. Auch die Größe passen wir per Augenmaß ganz grob an. Zunächst geht es nur darum, festzustellen ob der Platz gut ausgefüllt wird. Die farbige Gestaltung ignorieren wir erst einmal. Damit ergibt sich die Ausgangssituation, die Sie im folgenden Bild sehen:

Die Ausgangsposition

Das Logo gestalten

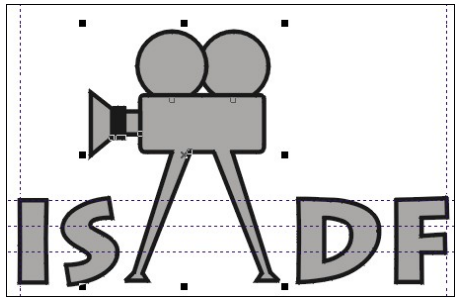
Das Logo – es stammt aus der Clipart – soll nun mit einer Kontur versehen werden. Das nächste Bild zeigt, daß dies nicht „einfach so“ möglich ist. Bei der Kamera handelt es sich nämlich um lauter einzelne Objekte, die erst dann sichtbar werden, wenn das Objekt eine Kontur erhält. Die Objekte sind in einer Gruppe zusammengefaßt.

Viele Clipart-Motive sind übrigens ähnlich aufgebaut, so daß Änderungen fast immer unumgänglich sind. Sehen wir uns nun die einzelnen Arbeitsschritte an, die zur Korrektur notwendig sind.



Die Kamera ist mit einer Kontur versehen

1. Heben Sie nun als erstes die Gruppierung mit der Funktion *Gruppierung aller Objekte aufheben* auf. Wenn Sie diese Funktion verwenden, können Sie sicher sein, daß auch eventuell verschachtelte Gruppen ebenfalls getrennt werden. Daß es sich nunmehr um einzelne Elemente handelt, sehen Sie an den Knotenpunkten, die Sie im nächsten Bild sehen.

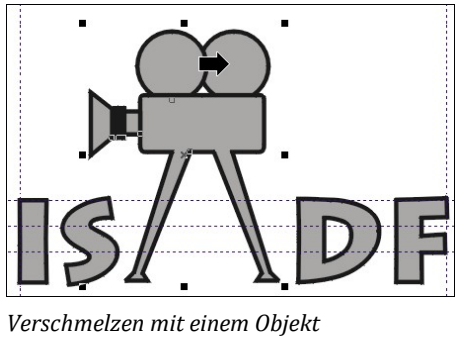


Die Gruppierung ist aufgehoben

2. Diese markierten Objekte sollen nun zu einem Objekt verschmolzen werden. Rufen Sie dazu das nachfolgend gezeigte Rollup-Menü mit der Menüfunktion *Anordnen/Verschmelzen* auf.

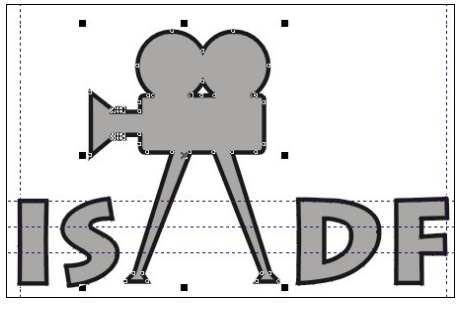
Das Verschmelzen-*Rollup-Menü*

3. Wählen Sie die Schaltfläche *Verschmelzen mit,* und zeigen Sie mit dem dann erscheinenden Pfeil auf eines der Objekte der Kamera, so wie Sie es nachfolgend sehen.



Verschmelzen mit einem Objekt

4. Danach dauert es einen Moment, da ja sehr viele Objekte miteinander verschmolzen werden. Nach der Fertigstellung erhalten Sie genau das gewünschte Objekt. Die Kontur läuft jetzt – wie gewünscht – um das Gesamtobjekt herum.



Das verschmolzene Objekt

Texte umwandeln

Über Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste des Text-Werkzeugs können Sie Mengentextobjekte in grafischen Text umwandeln und umgekehrt.

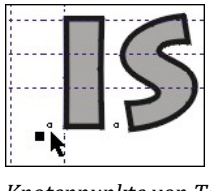
Limitierungen

Vorsicht beim Umwandeln vom Mengentext in grafischenText: In grafischen Textelementen können „nur“ 32.000 Zeichen aufgenommen werden.

Beim grafischen Text gibt es einige Besonderheiten gegenüber dem Mengentext, die Sie beachten müssen. Zum einen werden diese Texte nicht automatisch umgebrochen. Sie müssen also jede Zeile mit einem Return abschließen. Außerdem sind keine Tabulatoren oder Einzüge möglich.

Wenn Sie das grafische Textelemente auf die Breite der Spalte vergrößern, bemerken Sie – wenn Sie die Option *An Hilfslinien ausrichten* aktiviert haben – eine weitere Besonderheit. Es wird Ihnen nicht gelingen, mit Hilfe dieser Hilfslinien den Textblock bündig anzuordnen.

Zum Ausrichten an den Hilfslinien werden nämlich immer die Knotenpunkte berücksichtigt. Bei Textobjekten sind die Knotenpunkte aber etwas vom Buchstaben entfernt, wie es das nächste Bild zeigt:

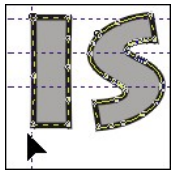


Knotenpunkte von Textobjekten

Alternativen

Um diese Textelemente dennoch präzise zu plazieren, bleibt nur die „optische“ Plazierung übrig. Alternativ dazu können Sie Objekte in einfache Kurvenobjekte konvertieren. Die Funktion dazu finden Sie entweder in der Eigenschaftsleiste oder im Menü *Anordnen/In Kurven umwandeln.* Der Aufruf ist auch über Strg + Q möglich.

Nach dem Umwandeln kann das Objekt nun exakt plaziert werden. Dafür ist der Text aber nicht mehr editierbar. Die speziellen Objekt-Eigenschaften gehen nämlich beim Umwandeln verloren.



Text als Kurvenobjekt

Da wir unseren Text editierbar erhalten wollen, wählen wir die optische Plazierungs-Variante.

Unterschiedliche Füllungsfarben

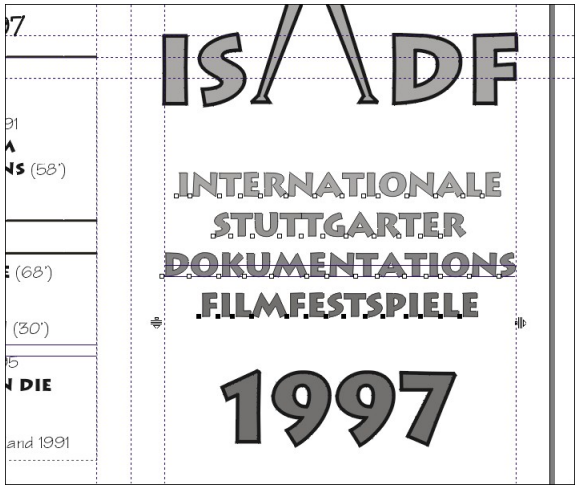
Analog dem Logo passen wir die anderen Elemente ebenfalls an. Alle erhalten einen Umriß. Je nach Größe des Objektes wird dabei die Umrißstärke entsprechend angepaßt.

Bei der Füllung bauen wir ein kleines „Schmankerl“ ein. Das Logo ist mit einem schwachen Grau gefüllt – (30 Prozent).

Der Veranstaltungsname besteht aus vier Zeilen. Nun könnten Sie das gesamte Objekt ebenfalls im selben Grauton einfärben. Hier haben wir uns allerdings anders entschlossen. Um die Gestaltung etwas spannender zu machen, färben wir jede Zeile etwas dunkler ein – und zwar in 10-Prozent-Schritten –, so daß die unterste Zeile 60 Prozent Schwarz ist.

Markieren Sie jeweils die Knotenpunkte einer Zeile mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug. Klicken Sie dann auf die entsprechende Farbe in der Palette. Um welchen Grauton es sich dabei handelt, können Sie übrigens in der Statusleiste ablesen. Bei allen benannten Farben sehen Sie dort den Namen.

Die Jahreszahl erhält anschließend ebenfalls den 60%igen Grauton zugewiesen. So ergibt sich eine verlaufsähnliche Farbgebung.

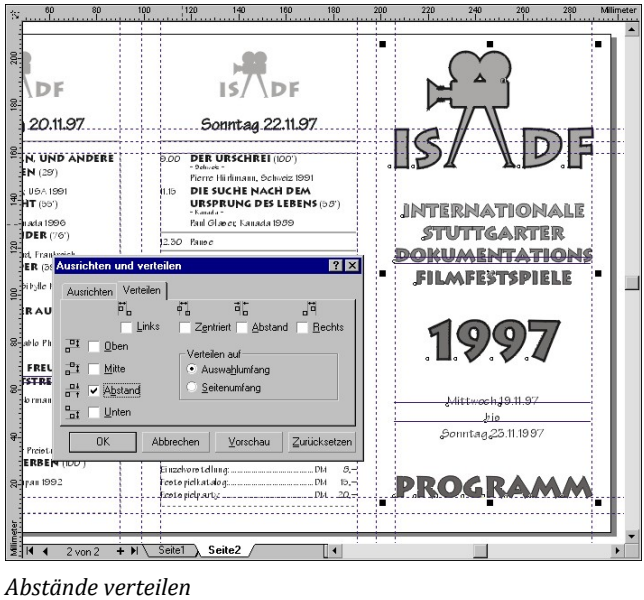


Unterschiedlich gefüllte Textobjekte

Objekte verteilen

Nun richten wir die Objekte dieser Titelseite alle zentriert aus. Als Hilfsobjekt zum Ausrichten innerhalb der Spalte verwenden wir die waagerechte Linie, die sich auf der Hilfslinienebene befindet.

Anschließend sollen die Abstände zwischen den Elementen gleichmäßig gestaltet werden. Dazu dient im *Ausrichten*-Dialogfeld die Registerkarte *Verteilen.* Mit der folgenden Einstellung erhalten Sie die gewünschte Aufteilung, wenn alle Objekte markiert wurden.



Abstände verteilen

Damit haben wir das Ziel erreicht: Unser beidseitig bedrucktes Faltblatt ist fertig. Nachfolgend sehen Sie das Endergebnis der zweiten Seite. Bei Bedarf können Sie noch Falthilfen anbringen.

ISDF

Samstag 20.11.97

9.00 **CONDORMAN, UND ANDERE SUPERHELDEN** (29')
– England –
Thomas Holloway, USA 1991

9.45 **GUT GEMACHT** (55')
– Kanada –
Frank Craven, Kanada 1996

11.00 **BLUMENKINDER** (76')
– Frankreich –
Caytherine Bayard, Frankreich

14.00 **SPIEGELBILDER** (39')
– Österreich –
Johann Wagner, Sibylle Kretschmer, Österreich 1993

15.00 **IM REICH DER AUFGEHENDEN SONNE** (45')
– Spanien –
Jose de Costa, Pablo Ph. Escoba, Spanien 1996

16.15 **NACHBARN, FREUNDE UND ANDERE MITSTREITER** (55')
– USA –
Fred Goldstein, Norman Richfield, Ray Mille, USA 1990

17.30 Pause

18.00 Bekanntgabe der Preisträger

19.00 **ZEIT ZUM STERBEN** (100')
– Japan –
Toja Fujiyama, Japan 1992

21.00 Festspielparty

ISDF

Sonntag 22.11.97

9.00 **DER URSCHREI** (100')
– Schweiz –
Pierre Hürlimann, Schweiz 1991

11.15 **DIE SUCHE NACH DEM URSPRUNG DES LEBENS** (58')
– Kanada –
Paul Glaser, Kanada 1989

12.30 Pause

14.00 **DAS KIND IM MANNE** (68')
– USA –
Richard Carter, USA 1993

15.45 **DIE WEGE DES HERRN** (30')
– Niederlande –
Tore Jansen, Niederlande 1995

16.30 **DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE** (56')
– Deutschland –
Herbert Feuerstein, Deutschland 1991

Festspiel-Preise:

Festspielkarte:	DM	95,–
Studenten:	DM	75,–
Tageskarte:	DM	35,–
Studenten:	DM	25,–
Einzelvorstellung:	DM	8,–
Festspielkatalog:	DM	15,–
Festspielparty:	DM	20,–

ISDF

INTERNATIONALE STUTTGARTER DOKUMENTATIONS FILMFESTSPIELE

1997

Mittwoch 19.11.97
bis
Sonntag 23.11.1997

PROGRAMM

Die fertige zweite Seite

Resümee

Nun haben wir eine ganze Menge an Textfunktionen bei der Gestaltung unseres Faltblattes kennengelernt. Die fertige Datei finden Sie unter dem Namen FALTBLAT.CDR im Verzeichnis \ARBEITEN auf der Buch-CD. Auf farbige Elemente haben wir in diesem Fall ganz gezielt verzichtet, da sicherlich nicht alle Anwender über einen Farbdrucker verfügen. Außerdem müssen Sie daran denken, daß die Vorlagen eventuell schwarzweiß vervielfältigt – kopiert oder gedruckt – werden. Und Sie haben ja gemerkt, daß sich auch mit grau abgestuften Elementen interessante Ergebnisse erzielen lassen.

Wir haben in diesem Beispiel besonders auf eine saubere – gut durchdachte – Gestaltung geachtet. Auf den beiden Seiten gibt es kein Element, das so aussieht, als würde es nicht dorthin gehören. Sicherlich haben Sie oft Faltblätter gesehen, bei denen Sie sich gefragt haben, wozu einzelne Elemente überhaupt vorhanden sind. Sie bringen oft keine zusätzliche Aussage, und lockern das Faltblatt auch nicht auf. Auf solche „effekthaschenden“ Elemente haben wir verzichtet. Unser Faltblatt ist eher konservativ – sachlich und informativ aufgebaut. Alle Informationen sind klar gegliedert, und so gut zu lesen.

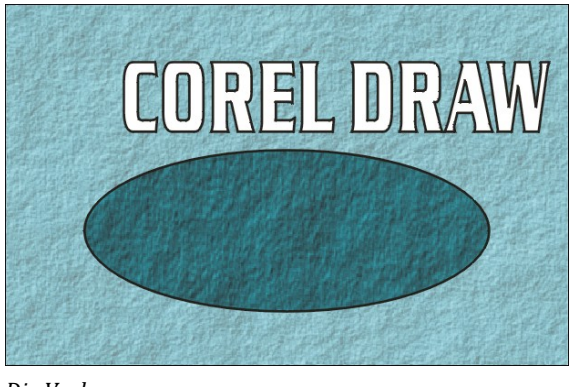
Weitere Funktionen

Nun wollen wir Ihnen noch einige weitere interessante Textfunktionen vorstellen, die wir nicht in unserem Workshop unterbringen konnten. Sicherlich wollen Sie Ihren Text nicht immer auf einer geraden Linie plazieren, deshalb ist gleich die erste Funktion interessant.

8.6 Text an Objekten ausrichten

Dafür verwenden wir die folgende Vorlage. Wie Sie entstand? Ganz einfach: Die Textur des Rechtecks und der Ellipse sind gleich, dazwischen liegt aber eine Linse, die das Rechteck aufhellt. Als Schrifttype haben wir die Schrift „Serpentine“ verwendet. Mal etwas Anderes…

Um Text an einem Objekt auszurichten benötigen Sie neben dem Text mindestens noch ein anderes Objekt im Dokument.



Die Vorlage

Eine kleine – nicht unbedingt gute – Änderung gibt es hier in der aktuellen Version. Die Funktion *Text/An Objekt ausrichten* ist nur bei aktiviertem Textobjekt aktivierbar. Nach dem Aufruf zeigen Sie auf das Objekt, an dem der Text ausgerichtet werden soll.

Das dazugehörende Rollup-Menü wird nicht mehr automatisch geöffnet. Um dieses Rollup-Menü zu öffnen, müssen Sie die Option aufrufen.

Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Rollup. Hier finden Sie unterschiedliche Optionen, wie das Textobjekt angeordnet sein soll. Die Optionen sind allerdings nur dann verfügbar, wenn neben dem Textobjekt gleichzeitig auch das andere Objekt ausgewählt ist.

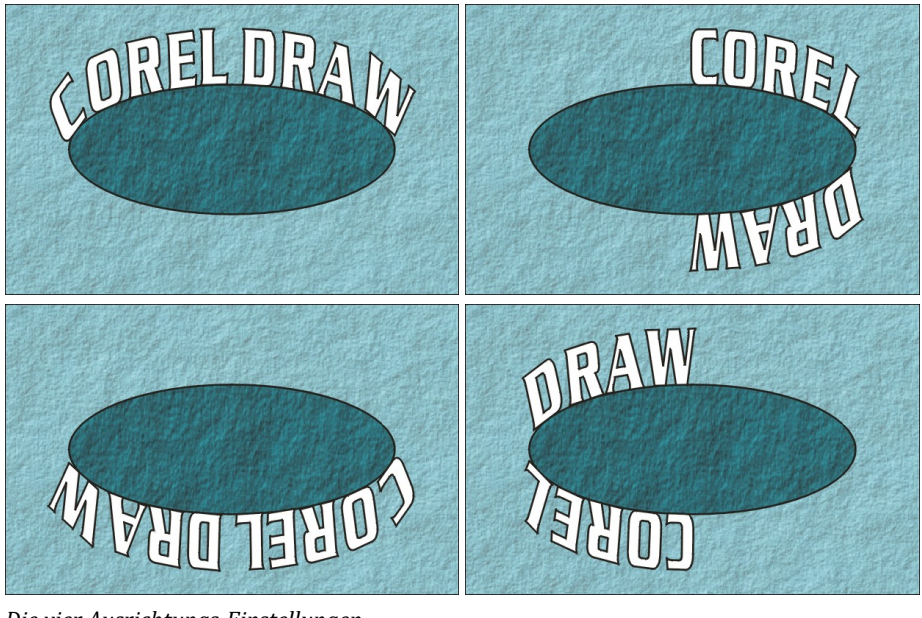
Rollup mit deaktivierten (links) und aktivierten Optionen

Probieren wir nun aus, wie das Textelement angepaßt werden kann. Das große Symbol, in der Mitte des Rollups ist eine Schaltfläche. Hier legen Sie fest, wo der Text an dem Objekt angesetzt wird.

Unterschiedliche Optik

Diese Schaltfläche ist nur bei geschlossenen Objekten verfügbar. Bei offenen Objekten ist – wie Sie noch erfahren – eine andere Funktion verfügbar.

Das Symbol ist selbsterklärend. Sehen wir uns an unserem Beispiel die Auswirkungen einmal genauer an. Die nächsten vier Bilder zeigen die vier Optionen.



Die vier Ausrichtungs-Einstellungen

Wir haben die Einstellungen des zuvor gezeigten – aktiven – Rollups verwendet, und dann die Schaltflächen einmal „rundherum“ ausgewählt.

Mit der Option wird das Objekt nach innen versetzt, so wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen.

Gespiegelte Variante

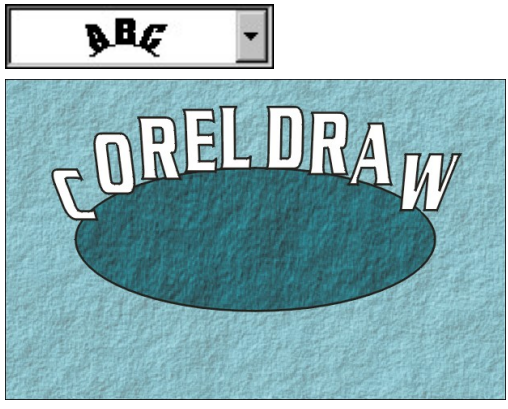
Die Optionen

Im ersten Listenfeld des Rollup-Menüs legen Sie fest, wie die Buchstaben ausgerichtet werden sollen. Bei der zuvor gezeigten Einstellung wird jeder Buchstabe so gedreht, daß er im rechten Winkel zum Objekt steht.

Bei der folgenden Option wird jeder Buchstabe zusätzlich zur Drehung in die entgegengesetzte Richtung geneigt, was zum nachfolgend gezeigten Beispiel führt. Sie sehen an dem Muster wie ähnlich das Ergebnis dem Symbolbild im Listenfeld ist.

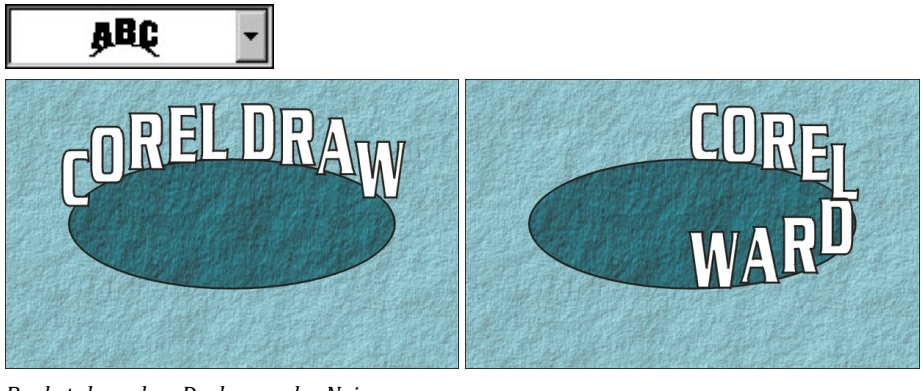
Drehung mit entgegengesetzter Neigung

Bei der folgenden Option wird nicht in die entgegengesetzte sondern in dieselbe Richtung gedreht, was zu merkwürdigen Ergebnissen führen kann.



Drehung und zusätzliche Neigung in derselben Richtung

Wenn Sie die Buchstaben ohne jegliche Drehung oder Neigung einfach entlang des Pfades plazieren wollen, muß die letzte der Listenfeld-Optionen aktiv sein. Dabei kann es allerdings zu „komischen“ Ergebnissen kommen, wenn Sie zusätzlich die rechte Ausrichtung wählen. Dort entsteht auf einmal ein anderes Wort, da die Buchstaben fortlaufend plaziert werden.



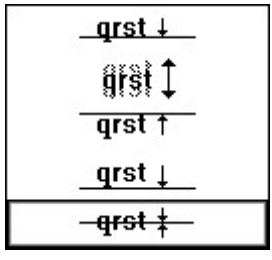
Buchstaben ohne Drehung oder Neigung

Mit der *Bearbeiten*-Schaltfläche können Sie im folgenden Dialogfeld die horizontale Verschiebung und den Abstand zum Objekt regulieren. Probieren Sie die Werte aus. Sie müssen dann jedesmal die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken, um die Einstellungen auf die Pfadgruppe zu übertragen.

Zusätzliche Optionen

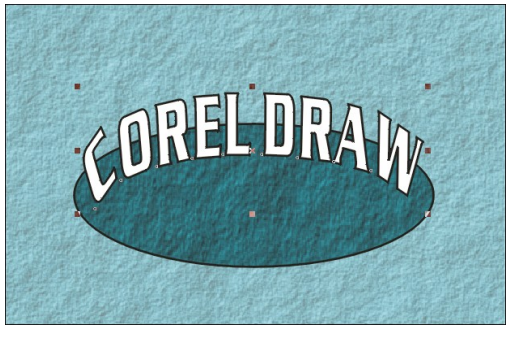
Position ändern

Wenn Sie die erste oder letzte Option im oberen Listenfeld eingestellt haben, können Sie im zweiten Listenfeld zwischen den folgenden Zusatzoptionen wählen.



Die Optionen des zweiten Listenfelds

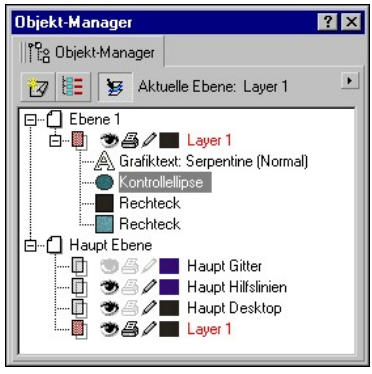
Sicherlich haben Sie bereits an den Symbolen erkannt, daß Sie damit die Position zur Kontur des Objekts beeinflussen können. Als ein Beispiel zeigen wir Ihnen im nächsten Bild die letzte Option des Listenfelds, bei der das Textelement zentriert zur Objektkontur ausgerichtet wird.



Zentrierte Ausrichtung

Der Aufbau

Das Ergebnis besteht immer aus zwei Teilen, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt. Die Ellipse heißt nun „Kontrollellipse“. Fest daran gekoppelt ist das Textelement. Wählen Sie den Text aus, wird die dazugehörende Ellipse mit ausgewählt. Das Ergebnis ähnelt also einer Gruppe.

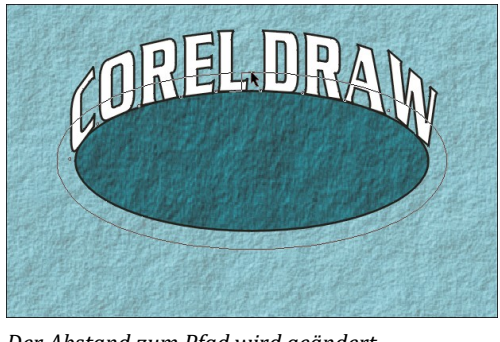


Die beiden Objekte nach der Anpassung

Den Abstand zum Pfad können Sie auch mit der Maus vornehmen, wenn Sie die folgenden Arbeitsschritte nachvollziehen:

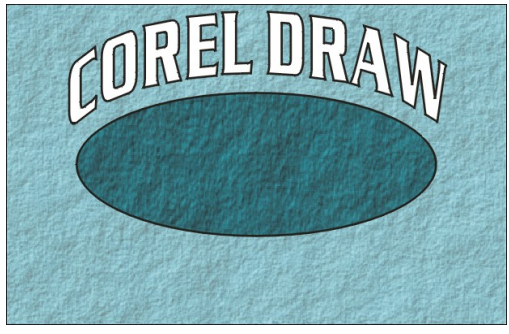
1. Klicken Sie die Schrift mit gedrückter Strg-Taste an. Damit können Sie den Text ohne die dazugehörende Ellipse auswählen. Auf diese Art können Sie auch die Attribute der Schrift ändern. Das Kontrollelement kann ohne diese Taste ausgewählt werden.

2. Wenn Sie nun mit der Maus ziehen, wird der Abstand des Textes zum Pfad verändert. Eine Vorschaulinie zeigt Ihnen, wie weit Sie sich vom Pfad entfernen. Im nächsten Bild sehen Sie außerdem das Abstandssymbol an der Stelle, wo sich der Mauszeiger befindet.



Der Abstand zum Pfad wird geändert

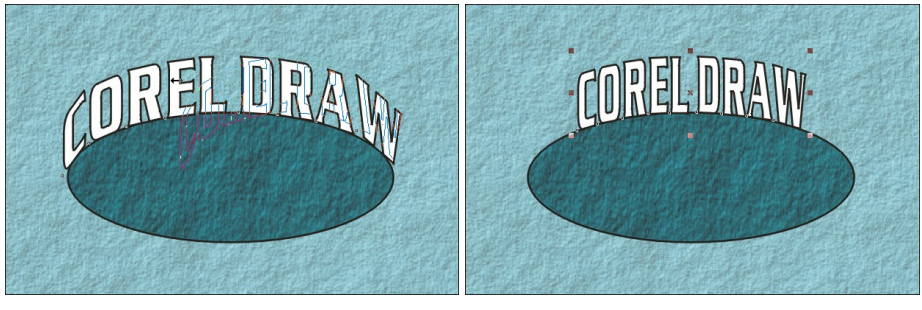
3. Dabei ist es egal, wohin Sie die Maus ziehen. Beide Richtungen – horizontal und vertikal – führen zum selben Ergebnis. Sie sehen im folgenden Bild, daß sich der Text nach dem Loslassen der Maustaste von dem Kontrollelement entfernt hat.



Der Abstand zum Kontrollobjekt wurde verändert

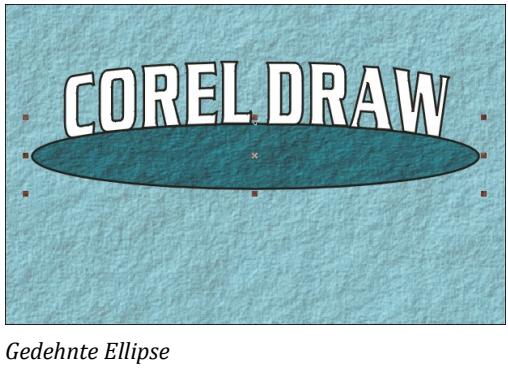
Änderungen des Textelements

Nach der Auswahl des Textelements können Sie beliebige Änderungen daran vornehmen. Während des Dehnens sieht die Vorschau zwar etwas merkwürdig aus – wie Sie im linken der nachfolgenden Bilder sehen –, wenn Sie aber die Maustaste loslassen, wird das Ergebnis neu angepaßt.



Dehnen der Schrift

Auch umgekehrt funktioniert es genauso: Ändern Sie die Form der Ellipse, wird das Ergebnis an die geänderte Form angepaßt. Bei der Auswahl benötigen Sie keine Zusatztaste. Im nächsten Bild haben wir die Höhe der Ellipse reduziert – die Schrift wird automatisch angepaßt.

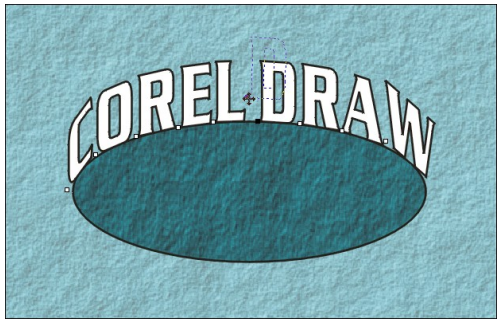


Gedehnte Ellipse

Buchstaben verschieben

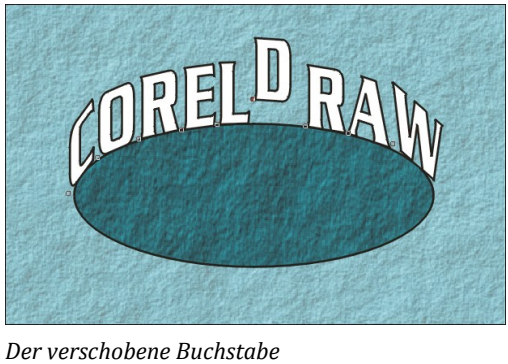
Neben der Änderung der Schriftgröße oder -attribute können Sie nach dem Anpassen an einen Pfad auch noch einzelne Buchstaben bearbeiten.

Sie müssen dazu nur das Knotenbearbeitungswerkzeug verwenden, und damit den Schriftzug auswählen. Danach lassen sich die markierten Buchstaben – wie gewohnt – verschieben. Die Anpassung der anderen Buchstaben an den Pfad bleibt davon unberührt. Das nächste Bild zeigt das Bearbeitungsstadium.



Ein Buchstabe wird verschoben

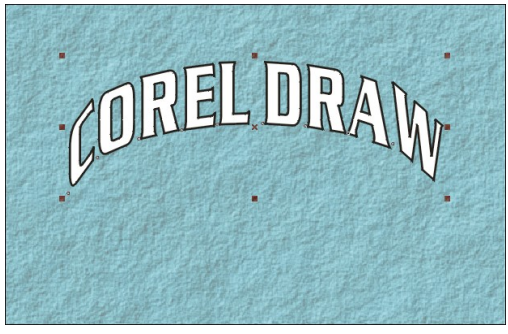
Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie, daß alle anderen Buchstaben unverändert an den Pfad angepaßt sind – trotz des einzelnen Buchstaben, den wir verschoben haben.



Der verschobene Buchstabe

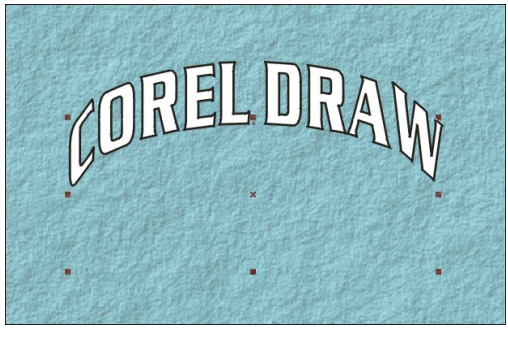
Unsichtbares Kontrollelement

Bisher ist das Kontrollelement immer gemeinsam mit dem Text zu sehen. Das muß natürlich nicht sein. Der Text ist nicht unbedingt dauerhaft mit dem Kontrollelement verbunden. Mit der Funktion *Anordnen/Trennen* läßt sich der Text vom Kontrollelement lösen, ohne daß die Verzerrung dabei verloren geht. Nachfolgend sehen Sie das Textobjekt. Die Ellipse haben wir gelöscht – der Text ist nach wie vor gekrümmt.



Text ohne Kontrollelement

Dies ist allerdings eine unpassende Methode, da die Einstellungen nun nicht mehr verändert werden können. Eine elegantere Variante wollen wir Ihnen im nächsten Bild zeigen:



Eine andere Variante

Sieht doch genauso aus, denken Sie? Fast richtig. In diesem Muster ist aber die Ellipse noch immer vorhanden. Sie hat lediglich keine Füllung und keinen Umriß mehr.

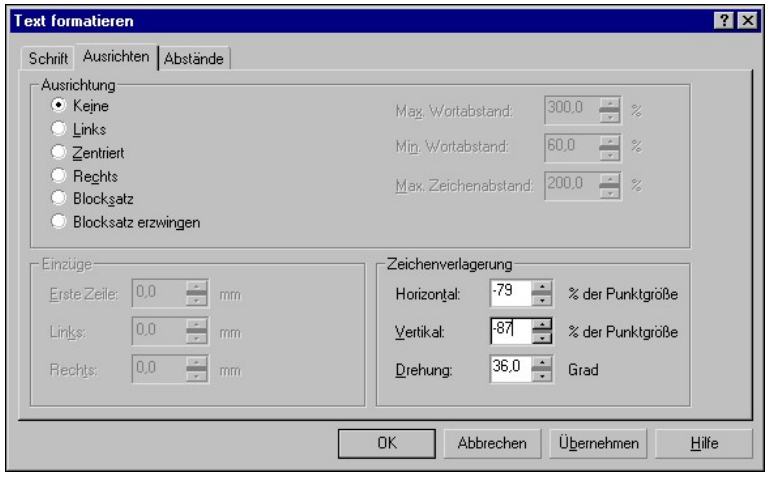
Sie ist sozusagen „unsichtbar“. Da sie aber immer noch vorhanden ist, können Sie jederzeit Änderungen vornehmen. Übrigens können Sie das Objekt leicht über den *Objekt-Manager* auswählen. Da Sie vermutlich die standardmäßige Option *Als gefüllt betrachten* eingeschaltet haben, können Sie es aber auch ohne den *Objekt-Manager* auswählen. Sie müssen dazu nur wissen, wo das Objekt ist. Sehen können Sie es ja nicht.

Geraderücken

Wenn Sie sich dennoch für die Variante des Trennens entschieden haben, können Sie mit der Funktion *Text/Normal ausrichten* die Drehungen und Neigungen wieder zurücknehmen, und den Text wieder „aufrechtstellen“.

Der Text entspricht nach dem Aufruf dieser Option wieder dem des Originalzustands.

In diesem Zusammenhang ist vielleicht interessant, wie die Anpassung zustande kommt. Es passiert nämlich nichts anderes, als daß die horizontale Verschiebung der einzelnen Buchstaben verändert wird. Dies belegt ein Blick auf die Registerkarte *Anordnen* im *Formatieren*-Menü. Dabei haben wir einen einzelnen Buchstaben markiert.



Verschobener und rotierter Buchstabe

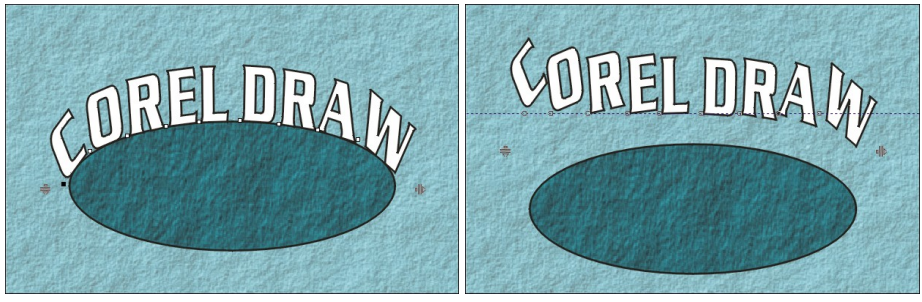
Nachhilfe

Falls Ihnen eine Neigung oder Verschiebung nicht gefällt, können Sie die Werte auch nachträglich im *Formatieren*-Dialogfeld in den drei gezeigten Feldern ändern.

An Schriftlinie ausrichten

Es gibt eine weitere Option, mit der Sie Ihre Schriften nach der Pfadtrennung versetzen können: *Text/An Schriftlinie ausrichten.* Hier werden allerdings nur die Knotenpunkte auf einer Linie „aufgereiht“. Die Neigungen und Drehungen der Buchstaben bleiben erhalten.

Wofür Sie diese Funktion benötigen könnten, läßt sich schwer entscheiden. Auf jeden Fall gibt es sie. Vielleicht fällt Ihnen ja ein Verwendungszweck ein. Die beiden folgenden Bilder zeigen die Stadien vor und nach der Trennung. Zur besseren Orientierung haben wir im rechten Bild auf der Höhe der Knotenpunkte eine Hilfslinie plaziert.



Text an Schriftlinie ausrichten

8.7 Text an Pfaden ausrichten

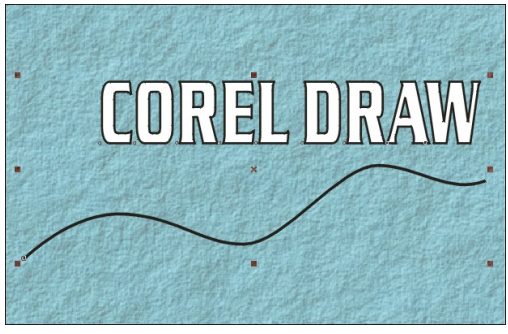
Neben geschlossenen Objekten können auch offene Pfade zum Ausrichten herangezogen werden. Das Verfahren des Anpassens ist der Objektanpassung sehr ähnlich, allerdings gibt es ein zusätzliches Listenfeld im Rollup, in dem Sie einstellen können, wo der Text auf dem Pfad plaziert werden soll.

Am schönsten sind Ergebnisse, die an weich verlaufenden Bézier-Linien ausgerichtet werden. Bei spitzen Knotenpunkten „springen“ die Buchstaben unter Umständen umher, deshalb sollten Sie solche Kurven nicht verwenden – sie sind ungeeignet.

Nachfolgend sehen Sie die Funktionen des Rollup-Menüs, die verfügbar sind, wenn Sie ein Textelement und einen offenen Pfad markiert haben. Die Schaltfläche ist hier gegen ein Listenfeld ausgetauscht.

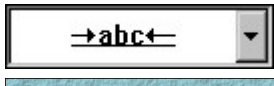
Das Rollup-Menü beim Anpassen an einen offenen Pfad

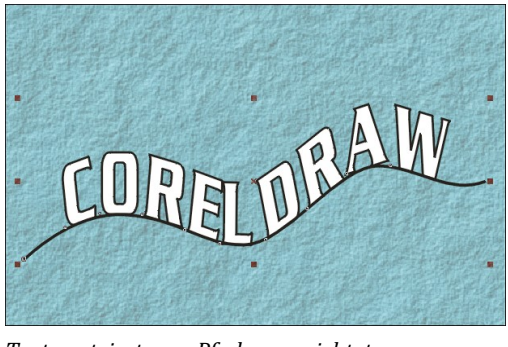
Wir verwenden für unsere Beispiele die folgende Vorlage. Die Linie wurde mit dem Bézier-Werkzeug gezeichnet.



Die Vorlage

Im Listenfeld können Sie einstellen, ob der Text an der linken Außenkante des Pfades oder in der Mitte plaziert werden soll. Außerdem können Sie den Text rechts anstoßen lassen. Die zentrierte Ausrichtung zeigen wir Ihnen mit dem dazugehörenden Symbol im folgenden Bild:





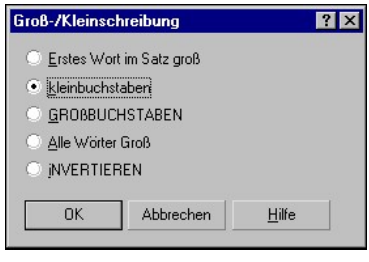
Text zentriert zum Pfad ausgerichtet

Wenn Sie den Text mit gedrückter Strg-Taste markieren, können Sie auch hier den Abstand zum Pfad verändern. Soll der Pfad unsichtbar sein, entfernen Sie einfach den Umriß, um auch später noch Einstellungen vornehmen zu können.

Abstand zum Pfad verändern

Groß/Kleinschreibung

Im Menü *Text* finden Sie die Option *Groß/Kleinschreibung.* Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie die Worte Ihres Textes aufgebaut sein sollen. Ist der Text einmal eingetippt, ist dies nicht die endgültige Form. So haben wir unseren Mustertext nur in Versalien getippt. Stellen Sie in dem Dialogfeld ein, daß der Text zum Beispiel nur aus kleinen – sogenannten „gemeinen“ Buchstaben bestehen soll.



Umwandlung von Buchstaben

Danach wird der Text umgewandelt.

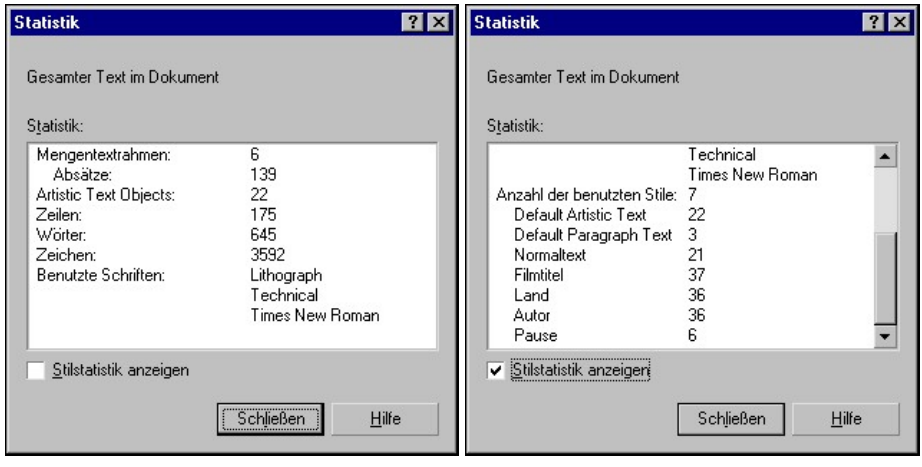
Der umgewandelte Text

Textstatistik

Wenn Sie wissen wollen, wie viele Textobjekte mit welcher Art Ihr Dokument enthält, oder aus wie vielen Absätzen oder Buchstaben Ihr Text aufgebaut ist, dann rufen Sie die Funktion *Text-Textstatistik* auf.

Falls Sie zusätzlich erfahren wollen, wie oft die einzelnen Stile verwendet wurden, müssen Sie die Zusatzoption markieren. Der Text wird dann erweitert. Alle verfügbaren Stile werden mit der Anzahl der Vorkommnisse angezeigt.

Für das folgende Bild haben wir den umfangreichen Workshop dieses Kapitels verwendet, da wir dort mit vielen Texten gearbeitet haben. Bei kleinen Dokumenten ist diese Funktion sicherlich nicht interessant.



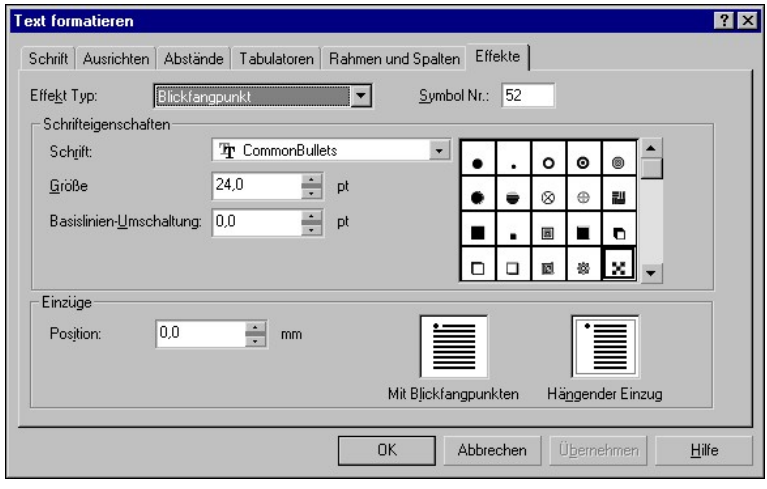
Textstatistik, rechts mit Anzeige der Stilstatistik

Blickfangpunkte

Bei Aufzählungen ist es oft zur Auflockerung zu empfehlen, sogenannte Blickfangpunkte zu verwenden. Diese können aus einem der Symbolzeichensätze stammen, die Sie installiert haben. Es müssen also nicht immer die üblichen Punkte oder Striche sein.

Die entsprechende Registerkarte ist nur bei Mengentexten über den Formatierungs-Dialog zu erreichen. Hier sind zwei verschiedene Funktionen vereint. Stellen Sie im oberen Listenfeld zunächst die Option *Blickfangpunkte* ein, um die folgende Ansicht zu erhalten.

Danach wird die Symbolschrift, das betreffende Zeichen und die Größe vorgegeben. Bei Bedarf läßt sich das Zeichen mit der Option *Versatz Grundlinie* horizontal verschieben.



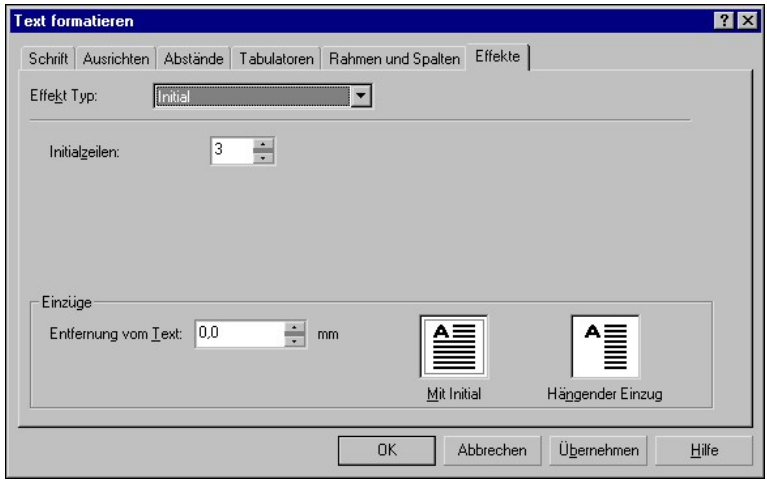
Plazieren eines Blickfangpunktes

So könnten Sie mit dieser Funktion zum Beispiel kleine Blümchen aus dem Zeichensatz „Wingdings“ vor jede Zeile setzen. Bei mehrzeiligen Absätzen läßt sich außerdem vorgeben, ob der gesamte Absatz oder nur die erste Zeile eingerückt werden sollen.

Blickfangpunkte vor jeder Zeile

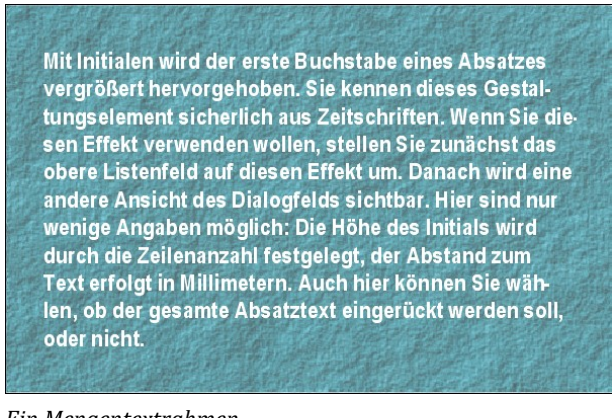
Initiale

Ein Initial ist der vergrößert hervorgehobene erste Buchstabe eines Absatzes. Sie kennen dieses Gestaltungselement sicherlich aus Zeitschriften. Wenn Sie diesen Effekt verwenden wollen, stellen Sie zunächst das obere Listenfeld auf diesen Effekt um. Danach wird eine andere Ansicht des Dialogfelds sichtbar. Hier sind nur wenige Angaben möglich: Die Höhe des Initials wird durch die Zeilenanzahl festgelegt, der Abstand zum Text erfolgt in Millimetern. Auch hier können Sie wählen, ob der gesamte Absatztext eingerückt werden soll, oder nicht.



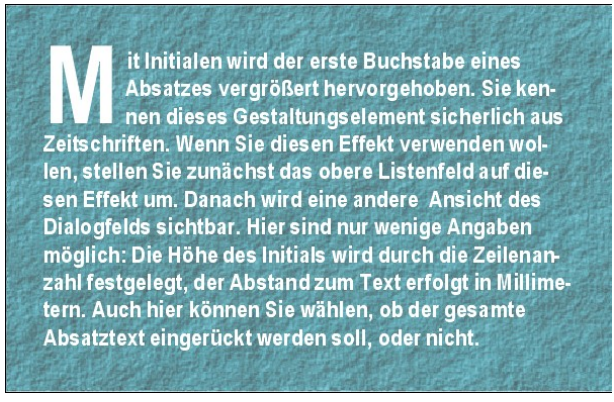
Die Optionen für ein Initial

Nehmen wir den letzten Absatz als Muster. Über die Zwischenablage haben wir ihn in einem Mengentextrahmen plaziert. Als Untergrund diente wieder unser fraktales Füllmuster. Da dies dunkel ist, haben wir die Füllung für den Mengentextrahmen auf Weiß eingestellt. Als Schrift haben wir die „Arial fett“ ausgewählt.



Ein Mengentextrahmen

Anschließend haben wir ein Initial eingestellt, das über drei Zeilen verläuft. Außerdem wurde der Abstand zum Text mit 3 Millimetern angegeben. Zugegeben: Wir haben Glück gehabt, daß der Absatz mit einem „M“ beginnt, denn bei gerade verlaufenden Buchstaben sieht das Initial besonders harmonisch aus. Die Variante, den gesamten Text einzurücken, wäre bei unserem Beispiel unpassend, deshalb haben wir darauf verzichtet.



Ein Initial

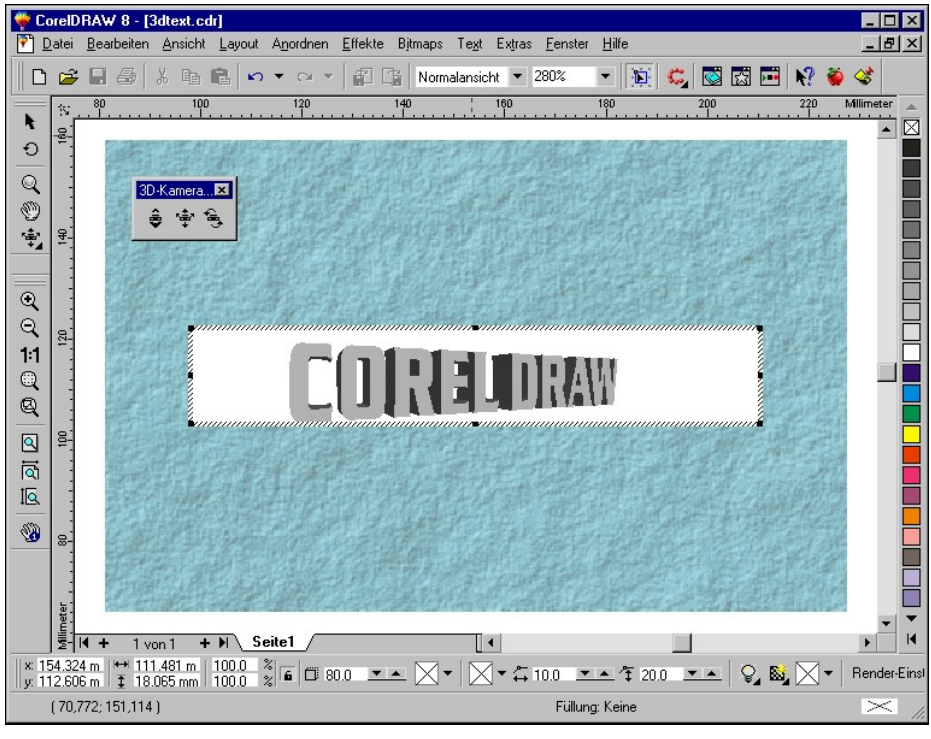
Nicht zu groß

Die vorgeschlagenen drei Zeilen als Initialmaß sind meist gut geeignet, um ein harmonisches Bild zu erzielen. Bei zu großem oder zu kleinem Initial kann der Text „zerrissen“ wirken, oder das Initial fällt als solches gar nicht auf.

Text extrudieren

Wenn Sie ein grafisches Textobjekt markiert haben, finden Sie in der Eigenschaftsleiste ein weiteres Symbol.

Damit rufen Sie einen OLE-Server auf, mit dem Sie das markierte Textobjekt räumlich darstellen können. Nach dem Umschalten zu den Funktionen des Extrusionsprogramms finden Sie die folgende Arbeitsoberfläche vor:



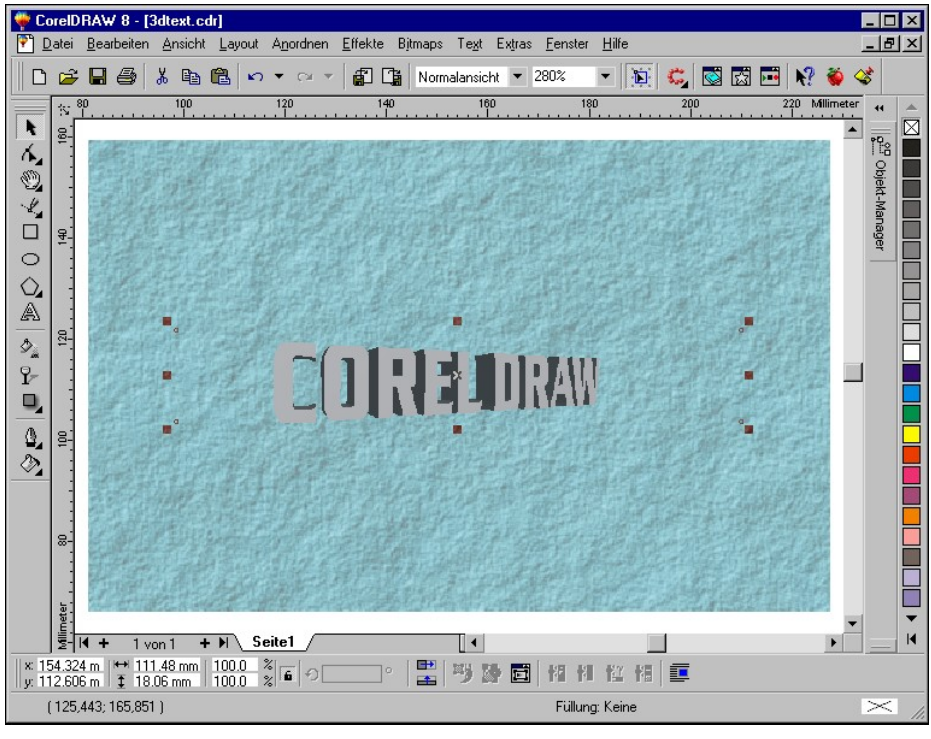
Texte extrudieren

Der Sinn – oder Unsinn?

Wir wollen Ihnen diese Funktion nur der Vollständigkeit halber vorstellen. Einen ernsthaften Einsatz können die Corel-Entwickler mit diesem neuen Werkzeug nicht in Erwägung gezogen haben.

Das Programm ist nicht brauchbar. Die Bedienung ist nur schwer nachzuvollziehen, außerdem ist die Arbeitsgeschwindigkeit sehr langsam. Nachdem alle Werte eingestellt sind, wird beim Verlassen des Servers – mit einem Klick außerhalb des gestrichelten Rahmens – der Text in ein Pixelbild übersetzt. Diesen Vorgang nennt man „rendern“. Die Qualität läßt sich über ein Optionsfeld steuern. Dabei gilt der Grundsatz: Je besser die Qualität, um so langsamer ist der Rendervorgang.

Die gerenderte Fassung unseres Schriftzuges sieht folgendermaßen aus:



Das gerenderte Bild

Alternativen

Dieses Utility ist nicht Fisch und nicht Fleisch. Da andere Alternativen zur Verfügung stehen, sollten Sie auf dieses Werkzeug verzichten. Für einfache Extrusionen steht ein leicht zu bedienendes interaktives Werkzeug zur Verfügung. Die Möglichkeiten dieses Werkzeugs reichen in vielen Fällen aus, auch wenn damit nur „Pseudo“-3D-Objekte erzeugt werden.

Wenn Sie „echte“ 3D-Texte erstellen wollen, steht Ihnen mit Corel DREAM 3D ein leistungsfähiges externes Programm zur Verfügung. Die Qualität der Ergebnisse ist dabei deutlich besser als bei diesem integrierten Tool.

Nachteil des gesonderten Programms ist natürlich das aufwendige Erlernen des Programms – zumal die Bedienung noch nicht vollständig mit der aus CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT bekannten übereinstimmt. Wenn Sie häufig realistische Schriftzüge erstellen wollen, lohnt sich der Umstieg auf Corel DREAM 3D allemal.

8.8 Traditionelle Schrift-Quickies

Nachdem der letzte Abschnitt etwas ernüchternd war, wollen wir nun wieder für bessere Laune sorgen, indem wir Ihnen einige interessante Schrifteffekte für

grafische Textelemente vorstellen. Viele Effekte, die wir Ihnen vorstellen wollen, sind sehr schnell realisiert – und trotzdem sehr wirkungsvoll.

Der Untergrund

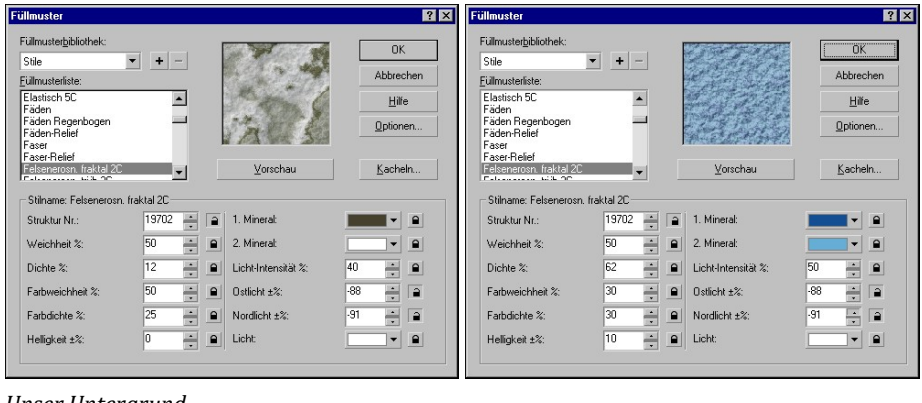
Die Wirkung eines Schriftzuges beruht nicht nur auf dem Schriftzug selbst, sondern natürlich im wesentlichen auch auf seinem Umfeld. Vielleicht haben Sie sich schon gefragt, wie einige Untergründe entstanden sind, die wir in unseren Beispielen verwendet haben.

Vielleicht waren Sie auch schon neugierig, und haben auf der CD des Buches im Verzeichnis \ARBEITEN nachgesehen. Dort befinden sich ja alle Musterarbeiten dieses Buches.

In den meisten Fällen haben wir modifizierte fraktale Füllmuster verwendet. Falls Sie nun in den Fraktalen blättern, unsere Beispiele dabei aber nicht finden, so liegt das daran, daß wir die Originalmuster meist verändert haben.

Nachfolgend sehen Sie zum Beispiel im linken Bild das Ausgangs-Muster, rechts unsere veränderte Fassung. Wie Sie sehen, haben wir einige Werte verändert. Der wesentliche Unterschied besteht in den Grundfarben, die wir eingestellt haben. Im Original wurden stark kontrastierende Farben verwendet, unsere beiden Grundfarben unterscheiden sich dagegen nur wenig. Sie entstammen demselben Grundton, differieren aber in der Helligkeit.

Außerdem haben wir die Helligkeits- und Lichtwerte verändert, und so ein Muster mit einem völlig anderen Charakter erzeugt.

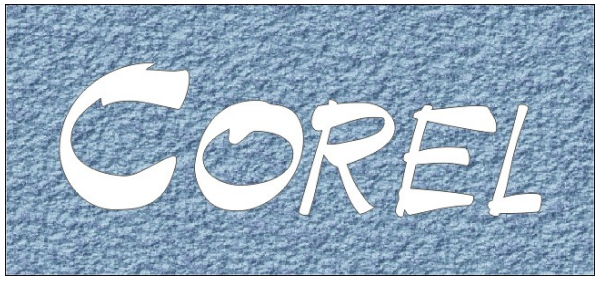


Unser Untergrund

Der Schrifttyp

Das zweite wesentliche Kriterium ist der Schrifttyp. Stöbern Sie doch einmal auf der Corel-CD herum – mit dem *Bitstream-Font-Navigator* liefert Corel ja ein passendes Werkzeug mit.

Verwenden Sie einmal andere Schriften, die man nicht ständig überall sieht. Was halten Sie zum Beispiel von der Schrift „Palette“, die Sie im folgenden Bild sehen. Nachteil dieser Schrift ist allerdings, daß sie nur aus großen Buchstaben besteht.



Die Schrift „Palette“

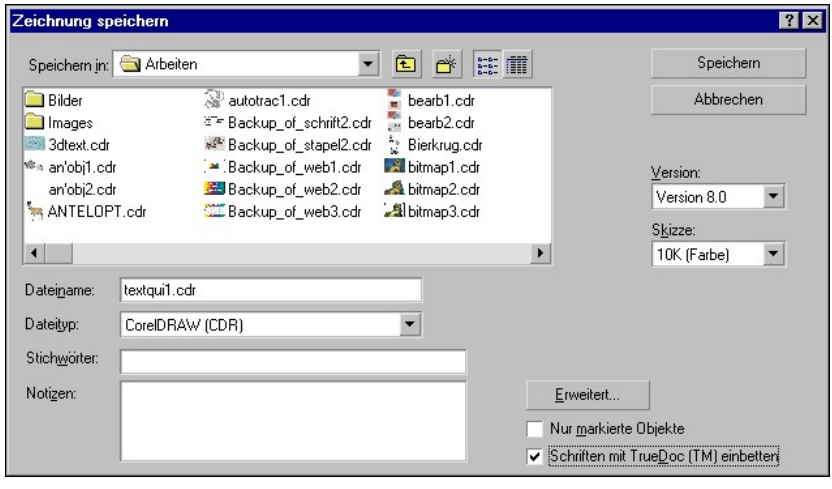
Oder wie wäre es mit der Schrift „Ignatius LET“? Sieht doch elegant aus, oder? Und sicherlich haben Sie sich diese Schrift noch nicht „übergesehen“, da sie recht selten verwendet wird.

Die Schrift „Ignatius LET“

Schriften einbetten

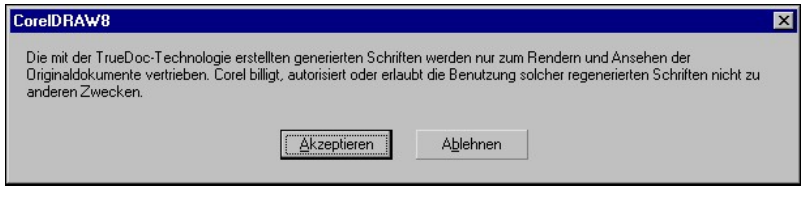
Ein Problem gibt es, wenn Sie mit „exotischen“ Schriften arbeiten. Wenn Sie Dokumente weitergeben, in denen selten verwendete Schriften vorkommen, müssen Sie damit rechnen, daß Ihr „Gegenpart“ diese Schrift nicht besitzt. Bei der Weitergabe an ein Belichtungsstudio haben Sie dasselbe Problem. Hier bietet CorelDRAW eine Lösung an, die wir auch bei all unseren Arbeiten benutzt haben, die Sie auf der Buch-CD finden.

Im Dialogfeld *Speichern unter* gibt es in der unteren rechten Ecke eine Option *Schriftarten mit TrueDoc™ einbetten.*



Schrift einbetten

Wenn Sie diese Option einschalten, erscheint ein Warnhinweis. Es ist nämlich nicht gestattet, diese „weitergegebenen“ Schriften zu verwenden. Sie dürfen nur benutzt werden, um das Dokument richtig betrachten zu können.



Ein Warnhinweis zum Copyright

Größere Datei

Mit dieser Funktion wird die Schrift in die CorelDRAW-Datei mit aufgenommen. Dadurch wird sie natürlich etwas größer. Falls die Datei nur auf Ihrem Rechner geöffnet wird, ist diese Funktion also nutzlos. Falls Ihnen eine Schrift fehlt, können Sie diese nachträglich installieren.

Der Umriß

Haben Sie bemerkt, daß wir bei den beiden Schriftmustern jeweils mit einer sehr dünnen, schwarzen Kontur gearbeitet haben? Sicherlich nicht. Konturen können zwei Aufgaben erfüllen. Zum einen können Sie die Kontur verwenden, um eine Schrift vom Untergrund abzugrenzen. Da wir einen unruhigen Hintergrund verwenden, der auch helle Partien enthält, kann es an diesen hellen Stellen zu „Vermischungen“ mit der hellen Schrift kommen. Im nächsten Bild sehen Sie dasselbe Muster nochmals – dieses Mal aber ohne Kontur.

Die Schrift ohne Kontur

Zum anderen kann die Kontur auch ganz gezielt als Gestaltungsmittel eingesetzt werden. Die Stärke der Kontur hängt dabei wesentlich von der Stärke der Schrift ab. Um bei unserem Beispiel zu bleiben: Bei dieser dünnen Schrifttype wirkt eine dicke Kontur schlecht. Eine gerade noch akzeptable Variante sehen Sie im folgenden Bild. Sie sehen, wie sich der Charakter der Schrift durch den Einsatz einer Kontur ändert. Zusätzlich können Sie auch noch die Farbe der Kontur verändern.

Eine Kontur als Gestaltungsmittel

Bei der Schrittype „Clarendon“ sieht es schon wieder anders aus. Da diese Schrift sehr kräftig ist, wirkt hier auch eine kräftige Kontur. Sie ist mehr als doppelt so dick wie die Kontur des vorangegangenen Bildes. In diesem Fall unterstreicht die Kontur den kräftigen Charakter der Schrift.

Wie Sie es erreichen, daß Konturen auch anders als nur einfarbig eingefärbt werden können, verraten wir Ihnen später.

Eine kräftige Kontur

Die Füllung

Mit den unterschiedlichen Füllungs-Optionen stehen Ihnen natürlich unendlich viele Varianten zur Verfügung. Die Füllungs-Optionen haben Sie ja bereits ausführlich kennengelernt.

Immer interessant sind die Verlaufsfüllungen, bei denen die Farben zwischen hell und dunkel wechseln. So erreichen Sie einen glänzenden Oberflächeneindruck. Ein solches Muster sehen Sie im nächsten Bild. Um die plazierten Farbfelder beurteilen zu können, haben wir das Textelement mit dem interaktiven Füllungs-Werkzeug markiert. Übrigens haben wir hier die Schrift „Challenge Extra Bold LET“ verwendet.

Verlaufsfüllung

Eine weitere Idee ist die Verwendung derselben Fraktalfüllung, wie für den Untergrund – allerdings mit einer anderen Helligkeit. Wenn Sie dort einen negativen Wert eingeben, wird das Muster abgedunkelt. Mit dieser Mustervariante nehmen Sie dem Text die „computertypischen“ Attribute. Das Ergebnis ist deutlich lockerer als ein präziser Verlauf. Auch hier haben wir zur Abgrenzung eine dünne Kontur verwendet.

(Fast) identische Füllmuster für Untergrund und Schrift

Wenn Sie eine Negativ-Linse verwenden, können Sie den Untergrund ebenfalls gut in die Farbgestaltung des Textes einbeziehen. Text und Untergrund verschmelzen zu „einer Einheit“. Die Handhabung der Linsen-Funktionen lernen Sie übrigens im nächsten Kapitel genau kennen. Das Ergebnis sehen Sie schon jetzt – im folgenden Bild:

Der Text wurde mit einer Negativ-Linse versehen

Transformationseffekte

Witzige und leicht zu erstellende Schrifteffekte erreichen Sie mit Transformationen – also zum Beispiel durch Verschieben. Dabei wird natürlich nicht das Originalobjekt transformiert, sondern ein Duplikat. Sehen wir uns erst einmal ein Beispiel an. Wir haben hier die Schrift „Cancun“ verwendet.

Ein „Stapel“ Buchstaben

Wie entstand dieses Muster? Nun, ganz einfach: Das Ursprungsobjekt befindet sich an der untersten Stelle im Stapel. Per Mausaktion haben wir dieses Textelement etwas nach unten rechts verschoben, und dabei einmal die rechte Maustaste gedrückt, um ein Duplikat zu erzeugen.

Danach haben wir zwei Mal die Tastenkombination Strg + R angewendet. Damit wird die letzte Aktion wiederholt, also das Verschieben des Duplikats. Damit erhielten wir die vier Objekte.

Die einzelnen Objekte haben wir danach in Zehn-Prozent-Schritten farblich abgetönt, um etwas „Tiefe“ zu erzeugen. Warum wir die Farbänderung nicht gleich beim Duplizieren vorgenommen haben? Nun, das wären zwei Arbeitsschritte gewesen: Verschieben und Farbe ändern. So hätten wir den Befehl nicht wiederholen können.

Zum Abschluß wurden die neuen Objekte gruppiert und neu zum Untergrund zentriert.

Sehen wir uns weitere Effekte an, die durch Transformationen erzeugt werden können. Dazu verwenden wir das *Transformieren*-Rollup, da wir hier exakte Werte eingeben können. Die Transformation wird dann einem Duplikat zugewiesen. Im nächsten Muster haben wir ein schwarz gefülltes Duplikat leicht nach rechts versetzt. Damit erhält der Schriftzug eine leichte Plastizität.

Nach rechts verschobenes Duplikat

Wird das Duplikat zusätzlich nach unten geschoben, entsteht ein einfacher Schatteneffekt. Je nachdem, wie weit Sie den Schatten vom Original entfernen, wirkt das Textelement weiter oder näher vom „Boden“ entfernt.

Ein harter Schlagschatten

Natürlicher Schatten

Am natürlichsten wirken Schatten immer dann, wenn Sie nach rechts unten verschoben werden. Dann scheint es so, als käme das Licht von oben links.

Witzig wird es nun, wenn Sie den Schatten verzerren. Wenn Sie ihn nach rechts neigen, können Sie eine räumliche Wirkung erzielen. Je stärker Sie neigen, um so räumlicher wirkt das Ergebnis. Reduzieren Sie zusätzlich die Höhe des Objekts, um die Wirkung weiter zu verstärken. Wenn das Schattenobjekt nur zur Seite verschoben wird – nicht aber nach unten – „steht“ der Text auf dem Boden. In unserem Beispiel „schwebt“ er dagegen.

Schwebende Schrift

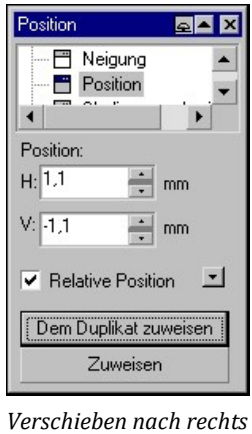
Geprägte Schrift

Gern gesehen sind auch geprägte Schriften. Auch hier ist die Umsetzung einfach, wenn auch in diesem Fall mehrere Arbeitsschritte notwendig sind. Als Schrift diente hier die „Boink LET“.

1. Wir gehen wieder von einem weiß gefüllten Schriftzug mit einer dünnen Kontur aus. Markieren Sie dieses Objekt.

Der Ausgangsschriftzug

2. Ein Duplikat des Schriftzugs wird mit den nachfolgend gezeigten Werten nach rechts unten verschoben. Der vertikale Wert muß als negative Eingabe erfolgen, da nach unten geschoben wird.



Verschieben nach rechts unten

3. Wiederholen Sie das Verschieben, so daß Sie nun drei Textelemente haben – wie im folgenden Bild zu sehen.

Die drei Ausgangsobjekte

4. Markieren Sie nun das mittlere der drei Objekte, und plazieren Sie es an der obersten Stelle im Objektstapel. Das geht am schnellsten mit der Tastenkombination Umschalt + Bild-nach-oben.

Verschieben des mittleren Objekts

5. Färben Sie nun das unterste Objekt schwarz ein. Sie erreichen dieses Objekt am schnellsten, wenn Sie die Tabulator-Taste drücken.

Füllen des untersten Objekts

6. Anschließend wird vom letzten Objekt die Kontur entfernt. Die weiße Füllung kann bestehen bleiben.

7. Nun brauchen Sie nur noch beim obenliegenden Objekt die Eigenschaften des Hintergrundbildes zu kopieren. Nutzen Sie hier die Mausoption. Ziehen Sie mit der rechten Maustaste das Untergrundrechteck auf das obenliegende Textelement.

8. Das war's. Trotz der wenigen Arbeitsschritte ist das Ergebnis doch ganz ansehnlich geworden, oder? Sicher haben Sie bemerkt, daß die Struktur im Schriftzug nicht ganz exakt mit dem Untergrund übereinstimmt, da die Schrift ja etwas kleiner ist. Falls Sie Perfektionist sind, können Sie die Größe mit dem interaktiven Füllungswerkzeug verändern.

Ein geprägter Schriftzug

Eine Rohrschrift

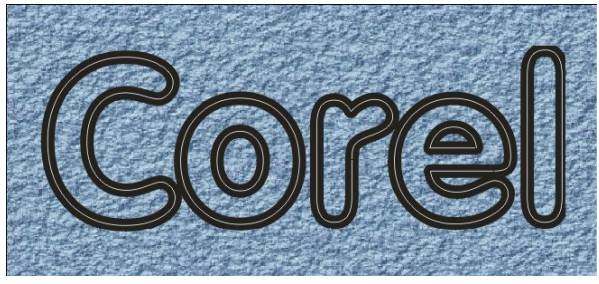
Spannend ist es auch, eine sehr plastische Rohrschrift herzustellen. Auch hier können Sie mit relativ wenig Aufwand ein beeindruckendes Ergebnis erzielen, wie Sie in den kommenden Arbeitsschritten erfahren werden.

1. Wir wählen eine sehr runde Schrift – die „VAG Rounded BT". Als erstes stellen Sie nun eine schwarze Kontur ein. Mit der Stärke bestimmen Sie die Breite der späteren „Wulst". Die Konturstärke sollte so breit eingestellt werden, wie es die gewählte Schrift zuläßt. Die Buchstaben dürfen dabei nicht „zulaufen". Das Objekt darf nicht gefüllt sein.

Eine kräftige Kontur

2. Kopieren Sie nun dieses Objekt in den Zwischenspeicher, und fügen Sie es wieder ein. Damit ist gewährleistet, daß sich das Duplikat exakt an derselben Position befindet wie das Original. Das neue Objekt ist danach automatisch ausgewählt.

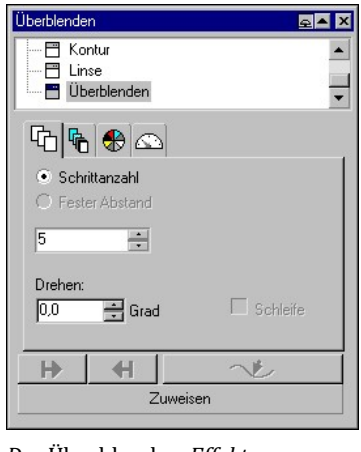
3. Versehen Sie dieses neue Objekt mit einer sehr dünnen, weißen Kontur. Mit dieser Linie legen Sie die „Lichtkante" der Wulst fest.



Eine sehr dünne Kontur wird eingestellt

4. Markieren Sie die beiden Konturtexte entweder mit einem Markierungsrahmen oder über den *Objekt-Manager*.

5. Rufen Sie nun den *Überblenden*-Effekt mit Strg + B auf. Stellen Sie dort einen geringen Überblendungswert ein. Die beiden Linien liegen ja sehr nah beieinander.



Der Überblenden-*Effekt*

6. Weisen Sie den Effekt zu, um das folgende, erste Zwischenergebnis zu erhalten:

Das erste Zwischenergebnis

7. Sieht doch schon ganz gut aus, aber es wird noch besser. Verändern Sie die Stärke der weißen Kontur so, daß sich eine interessante Lichtkante ergibt. Beim nächsten Bild ist die Kontur stärker – das Ergebnis wird heller.

Verändern der Konturstärke

8. Kopieren Sie nun das Objekt mit der starken Kontur. Dies geht am einfachsten über den *Objekt-Manager*. Kopieren Sie das Objekt in den Zwischenspeicher, und fügen Sie es wieder ein. Plazieren Sie es unterhalb der Überblendungsgruppe. Auch hier sollten Sie die Drag & Drop-Möglichkeiten des *Objekt-Managers* nutzen.

9. Versehen Sie dieses neue Objekt mit einem Verlauf, der abwechselnd aus hellen und dunklen Farben besteht – Sie kennen dieses Verfahren ja bereits. Es entsteht eine interessante, metallische Wirkung, wie Sie im folgenden Bild sehen.

Ein weiteres Zwischenergebnis

10 Wenn Sie Farben verändern wollen, brauchen Sie im *Objekt-Manager* nur das entsprechende Objekt auszuwählen. Im Dokument ist die Auswahl wegen der Überblendungsgruppe und der übereinanderliegenden Objekte schwierig. Wir färben unser Ergebnis in gelbe Farbtöne um, damit Sie im Farbteil dieses Buches ein interessanteres Ergebnis erhalten.

11. Zusätzlich nutzen wir noch den neuen weichen Schatten, um das Ergebnis zu vervollkommnen. Es entsteht eine interessante Arbeit, die binnen weniger Minuten nachvollzogen werden kann. Der Aufbau ist am fertigen Bild kaum mehr zu erkennen.

Das Endergebnis

Sie finden das Endbild auf der Buch-CD im Verzeichnis \ARBEITEN unter dem Namen GOLDTEXT.CDR.

Kontureffekt

Für unser folgendes Beispiel setzen wir einen weiteren Effekt ein: Die Kontur. Für unser Beispiel verwenden wir dieses Mal eine rechteckige Schrift: Die Schrift „Bauhaus HV BT“. Gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

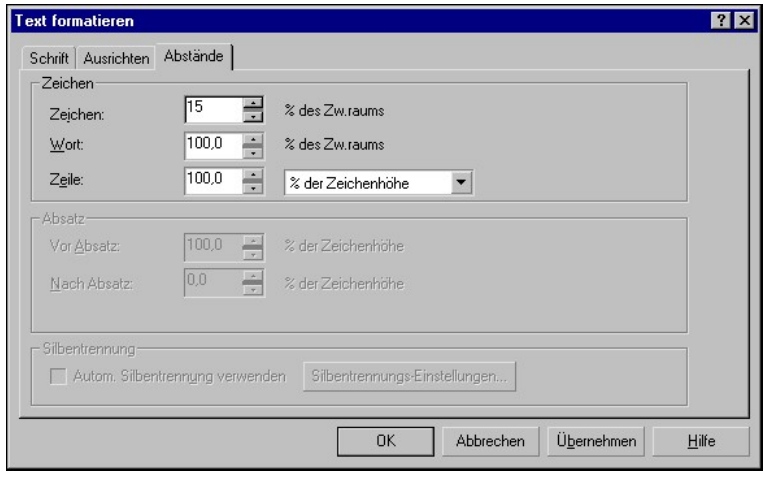
1. Erstellen Sie den Schriftzug und versehen Sie das Objekt mit einem Verlauf. Wir haben hier einen Winkel von 135 Grad eingestellt und dabei einen violetten Farbton im Wechsel mit Weiß verwendet.

Die Vorlage

2. Bei unserem Beispiel dürfen die Buchstaben nicht so dicht zusammenstehen, wie die Standardeinstellung es vorsieht:

Zu eng beieinanderstehende Buchstaben

3. Das letzte Bild zeigte, daß bei zu geringem Abstand die Buchstaben alle „verschmelzen“. Rufen Sie deshalb das Dialogfeld *Text formatieren* auf. Stellen Sie dort im Eingabefeld *Zeichen* einen 15%igen Zeichenabstand ein.



Verändern des Zeichenabstands

4. Sie sehen nachfolgend, daß die Buchstaben nun weiter auseinandergerückt erscheinen. Dies führt auch dazu, daß Sie das Textobjekt neu zum Untergrund ausrichten müssen.

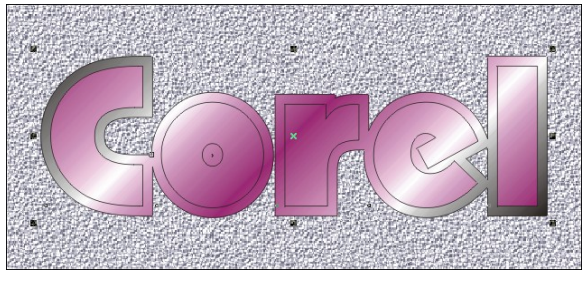
Erweiterter Zeichenabstand

5. Rufen Sie nun aus dem Menü *Effekte* den Eintrag *Kontur* auf, oder drücken Sie Strg + F9. Im folgenden Rollup-Menü benötigen wir nur die Funktionen der ersten Registerkarte. Mit diesem Effekt wird eine Kontur erstellt, bei der sie vorgeben können, ob Sie nach innen oder außen verlaufen soll.

   Wir wollen unsere Kontur mit einem Abstand von 2,5 Millimetern nach außen plazieren. Wir benötigen dazu eine weitere Kontur. Tragen Sie deshalb im Eingabefeld *Schritte* eine „1“ ein.

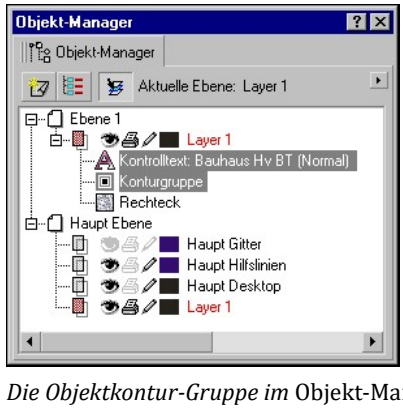
Der Kontur-*Effekt*

6. Danach entsteht das folgende, neue Objekt.



Eine neue Konturgruppe

7. Es handelt sich dabei um eine Konturgruppe, wie Sie im *Objekt-Manager* erkennen können. Um die einzelnen Elemente der Konturgruppe auszuwählen, muß diese Objektkontur-Gruppe mit der Funktion *Anordnen/Trennen* in die Einzelobjekte zerlegt werden.



Die Objektkontur-Gruppe im Objekt-Manager

8. Nachdem die Objektkontur-Gruppe getrennt ist, können deren Eigenschaften nicht mehr verändert werden. Klicken Sie nun das untere Objekt an und füllen Sie es mit dem Verlauf des Originalschriftzugs.

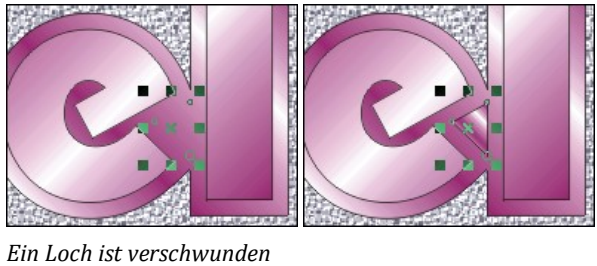
9. Beim unteren Objekt verstellen wir den Winkel der Füllung auf -135 Grad – er verläuft also genau entgegengesetzt zum oberen Objekt.

Eine gegenläufige Füllung

10. Bei dem untenliegenden Objekt handelt es sich um ein Kurvenobjekt. Die Einzelelemente sind in einer Kombination zusammengefaßt. Deshalb bezieht sich die Füllung auf den gesamten Schriftzug. Um die Füllung interessanter zu gestalten, müßten wir nun weitere Farben einfügen, da beim „r“ kaum ein Unterschied zum oberen Objekt besteht.

11. Dieses Problem lösen wir durch Trennen der Kombination. Damit entstehen wieder einzelne Objekte. Rufen Sie zum Trennen die Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* auf. Das dazugehörende Tastenkürzel lautet Strg + K.

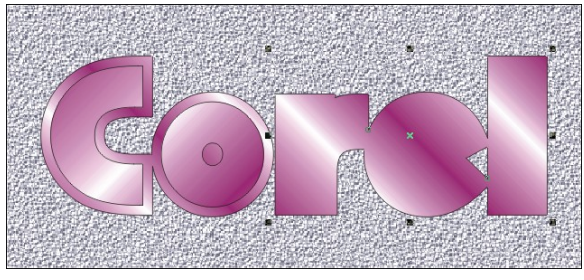
12. Im folgenden Bild sehen Sie im linken Teil, daß nun das Loch nicht mehr zu sehen ist. Das liegt daran, daß es jetzt ein eigenständiges Objekt ist, das im Objektstapel an hinterer Stelle plaziert ist. Sie können dieses Objekt entweder bei gedrückter Alt-Taste oder mit einem Markierungsrahmen auswählen. Schieben Sie es dann im Objektstapel ganz nach oben, indem Sie die Tastenkombination Umschalt + Bild-nach-oben verwenden. Das rechte Bild zeigt das Ergebnis.



Ein Loch ist verschwunden

13. Dieses Loch muß nun wieder mit dem dazugehörenden Buchstaben kombiniert werden. Markieren Sie dazu beide Objekte, und verwenden Sie die Tastenkombination Strg + L zum Kombinieren.

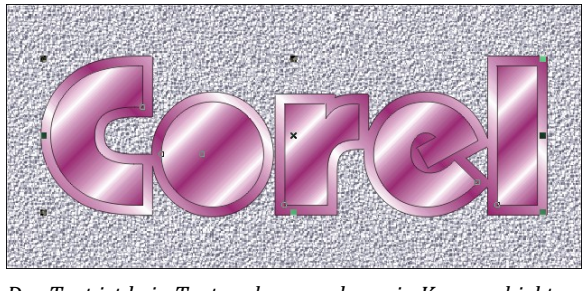
14. Danach überlagert die neue Kombination den Schriftzug. Ändern Sie deshalb über den *Objekt-Manager* die Objekt-Reihenfolge.



Die erneute Kombination

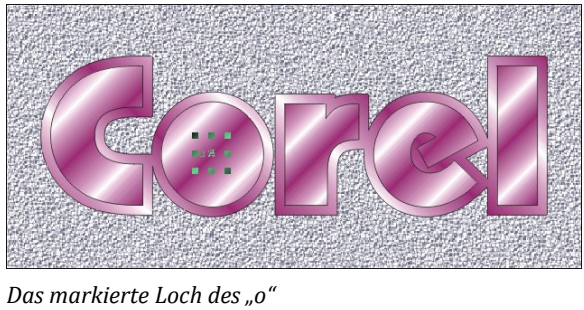
15. Dieselben Schritte benötigen wir nun für das Textelement. Dazu muß der editierbare Text erst einmal in ein Kurvenobjekt umgewandelt werden. Dazu dient die Funktion *Anordnen/In Kurven konvertieren* oder die Tastenkombination Strg + Q. Der Text kann nach dieser Umwandlung allerdings nicht mehr als Text editiert werden.

16. Nachfolgend sehen Sie aufgehobene Kombination. Dort ist auch gut zu erkennen, warum wir die einzelnen Buchstaben benötigen. Die Verlaufsfüllung erstreckt sich jetzt nicht mehr über das gesamte Wort. Nun ist jeder einzelne Buchstabe mit diesem Verlauf gefüllt.



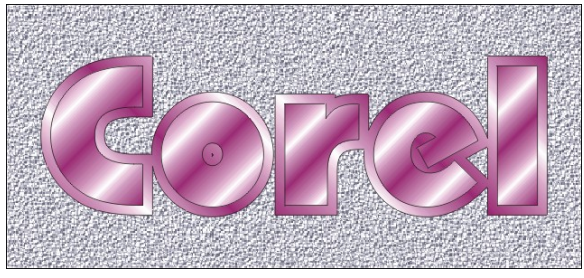
Der Text ist kein Text mehr – sondern ein Kurvenobjekt

17. Auch hier müssen Sie wieder beim „o“ das Loch auffinden. Sie sehen im nächsten Bild die Markierung. Es liegt unter der Außenform, und muß deshalb wieder neu plaziert werden.



Das markierte Loch des „o“

18. Kombinieren Sie auch hier wieder die beiden Teile des „o“, damit sich wieder ein korrektes Element ergibt. Jetzt haben wir ein Ergebnis erreicht, das wir aber noch weiter verfeinern wollen.



Das erste Zwischenergebnis

19. Klar, daß wir bei diesem interessanten Schrifteffekt auch wieder die neue Schattenfunktion verwenden wollen. Dazu verwenden wir in der Eigenschaftsleiste die folgenden Einstellungen:

Die Einstellungen des weichen Schattens

20. Diese Einstellungen führen zum folgenden Ergebnis. Außerdem haben wir hier die Farbe des unten liegenden Objekts abgedunkelt.

Plazierter Schatten

21. Da die Farben beim oberen Objekt zu aufdringlich erscheinen, stellen wir hier eine hellere Farbe ein. Dies erledigen Sie am leichtesten mit dem HSB-Farbmodell. Mit dem B-Wert – für Brightness (Helligkeit) – können Sie den Farbton beibehalten, die Helligkeit aber reduzieren.

22. Außerdem plazieren wir nun nur noch ein weißes Feld im Verlaufsvorschaufeld. Die beiden Eckpunkte weisen denselben leicht violetten Farbton auf. Nachdem der erste Buchstabe fertiggestellt ist, müssen dessen Eigenschaften noch auf die anderen Objekte übertragen werden. Den Unterschied zwischen der alten und neuen Füllung sehen Sie nachfolgend:

Die neue Füllung

Nach dem Abstimmen der Farben haben wir das Gesamtobjekt – inklusive Schatten – gruppiert, und neu zentriert zum Untergrund ausgerichtet. Damit ist das Endergebnis erreicht, das Sie im folgenden Bild sehen. Es entsteht ein plastischer, metallisch wirkender Schriftzug. Sie finden das Ergebnis auf der Buch-CD unter dem Namen TEXTKONT.CDR im Verzeichnis \ARBEITEN.

Das Endergebnis

Weitere Kontureffekte

Die vorgestellte Technik läßt sich auch für andere Effekte verwenden. Haben Sie unter den CorelDRAW-Funktionen vielleicht schon einmal eine Option vermißt, zum mehrfarbigen Einfärben einer Kontur? Kein Problem. Der vorgestellte Kontureffekt läßt sich dafür verwenden. Im folgenden Bild sieht es zunächst so aus, als hätte der Schriftzug eine normale, schwarze Kontur. Dies ist aber nicht der Fall. Es handelt sich um eine Konturgruppe.

Eine weitere Konturgruppe

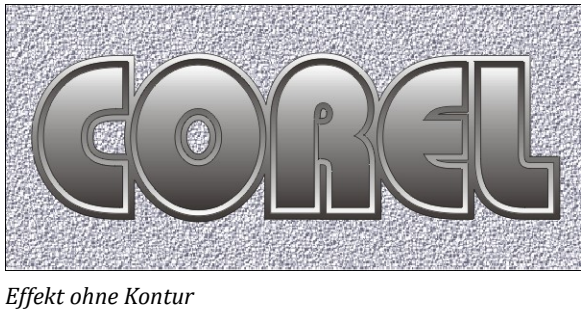
Nach dem Trennen der Objektkontur-Gruppe können Sie die vermeintliche Kontur wie jedes andere Objekt füllen. Interessant ist zum Beispiel die folgende Variante, bei der wir einfach einen gegenläufigen Verlauf zur Füllung eingestellt haben. Übrigens haben wir auch hier die Schrift „Bauhaus“ verwendet – allerdings haben wir jetzt Versalien eingeben, wodurch ein veränderter Eindruck entsteht.

Gegenläufige Verläufe

Wenn Sie beim Kontureffekt zwei anstatt nur einen Schritt einstellen, erhalten Sie zwei zusätzliche Objekte. Im nächsten Bild haben wir diese jeweils abwechselnd gefüllt.

Zwei zusätzliche Objekte

Bisher haben wir stets eine dünne Kontur verwendet, um die Objekte voneinander zu trennen. Werden diese Konturen entfernt, ergibt sich eine andere Wirkung. An der Mittelachse befinden sich jeweils dieselben Graustufen. Der Effekt wirkt interessant und etwas plastischer als die Konturvariante. Testen Sie jeweils aus, wann das Ergebnis besser wirkt. Die Wirkung ist auch abhängig von der verwendeten Schrift, und den Farben.



Effekt ohne Kontur

Verformte Schriften

Ein weiterer Effekt, der sich gut für Schriftobjekte eignet, ist die *Hülle*. Dabei wird das Textobjekt in eine frei verzerrbare Hülle „eingeschlossen“. Für ein Beispiel verwenden wir einen Text in der Schrift „Bertram LET“:

Die nächste Vorlage

Rufen Sie nun den Effekt *Hülle* auf, indem Sie die Tastenkombination Strg + F7 drücken. Dann öffnet sich das folgende Rollup-Menü, das die Optionen bereitstellt. Zunächst muß die Option *Neue Hülle* gewählt werden. Aktivieren Sie dann die letzte Option der vier Schaltflächen. Damit läßt sich die Hülle frei verformen.

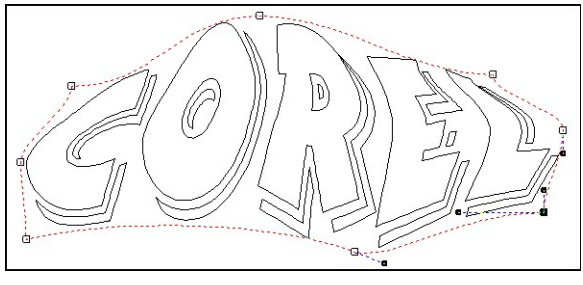
Das Hüllen-*Rollup*

Sie sehen nun um das Textobjekt herum Knotenpunkte, mit denen Sie die Hülle frei verformen können. Die Bearbeitung entspricht der, die Sie bereits von der Knotenbearbeitung kennen. Sie können die Knotenpunkte verschieben, oder mit den Stützpunkten die Form der Kurve verstellen.

Im folgenden Bild sehen Sie, daß aufgrund des strukturierten Untergrundes die Knotenpunkte nur sehr schwer zu erkennen sind. Eine Bearbeitung ist so kaum möglich.

Die Knotenpunkte sind nicht zu erkennen

Während der Bearbeitung sollten Sie deshalb in den Ansichtsmodus *Umriß* umschalten. Nachfolgend sehen Sie, daß dann die Beurteilung leichter fällt. Sie erkennen den Umriß des Hintergrunds als Orientierungshilfe.



Der Umriß-*Ansichtsmodus*

Mit diesem Effekt lassen sich sehr skurrile Ergebnisse erzielen, wie Sie an unserem Beispiel sehen. Experimentieren Sie mit dieser Funktion etwas herum, es lohnt sich!

Das Ergebnis der Hüllenverformung

Nacheinander

Wenn Sie die Option *Neue Hülle* wählen, können Sie auch mehrere Hüllen nacheinander erstellen, die auch nacheinander wieder aufgehoben werden können, wenn Sie die Option *Effekte/Hülle entfernen* aufrufen.

Bitmap-Effekte

Eine weitere Möglichkeit, Texte zu gestalten, sind die Funktionen des *Bitmap*-Menüs. Die Bitmap-Funktionen wurden von CorelDRAW-Version zu CorelDRAW-Version weiter ausgebaut. Funktionen, die bislang nur Pixelbearbeitungsprogrammen vorbehalten waren – wie etwa Corel PHOTO-PAINT –, finden Sie inzwischen in Vektorprogrammen. So entstehen sogenannte Hybridprogramme.

Um Bitmap-Funktionen in CorelDRAW einsetzen zu können, benötigen Sie zunächst ein Bitmap-Bild. Voraussetzung dafür ist ein normales Dokument, das Vektordaten enthält.

Für unseren Schriftzug haben wir in diesem Fall die Schrift „Cosmic Two“ verwendet, die mit einem fraktalen Füllmuster gefüllt wurde.

Eine Vektorgrafik

Jedes markierte Objekt in CorelDRAW kann in ein Pixelbild umgewandelt werden, wenn Sie die Funktion *Bitmaps/In Bitmap konvertieren* aufrufen. Im folgenden Dialogfeld können Sie die Farbtiefe und die Auflösung einstellen, in der die ausgewählten Objekte in ein Pixelbild umgerechnet werden sollen.

Mit der Option *Anti-Alias* bestimmen Sie die Qualität der Umrechnung. Mit dieser Option verhindern Sie den sogenannten „Treppenstufeneffekt“. Die zu erwartende Dateigröße wird am Fuß des Dialogfelds angezeigt.

Umwandlung in ein Pixelbild

Nach dem Umwandeln sehen Sie keinerlei Unterschied. Dennoch hat sich etwas Gravierendes getan: Nach der Umwandlung gibt es kein Objekt mehr, das Sie verändern können. Alle markierten Objekte ergeben zusammen ein Pixelbild.

Ein Bitmap

Duplikate

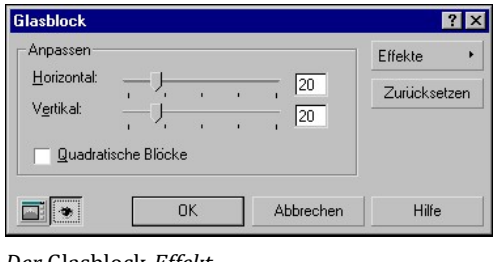
Wenn Sie Objekte umwandeln, sollten Sie immer zusätzlich ein Duplikat anfertigen, damit Sie später noch Änderungen vornehmen können.

Glasblock-Effekt

Nach der Umwandlung werden alle Funktionen im Menü *Bitmaps* verfügbar. Sie können das Bild jetzt zum Beispiel Schärfen oder Weichzeichnen. Die verfügbaren Filter sind thematisch sortiert in unterschiedlichen Untermenüs untergebracht.

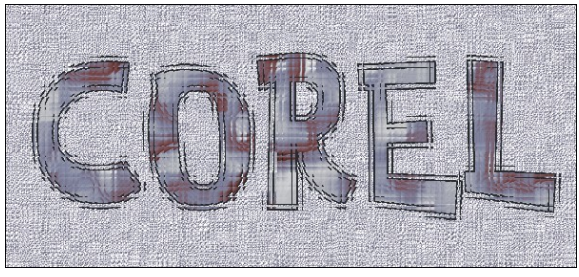
Außerdem können die installierten Plugin-Module eingesetzt werden. Probieren Sie die Wirkung unterschiedlicher Filter aus. Geeignete Bitmap-Effekte finden Sie normalerweise nur durch ausprobieren.

Wir haben uns für ein Beispiel entschieden, den *Glasblock*-Effekt mit den nachfolgend gezeigten Standardwerten einzusetzen. Klicken Sie auf das Augen-Symbol, um eine Vorschau des Originalbilds zu sehen.



Der Glasblock-*Effekt*

Damit erreichten wir das folgende Ergebnis. Wären Sie darauf gekommen, wie dieser „Schriftzug“ in CorelDRAW entstanden ist? Derartige Effekte sieht man normalerweise nur in Bildbearbeitungsprogrammen.



Der angewendete Glasblock-*Effekt*

Große Dateien

Bei der Umwandlung in ein Pixelbild entstehen – je nach Auflösung – sehr große Dateien. Dementsprechend verzögert sich auch die Arbeitsgeschwindigkeit.

Voreinstellungen verwenden

Für unser nächstes Beispiel verwenden wir eine kräftige, einfache Schrift: „Frutiger Ultra Black“. Den Hintergrund benötigen wir dieses Mal nicht. Er kann gelöscht werden.

Die neue Vorlage

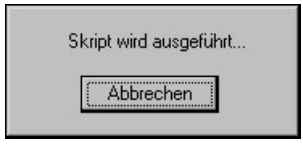
CorelDRAW hält einige voreingestellte Werte bereit. Sie werden in einem Andock-Fenster verwaltet, das Sie über *Extras/Skripts/Skript- und Voreinstellungen-Manager* öffnen können.

Bei den Skripts handelt es sich um eine Art komplexe Makrosprache. Bei den Voreinstellungen, wurden verschiedene Arbeitsabläufe als Skripts gesichert. Nach dem Aufruf werden die Befehle nacheinander abgearbeitet.

Für ein Muster haben wir die erste Voreinstellung ausgewählt, mit der eine Plakette erstellt wird. Mit einem Doppelklick wird das Skript gestartet, und am ausgewählten Objekt angewendet.

Die Voreinstellungen

Je nach Aufbau des Skripts kann die Ausführung einige Zeit in Anspruch nehmen. Während dieser Bearbeitungszeit zeigt ein Schild den Skriptablauf an. Sie können hier den Vorgang unterbrechen.



Ablauf des Skripts

Mit unserem Beispielschriftzug ergibt sich das folgende Ergebnis. Wie der Voreinstellungsname bereits aussagte, entsteht eine dreidimensionale Plakette mit einer eingeprägten Schrift. Na ja, sehen Sie selbst:

Das Ergebnis

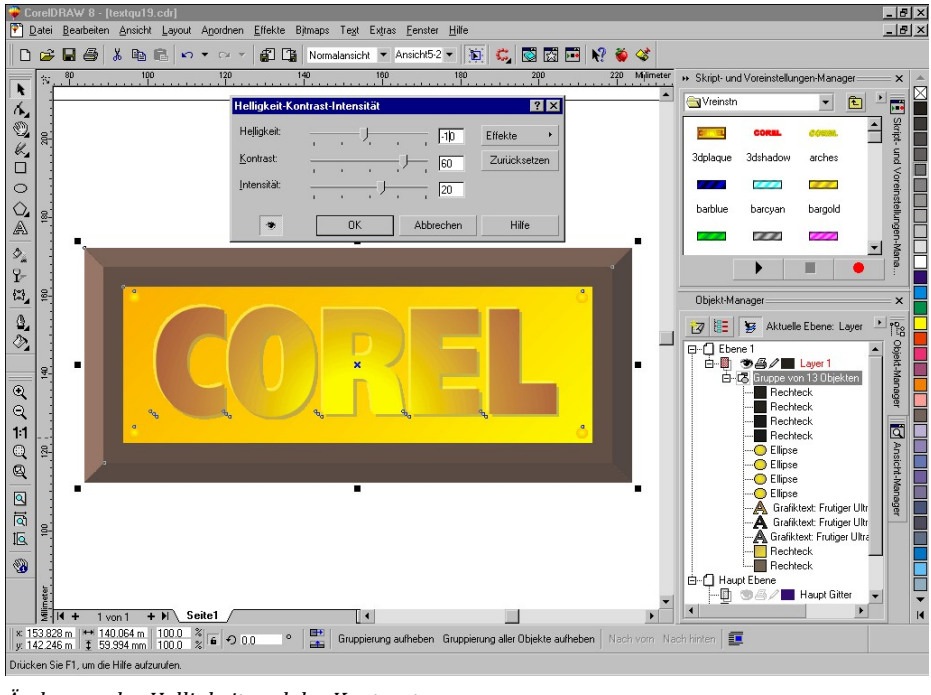
Als erstes fällt auf, das der Text nicht korrekt plaziert ist. Deshalb dehnen wir zuerst den obersten Schriftzug in der Breite. Wird dabei die Umschalt-Taste gedrückt, bleibt die Zentrierung des Textelements erhalten. Danach wird der nächste der drei Schriftzüge über den *Objekt-Manager* ausgewählt.

Mit der Tastenkombination Strg + R kann der letzte Vorgang – also die Verzerrung – mit identischem Maß wiederholt werden. Auch das dritte Textelement wird mit dieser Tastenkombination verzerrt.

Neben der falschen Schriftdarstellung erscheint das Ergebnis auch recht „flau“ – es ist kontrastarm. Nun könnte jedes Element in seiner Farbe verändert werden. Dies ist aufgrund der Anzahl von 13 Objekten natürlich zu aufwendig – wir wollen es uns einfacher machen.

Markieren Sie zunächst die Objektgruppe. Rufen Sie dann die Funktion *Effekte/Farbanpassung/Helligkeit-Kontrast-Intensität* auf. In dem Dialogfeld können Sie die Farbwerte ändern. Schalten Sie die Vorschau ein, um die Auswirkungen der Änderungen am Originalobjekt beurteilen zu können.

Nachfolgend sehen Sie neben den veränderten Einstellungen auch den Aufbau der automatisch erzeugten Objektgruppe im *Objekt-Manager*, und das Andock-Fenster der Voreinstellungen.

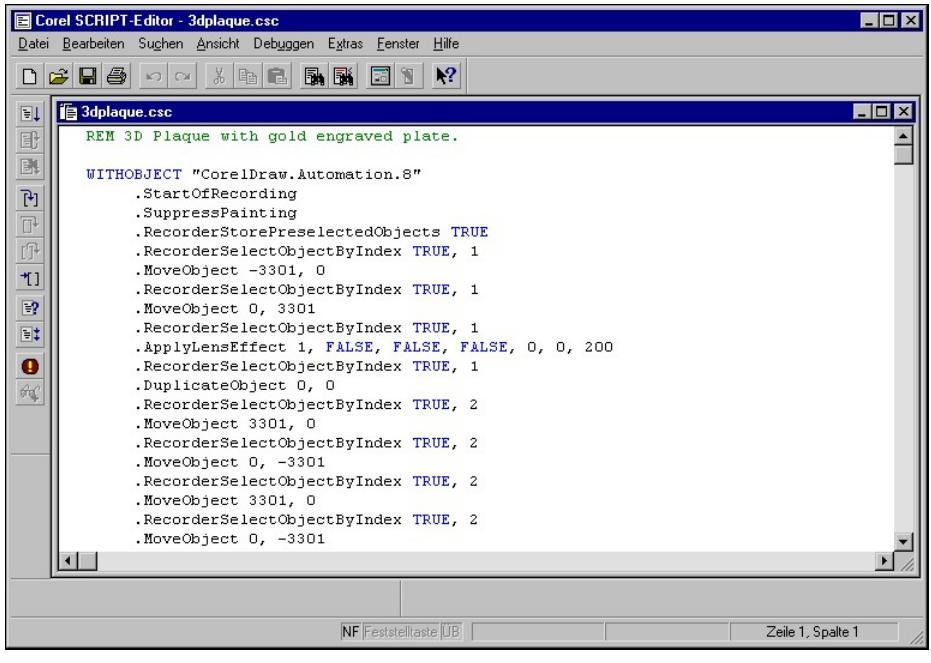


Änderung der Helligkeit und des Kontrastes

Im Voreinstellungs-Andock-Fenster sehen Sie im Kopfbereich rechts einen kleinen Pfeil, mit dem ein Menü mit zusätzlichen Optionen geöffnet wird. Hier läßt sich zum Beispiel auch die Art der Anzeige umschalten.

Außerdem gibt es dort auch eine Option *Debug-Skript bearbeiten.* Nach dem Aufruf wird der nachfolgend gezeigte *Script-Editor* geöffnet. Dort ist die Struktur der Basic-ähnlichen Programmiersprache erkennbar.

Sie sehen dort auch, daß die Skripts nur nacheinander die bekannten CorelDRAW-Funktionen abarbeiten. Den ersten Teil des Plaketten-Skripts sehen Sie im folgenden Bild.



Der Script-Editor

Viele Schriften

Damit haben Sie einige interessante Schrifteffekte kennengelernt, die sich fast alle in kurzer Zeit realisieren lassen. Oft sind die interessantesten und verblüffendsten Schriftgestaltungen sehr leicht zu konstruieren.

Die Verfahren sind sehr vielfältig, so daß wir in diesem Kapitel nur einen kurzen Querschnitt zeigen konnten, welche Möglichkeiten Sie bei der Schriftgestaltung berücksichtigen sollten.

Nach den gezeigten Beispielen haben Sie sicherlich weitere Ideen von abgewandelten Gestaltungen.

9. Spezialeffekte sinnvoll anwenden

Ein Markenzeichen von CorelDRAW war schon immer die Vielzahl an Effekten. Immer wieder wurden die CorelDRAW-Anwender mit neuen Effekten verwöhnt – wie zum Beispiel in der aktuellen Version mit dem Hilfsmittel *Interaktiver hinterlegter Schatten*.

Bei einigen Effekten ist der praktische Nutzen kaum zu erkennen – wie zum Beispiel bei den PowerLines, andere Effekte wie die Linsen oder die Überblendungen sind sehr sinnvoll, und kommen demnach oft zum Einsatz.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die verfügbaren Effekte vorstellen. Die – aus unserer Sicht – nützlichen Effekte werden wir dabei ausführlicher beschreiben als die weniger interessanten.

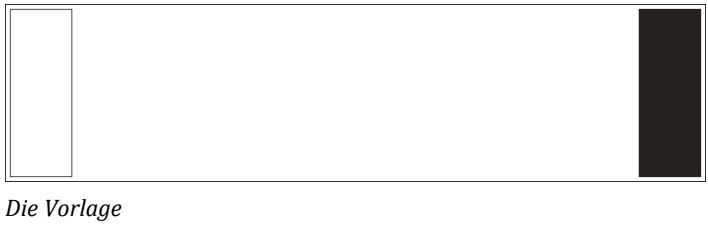
Einige Effekte liegen jetzt als interaktive Werkzeuge vor, andere werden über Rollup-Menüs bedient, die im *Effekte*-Menü aufgeführt sind. Wir wollen mit den Effekten im Flyout-Menü beginnen:

Das Flyout der interaktiven Werkzeuge

9.1 Die Interaktive Überblendung

Die Überblendung ist schon seit vielen Versionen ein sehr interessantes Werkzeug in CorelDRAW. Dieses Werkzeug lag bereits in der letzten Version in der interaktiven Fassung vor. Mit Überblendungen können Sie zum Beispiel plastische Effekte erzeugen.

Was passiert nun beim Überblenden? Sehen wir es uns einmal genauer an. Das einzige, was Sie benötigen, sind zwei Objekte. Nehmen wir für unsere ersten Beispiele zwei Rechtecke.

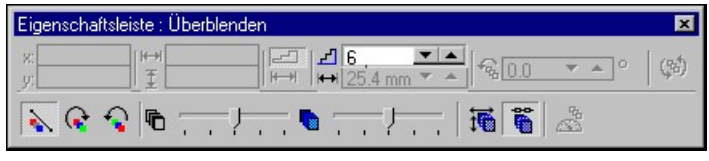


Die Vorlage

Was soll denn daraus interessantes werden, fragen Sie sich vielleicht. Nun lassen Sie sich überraschen. Stellen wir nun mit den folgenden Arbeitsschritten unsere erste Überblendung her, um zu erkennen, was dabei passiert.

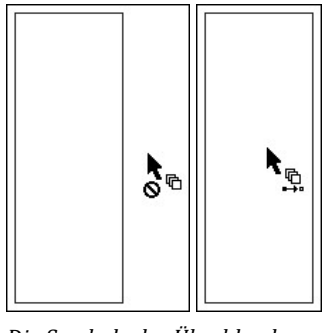
1. Beim Aufruf des interaktiven Werkzeugs können – müssen aber nicht – Objekte markiert sein. Haben Sie kein Objekt markiert, sind nur wenige Optionen in der Eigenschaftsleiste verfügbar.

2. Stellen Sie im Feld der Schrittanzahl einen niedrigen Wert – zum Beispiel „6“ ein.



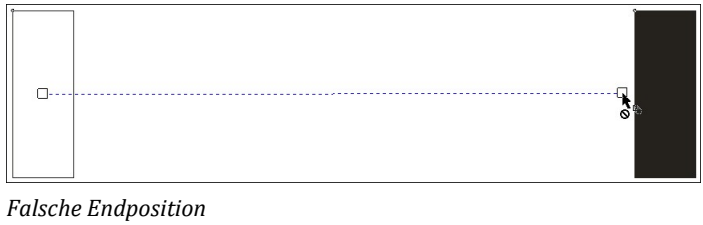
Die Eigenschaftsleiste des Überblenden-*Werkzeugs*

3. Am Mauszeiger erkennen Sie, wo Sie eine Überblendung ansetzen können. Links sehen Sie im folgenden Bild den Mauszeiger neben dem Rechteck. Das Symbol zeigt an, daß dort keine Überblendung plaziert werden kann. Im rechten Bild ist dagegen zu sehen, daß Sie hier mit der Überblendungsstrecke beginnen können.



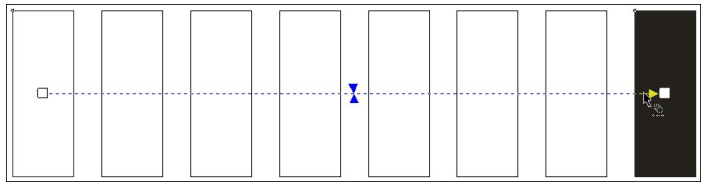
Die Symbole der Überblendung

4. Klicken Sie auf das Objekt. Die Strecke beginnt dann automatisch im Zentrum des Objekts. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger auf das Objekt, in das Sie überblenden wollen. Auch hier zeigt das Symbol, wann eine Überblendung möglich ist. Im nächsten Bild befindet sich der Mauszeiger kurz vor dem Rechteck – deshalb ist dort keine Überblendung möglich.



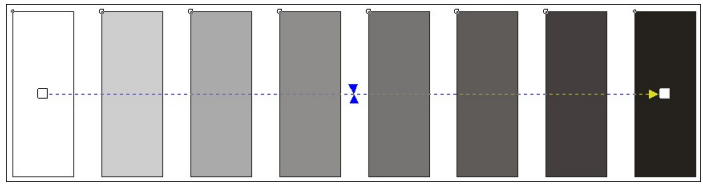
Falsche Endposition

5. Halten Sie dagegen den Mauszeiger über das schwarze Rechteck, sehen Sie schon an der Vorschau, was passiert.



Der Vorschau-Modus

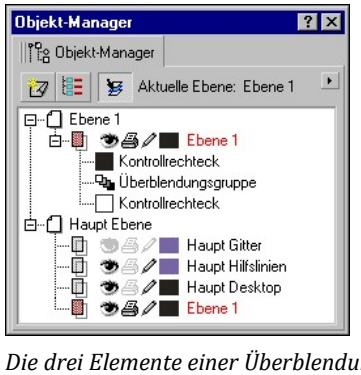
6. Nach dem Loslassen der Maustaste erhalten Sie das Überblendungsergebnis. Außerdem sind einige Symbole auf der Überblendungsstrecke zu sehen.



Sechs neue Objekte

An diesem ersten Ergebnis wird offensichtlich, was beim Überblenden passiert. Die Anzahl, die Sie zu Beginn in das Schritt-Feld eingegeben haben, legt die Anzahl der neuen Objekte fest, die generiert werden.

Die beiden Objekte, die die Überblendung steuern, werden Kontrollelemente genannt, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* verrät. Die neu hinzugefügten Elemente werden in einer Überblendungsgruppe zusammengefaßt. Diese drei Objekte können auch jeweils ausgewählt werden.



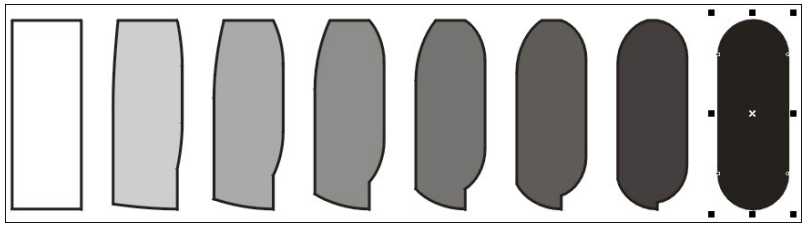
Die drei Elemente einer Überblendung

Die neu eingefügten Objekte werden in ihren Objekteigenschaften und der Form Schritt für Schritt zwischen den beiden Kontrollelementen angepaßt. Die beiden Kontrollelemente werden also „ineinander überblendet“. Ändern Sie eines der Kontrollelemente, werden die Elemente der Überblendungsgruppe automatisch neu berechnet.

Sehen wir uns auch das an. Zunächst verändern wir bei beiden Kontrollelementen die Umrißstärke. Gehen wir nun einen Schritt weiter, und verändern die Eigenschaften des rechten Kontrollelements. Dort runden wir die Ecken ab.

Im folgenden Bild sehen wir, daß wir nicht das erwartete Ergebnis erhalten – die Elemente der Überblendungsgruppe sind etwas verunstaltet. Das liegt daran, daß Überblendungen grundsätzlich anhand der Knotenpunkte ermittelt werden. CorelDRAW verbindet einfach die Knotenpunkte der jeweiligen Kontrollelemente bei der Ermittlung der neuen Objekte.

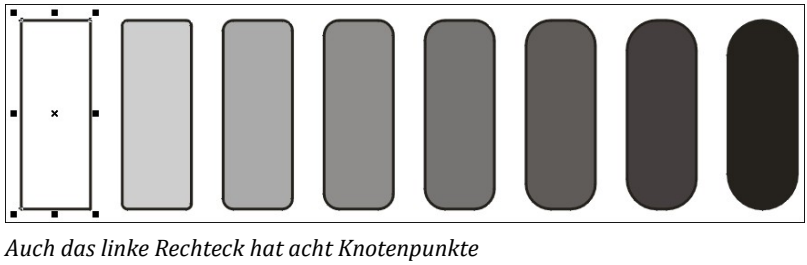
Nun hat das linke Rechteck genau vier Knotenpunkte – an jeder Ecke einen. Das rechte Rechteck hat dagegen acht Knotenpunkte, wie Sie an den Markierungen erkennen können. Durch diese unterschiedliche Anzahl von Knotenpunkten kommt CorelDRAW „durcheinander“, und es entstehen falsche Objekte.



Eine unpassende Überblendung.

Wie können wir das Problem beheben? Nun, ganz einfach: Wir versehen beide Objekte mit der selben Knotenanzahl. Im folgenden Ergebnis sehen Sie, daß nunmehr eine korrekte Überblendung entstanden ist.

Damit die eckige Form des linken Rechtecks erhalten bleibt, haben wir dort in der Eigenschaftsleiste einen Eckenrundungswert von „1“ gewählt – also die kleinstmögliche Eckenrundung. Dies führte aber dazu, daß auch dieses Objekt nun acht Knotenpunkte besitzt.

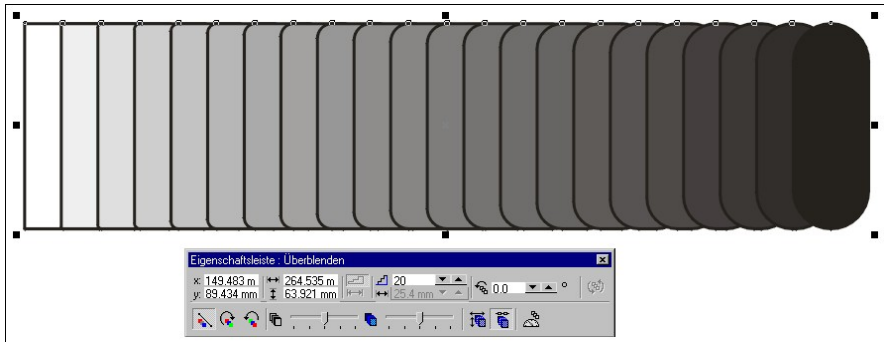


Auch das linke Rechteck hat acht Knotenpunkte

„Nutzlose“ Knotenpunkte

Dieser Trick läßt sich immer dann einsetzen, wenn unerwünschte Überblendungsergebnisse entstehen. Fügen Sie einfach weitere Knotenpunkte ein, bis die zu überblendenden Objekte eine ähnliche oder identische Knotenpunktanzahl erreichen.

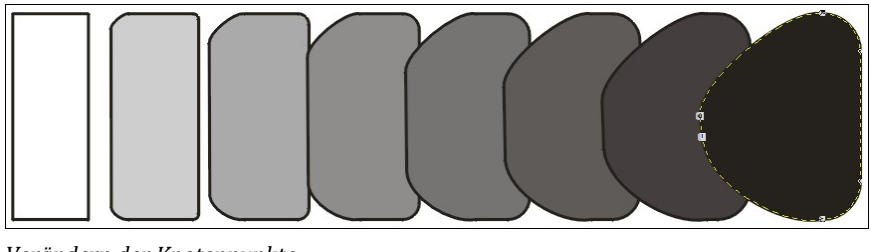
Wenn Sie eines der Elemente der Überblendungsgruppe markieren, können Sie die Eigenschaften der Überblendungsgruppe in der Eigenschaftsleiste verändern. So haben wir im folgenden Bild zum Beispiel den Wert der Schritte auf „20“ erhöht. Sie sehen, daß durch die höhere Anzahl von Schritten eine „weichere“ Überblendung erzielt wird.



Die Schrittanzahl wurde erhöht

Verformte Objekte

Jedes der beiden Kontrollelemente kann beliebig verändert werden. So haben wir im folgenden Beispiel das rechte Element in ein Kurvenobjekt umgewandelt, bei dem wir die Knotenpunkte verschoben haben. So entstand eine abgerundete Form. Bei jedem Knotenpunkt, den Sie verändern, wird die Überblendungsgruppe aktualisiert. Die Schrittanzahl wurde hierbei wieder auf den Wert „6“ zurückgesetzt.

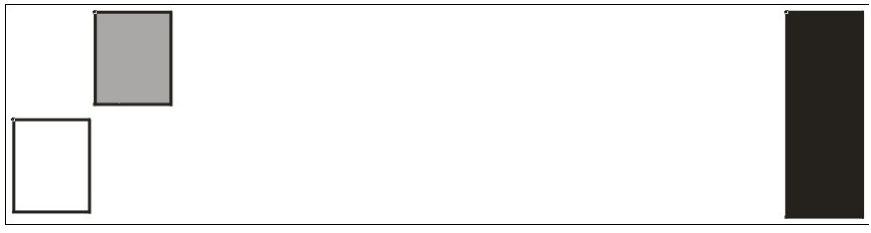


Verändern der Knotenpunkte

Gruppen überblenden

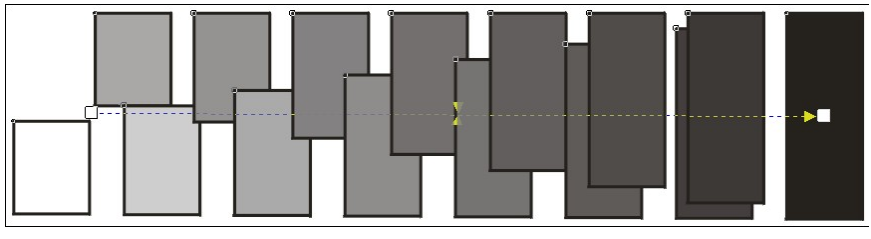
Sie können nicht nur einzelne Objekte ineinander überblenden, sondern auch Gruppen. Dabei ist es egal, ob Sie eine Gruppe in ein einzelnes Objekt überblenden oder in eine andere Gruppe.

Je nach Aufbau der Gruppe können dabei natürlich merkwürdige Ergebnisse entstehen. Nachfolgend haben wir auf der linken Seite zwei Objekte gruppiert, die wir in das Rechteck auf der rechten Seite überblenden wollen.



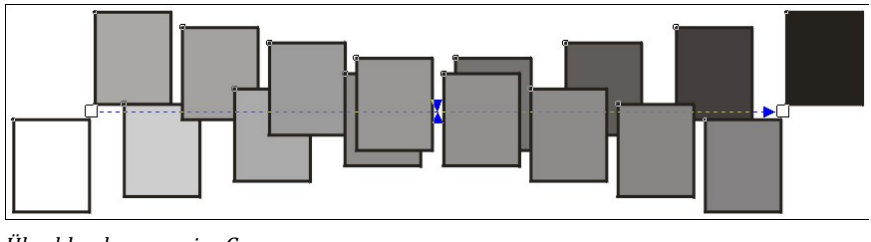
Die Ausgangssituation

Das Überblendungsergebnis sieht wie folgt aus. Beide Rechtecke werden sozusagen eigenständig in das rechte Element überblendet. Sie erkennen auch die unterschiedlichen Farbabstufungen der Ausgangsobjekte.



Überblendung einer Gruppe in ein Einzelelement

Beim Überblenden zweier Gruppen ist die Reihenfolge des Konstruierens dafür ausschlaggebend, ob die Überblendung „über Kreuz“ oder geradlinig ausgeführt wird.

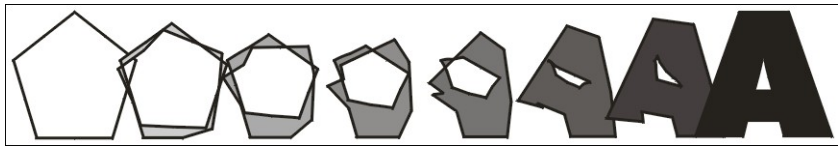


Überblendung zweier Gruppen

Überblenden unterschiedlicher Objekttypen

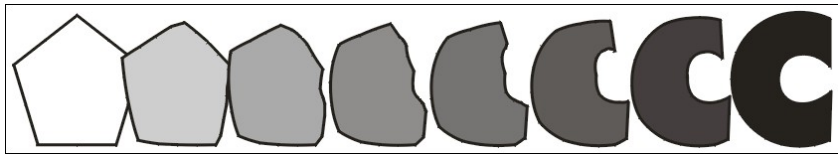
Überblendungen sind zwischen allen Objekttypen möglich. Dabei ist interessant, daß alle Kontrollobjekte ihre typischen Objekteigenschaften behalten. Wir sahen dies bereits beim Abrunden des Rechtecks.

Im folgenden Beispiel verwenden wir ein Fünfeck und einen Buchstaben zur Überblendung. Als Ergebnis entstehen sehr stark verformte Zwischenobjekte. Schließlich muß ja das Loch des „A“ entstehen, das beim Fünfeck nicht vorhanden ist.



Überblendung eines Fünfecks in einen Buchstaben

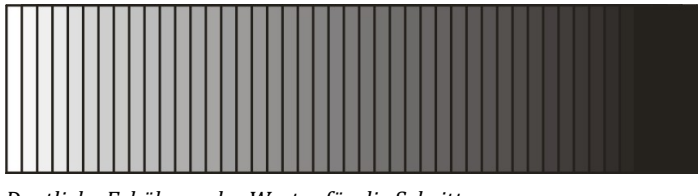
Im folgenden Bild sehen Sie, daß alle Elemente die Eigenschaften behalten – so kann der Text auch noch editiert werden. Also tauschen wir das „A“ gegen ein „C“ aus. Dabei ergibt sich eine harmonischere Überblendung.



Austauschen eines Buchstabens

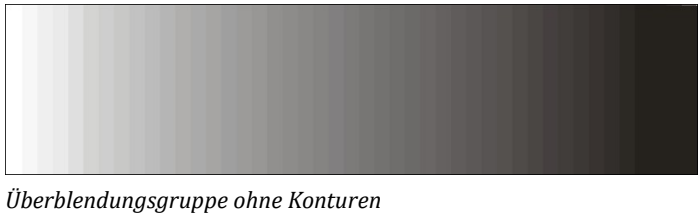
Mit Füllungen spielen

Bisher haben wir mit unterschiedlichen Formen Überblendungen hergestellt. Interessant wird es, wenn Sie mit unterschiedlichen Füllungen experimentieren. Dazu erhöhen wir zunächst die Schritte der Überblendung auf „40“. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild.



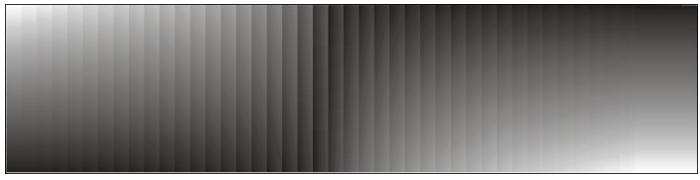
Deutliche Erhöhung des Wertes für die Schritte

In diesem Bild störten natürlich die Konturen – deshalb entfernen wir sie nun bei beiden Kontrollelementen. Die nun entstehende Überblendungsgruppe ähnelt einem Verlauf, bei dem allerdings die einzelnen Streifen noch zu erkennen sind. Je höher die Schrittanzahl eingestellt wird, um so kleiner sind die Streifen.



Überblendungsgruppe ohne Konturen

Interessant wird es nun, wenn die beiden Kontrollelemente unterschiedliche Füllungen erhalten. Wir stellen für das folgende Beispiel bei den beiden Kontrollelementen einen Verlauf von Weiß nach Schwarz ein. Allerdings plazieren wir die beiden Verläufe in der entgegengesetzten Richtung.



Die Kontrollelemente erhalten unterschiedliche Verläufe

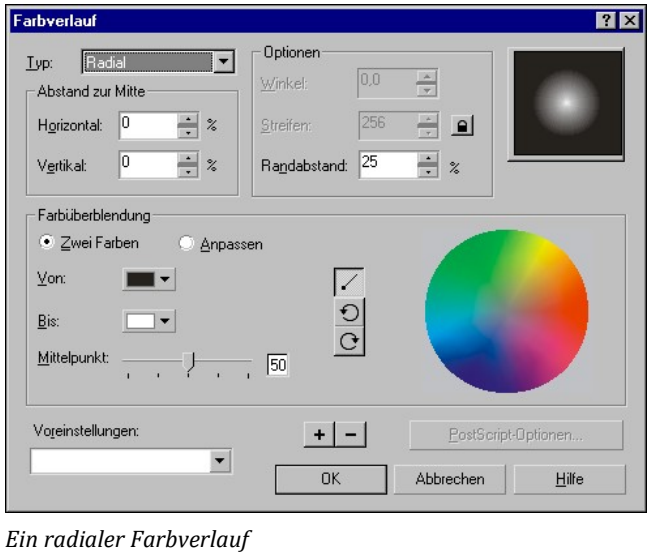
Wenn nun die Schritte soweit erhöht werden, daß keine einzelnen Objekte mehr zu erkennen sind entsteht ein interessantes Ergebnis. Wir verwendeten den Wert „200“. So ergibt sich ein Verlauf, den Sie mit den verfügbaren Verlaufstypen nicht erreichen würden.

Ein interessanter Verlauf – entstanden durch eine Überblendung

Unterschiedliche Verlaufstypen

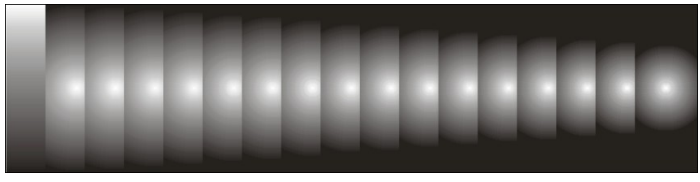
Um korrekte Überblendungen zu erhalten, müssen die beiden Kontrollelemente denselben Füllungstyp aufweisen. Sehen wir uns dies einmal näher an. Stellen Sie für das rechte Objekt eine radiale Füllung mit einem hohen Randabstandswert ein.

Wir verwendeten die nachfolgend gezeigten Einstellungen. Die Standardfarben Schwarz und Weiß haben wir dabei beibehalten.



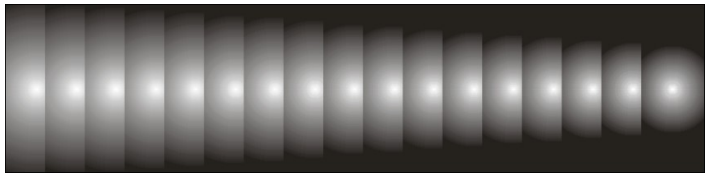
Ein radialer Farbverlauf

Sie sehen, daß die gesamten Objekte mit diesem neuen Füllungstyp versehen werden – mit Ausnahme des ersten Kontrollelements. Dies zeigt noch immer die lineare Füllung.



Das unveränderte, erste Kontrollelement

Nach dem Anpassen der Füllung des ersten Kontrollelements entsteht ein witziges Ergebnis, dessen Herkunft nicht zu erkennen ist. Es ähnelt einer dreidimensionalen Darstellung.



Ein interessantes Ergebnis

Es ist zwar nicht möglich, zwei unterschiedliche Verlaufstypen zu überblenden, Sie können aber ein einfarbiges Kontrollelement in eine Verlaufsfüllung überblenden. So haben wir nachfolgend das linke Kontrollelement in ein einfarbiges, schwarzes Rechteck umgewandelt, den radialen Verlauf im rechten Objekt aber belassen.

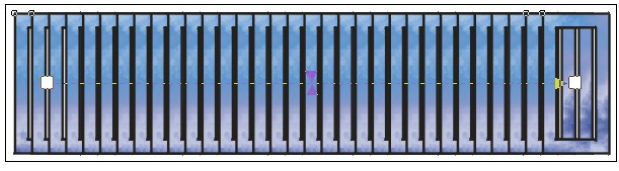
Überblendung zwischen einem einfarbigen Objekt und einer Verlaufsfüllung

Nicht alles geht

Das zuvor vorgestellte Verfahren funktioniert nur bei Verlaufsfüllungen. Überblenden Sie dagegen ein schwarz gefülltes Objekt mit einer fraktalen Füllung, entsteht keine derartige Überblendung. Diese Typen „vertragen“ sich nicht. Es ist außerdem nicht möglich verschiedene fraktale Muster zu mischen. Veränderungen innerhalb eines fratalen Musters können Sie dagegen einstellen.

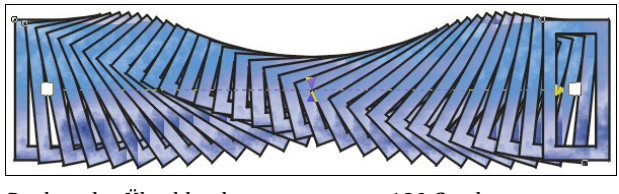
Schleifen bilden

Bisher verliefen unsere Überblendungen immer auf einer geraden Linie – es geht aber auch anders. Gehen wir zunächst wieder von der bekannten Situation aus. Hier haben wir in 30 Überblendungsschritten ein Rechteck mit einem Loch überblendet, das mit einem fraktalen Füllmuster gefüllt wurde.



Überblendung von zwei Quadraten

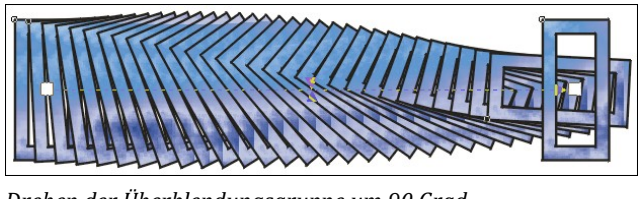
In der Eigenschaftsleiste gibt es ein Feld zur Richtungsänderung. Es ist neben dem Schrittangabefeld. Stellen Sie dort 180 Grad ein, um das folgende Ergebnis zu erhalten.



Drehen der Überblendungsgruppe um 180 Grad

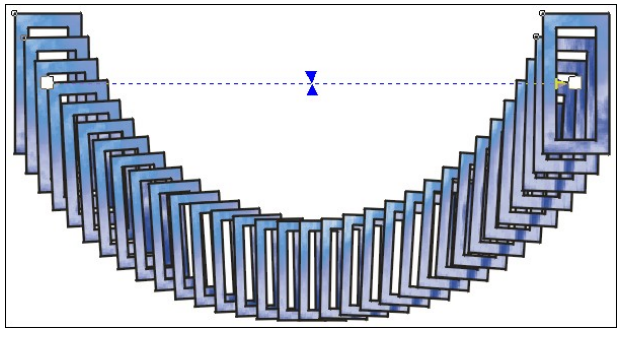
Passende Winkel wählen

Bei einem Wert von 90 Grad ergibt sich ein unglückliches Bild, da die Drehung nicht bis zum letzten Objekt abgeschlossen ist. Deshalb sollten Sie diesen Wert nicht verwenden.



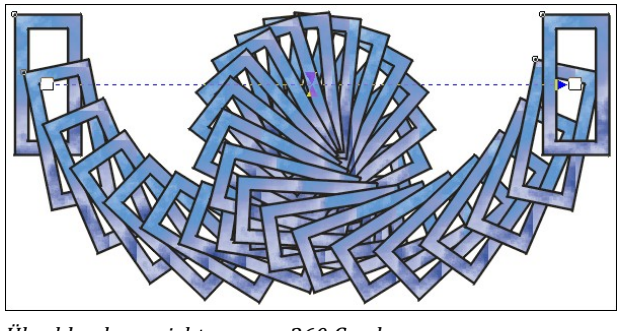
Drehen der Überblendungsgruppe um 90 Grad

Neben dem Rotationswinkel gibt es eine Schaltfläche, mit der Sie die Schleifenbildung einschalten können. Aber auch hier müssen Sie bestimmte Werte vermeiden. Bei einem Drehwinkel von 90 Grad, ist von einer Schleife nichts zu sehen, wie das folgende Bild zeigt:



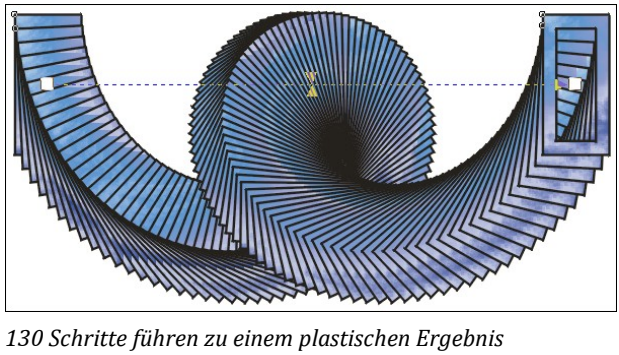
„Schleifenbildung“ bei einem Drehwinkel von 90 Grad

Wenn Sie den Wert der Überblendungsrichtung nun auf 360 Grad erhöhen, ergibt sich tatsächlich eine Schleife, wie Sie im folgenden Bild sehen. Dieses Bild ist zwar schon ganz interessant, kann aber noch weiter verbessert werden.



Überblendungsrichtung von 360 Grad

Wenn Sie den Wert der Schritte drastisch erhöhen – zum Beispiel auf 130 wie im nächsten Bild – ergibt sich eine plastische Wirkung. Bei der Angabe eines negativen Überblendungsrichtungswertes zeigt die Schleife nach unten.



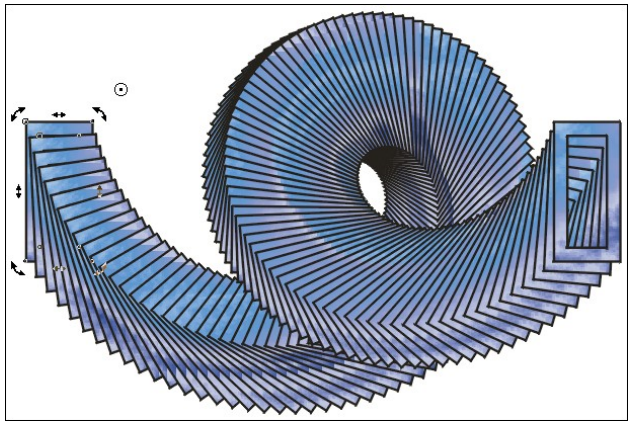
130 Schritte führen zu einem plastischen Ergebnis

Schöne Bilder

Je nach Objekt können Sie hier sehr interessante Ergebnisse erzielen. Versuchen Sie doch zum Beispiel einmal einen Kreis ohne Kontur auf diese Art zu überblenden.

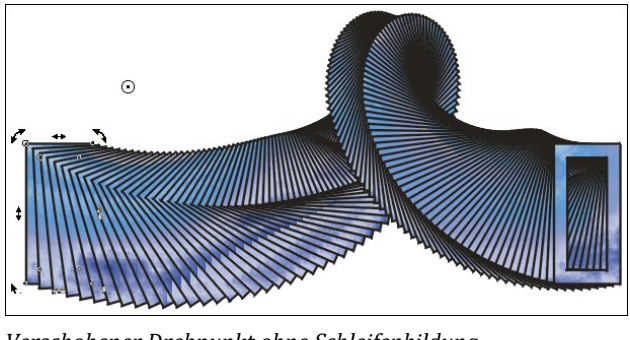
Drehpunkt verändern

Die Drehung wird um den Drehpunkt der beiden Kontrollelemente ausgeführt, der standardmäßig im Zentrum der Objekte plaziert ist. Sie wissen aber schon aus dem Kapitel Objektbearbeitung, daß der Drehpunkt verschoben werden kann. Bei einer Überblendungsgruppe verändern verschobene Drehpunkte die Schleife, wie Sie nachfolgend sehen. Dort haben wir beim linken Kontrollelement den Drehpunkt verschoben.



Der Drehpunkt wurde verschoben

Das Verschieben des Drehpunktes wirkt sich auch bei ausgeschalteter Schleifenbildung aus. Im Feld Überblendungsrichtung muß natürlich ein Drehwert eingegeben sein. Da Sie die Drehpunkte beider Kontrollelemente versetzen können, ergeben sich weitere Variationsmöglichkeiten.



Verschobener Drehpunkt ohne Schleifenbildung

Weniger Schritte

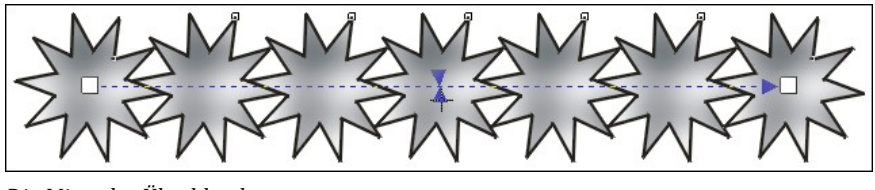
Wenn Sie Versuche beim Verschieben des Drehpunkts durchführen, sollten Sie vorübergehend die Anzahl der Schritte reduzieren, um die Bearbeitungszeit zu verkürzen.

Beschleunigung

Im unteren Teil der Eigenschaftsleiste Überblendungen finden Sie einige weitere Einstellungen zum Anpassen der Überblendungsgruppe:

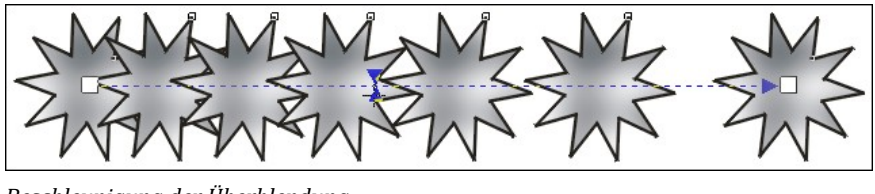
Options-Schaltflächen der Überblendungsgruppe

Eine Einstellung können Sie auch interaktiv vornehmen. In der Mitte der Überblendungsgruppe sehen Sie ein Doppelpfeil-Symbol. Dies zeigt die Mitte der Überblendungsgruppe an. Wenn Sie den Mauszeiger über dieses Symbol halten, wird er zum Fadenkreuz.



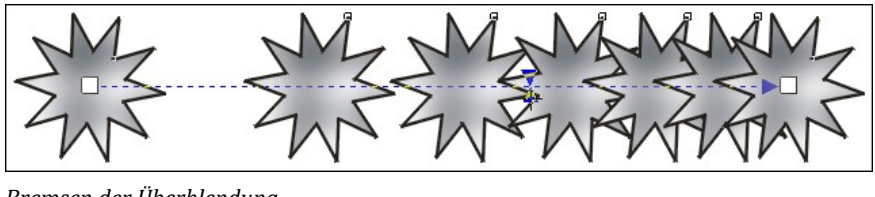
Die Mitte der Überblendungsgruppe

Verschieben Sie nun den Mittelpunkt, verändern sich die Abstände der Objekte. So können Sie die Objekte „beschleunigen“. Im folgenden Bild haben wir das Symbol nach links geschoben. Der Abstand ist also zwischen den Objekten links gering, rechts ist er vergrößert. Die Anzahl der Überblendungsobjekte wird dadurch nicht beeinflußt.



Beschleunigung der Überblendung

Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird die Überblendung abgebremst, wie es nachfolgend zu sehen ist. Derartig große Veränderungen wie im folgenden Bild werden Sie wahrscheinlich nicht sehr häufig einsetzen. Sinnvoller ist ein schwaches Beschleunigen oder Abbremsen.



Bremsen der Überblendung

Diese Veränderung können Sie auch über den ersten Schieberegler in der Eigenschaftsleiste vornehmen. Leider gibt es dort kein Eingabefeld, so daß die Einstellung nicht sehr präzise erfolgen kann – zumal auch kein Wert angezeigt wird.

Kein zurücksetzen

Da die Überblendungsgeschwindigkeit nur optisch verstellt wird, ist ein präzises Zurücksetzen auf den Nullwert nur bedingt möglich.

Farbbeschleunigung

Ist die letzte Schaltfläche aktiviert, die wir in der Darstellung der Eigenschaftsleiste gezeigt haben, werden die Objektbeschleunigungen und -verlangsamungen auch bei den Farben verwendet. Dies wirkt sich natürlich nur dann aus, wenn Sie die beiden Kontrollelemente mit unterschiedlichen Farbfüllungen versehen haben.

Bei deaktiver Schaltfläche lassen sich die „Geschwindigkeitsänderungen“ getrennt steuern. So könnten die Objekte zum Beispiel in den Abständen verändert werden, die Farben dagegen nicht.

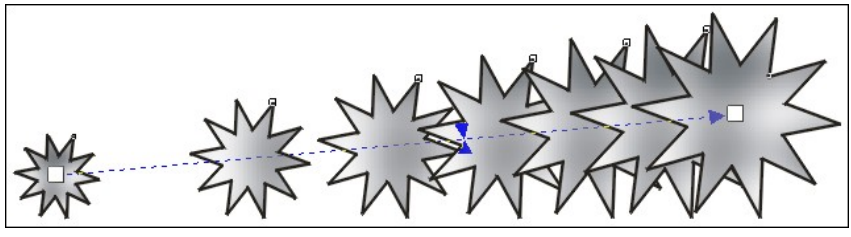
Farbverlauf

Werden Objekte mit unterschiedlichen Farbfüllungen überblendet, können Sie mit den drei Schaltflächen vor den Schiebereglern bestimmen, ob die Farben direkt oder in Regenbogenfarben überblendet werden sollen. Sie kennen dieses Verfahren bereits von den Farbfüllungsoptionen.

Art des Farbverlaufs

Größenbeschleunigung

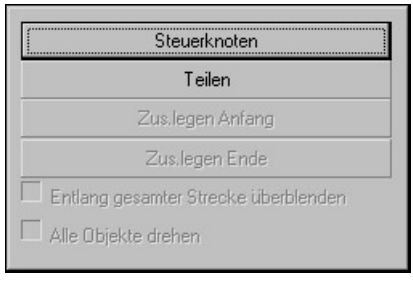
Mit der Schaltfläche neben den Schiebereglern legen Sie fest, ob auch die Größenänderungen beschleunigt werden sollen. Ist die Option aktiviert, werden die Größen im selben Maß beschleunigt wie die Objektposition. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Beschleunigung der Skalierung

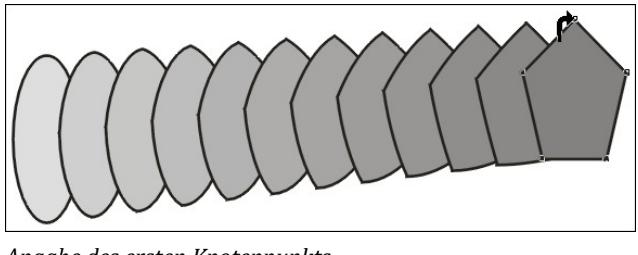
Kontrollpunkte ändern

Bisher haben wir CorelDRAW einfach selbsttätig die Knotenpunkte verbinden lassen. Sie können aber auch direkten Einfluß auf die Kontrollpunkte nehmen. Rufen Sie dazu die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste auf. Dann öffnet sich ein Menü. Wählen Sie dort die Option *Steuerknoten* aus.



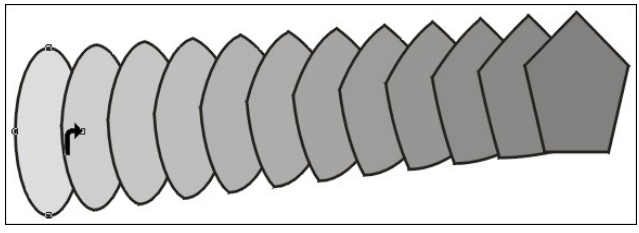
Die Optionen

Markieren Sie die betreffende Überblendungsgruppe. Nach dem Aufruf wird automatisch das erste Kontrollelement markiert. Zeigen Sie mit dem gekrümmten Pfeil auf einen der Knotenpunkte. Sie sehen diese Situation in der folgenden Abbildung.



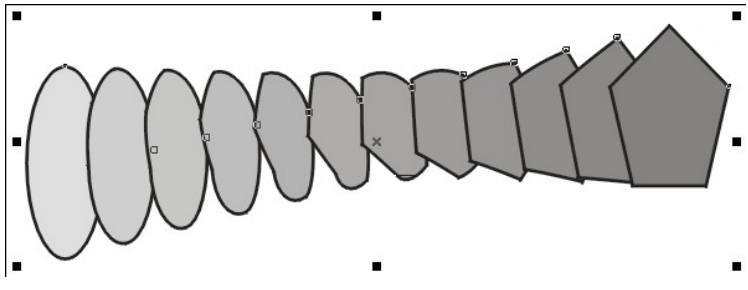
Angabe des ersten Knotenpunkts

Nachdem Sie den Kontrollpunkt angeklickt haben, springt CorelDRAW automatisch zum zweiten Kontrollelement um, und zeigt dessen Kontrollpunkte an. Markieren Sie auch hier einen Punkt.



Markieren des zweiten Knotenpunkts

Bei der Überblendung werden nun diese beiden Punkte berücksichtigt. Sie sehen im folgenden Bild die veränderte Überblendungsgruppe. An den angezeigten Knotenpunkten läßt sich der geänderte Verlauf der Überblendung gut erkennen.



Die neu berechnete Überblendungsgruppe

Krumme Überblendungen

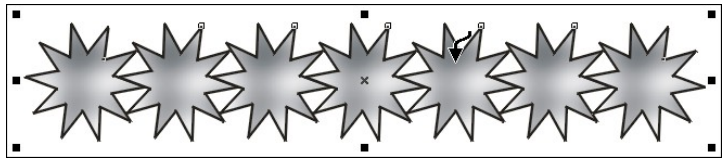
Wenn Sie einmal merkwürdige, unerwartete Überblendungsergebnisse erhalten, können Sie auf diese Funktion zurückgreifen. Meist lassen sich die ungünstigen Überblendungen korrigieren.

Überblendungen teilen

Mit der nächsten Funktion *Teilen* lassen sich einzelne Elemente aus einer Überblendungsgruppe „herausbrechen“ und getrennt verändern. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie die Richtung innerhalb einer Überblendungsgruppe verändern wollen. Dabei entstehen quasi zwei „aneinandergehängte“ Überblendungsgruppen.

Sehen wir uns den Vorgang der Teilung Schritt für Schritt an. Wir haben zwei Sterne mit fünf Schritten überblendet.

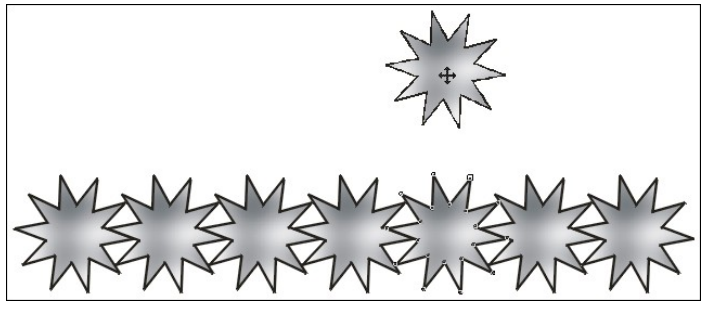
1. Rufen Sie die Funktion *Teilen* auf. Ein gekrümmter Pfeil zeigt dann bei der aktuellen Überblendungsgruppe an, daß die Angabe eines Objekts erwartet wird, das abgeteilt werden soll.



Angabe des abzuteilenden Objekts

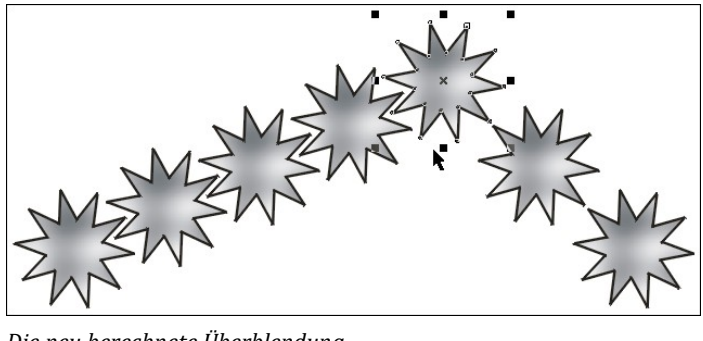
2. Nachdem Sie auf das betreffende Objekt geklickt haben, wird es als eigenständiges Objekt mit eigenen Markierungspunkten angezeigt. Sie können es nun wie gewohnt verschieben oder transformieren.

3. Wir verschieben das Objekt an eine neue Position. Sie sehen die Situation des Verschiebens in der folgenden Abbildung.



Verschieben des abgetrennten Objekts

4. Nach dem Loslassen der Maustaste beim Verschieben des Objekts wird die Überblendung neu berechnet – und zwar in beide Richtungen, wie das folgende Bild zeigt:

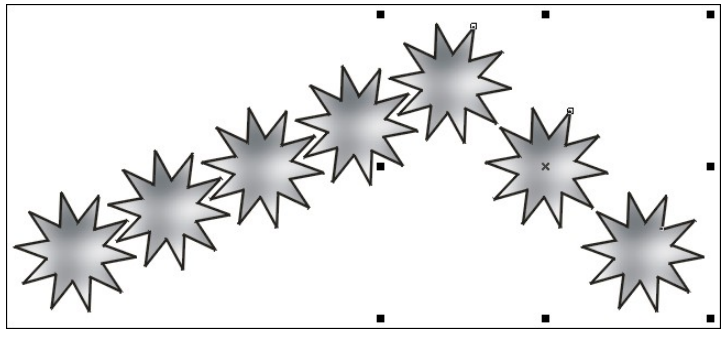


Die neu berechnete Überblendung

5. Wie schon angedeutet, besteht die neue Überblendung aus zwei Teilen, die beide einzeln ausgewählt werden können. Halten Sie dazu bei der Auswahl die Strg-Taste gedrückt. Im nächsten Bild sehen Sie eine markierte Teilstrecke.

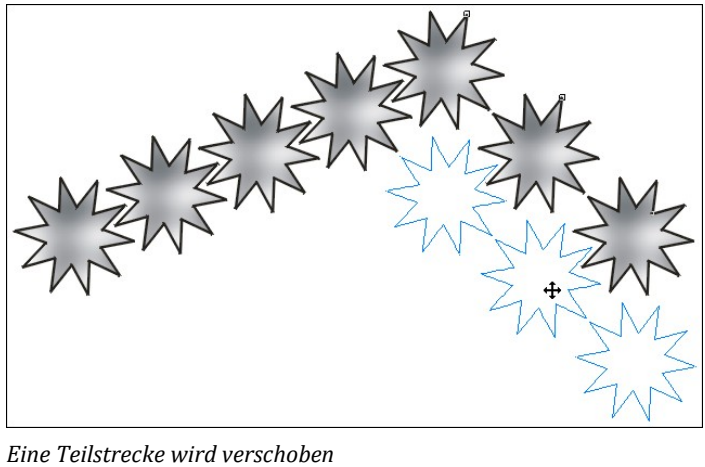
6. Wenn Sie eine Teilstrecke ausgewählt haben, wird dann in dem *Optionen*-Menü einer der Einträge *Zus. legen Anfang/Ende* aktivierbar. Damit können

Sie die Trennung wieder rückgängig machen. Die Überblendungsgruppe sieht dann wieder wie vor der Teilung aus.



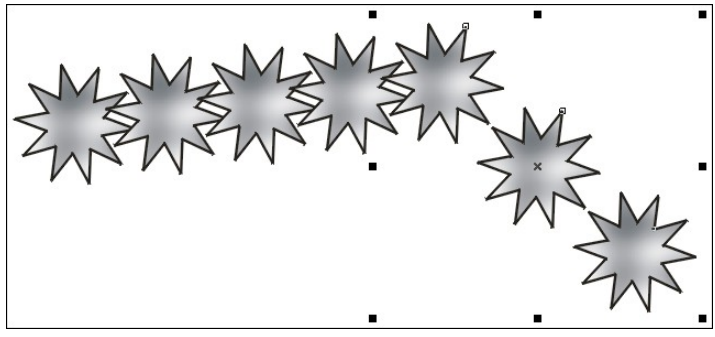
Eine markierte Teilstrecke

7. Wir wollen diese Teilstrecke nun an eine andere Position verschieben. Während des Verschiebens zeigt eine Vorschau den neuen Platz an. Sie sehen die Vorschau im folgenden Bild:



Eine Teilstrecke wird verschoben

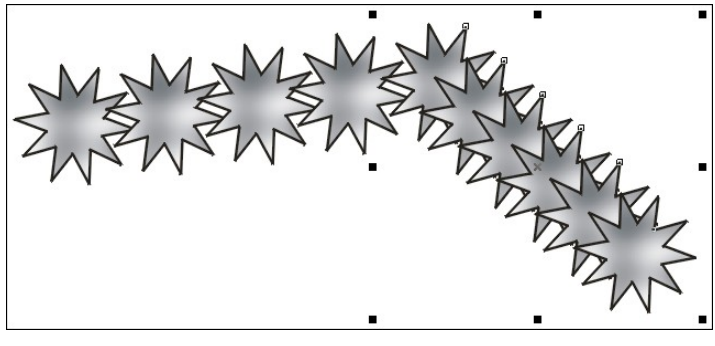
8. Nach dem Verschieben wird die andere Teilstrecke neu berechnet, und wieder korrekt an das erste Teilstück „angehängt“, wie das folgende Bild zeigt. Klar, daß Sie die Überblendungsteilstrecke auch drehen, rotieren oder anderweitig transformieren können.



Neu berechnete Überblendungsgruppe

9. Solange eine Teilstrecke markiert ist, können Sie beliebige Änderungen durchführen, die sich nur auf diese Teilstrecke erstrecken. So lassen sich alle Felder der Eigenschaftsleiste zur Änderung verwenden.

   Nachfolgend haben wir zum Beispiel die Anzahl der Schritte für dieses Teilstück erhöht. Sie sehen an dem gezeigten Ergebnis, daß die andere Teilstrecke davon unberührt blieb. Dort wurden die Schritte nicht etwa ebenfalls automatisch erhöht, wie man vielleicht vermuten könnte.

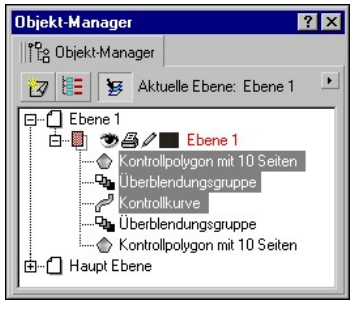


Erhöhung der Schritte bei einer Teilstrecke

Werfen wir einen Blick in den *Objekt-Manager*, um zu erkennen, was nach dem Teilen der Überblendung passiert ist. Sie sehen im folgenden Bild, daß dort noch die Teilstrecke markiert ist.

Außerdem kann man sehen, daß neben den beiden Fünfecken ein neues Kontrollelement hinzugekommen ist, das allerdings kein Fünfeck ist. Das liegt daran, daß alle Mitglieder der Überblendungsgruppe immer Kurvenobjekte sind. Das bedeutet, daß Sie beim mittleren, neuen, Kontrollelement die Anzahl der Ecken nicht mehr verändern können.

Ansonsten kann dieses neue Kontrollelement wie jedes andere auch verändert und transformiert werden. Nach den Änderungen wird dann die Überblendung in beide Richtungen neu angepaßt.



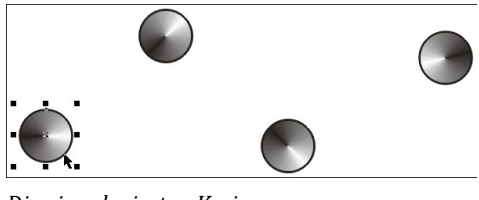
Der Aufbau im Objekt-Manager

Überblendungen koppeln

Es gibt noch einen weiteren Weg, um Überblendungen zu koppeln – und zwar gleich beim Aufbau der Überblendungsgruppe. Dann wird die *Teilen*-Funktion nicht benötigt. Welches Verfahren das bessere ist, läßt sich pauschal nicht sagen. Das hängt im wesentlichen von der Aufgabenstellung ab.

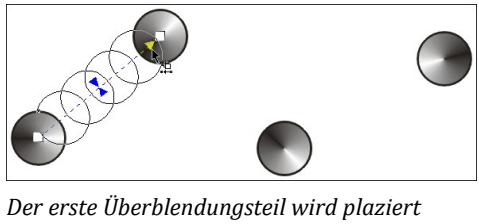
Wir verwenden für unser Beispiel vier Kreise, die mit einem konischen Verlauf gefüllt sind. Damit es etwas spannender wird, haben wir den Winkel der Verläufe jeweils variiert. Gehen Sie nun in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Plazieren Sie die vier Kreise an den Stellen, wo bei der Überblendungsgruppe die Richtungsänderung stattfinden soll.



Die vier plazierten Kreise

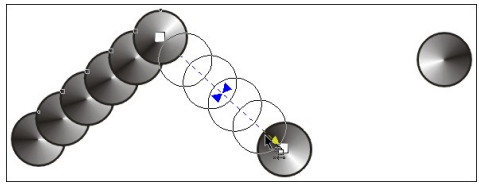
2. Plazieren Sie nach dem bekannten Verfahren die erste Überblendung. Während des Plazierens können Sie an der Vorschau das spätere Ergebnis beurteilen. Wir haben vier Schritte für die Überblendung eingestellt.



Der erste Überblendungsteil wird plaziert

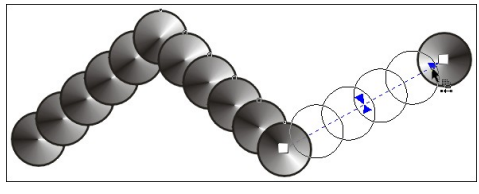
3. Setzen Sie nun am Endobjekt der ersten Überblendung die nächste Überblendung an, und verbinden Sie sie mit dem nächsten Objekt. Achten Sie darauf, daß über dem ersten Objekt kein Fadenkreuz zu sehen ist, sonst

verschieben Sie das Endobjekt des ersten Teilstücks, anstatt die nächste Teilstrecke zu koppeln.



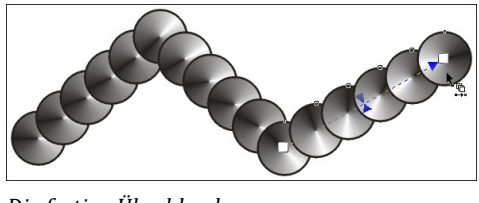
Die zweite Teilstrecke

3. Dieser Vorgang wird nun auch beim nächsten Teilstück wiederholt, wie es das nächste Bild zeigt.



Das letzte Teilstück

4. Nach dem Loslassen der Maustaste, wird die Überblendung fertiggestellt. Alle Teilstrecken sind nun miteinander verbunden.



Die fertige Überblendung

5. Den Aufbau der neuen Überblendungsgruppe erkennen Sie im *Objekt-Manager*. Dort sehen Sie die vier Kontrollellipsen. Vorteil dieses Verfahrens ist auch die Tatsache, daß es sich bei den Kontrollelementen nicht um Kurvenobjekte handelt.

Die neue Überblendungsgruppe im Objekt-Manager

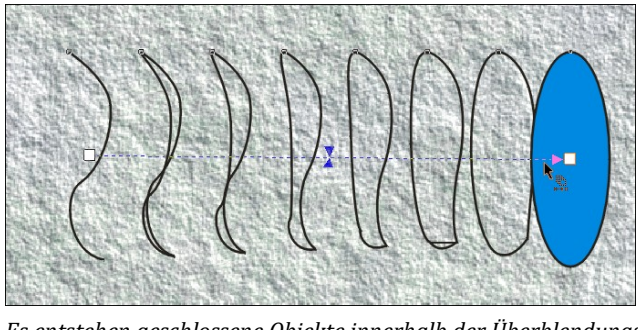
Offene Pfade

Bisher haben wir immer zwei geschlossene Objekte ineinander überblendet. Dies ist auch die sinnvollste Aufgabenstellung. Sie können allerdings durchaus auch ein offenes und ein geschlossenes Objekt überblenden.

Nehmen wir für ein Beispiel die folgenden Objekte. Im nächsten Bild haben wir links eine Bézier-Kurve mit vier Knotenpunkten gezeichnet, rechts eine Ellipse, die ja auch vier Knotenpunkte besitzt. Der Ellipse ist eine Füllung zugewiesen. Natürlich gibt es bei der offenen Linie keinen Sinn sie zu füllen.

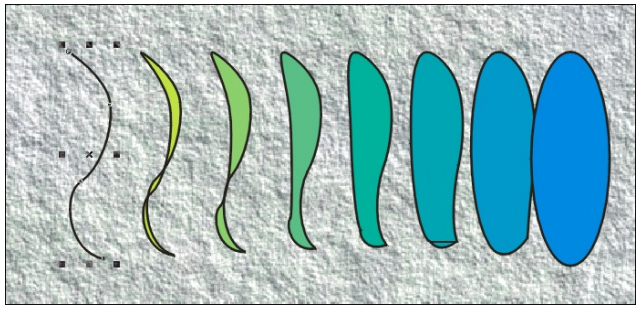
Zwei unterschiedliche Objekte zum Überblenden

Überblenden Sie nun die beiden Objekte, entstehen automatisch bei der Überblendungsgruppe lauter geschlossene Objekte. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Es entstehen geschlossene Objekte innerhalb der Überblendungsgruppe

Wenn Sie nun den offenen Pfad ebenfalls füllen, erhalten Sie automatisch gefüllte Überblendungsobjekte. Sie sehen dies im nächsten Bild. Das linke Kontrollelement erscheint noch immer ungefüllt.



Gefüllte Überblendungsobjekte

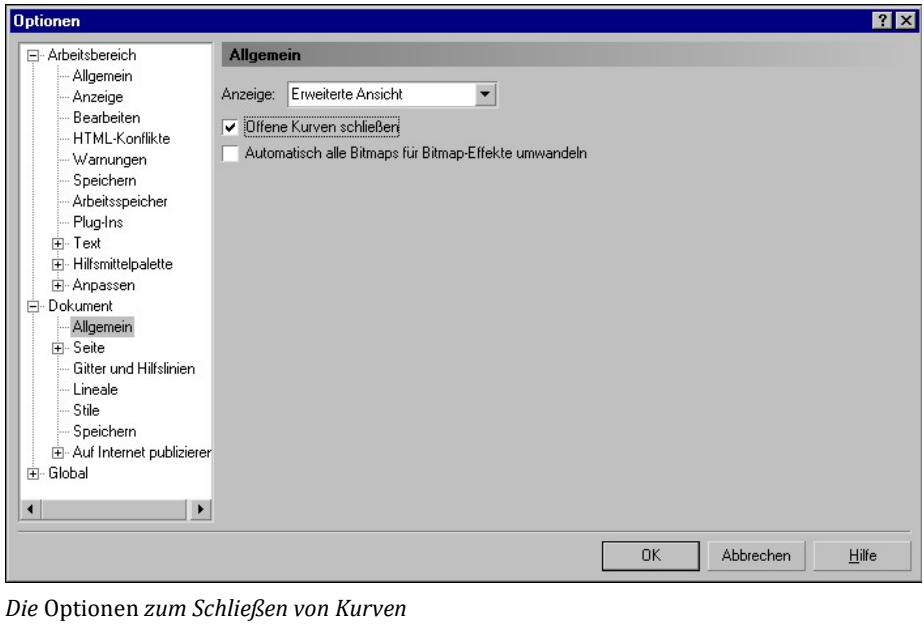
Optionen beachten

Bei dieser Aufgabenstellung müssen Sie allerdings aufpassen. Ihr Ergebnis muß nicht unbedingt so aussehen, wie unser Beispiel.

Sie wissen ja, daß offene Pfade ebenfalls gefüllt werden können. Dazu muß allerdings in den *Optionen* – die mit Strg + J aufgerufen werden – in der Kategorie *Dokument/Allgemein* die Funktion *Offene Kurven schließen* eingeschaltet sein.

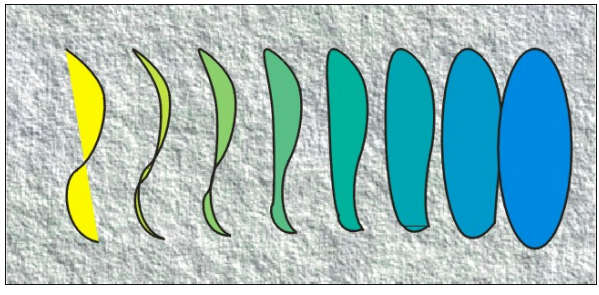
Sie sehen diese Einstellung im folgenden Bild. Das dort gezeigte Dialogfeld zeigt übrigens, daß sich die neuen, komprimierten Dialogfelder und Rollup-Menüs nicht auf alle Bereiche beziehen.

Bleibt zu hoffen, daß die CorelDRAW-Version, die uns vorliegt, nicht mit der Version identisch ist, die letztendlich an den Käufer gelangt...



Die Optionen *zum Schließen von Kurven*

Das Ergebnis, das Sie bei eingeschalteter Option erhalten, mag bei anderen Aufgabenstellungen korrekt sein, in unserem Überblendungsbeispiel entsteht ein falsches Bild – wie Sie nachfolgend sehen. Hier ändert sich nämlich nur das erste Kontrollelement.



Ein gefüllter Pfad

Nur für's Dokument

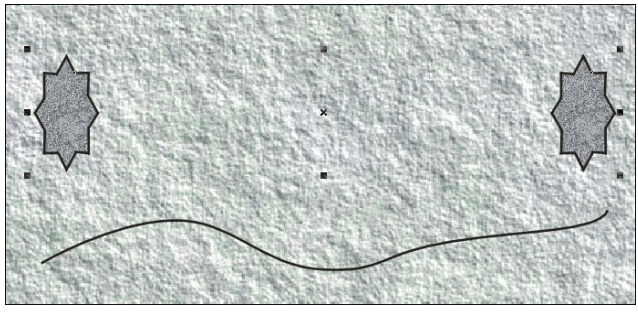
Da die gezeigte Option in der Kategorie *Dokument* untergebracht ist, beziehen sich die Einstellungen nur auf das aktuelle Dokument. Sie können daher die Option wirklich nur in dem Dokument einschalten, in dem sie wirklich benötigt wird.

An Strecken ausrichten

Bei der Überblendung gibt es noch eine Option: Sie können eine fertiggestellte Überblendung an einem Pfad entlang ausrichten.

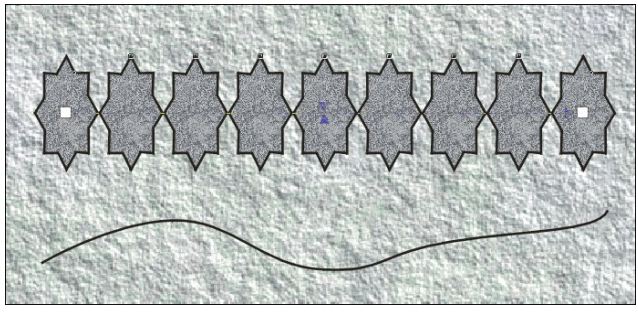
Es ist merkwürdig, daß Sie diese Option nur über das *Überblenden*-Rollup-Menü aufrufen können. Sie rufen dieses Rollup entweder im Menü *Effekte* oder per Tastenkürzel B auf. Logischer wäre, wenn auch diese Option in der Eigenschaftsleiste aufgerufen werden könnte. Das altertümliche Rollup-Menü könnten Sie sich dann nämlich sparen.

Erstellen wir uns zunächst eine geeignete Vorlage. Dazu konstruieren wir ein Achteck, das wir anschließend duplizieren. Außerdem erstellen wir mit dem *Bézier*-Werkzeug einen offenen Pfad:



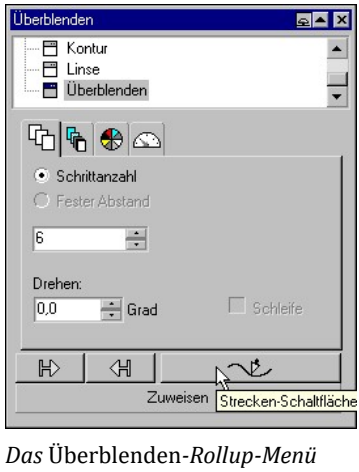
Die Vorlage

Die beiden Achtecke überblenden wir nun in sieben Schritten. Danach muß die Überblendung markiert bleiben.



Die Überblendungsgruppe

Rufen Sie nun das Rollup-Menü auf, und wechseln Sie auf die letzte Registerkarte. Im nächsten Bild sehen Sie den Mauszeiger über der benötigten Option im Rollup-Menü.

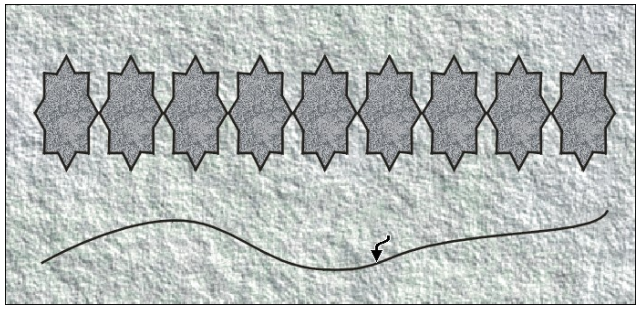


Das Überblenden-*Rollup-Menü*

Über die gezeigte Schaltfläche wird das folgende Menü geöffnet. Wählen Sie dort die erste Option.

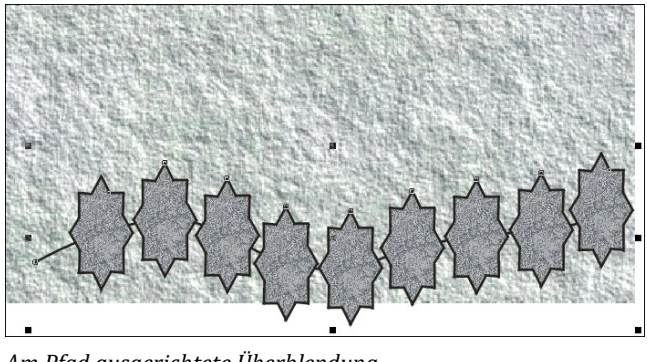
Das Optionen-Menü

Danach erscheint im Bild ein gekrümmter Mauszeiger, mit dem Sie auf den Pfad klicken müssen, an dem die Überblendung ausgerichtet werden soll. Wundern Sie sich nicht, wenn zunächst erst einmal nichts weiter passiert. Sie haben nämlich bisher nur den Pfad bestimmt – mehr nicht.



Festlegen des Pfads

Erst wenn Sie im Rollup-Menü die *Zuweisen*-Schaltfläche drücken, wird die Überblendung an die Bézier-Kurve angepaßt, wie es das nächste Bild zeigt. Die Ausrichtung erfolgt in der Höhe zentriert zum Pfad. Da in unserem Bild die Kurve ziemlich tief plaziert wurde, entsteht das unglückliche Zwischenergebnis.



Am Pfad ausgerichtete Überblendung

Die Überblendungsgruppe richten wir nun zentriert zum Untergrundobjekt aus. Sie sahen im vorangegangenen Bild, daß die Überblendungsgruppe links noch Abstand zum Pfad hat.

Gleichmäßiges Verteilen der Objekte

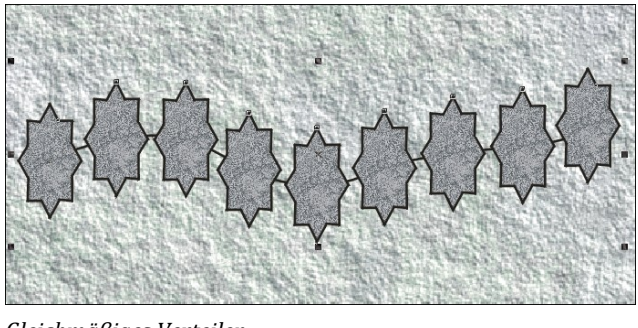
Um die Überblendungsobjekte gleichmäßig auf dem Pfad zu verteilen, müssen Sie auf die erste Registerkarte des Rollup-Menüs wechseln. Dort finden Sie die

Option *Entlang gesamter Strecke überblenden.* Markieren Sie dieses Optionsfeld. Bedenken Sie aber, daß Sie erst die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken müssen, bevor die Einstellung auf die Überblendungsgruppe übertragen wird.

Diese Funktion gibt es übrigens auch im *Optionen*-Menü der Eigenschaftsleiste.

Die erste Überblendungsgruppe

Beim Verteilen wird beim ersten und letzten Objekt das Zentrum auf dem Knotenpunkt des Pfades plaziert. Die Abstände der anderen Überblendungselemente werden so verändert, daß sich eine gleichmäßige Aufteilung ergibt. Das Ergebnis zeigt das folgende Bild.



Gleichmäßiges Verteilen

Keine Rücknahme

Wenn Sie die Option wieder deaktivieren, und das Ergebnis zuweisen, werden die alten Abstände nicht wieder hergestellt. Dies erreichen Sie nur durch Verschieben der Kontrollelemente.

Verschieben auf dem Pfad

Nach der Koppelung mit einer Kurve können die Kontrollelemente noch immer verschoben werden – allerdings ist das Verschieben nur auf dem Pfad möglich. Eine Abstandsänderung zum Pfad läßt sich damit also nicht erreichen.

Abstand steuern

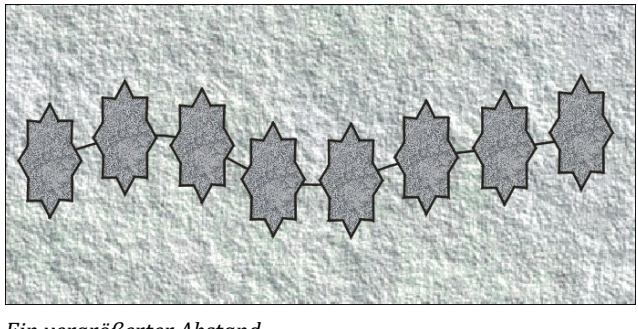
Im Rollup-Menü gibt es eine weitere Option: *Fester Abstand*, die allerdings auch über die Eigenschaftsleiste zu erreichen ist. Sie können nämlich alternativ zur Angabe der Schritte die Überblendung auch steuern, indem Sie den Abstand der Objekte vorgeben. Dazu darf aber die Option *Entlang gesamter Strecke überblenden* nicht aktiv sein.

Sie sehen die Optionsfelder der Eigenschaftsleiste im nächsten Bild. Diese Schaltflächen können nur dann aktiviert werden, wenn Sie eine Überblendungsgruppe markiert haben, die mit einer Strecke gekoppelt wurde.

Im linken der beiden folgenden Bilder ist die Schrittanzahl aktiviert, im rechten Teil die Abstandswahl. Nach dem Wechsel der Modi wird dort automatisch der aktuelle Abstand als Vorgabewert eingetragen.

Steuerung der Schrittanzahl oder des Abstands

Beim folgenden Bild haben wir den Wert erhöht. Sie sehen, daß nun ein Objekt weniger auf dem Pfad zu sehen ist. Reduzieren Sie den Wert, werden entsprechend mehr Objekte eingefügt.



Ein vergrößerter Abstand

Unsichtbarer Pfad

Entfernen Sie die Kontur der Kurve, um den Pfad „unsichtbar“ zu machen. So bleibt die Überblendungsgruppe dennoch mit dem Pfad verbunden.

9.2 Die Interaktive Hülle

Mit diesem interessanten Effekt definieren Sie einen Bereich, in den Objekte oder Gruppen eingeschlossen werden. Effektgruppen – wie zum Beispiel die gerade

beschriebene Überblendungsgruppe – lassen sich aber nicht mit einer Hülle versehen.

Die Hülle wird über Knotenpunkte verformt – ähnlich wie bei allen anderen Kurvenobjekten. Entsprechend der Verformung der Hülle wird deren Inhalt ebenfalls verzerrt dargestellt.

Daß dieser Effekt nun als interaktives Werkzeug vorliegt, hat keine großartigen Auswirkungen. Sie ersparen sich dabei lediglich den Aufruf des Rollups – das auch mit der Tastenkombination Strg + F7 geöffnet werden kann. Außerdem reicht der Aufruf dieses Werkzeugs aus, um eine neue Hülle um das Objekt zu plazieren.

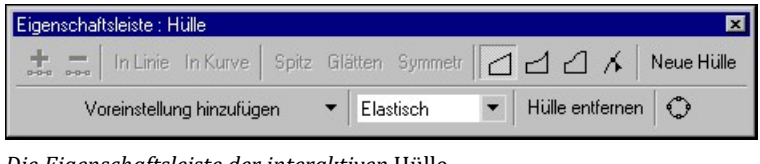
Hüllenobjekte können verschachtelt werden. Das bedeutet, daß Objekte, die eine Hülle besitzen eine weitere Hülle erhalten können. Diese Funktion ist auch interessant, wenn Sie ein Hüllenobjekt gemeinsam mit weiteren „hüllenlosen" Objekten verformen wollen. Diese Verschachtelungen lassen sich nacheinander mit der Funktion *Effekte/Hülle entfernen* wieder aufheben.

Ein Beispiel

Für unsere Beispiele haben wir folgende Vorlage erstellt. Schriftzüge bieten sich zum Verzerren sehr gut an. So lassen sich zum Beispiel außergewöhnliche Logos erstellen. Als Schrifttype haben wir die „Futura Black BT" gewählt.

Die Vorlage

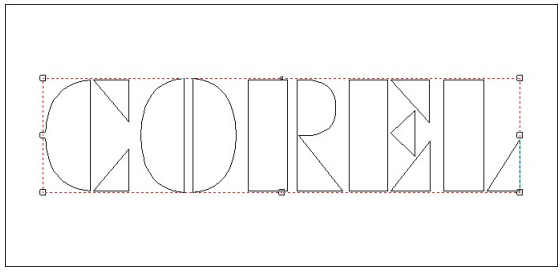
Nach dem Aufruf des Werkzeugs sehen Sie in der Eigenschaftsleiste nur wenige aktivierte Schaltflächen.



Die Eigenschaftsleiste der interaktiven Hülle

Wenn beim Aufruf des Werkzeugs kein Objekt markiert war, reicht ein Klick auf das gewünschte Objekt aus, um dort eine neue – zunächst unverformte – Hülle zu plazieren. Bei markierten Objekten wird sofort eine neue Hülle erstellt.

Um die Auswirkungen der Hülle betrachten zu können, ist unsere gestaltete Vorlage natürlich gänzlich ungeeignet, da die Texturen beim Betrachten der Knotenpunkte stören. Deshalb schalten wir zunächst den Darstellungs-Modus auf die *Umriß*-Ansicht um. Wie das folgende Bild zeigt, ist nun die gestrichelte Hülle – die den Schriftzug umgibt – und deren Knotenpunkte gut erkennbar.



Der Umriß-*Modus*

In der Eigenschaftsleiste sehen Sie vier Symbole nebeneinander, mit denen Sie den Modus der Verzerrung einstellen können.

Die ersten drei Schaltflächen begrenzen die Verzerrungsmöglichkeiten auf bestimmte Formen, mit der vierten Schaltfläche sind freie Verformungen möglich. Sehen wir uns die Verzerrungsmöglichkeiten genauer an.

Stellen Sie zunächst den ersten Modus ein. Auf der gestrichelt dargestellten Hülle sehen Sie acht Knotenpunkte, an denen Sie die Hülle verziehen können. Markierte Knotenpunkte erkennen Sie daran, daß sie kleiner angezeigt werden. Ziehen Sie dann den Knotenpunkt an eine neue Position. Die Verzerrung der Hüllenform können Sie an der angezeigten Vorschau erkennen. Mit der Hülle verformt sich auch gleichzeitig der darin enthaltene Schriftzug.

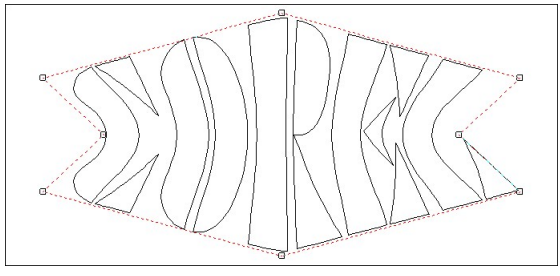
Beim ersten Modus werden die Knotenpunkte nach dem Verschieben gerade mit den angrenzenden Knotenpunkten verbunden.

Tastenkürzel

Wenn Sie beim Verziehen eines Knotenpunkts die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt spiegelbildlich mit verschoben. Bei gedrückter Strg-Taste verschiebt sich der gegenüberliegende Knotenpunkt in derselben Richtung mit.

Mit Hilfe der Tastenkürzel haben wir die beiden horizontalen Knotenpunkte nach außen, die beiden vertikalen nach innen verzogen. Dabei lassen sich die Knotenpunkte nur horizontal oder vertikal bewegen.

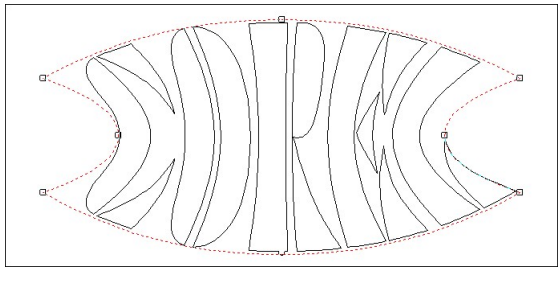
Unsere Verzerrung führte zum folgenden Ergebnis. Beachten Sie neben dem verzerrten Schriftzug auch die neue Form der Hülle.



Die gerade Hüllenform

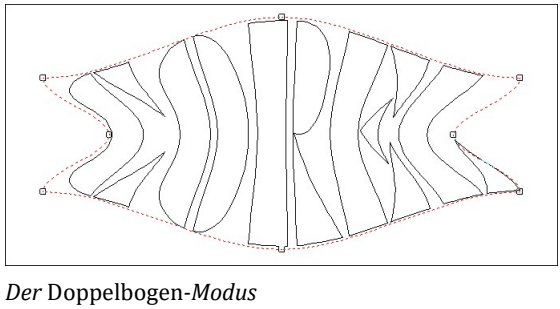
Beim *Einzelbogen*-Modus können die Knotenpunkte ebenfalls nur beschränkt bewegt werden. Nach dem Plazieren werden die Knotenpunkte mit einer geschwungenen Kurvenform miteinander verbunden.

Beim nächsten Bild haben wir wieder die gegenüberliegenden Seiten mit Hilfe der Tastenkombination gleichmäßig nach innen und außen verschoben. Damit ergibt sich folgende Hüllenform:



Der Einzelbogen-*Modus*

Der *Doppelbogen*-Modus unterscheidet sich vom zuvor gezeigten dadurch, daß die Knotenpunkte hier mit einer gegenläufig geschwungenen Linie verbunden werden. Damit erhält die Kurvenform ein harmonischeres Aussehen. Bei ähnlicher Verformung wie im letzten Bild entsteht ein gänzlich anderes Ergebnis – wie das nächste Bild belegt:

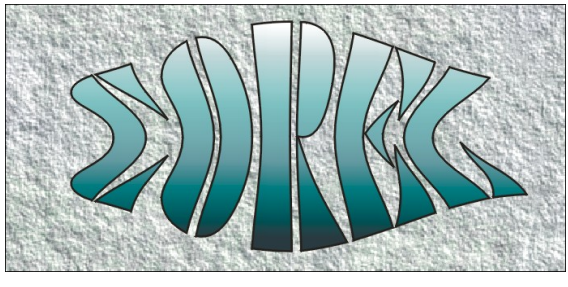


Der Doppelbogen-*Modus*

Das erste Ergebnis

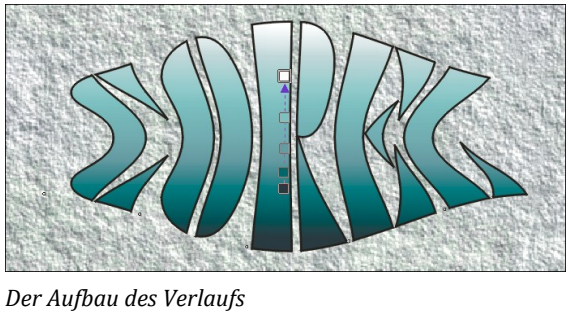
Die Vorschauansichten eignen sich natürlich für die Bearbeitung besonders gut. Richtig spannend wird es aber erst, wenn Sie nun wieder in den erweiterten Ansichtsmodus umschalten. Das Ergebnis ist nun mit allen Füllungen zu sehen.

Klar, daß der Verlauf des Schriftzuges immer noch ein linearer Verlauf ist – er paßt sich nicht der Form der Hülle an. Kann er ja auch nicht, da CorelDRAW „krumme“ Verläufe nicht unterstützt. Aber ansonsten sieht das Ergebnis doch ganz nett aus. Auf jeden Fall sind solche Verzerrungen ungewöhnlich. Insofern können Sie „Eindruck schinden“, wenn Sie Schriften mit Hüllen verzerren.



Das verzerrte Ergebnis

Wie der Verlauf verändert wurde, können Sie gut erkennen, wenn Sie das Hüllenobjekt mit dem *Interaktiven Füllungs*-Werkzeug aufrufen. Im folgenden Bild sehen Sie, daß automatisch ein Randabstand eingefügt wird, um das Aussehen des Verlaufs auch nach der Verzerrung in etwa zu erhalten.



Der Aufbau des Verlaufs

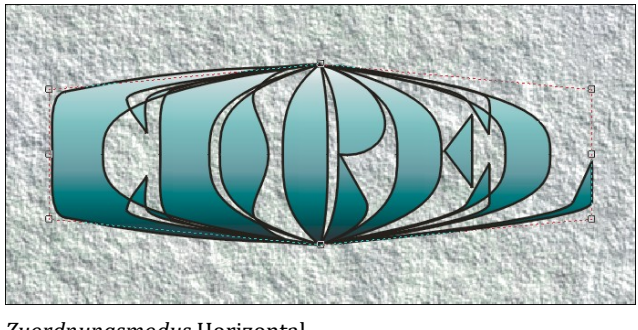
Im *Hüllen*-Rollup-Menü, das auch mit der Tastenkombination Strg + F7 aufgerufen wird, können Sie die Option *Linien beibehalten* aktivieren. Sie sehen das Rollup im nächsten Bild.

Das Hüllen-*Rollup*

Haben Sie diese Option eingeschaltet, bleiben alle senkrechten Linien trotz Umformung senkrecht. Alle Kurven werden aber nach wie vor verformt. Um die Option auf die Hülle zu übertragen, müssen Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche aktivieren.

Die aktivierte Option Linien beibehalten

Im *Zuordnungsmodus*-Listenfeld legen Sie fest, wie sich die Knotenpunkte des eingeschlossenen Objekts an die Hülle anschmiegen. Nachfolgend nehmen wir anstatt des *Elastischen* Modus einmal den Modus *Horizontal,* um die Unterschiede zu erkennen. In den meisten Fällen werden Sie mit dem elastischen Modus die besten Ergebnisse erzielen.

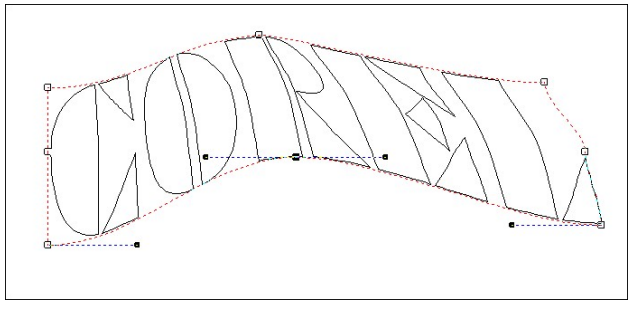


Zuordnungsmodus Horizontal

Die freie Hülle

Am flexibelsten ist die freie Hülle, die über die vierte Modus-Schaltfläche zu erreichen ist. Damit können Sie die Hüllenform frei verzerren. Hier gibt es keine Begrenzungen mehr beim Verziehen der Knotenpunkte. Außerdem läßt sich die Form der Kurve frei festlegen.

Im nachfolgend gezeigten Bild ist der mittlere, untere Knotenpunkt markiert. An den Stützpunkten wird die Form der Kurve verändert.



Eine freie Hüllenform

Mehrere Knoten verziehen

Wenn Sie mit einem Rahmen mehrere Knotenpunkte auswählen, können diese gleichzeitig verzogen werden. Dies gilt aber nur für den freien Modus.

Im freien Modus finden Sie in der Eigenschaftsleiste Funktionen zum Einfügen und Löschen neuer Knotenpunkte. Außerdem können Sie hier die Art jedes einzelnen Knotens festlegen. So kann der Knoten zum Beispiel spitz oder symmetrisch sein – zudem kann eine Strecke eine Linie oder eine Kurve darstellen.

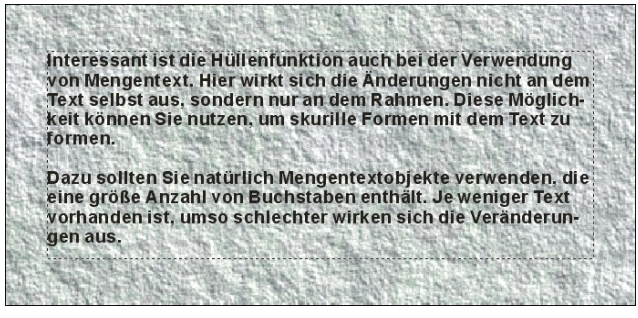
Die Eigenschaftsleiste der Hülle beim freien Modus

Mengentext-Hüllen

Interessant ist die Hüllenfunktion auch bei der Verwendung von Mengentext. Hier wirkt sich die Änderung nicht auf den Text selbst aus, sondern nur auf den Rahmen. Diese Möglichkeit können Sie nutzen, um skurrile Formen mit dem Text zu formen.

Dazu sollten Sie natürlich Mengentextobjekte verwenden, die eine größere Anzahl von Buchstaben enthalten. Je weniger Text vorhanden ist, um so schlechter wirken sich die Veränderungen aus.

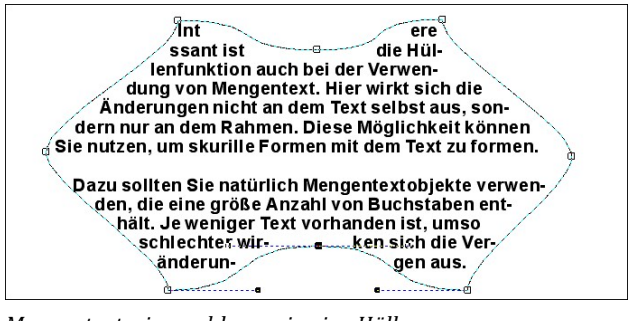
Es ist praktisch, daß der Text auch nach dem Einschließen in einer Hülle noch als Text bearbeitet werden kann. Für ein Muster verwenden wir das folgende Mengentextobjekt:



Ein Mengentextobjekt ohne Hülle

Beim Verzerren kann es zu unglücklichen Wortfragmenten kommen, wenn zu wenige Buchstaben an eine Position des Rahmens passen. Klar, daß hier keine Trennung erfolgt – es handelt sich ja nicht um einen Zeilenwechsel.

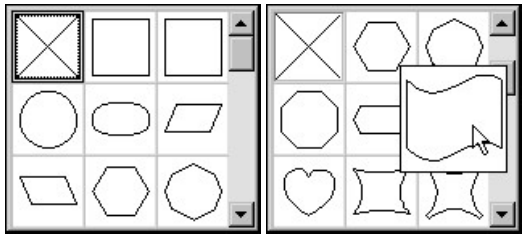
So ist bei unserer Verzerrung im nächsten Bild zu sehen, daß gerade in der ersten Zeile eine Form entsteht, bei der der Text nur schwer zu lesen ist, da die Zeile „zerrissen“ wurde.



Mengentext, eingeschlossen in eine Hülle

Voreinstellungen

In der Eigenschaftsleiste und im Rollup-Menü gibt es eine Schaltfläche mit der Sie das folgende Voreinstellungenfeld öffnen. Wenn Sie auf eines der Felder klicken, wird eine etwas größere Darstellung zur besseren Orientierung angezeigt – so wie Sie es im rechten Teil der Abbildung sehen.



Das Voreinstellungenfeld

Im nächsten Bild haben wir eine der Voreinstellungen angewendet. Es handelt sich dabei um eine freie Form, die wie gewohnt weiter bearbeitet werden kann. Mit den Voreinstellungen können Sie sich einige Arbeit ersparen, da dort interessante Formen vorgegeben werden.

Eine vorgegebene Hülle

Addition

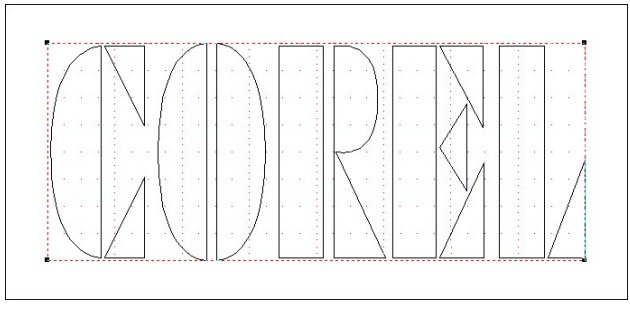
Nach der Auswahl wird diese Hülle dem ausgewählten Objekt zugewiesen. Besaß dieses Objekt bereits eine Hülle, wird diese nicht verändert, sondern eine weitere hinzugefügt.

Hülle entfernen

Einmal plazierte Hüllen können Sie entweder mit der Funktion *Effekte/Hülle entfernen* oder über die entsprechende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste wieder entfernen.

9.3 Die Perspektive

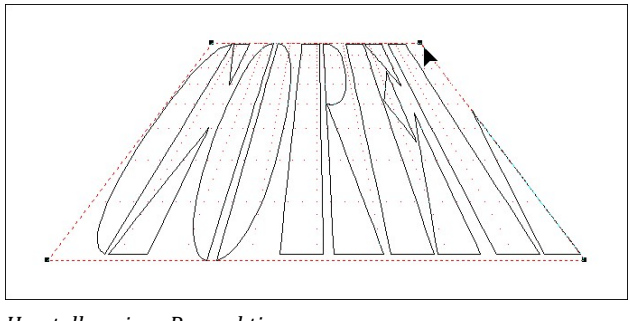
Dieser Effekt ist der Hülle sehr nah verwandt. Er liegt nicht als interaktives Werkzeug vor, sondern kann nur über das *Effekte*-Menü aufgerufen werden. Es gibt keine weiteren Einstellungsoptionen über die Eigenschaftsleiste oder ein Rollup-Menü. Nach dem Aufruf wird das markierte Objekt mit einem Gitter überdeckt, das der Orientierung dient.



Das ausgewählte Objekt nach dem Aufruf der Perspektiv-*Funktion*

Das Bearbeiten der Perspektiv-Hülle erfolgt mit dem *Form*-Hilfsmittel, zu dem automatisch nach dem Aufruf der Funktion gewechselt wird.

Halten Sie beim Verziehen der Knotenpunkte die Strg-Taste gedrückt, ist nur eine vertikale oder horizontale Bewegung möglich. Beim zusätzlichen Drücken der Umschalt-Taste wird auch der zweite Knotenpunkt auf der betreffenden Seite mitbewegt – wie es das nächste Bild zeigt.



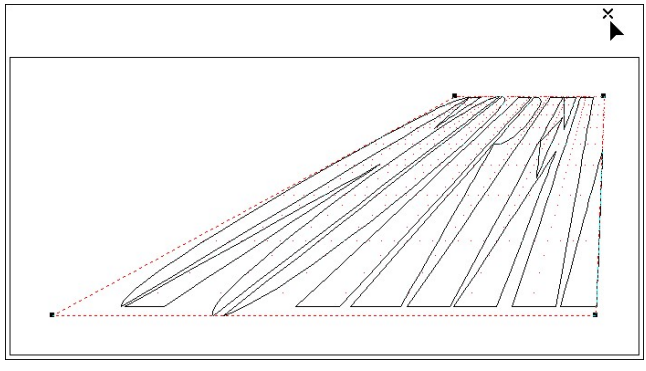
Herstellen einer Perspektive

Fluchtpunkte

Perspektivische Darstellungen beruhen auf der Tatsache, daß sich alle vertikalen Linien in einem Punkt – dem Fluchtpunkt – treffen. Diese Art der Darstellung wird Einpunkt-Perspektive genannt. Sie können die perspektivische Darstellung auch verändern, indem Sie den Fluchtpunkt auf eine neue Position schieben. Bei dieser Darstellungsart bleiben alle waagerechten Linien waagerecht, wie Sie im folgenden Bild sehen.

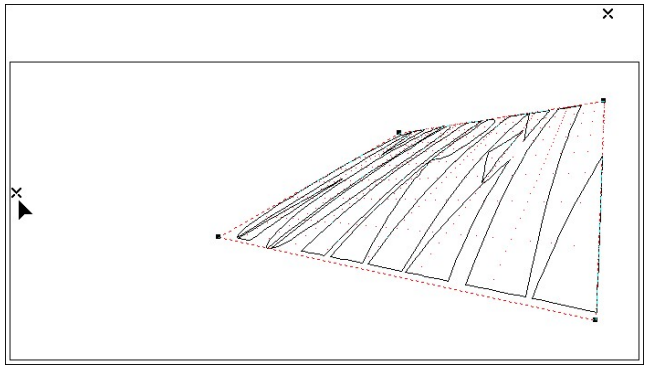
Wo ist er?

Falls Sie den Fluchtpunkt zunächst nicht sehen, liegt das daran, daß er sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet. Verkleinern Sie die Darstellungsgröße, bis der Fluchtpunkt zu sehen ist.



Die Einpunkt-Perspektive

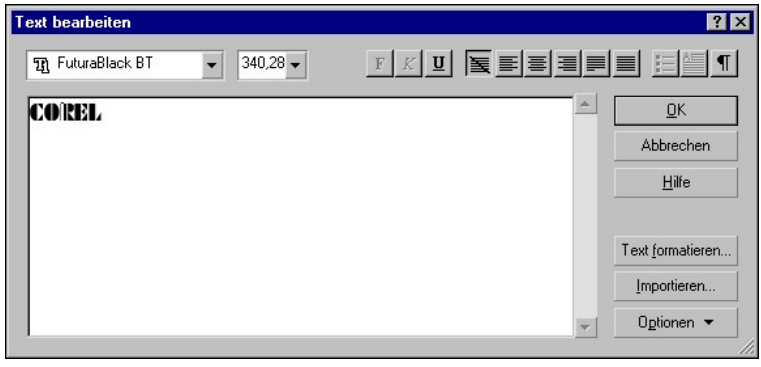
Wenn auch die waagerechten Linien verzerrt werden, spricht man von einer Zweipunkt-Perspektive. Auch der zweite Fluchtpunkt kann direkt verschoben werden. Sie sehen ihn im nächsten Bild links.



Die Zweipunkt-Perspektive

Editieren des Textes

Der in der Perspektive eingeschlossene Text bleibt editierbar. Allerdings wird er nun nicht mehr auf der Arbeitsfläche bearbeitet, sondern in dem gesonderten Dialogfeld, das automatisch geöffnet wird, wenn Sie den Text einer Perspektiv-Hülle bearbeiten wollen.



Bearbeiten eines Textes innerhalb einer Perspektiv-Hülle

Auch beim *Perspektiv*-Effekt können mehrere Effekte nacheinander angewendet werden, die über das *Effekte*-Menü auch nacheinander wieder aufgehoben werden können.

9.4 Die Interaktive Extrusion

Sehr nützlich ist die Neuerung in der aktuellen CorelDRAW-Version, daß nun auch der *Extrusions*-Effekt als interaktives Werkzeug vorliegt, da dessen Verwendung bislang doch recht umständlich gewesen ist.

Mit dem neuen Werkzeug lassen sich die extrudierten Objekte wesentlich leichter erzeugen.

Mit diesem Effekt können Sie „Pseudo“-3D-Objekte erzeugen. Es handelt sich dabei nicht etwa um „echte“ 3D-Modelle, wie sie zum Beispiel in Corel DREAM 3D erzeugt werden. Die Perspektive entsteht vielmehr durch das Hinzufügen weiterer Objekte.

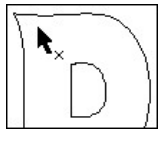
Nach dem Aufruf des Werkzeugs sind in der Eigenschaftsleiste keinerlei Optionen verfügbar. Sie werden erst dann aktivierbar, wenn die Extrusion am Objekt angebracht wurde.

Sehen wir uns die Vorgehensweise nun der Reihe nach an. Dazu verwenden wir die folgende Vorlage. Schriftzüge bieten sich oft zur Verwendung von Extrusionen an – deshalb verwenden wir ein grafisches Textobjekt. Wir benutzten dafür die Schrift „GoudySans Blk BT“.

Wir haben den Schriftzug in der Breite etwas gestaucht – in der Originalversion war der Schriftzug zu breit.

Die Vorlage zum Extrudieren

1. Wenn beim Aufruf des Extrudieren-Werkzeugs kein Objekt markiert ist, zeigt der Mauszeiger das an. Klicken Sie dann auf das zu extrudierende Objekt. Um die Darstellung der Symbole besser beurteilen zu können, haben wir wieder auf den *Umriß*-Modus umgeschaltet.

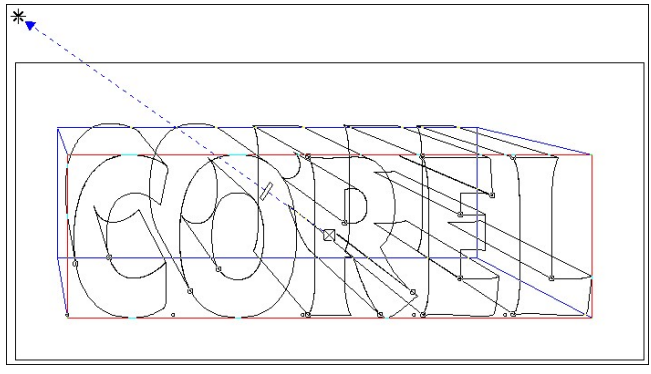


Es ist kein Objekt markiert

2. Der Mauszeiger des folgenden Bildes zeigt die nun mögliche Extrusion an. An welcher Stelle Sie das zu extrudierende Objekt anklicken, ist egal. Die gestrichelte Linie wird später immer im Zentrum plaziert.

Beginn der Extrusion

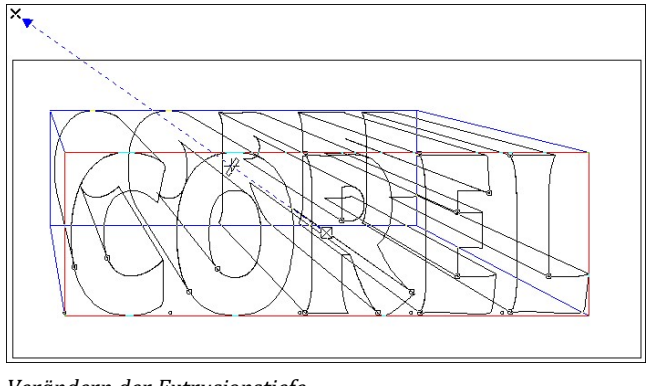
3. Halten Sie nach dem Anklicken die Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger kennzeichnet nun den Fluchtpunkt der perspektivischen Darstellung. Mit dem Verziehen der Maus verändern Sie die perspektivische Darstellung. Ein Kasten – der um das Objekt plaziert wird – zeigt die Auswirkungen der perspektivischen Änderung an. Außerdem sehen Sie während des Aufziehens an der Vorschau wie der Text perspektivisch verzerrt wird. Sie sehen das Bearbeitungsstadium im folgenden Bild.



Die Extrusion während der Bearbeitung

4. Wenn die gewünschte Extrusion erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los. Den Fluchtpunkt können Sie auch nachträglich noch verschieben.

5. Die Tiefe des Objekts läßt sich durch Verziehen des kleinen Rechtecks einstellen, das sich auf der gestrichelten Linie befindet. Wir haben dieses Rechteck nachfolgend in Richtung des Fluchtpunkts verschoben, und damit die Tiefe des Schriftzugs erhöht.



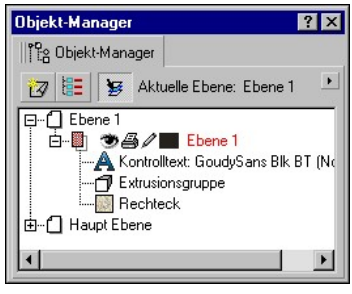
Verändern der Extrusionstiefe

6. Wenn Sie nun auf die *Erweiterte* Ansicht zurückschalten, sehen Sie, daß mit diesen wenigen Arbeitsschritten bereits ein sehr ansehnliches, dreidimensional wirkendes Objekt entstanden ist.

Das erste Ergebnis

Der Aufbau einer Extrusion

Sehen wir uns Anhand der ersten erstellten Extrusion doch einmal an, warum es sich nicht um „echte“ 3D-Objekte handelt. Wie Sie im *Objekt-Manager* sehen, handelt es sich nach der Extrusion um zwei Objekte: Das Kontrollelement und die Extrusionsgruppe. Ändern Sie das Textelement, wird also die Extrusionsgruppe neu erstellt.



Die Extrusionsgruppe im Objekt-Manager

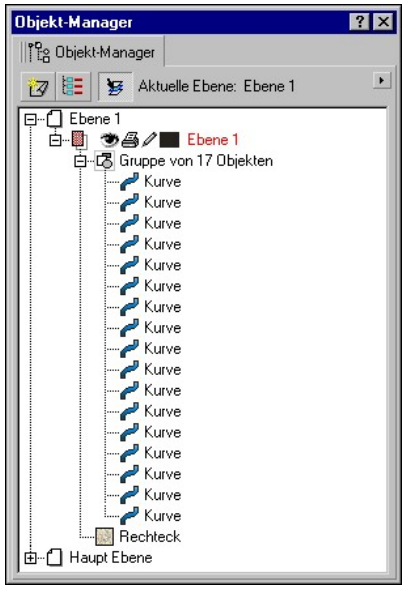
Effektgruppen trennen

Wie jede Effektgruppe kann auch die Extrusion mit dem Befehl *Anordnen/Trennen* aufgelöst werden. Änderungen an den Einstellungen der Extrusionsgruppe sind dann natürlich nicht mehr möglich. Nach dem Trennen erhalten Sie zwei Objekte: Den Schriftzug und die Extrusionsgruppe.

Wenn Sie den Schriftzug löschen, erhalten Sie das folgende Ergebnis. Hier läßt sich schon erahnen, wie die Extrusion aufgebaut ist.

Nach dem Trennen wurde das Textelement gelöscht

Die verbleibende Extrusionsgruppe ist eine normale Gruppe. Wie ein Blick in den *Objekt-Manager* beweist, bestehen Extrusionen aus lauter einzelnen Kurvenobjekten mit unterschiedlichen Füllungen. In unserem Beispiel waren 17 Einzelobjekte notwendig, um die plastische Darstellung zu erreichen.



Die Einzelobjekte der Extrusion

Um es noch mehr zu verdeutlichen, haben wir im folgenden Bild die einzelnen Objekte auseinander geschoben.

Der Aufbau der Extrusionsgruppe

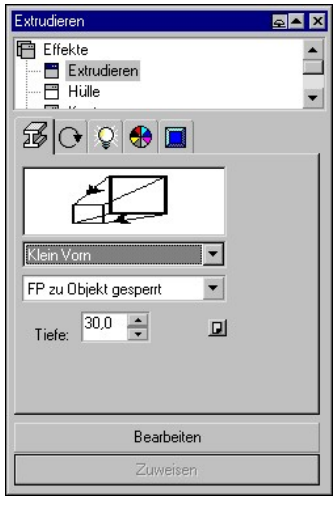
Im Prinzip handelt es sich bei einer Extrusion um ein Makro, bei dem CorelDRAW automatisch die perspektivischen Gegebenheiten berücksichtigt. Mit einigem Arbeitsaufwand können Sie jede Perspektive auch ohne den Extrusionen-Befehl konstruieren.

Der Vorteil des Extrusionen-Effekts besteht darin, daß spätere Änderungen der Perspektive möglich sind. CorelDRAW berechnet die neuen perspektivischen Verhältnisse selbständig.

Nachdem wir nun den Aufbau der Extrusion kennen, wollen wir uns die Optionen ansehen, die in der Eigenschaftsleiste und dem Rollup-Menü zur Verfügung stehen. Das Rollup-Menü können Sie mit der Tastenkombination Strg + E aufrufen.

Die Eigenschaftsleiste der Interaktiven Extrusion

Da in der uns vorliegenden Version viele der Funktionen über die Eigenschaftsleiste nicht, oder nur fehlerhaft funktionierten, wollen wir die Funktionen des Rollup-Menüs verwenden.



Das Extrudieren-*Rollup-Menü*

Auf der ersten Registerkarte können Sie die Art der Perspektive verändern. Je nach Auswahl im oberen Listenfeld können hier merkwürdige Ergebnisse entstehen. So haben wir *Klein vorn* gewählt, um das nächste Bild zu erzeugen.

Das Objekt entspricht der zuvor gezeigten Extrusion, allerdings liegt hier das kleine Objekt vorne, das große hinten. Die Wirkung ist sehr unrealistisch. Sie werden diese Einstellung sicherlich nur selten verwenden.

Der Extrusionstyp Klein vorn

Fluchtpunkt sperren

Im unteren Listenfeld gibt es einige interessante Optionen. Ist die Option *FP zu Objekt gesperrt* aktiv, wird der Fluchtpunkt mit verschoben, wenn Sie das Extrusionsobjekt verschieben. Das hat zur Folge, daß sich das Aussehen der Extrusionsgruppe nicht verändert.

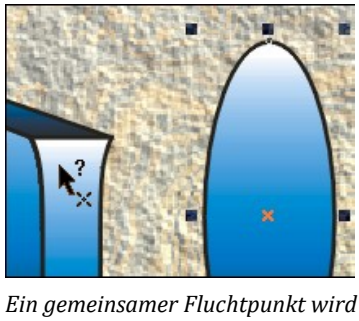
Anders ist dies bei der Option *FP zu Seite gesperrt.* Verschieben Sie dann eine Extrusionsgruppe, bleibt der Fluchtpunkt auf der bisherigen Position. Die perspektivische Darstellung wird also nach dem Verschieben neu errechnet, was zu einem veränderten Aussehen führt.

Wir haben nachfolgend die Extrusionsgruppe bei eingestellter Option nach unten links geschoben.

Ein zur Seite gesperrter Fluchtpunkt

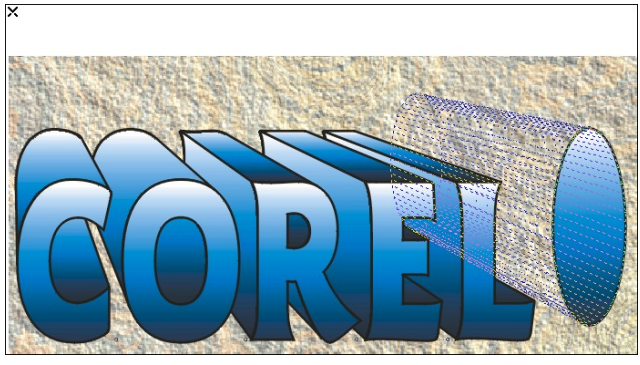
Gemeinsame Fluchtpunkte

Außerdem gibt es in dieser Liste die Option *Fluchtpunkt kopieren,* mit der Sie den Fluchtpunkt einer anderen Extrusionsgruppe kopieren können. Interessanter ist aber die letzte Option. Zum Testen konstruieren wir zunächst ein neues Objekt in dem leeren, rechten Bereich. Dann markieren wir dieses neue Objekt – eine Ellipse – und rufen die Option *Gemeinsamer Fluchtpunkt* auf. Es erscheint ein Mauszeiger mit einem Fragezeichen. Klicken Sie damit das Objekt an, zu dem ein gemeinsamer Fluchtpunkt erzeugt werden soll.



Ein gemeinsamer Fluchtpunkt wird festgelegt

Nachdem Sie auf den Schriftzug geklickt haben, wird das neue Objekt auf den bestehenden Fluchtpunkt ausgerichtet. Sie sehen dies im nachfolgend gezeigten Bild:

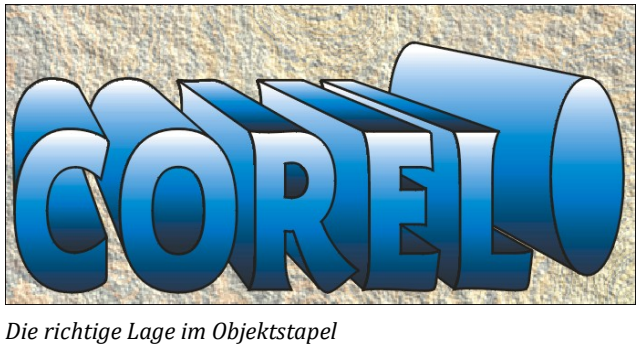


Ein gemeinsamer Fluchtpunkt

Um ein neues Extrusionsobjekt zu erzeugen, müssen Sie aber noch die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken. Dann sehen Sie die folgende Situation. Da die neue Extrusion nach dem Schriftzug konstruiert wurde, liegt sie auch im Objektstapel über ihm, was zu der falschen Darstellung führt:

Eine falsche Lage im Objektstapel

Markieren Sie deshalb die Schriftzug-Extrusionsgruppe und plazieren Sie diese ganz vorne. Dann erhalten Sie eine korrekte Darstellung – wie das nächste Bild belegt.



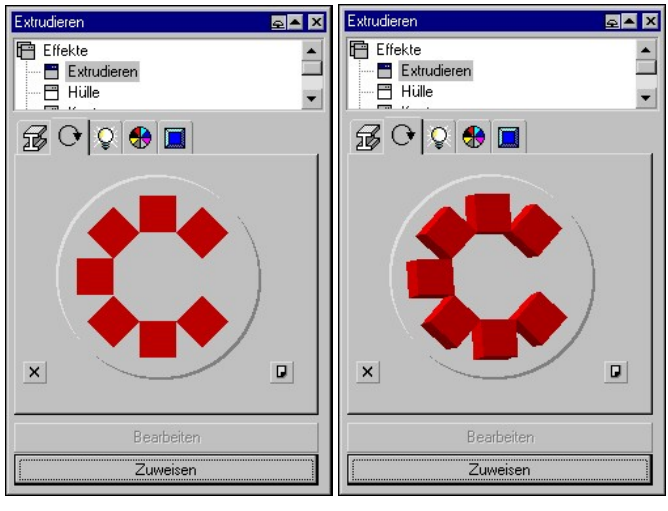
Die richtige Lage im Objektstapel

Auf der zweiten Registerkarte finden Sie ein CorelDRAW-Symbol – eigentlich recht unspektakulär. Dieses Symbol stellt aber mehr dar, als nur Werbung. Wenn Sie nämlich darauf klicken, können Sie die Extrusionsgruppe frei drehen. Leider dreht sich das Originalobjekt nicht mit. Sie müssen erst die *Zuweisen*-Schaltfläche drücken, ehe Sie das Ergebnis beurteilen können.

Nicht in jedem Modus

Falls das Symbol bei Ihnen grau – also nicht aktivierbar – ist, liegt das daran, daß Sie vermutlich auf der ersten Registerkarte nach der letzten Übung noch den Modus *FP zu Seite gesperrt* aktiviert haben.

Im nächsten Bild sehen Sie links das Symbol im Originalzustand. Rechts wurde die Darstellung gedreht.



Die zweite Registerkarte dient zum Verstellen der Ansicht

Mit der rechten Ansicht der letzten Abbildung erreichten wir das folgende Ergebnis. Dazu muß die Einstellung allerdings erst mit der *Zuweisen*-Schaltfläche auf das Objekt angewendet werden.

Veränderte Extrusionsgruppenansicht

Klicken Sie auf das Kreuz-Symbol unten links, um die Einstellung auf den Standardwert zurückzusetzen.

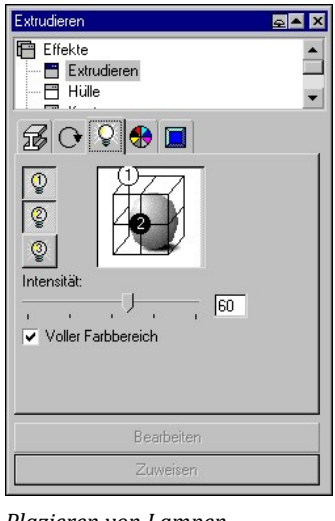
Wenn Sie auf das Papier-Symbol unten rechts klicken, wechselt die Anzeige der Registerkarte in den nachfolgend gezeigten numerischen Modus. Allerdings dürfte es schwierig sein, die richtige Drehung über diese Eingabefelder zu ermitteln.

Numerische Eingabe

Lichter plazieren

Auf der nächsten Registerkarte können Sie bis zu drei „Lichtquellen“ plazieren. Klicken Sie dazu auf eines der Lampen-Symbole. Damit wird das jeweilige Licht aktiviert. Anschließend können Sie die Lampe in dem kleinen Vorschaubild auf einen der Kreuzungspunkte der Gitterlinien plazieren.

Über den Schieberegler geben Sie die Lichtstärke vor. Wir haben für ein Beispiel eine Lampe mit voller Intensität hinter dem Objekt plaziert, eine Lampe mit halber Intensität vor dem Textelement. Die jeweils aktive Lampe wird negativ angezeigt.



Plazieren von Lampen

Mit den zuvor gezeigten Einstellungen erreichten wir das folgende Bild.

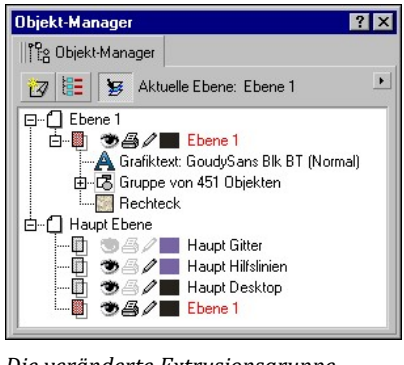
Zwei Lichter wurden plaziert

Wie entstehen denn die Farbverläufe?

Nun echte Lichtquellen kann CorelDRAW natürlich nicht plazieren. Die Wirkung des Lichts wird durch unterschiedliche Farbgebung der einzelnen Objekte erreicht.

Um feststellen zu können, wie die Farbverläufe entstehen, muß das Extrusionsobjekt getrennt werden. Bereits dann erkennen Sie im *Objekt-Manager*, daß sich etwas verändert hat. Auf einmal sind es nämlich 451 Objekte, aus denen die Extrusionsgruppe besteht.

Demnach muß also der Aufbau anders als bei den bisherigen Beispielen sein. Beim „Auseinandernehmen“ hatten wir ja bemerkt, daß dort erheblich weniger Objekte nötig waren.

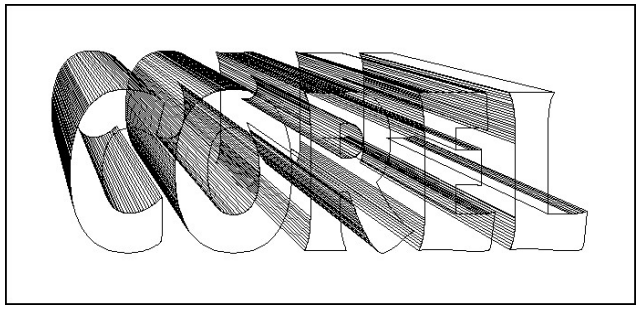


Die veränderte Extrusionsgruppe

Warten

Durch die vielen Objekte dauert auch der Aufbau der Extrusionsgruppe bei der Bildschirmanzeige deutlich länger. Stellen Sie sich also auf einige Wartezeit ein.

Wenn Sie die Ansicht auf den *Umriß*-Modus umschalten, sehen Sie, daß die Tiefe des Objekts nun aus lauter Streifen zusammengesetzt wird. Die einzelnen Objekte weisen dabei unterschiedliche Füllungen auf, wodurch die interessante Farbverlaufswirkung entsteht.



Der Aufbau der Extrusionsgruppe bei plazierten Lichtern

Mit der Option *Voller Farbbereich* können Sie die Qualität der Berechnung verändern. Beim letzten Beispiel war diese Option aktiv. Ist die Option deaktiviert, entsteht eine geringere Qualität bei der Berechnung der Schattierungen.

Die Farbeinstellungen

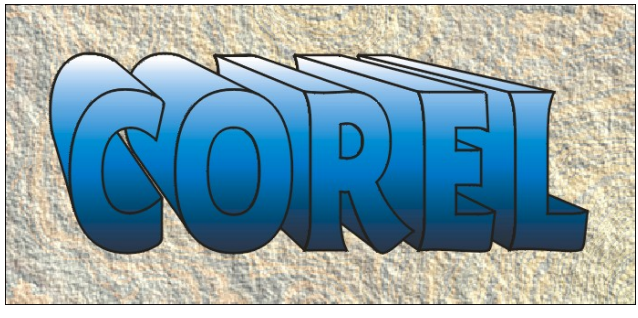
Auf der nächsten Registerkarte stellen Sie ein, wie die Extrusionsgruppe eingefärbt wird.

Mit der Einstellung *Mit Objektfüllung* verwendet CorelDRAW die Füllung des Kontrollelements. Diese Einstellung haben wir bisher verwendet. Bei unserem Beispiel entstand eine gute Wirkung, da wir einen Verlauf als Füllung verwendet hatten. Weniger interessant wäre die Extrusion bei einer einfarbigen Füllung des Kontrollelements.

Die Art der Füllung

Bei einfarbigen Elementen entsteht die perspektivische Wirkung dann nur durch die verzogenen Linien. Wenn Sie Texturen oder Farbverläufe als Füllung des Kontrollelements verwendet haben, können Sie die Zusatzoption *Gewebefüllungen* einschalten.

Wenn die Option eingeschaltet ist, entstehen übergangslose Flächen. Sie sehen diese Auswirkungen beim folgenden Bild. Allerdings hat bei unserem Beispiel das Objekt an Plastizität verloren.



Aktivierte Option Mit Gewebefüllung

Die zweite Option *Vollfüllung* läßt die Angabe eine Farbe zu, die für die Füllung verwendet wird. Auch bei dieser Option leidet die Plastizität des Objekts. Die letzte Option *Schattierung* funktioniert ähnlich, allerdings können Sie hier zwei Farben angeben. Diese werden als Verlauf überblendet.

Abschrägungen

Auf der letzten Registerkarte werden Abschrägungen eingestellt. Geben Sie die Werte entweder in die Eingabefelder ein, oder bestimmen Sie die Höhe und den Winkel der Abschrägung durch Ziehen im Vorschaubild.

Angeben von Abschrägungen

Mit den Werten der vorherigen Abbildung erreichen wir das folgende Ergebnis. Da bei den Abschrägungen kleine Elemente entstehen, haben wir die bisher verwendete, kräftige Kontur entfernt.

Verwenden einer Abschrägung

Aktivieren Sie die Option *Nur Abschrägung zeigen,* wenn die Extrusion ausgeblendet werden soll. Im folgenden Beispiel haben wir diese Option eingeschaltet. Schriftzüge eignen sich für diesen Effekt besonders gut. Sie erhalten damit eine gewisse Eleganz.

Eine Abschrägungsgruppe

Ist diese Option aktiv, zeigt ein Blick in den *Objekt-Manager*, daß dies praktisch ein anderer Effekt geworden ist. Es ist nun keine Extrusionsgruppe mehr, sondern eine Abschrägungsgruppe. Eine „Rückumwandlung“ ist natürlich jederzeit möglich.

Die Abschrägungsgruppe

Abschrägung löschen

Abschrägungen lassen sich nicht einfach mit dem Befehl *Effekte/Effekt löschen* aufheben. Diese Funktion ist nur bei der Extrusionsgruppe aktiv. Die Abschrägung muß durch deaktivieren im Rollup-Menü entfernt werden.

9.5 Die Interaktive Verzerrung

Das *Interaktive Verzerrungs*-Hilfsmittel wollen wir an dieser Stelle nicht beschreiben. Da es sich um einen neuen Effekt handelt, wurde er bereits im ersten Kapitel bei den Neuerungen der aktuellen CorelDRAW-Version ausführlich beschrieben.

Die Verwaltung von Effekten ist – besonders in dieser Version – nicht konsequent. Für den neuen Effekt ist kein Rollup-Menü verfügbar – alle Einstellungen werden über die Optionen der Eigenschaftsleiste verwaltet.

Die Eigenschaftsleiste des Interaktiven Verzerrungs-*Werkzeugs*

Mit den gezeigten Einstellungen erreichten wir das folgende Ergebnis. Interessant ist dabei, daß der Text nach wie vor editierbar ist.

Der verzerrte Schriftzug

Kommentar

Es wäre schön, wenn die Corel-Entwickler die Bedienung der Effekte vereinheitlichen würden. Da die Bedienung über die Eigenschaftsleiste recht praktisch ist, könnte man inzwischen auch ganz auf die Rollup-Menüs verzichten. Momentan ist es ärgerlich, daß nicht alle Effekt-Funktionen über die Eigenschaftsleiste zu erreichen sind.

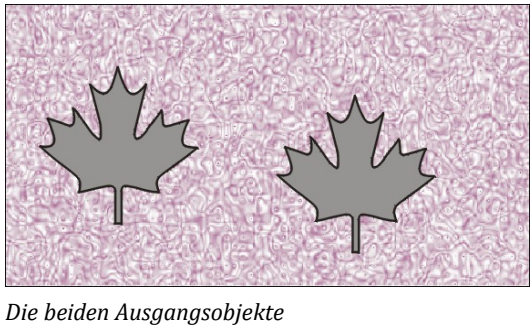
9.6 Kontureffekt

Bei den Schrifteffekten hatten wir bereits ein mögliches Einsatzgebiet von Konturgruppen vorgestellt. Mit diesem Effekt können Sie größere oder kleinere Kopien eines Objekts erstellen, was mit Skalieren nicht möglich ist. Sehen wir uns an, was damit gemeint ist.

Dazu laden wir uns ein Symbol aus der Schrift „Common Bullets“. Von diesem Symbol benötigen wir nun ein Duplikat, das kleiner ist, und dessen Kontur parallel zum Original verläuft. Bei einem Quadrat oder Kreis ist diese Aufgabe durch Skalieren leicht zu lösen. Bei einem unförmigen Objekt – wie in unserem Beispiel – allerdings nicht. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Kontur nicht parallel zum Original verlaufen kann.

Skalieren eines Symbols

Die geforderte Aufgabenstellung läßt sich mit dem Kontureffekt lösen. Für unser Beispiel plazieren wir zunächst zwei identische Objekte auf dem Untergrund. Beide Elemente besitzen dieselbe Füllung und einen dickeren Umriß:



Die beiden Ausgangsobjekte

Nun rufen wir das Rollup-Menü *Kontur* aus dem *Effekte*-Menü auf, das auch mit Strg + F9 zu erreichen ist. In diesem Rollup-Menü gibt es zwei Registerkarten. Auf der ersten wird der Abstand und die Schrittanzahl der Konturen angegeben. Wir verwenden für ein Beispiel die nachfolgend gezeigten Werte:

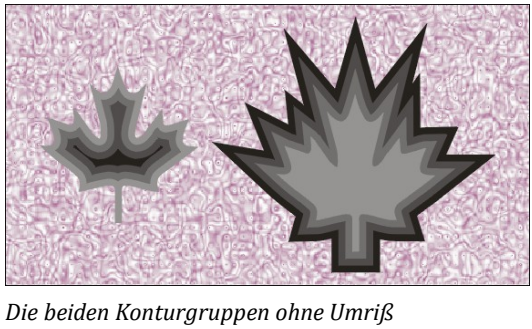
Das Kontur-*Rollup*

Beim folgenden Bild sehen Sie am linken Beispiel die Option *Innen*, beim rechten *Außen*. Sie sehen, daß dabei einmal das unterste Objekt das Original enthält, einmal das oberste. Es wurden jeweils drei neue Objekte eingefügt, die unterschiedlich gefüllt sind.

Ähnlich wie bei einer Überblendung werden die Zwischenobjekte „eingemittet“. Die Farben und Formen verändern sich kontinuierlich.

Zwei Konturgruppen

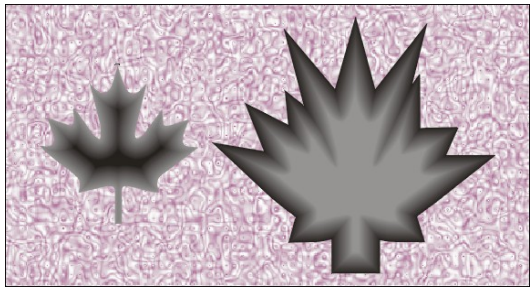
Nachfolgend haben wir von den Kontrollelementen den Umriß entfernt. Auch bei diesem Effekt entstehen zwei Elemente: Das Kontrollelement und die Konturgruppe – Sie kennen das Prinzip schon von dem Überblendungs-Effekt.



Die beiden Konturgruppen ohne Umriß

An diesen Objekten ohne Umriß wollen wir zeigen, wie ähnlich die Objektkonturgruppe der Überblendung ist. Beim nächsten Beispiel haben wir nämlich den Abstand auf 10% reduziert, die Anzahl der Schritte dafür verzehnfacht. Sie sehen im folgenden Bild, daß man nun den Eindruck einer fließenden Überblendung hat.

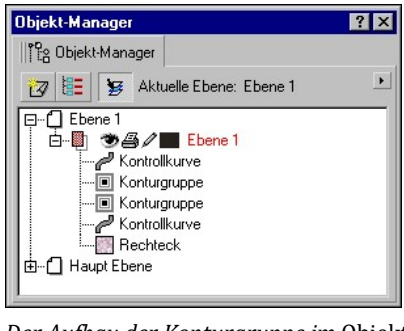
Deshalb läßt sich dieser Effekt auch gut verwenden, um plastische Effekte zu erzielen. Sie sehen schon bei diesem kleinen Beispiel die leicht plastische Wirkung der beiden Objekte.



Viele Schritte erzeugen eine Plastizität

Den Aufbau der Objektgruppe sehen Sie in der nächsten Abbildung des *Objekt-Managers*. Da wir zwei Objekte verwendet haben, gibt es zwei Kontrollkurven und zwei Konturgruppen.

Wie auch bei der Überblendung läßt sich diese Konturgruppe von der Kontrollgruppe trennen, wenn Sie die Funktion *Anordnen/Trennen* verwenden. Anschließend kann die Konturgruppe in ihre einzelnen Elemente aufgelöst werden.

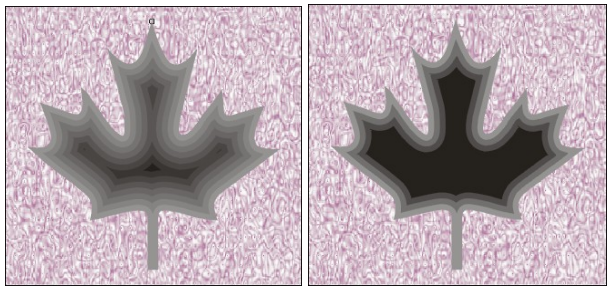


Der Aufbau der Konturgruppe im Objekt-Manager

Eine mögliche Einstellung haben wir noch nicht beschrieben: *Zur Mitte.* Dabei werden anhand des festgelegten Abstands so viele Objekte hinzugefügt, bis die Mitte des Kontrollelements erreicht ist. Eine Schrittanzahl kann deshalb nicht angegeben werden, CorelDRAW ermittelt sie automatisch.

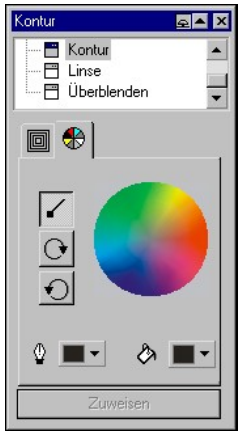
Die Option Zur Mitte

Den Unterschied zur Option *Innen* sehen Sie in den beiden folgenden Bildern. Links ist die Option *Zur Mitte* aktiviert – die Duplikate erstrecken sich bis zum Mittelpunkt des Objekts. Rechts wurde derselbe Abstand angegeben, allerdings wurden hier drei Schritte und die Option *Innen* eingeschaltet.



Die Optionen Zur Mitte *(links) und* Innen

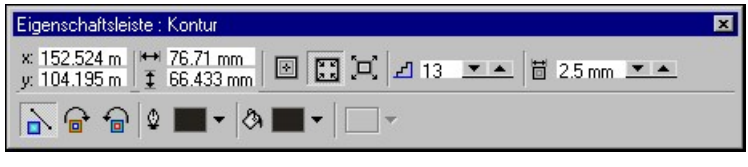
Auf der zweiten Registerkarte wird die Farbe des Endobjekts festgelegt. Dabei werden Umriß- und Füllungsfarbe getrennt eingestellt.



Die zweite Registerkarte

Mit den beiden Farbwerten geben Sie die Attribute des letzten Objekts an. Die dazwischenliegenden Objekte werden entsprechend eingemittet. Bei der Verwendung von Farben können Sie außerdem einstellen, wie der Farbkreis durchlaufen werden soll. Sie kennen diese Funktion bereits aus den *Füllungs*-Optionen.

Alternativ zu den Einstellungen des Rollup-Menüs können Sie die Optionen auch über die Eigenschaftsleiste verstellen:

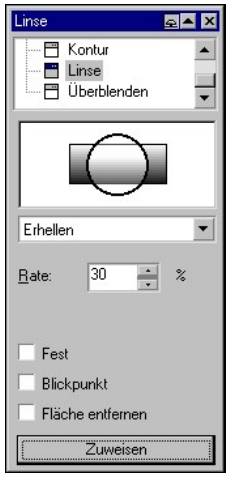


Die Eigenschaftsleiste des Kontur-*Effekts*

9.7 Linsen

Jedes Einzelobjekt kann in CorelDRAW als Linse deklariert werden. Alle Objekte, die sich unterhalb des *Linsen*-Objekts befinden, werden von den Änderungen durch die Linse beeinflußt. Die eigentlichen Objekteigenschaften der untenliegenden Objekte werden allerdings nicht verändert. Sobald die Linse verschoben oder gelöscht wird, wird die Originalansicht des Objekts wieder sichtbar.

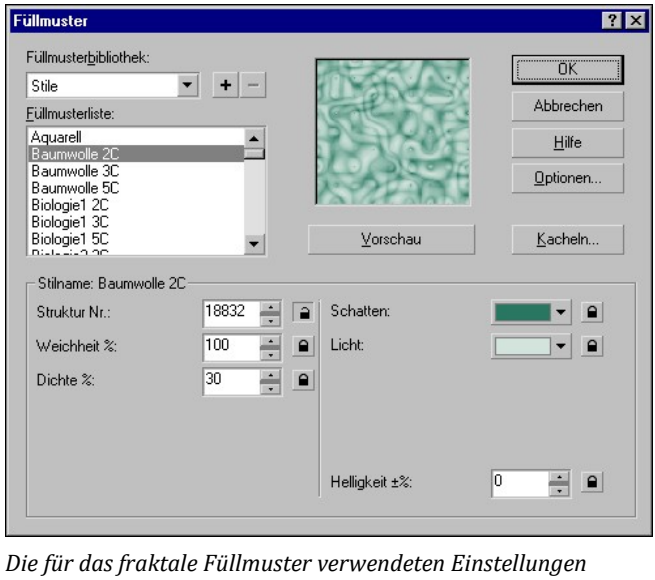
Im *Linsen*-Rollup-Menü – das auch mit der Tastenkombination Alt + F3 aufgerufen wird – sind elf unterschiedliche Linsentypen verfügbar. Sie werden im Listenfeld aufgeführt. Im Vorschaubild können Sie ungefähr beurteilen, wie sich die Einstellungen auswirken. Die Stärke des Effekts läßt sich prozentual unterhalb des Listenfelds verändern. Die zusätzlichen Optionen am Fuß des Dialogfelds beschreiben wir später.



Der Linsen-*Effekt*

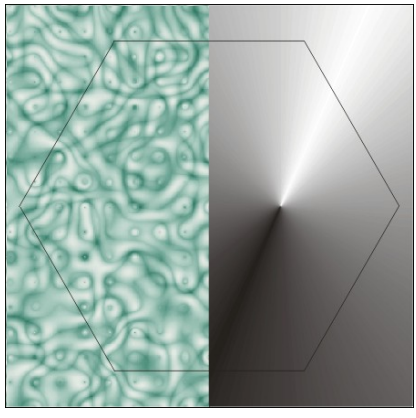
Die Vorlage

Da sich die Linsen je nach Füllungstyp unterschiedlich auswirken, verwenden wir eine Vorlage, bei der wir im linken Teil ein fraktales Füllmuster und im rechten Teil eine konische Füllung verwendet haben. Da auch dieses fraktale Muster recht interessant aussieht, zeigen wir nachfolgend die Einstellungen, die wir dafür verwendet haben:



Die für das fraktale Füllmuster verwendeten Einstellungen

Als Linse fungiert in unserem Beispiel ein Fünfeck, das wir zur Kenntlichmachung mit einer dünnen Kontur versehen haben. Bei den späteren Beispielen entfernen wir diese Kontur wieder.



Die Vorlage

Nichts offen

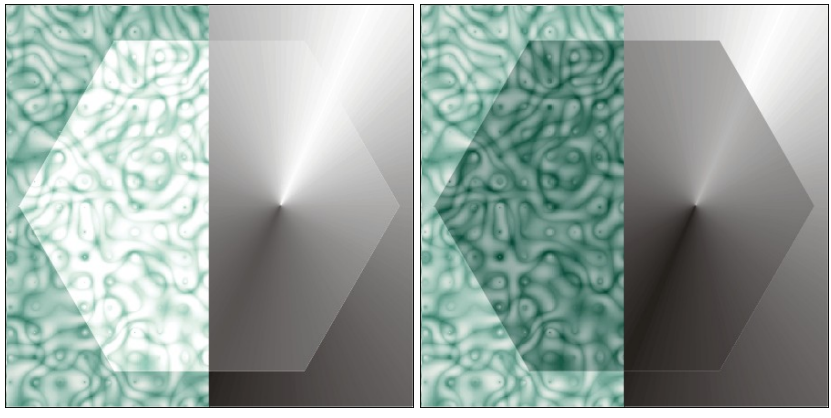
Logisch, daß nur geschlossene Objekte als Linse dienen können. Offene Bézier-Linien können deshalb nicht als Linse verwendet werden.

Die Linse Erhellen

Mit dieser Linse können Sie gleich zwei Aufgaben erledigen. Wenn Sie positive Werte einstellen, werden alle darunterliegenden Elemente heller – bei negativen Werten werden sie dunkler.

Bei den Maximalwerten von -100 oder +100 Prozent wird eine schwarze beziehungsweise weiße Fläche erzeugt. Diese Einstellungen können Sie sich also sparen, indem Sie das Objekt entsprechend einfärben. Im Normalfall reichen für diese Linse niedrige Werte aus.

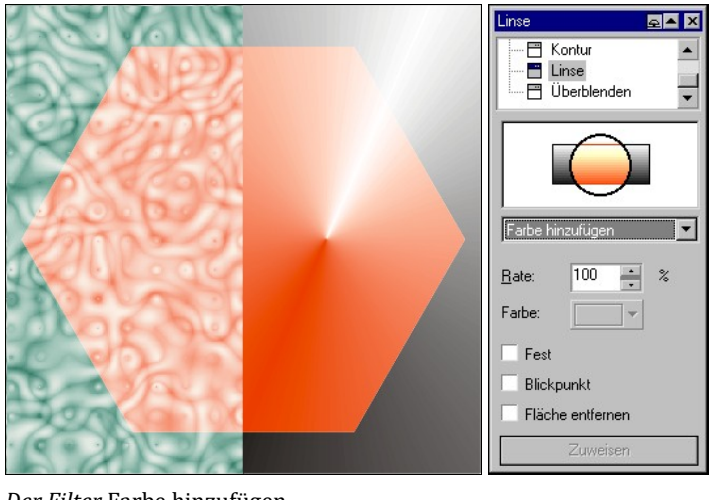
Wir haben in unseren Beispielen links +25 Prozent, rechts -25 Prozent eingestellt. Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche übertragen Sie den Effekt auf das ausgewählte Objekt.



Die Erhellen-*Linse*

Farbe hinzufügen

Bei dieser Linse wird die Farbe, die Sie im Farbfeld angeben, mit den Farben unter der Linse im RGB-Farbmodell gemischt. Bei der additiven RGB-Mischung führt dies dazu, daß eine rote Linse über einem grünen Objekt ein gelbes Ergebnis bringt. Neben der Farbe können Sie noch die Intensität festlegen. Wir wählten für das Beispiel 100 Prozent.



Der Filter Farbe hinzufügen

Die Farbgrenze

Dieser Filter wirkt wie ein Farbfilter beim Fotografieren. Farben, die der Filterfarbe entsprechen, gelangen durch den Filter, die anderen Farben werden gefiltert. Eine Rate von 0 Prozent bewirkt ein ungefiltertes, eine Rate von 100 Prozent ein voll gefiltertes Ergebnis.

Angepaßte Farbkarte

Hier geben Sie zwei Farbwerte an. Alle Farben werden dann in diesem Farbbereich wiedergegeben. Sie begrenzen mit dieser Linse also den Farbumfang der darunterliegenden Objekte. Bei der Umsetzung von Weiß bis Schwarz entsteht ein Graustufenbild.

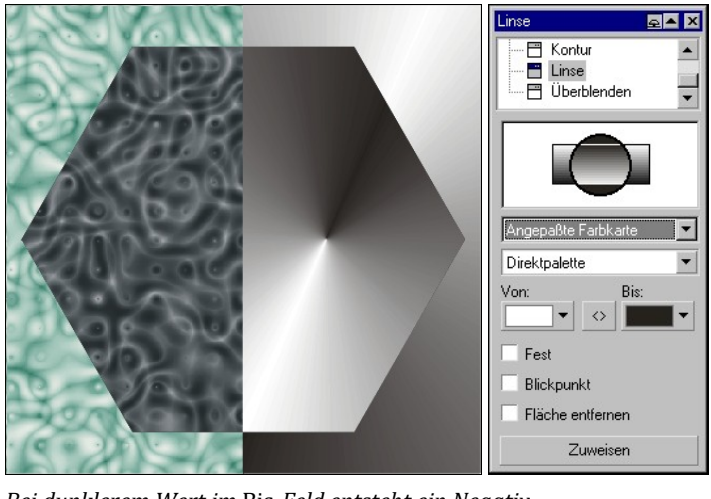
Wenn Sie Farben verwenden, können Sie im unteren Listenfeld angeben auf welche Art die Farben durch den Farbkreis geführt werden. Wir haben dieses Verfahren bereits bei der Farbfüllung beschrieben.

Negativ

Wenn Sie im *Bis*-Feld den dunkleren Farbwert eingeben, entsteht eine negative Wirkung.

Kontrast

Diese Funktion läßt sich auch zur Kontrastminderung bei Graustufenergebnissen benutzen, indem Sie von Hellgrau nach Dunkelgrau überblenden.

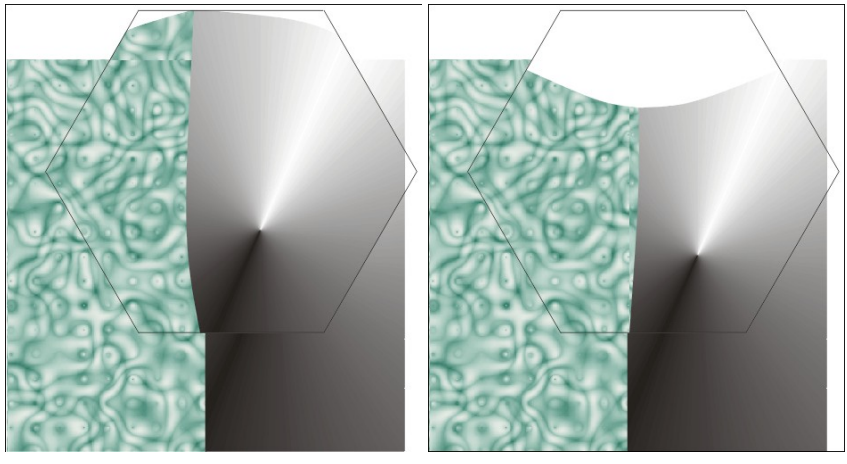


Bei dunklerem Wert im Bis*-Feld entsteht ein Negativ*

Fischauge

Sicherlich kennen Sie die extremen Weitwinkelobjektive aus der Fotografie, bei denen Sie den „totalen Rundumblick“ haben. Diesen Effekt ahmt diese Linse nach. Werteingaben können in diesem Fall von minus bis plus 1.000 Prozent vorgenommen werden.

Je nach Eingabe ergibt sich eine konkave oder konvexe Wölbung. Sie sehen beide Möglichkeiten im folgenden Bild. Wir haben hier jeweils 150 Prozent eingestellt, im rechten Teil allerdings als negativen Wert. Die Auswirkungen dieses Filters können Sie nur dann sehen, wenn das Linsenobjekt aus dem Zentrum des darunterliegenden Objekts geschoben wird. Zum besseren Unterscheiden haben wir wieder einen Umriß verwendet.

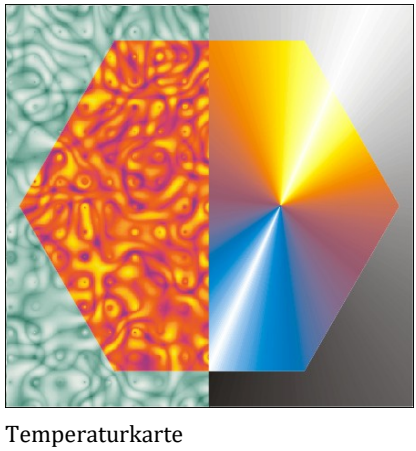


Die Linse Fischauge

Temperaturkarte

Mit dieser Linse werden alle Farben des Bildes umgewandelt. Als Umwandlungspalette dienen die Regenbogenfarben. Mit dem Palettenpunkt wird der Beginn des Regenbogenverlaufs verstellt.

Diese Linse eignet sich zum Erstellen futuristischer Bilder. Sie ist also eher zum Experimentieren geeignet als für den praktischen Einsatz. Die Wirkung ähnelt einem Falschfarbenbild.



Temperaturkarte

Invertieren

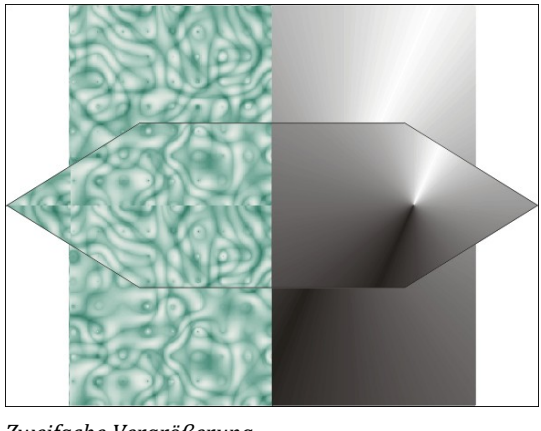
Der Name sagt es schon: Hier entsteht ein Negativ. Nutzen Sie diese Linse zum Beispiel auch für grafische Effekte. So könnten Sie zum Beispiel Textelemente halb Schwarz und halb Weiß gestalten.

Vergrößern

Sie wollen einen Teilbereich des Bildes vergrößert darstellen? Dann ist diese Linse genau das richtige für Sie. Stellen Sie den Betrag ein, um den die Objekte vergrößert werden sollen, die unterhalb der Linse liegen.

Dieser Effekt kann zum Beispiel verwendet werden, um einen Lupeneffekt in ein Bild zu integrieren, zum Beispiel, wenn Sie Teile einer Landkarte vergrößern wollen, um die Aufmerksamkeit an eine bestimmte Stelle im Bild zu lenken. Sie kennen solche Darstellungen sicherlich aus der Werbung.

Für unser Beispiel haben wir ein gestauchtes Sechseck verwendet, um vom darunterliegenden Muster noch etwas sehen zu können. Als Vergrößerungsfaktor haben wir „2,0 x“ eingestellt.



Zweifache Vergrößerung

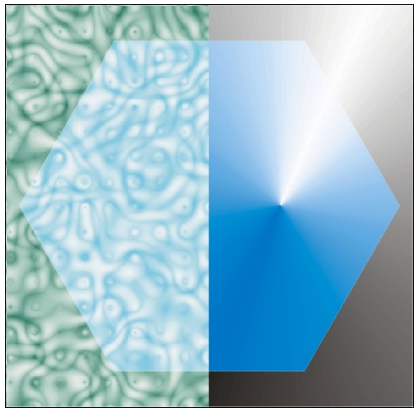
Getönte Graustufen

Wenn Sie hier im Farbfeld Schwarz auswählen, erhalten Sie eine „entfärbte“ Fassung der darunterliegenden Objekte. Dieser Filter entfernt zunächst alle Farben aus dem Bild. Wenn Sie eine Farbe eingestellt haben, nimmt die dunkelste Farbe des Bildes diesen Farbton an. Alle anderen Farben werden entsprechend heller bis zur hellsten Farbe Weiß. Damit erreichen Sie ein getöntes Bild.

Je heller die „Startfarbe“ ist, um so kontrastärmer ist das Ergebnis. Das Motiv ist dann unter Umständen gar nicht mehr zu erkennen. Ein mögliches Einsatzgebiet

wäre das Erzeugen „alter“ Fotografien, die sepiafarben getönt werden können. Da ja eine Schwarzweiß-Umwandlung erfolgt kann es sich bei der Vorlage auch ruhig um ein Farbbild handeln.

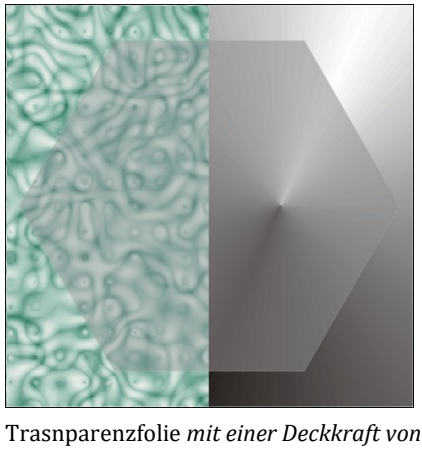
Da wir bei unserem Beispiel Mittelblau als Linsenfarbe wählten, wirkt das Ergebnis im Schwarzweißdruck aufgehellt.



Die Linse Getönte Graustufen

Transparenzfolie

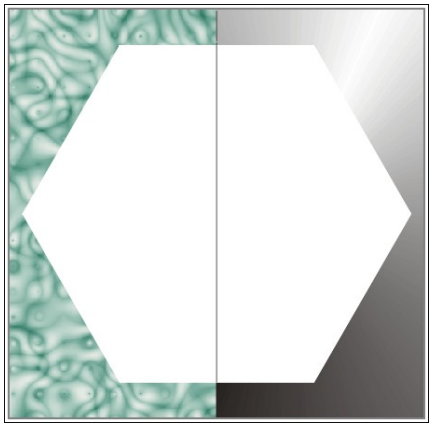
Stellen Sie sich vor, Sie legen eine farbige, milchig transparente Folie über ein Motiv. Genau diesen Effekt erreichen Sie mit der *Transparenzfolie*. Geben Sie zunächst die Farbe vor. Mit der *Rate* legen Sie die Transparenz der Folie fest. Je höher der Wert, um so transparenter ist die Folie. Beim Maximalwert 100 % ist also kein Unterschied zu sehen, bei 0 % wird der Untergrund vollkommen zugedeckt. Empfehlenswert ist ein mittlerer Wert von 50 % – wie im folgenden Bild.



Trasnparenzfolie *mit einer Deckkraft von 50 %*

Umriß

So richtig spektakulär ist die letzte Linse nicht: Der *Umriß*. Alles, was unter der Linse liegt wird so dargestellt, wie Sie es vom *Umriß*-Ansichts-Modus kennen. Bei unserem Motiv ist natürlich nicht viel zu sehen, außer der Umriß-Linie der beiden Muster. In den beiden Farbfeldern können Sie vorgeben, wie der Umriß und die Füllung farbig dargestellt werden sollen.



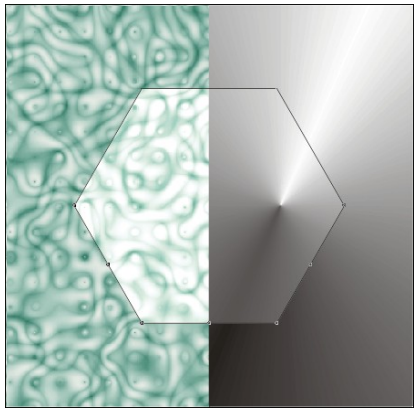
Die Umriß-*Linse*

Linse entfernen

Um eine Linse vom Objekt zu entfernen, müssen Sie in dem Listenfeld den ersten Eintrag wählen, und diesen dann zuweisen. Das Löschen über das *Effekte*-Menü – wie bei anderen Effekten – ist nicht möglich.

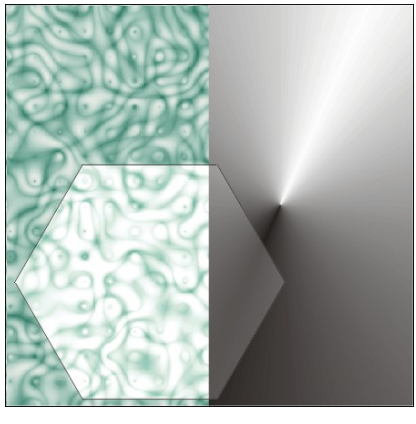
Linsenoptionen

Am Fuß des Rollup-Menüs gibt es noch einige Optionen. Um uns die Optionen anzusehen, verkleinern wir zunächst unsere Vorlage, da andernfalls nicht genügend Platz zum Verschieben des Objekts bleibt.



Das verkleinerte Sechseck

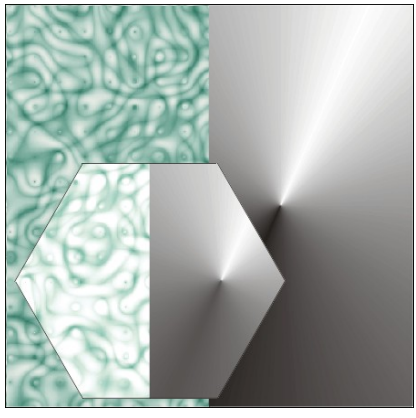
Wenn Sie ein Linsen-Objekt verschieben, ändert sich normalerweise auch der Inhalt der Linse. Sie sehen dies im linken Teil des nächsten Bildes. Bei der Linse scheint nun der neue Untergrund durch. Egal, wohin Sie das Objekt verschieben – der Inhalt wird immer aktualisiert.



Verschobenes Linsen-Objekt

Nun kann es aber vorkommen, daß Sie das Linsen-Objekt samt Inhalt verschieben wollen. Aktivieren Sie dann vor der Zuweisung die Option *Fest* am Fuß des Rollup-Menüs.

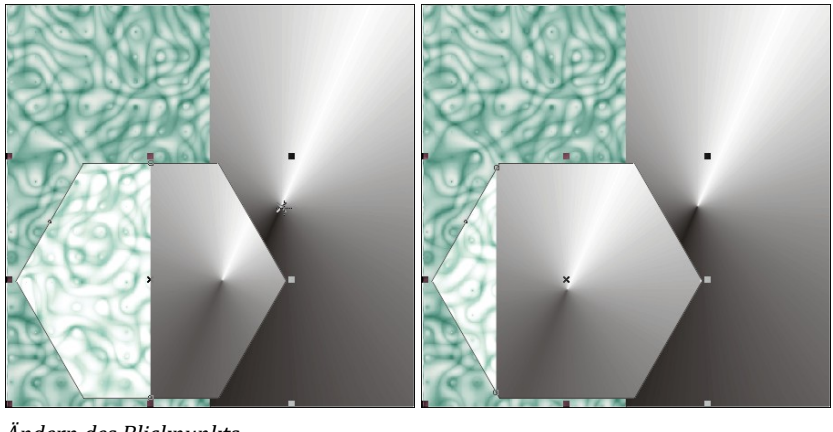
Wird das Linsenobjekt anschließend verschoben, wandert der Inhalt mit. Sie sehen dies in der nächsten Abbildung. Das Objekt ist verschoben, der Inhalt der Linse ist aber noch derselbe.



Verschobenes Linsenobjekt mit der Option Fest

Wenn Sie auf das Optionsfeld *Blickpunkt* klicken, erscheint eine zusätzliche Schaltfläche. Wenn Sie diese aufrufen, können Sie den Blickpunkt verschieben. Er markiert den Mittelpunkt des Linseninhalts. Schieben Sie das Kreuz an eine neue Position – in unserem linken Bild ist dies das Zentrum des konischen Verlaufs.

Danach muß die *Ende*-Schaltfläche gedrückt werden. Wenn Sie die Änderungen nun zuweisen, sehen Sie den neuen Linsen-Inhalt. Das Kreuz markiert im linken Bildteil den Mittelpunkt des Sechsecks, deshalb ist das Zentrum des konischen Verlaufs nun in der Mitte des Sechsecks zu sehen. Diesen neuen Inhalt sehen Sie im rechten Teil des folgenden Bildes.

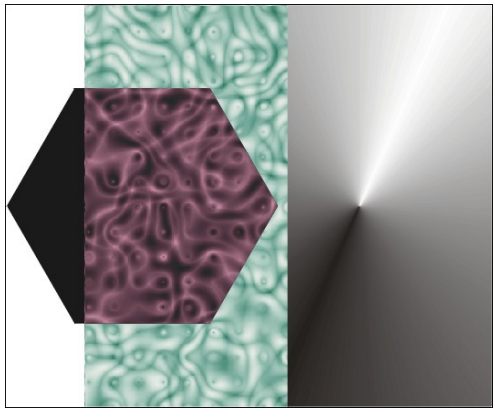


Ändern des Blickpunkts

Flächen entfernen

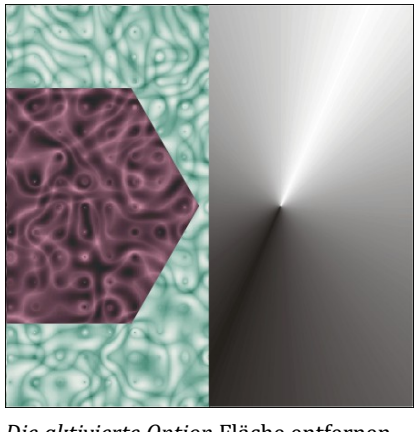
Mit der letzten Option *Fläche entfernen* kann folgender Mißstand behoben werden: Im nächsten Bild haben wir eine *Invertieren*-Linse plaziert, die über den Rand der Untergrundobjekte hinausragt. Dies hat zur Folge, daß dort der weiße Hintergrund invertiert wird.

Dieser Umstand ist natürlich nicht erwünscht – schließlich sollten ja nur die darunterliegenden Objekte von der Linse verändert werden. Nun könnten Sie das Objekt verändern, so daß es genau mit dem Fraktalmuster-Objekt abschließt. Aber es geht auch einfacher.



Die Linse ragt über das darunterliegende Objekt hinaus

Aktivieren Sie die Option *Fläche entfernen,* werden alle Teile, wo sich unter der Linse kein anderes Objekt befindet, ausgeblendet. Am folgenden Bild sehen Sie, daß die Linse nur noch dort wirkt, wo sich das mit einem Fraktal gefüllte Rechteck befindet.



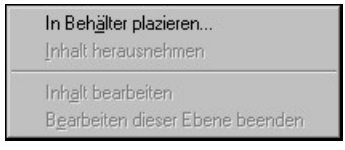
Die aktivierte Option Fläche entfernen

Keine Eigenschaftsleiste

Für Linsen gibt es leider keinerlei Funktionen in der Eigenschaftsleiste. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über das Rollup-Menü.

9.8 PowerClip

Eine interessante Funktion ist der *PowerClip*-Effekt. Die Funktionen stehen in einem eigenen Untermenü im *Effekte*-Menü zur Verfügung.

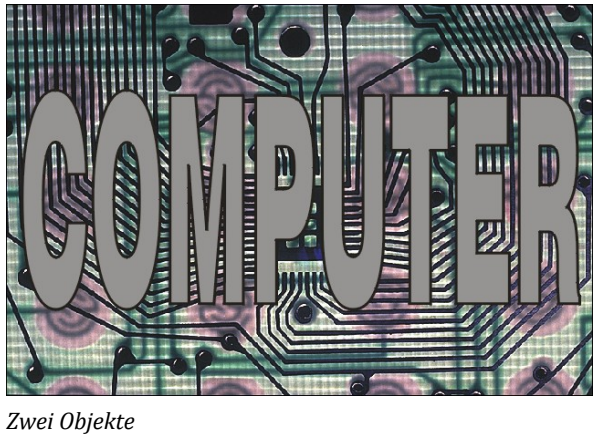


Das PowerClip-*Untermenü*

Mit diesem Effekt können Sie jedes beliebige CorelDRAW-Objekt als „Container" definieren, in den Sie andere Elemente plazieren können. Die Funktion eignet sich gut, um Teile „abzuschneiden", die nicht benötigt werden.

Ein mögliches Einsatzgebiet stellen wir Ihnen in unserem folgenden Schritt-für-Schritt-Beispiel vor.

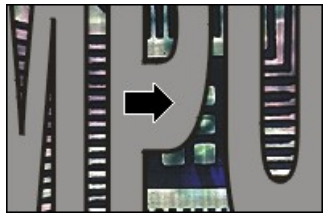
1. Konstruieren Sie zunächst zwei Objekte. Als erstes wählten wir das Pixelbild einer Platine. Sie finden dieses Bild unter dem Namen CHIP.TIF auf der Buch-CD im Verzeichnis \VORLAGEN. Außerdem benötigen wir ein Textobjekt. Wir verwenden dafür die Schrift „Swiss721 Blk BT". Dieses Element färben wir zunächst mittelgrau ein, und versehen es mit einem dickeren Umriß.



Zwei Objekte

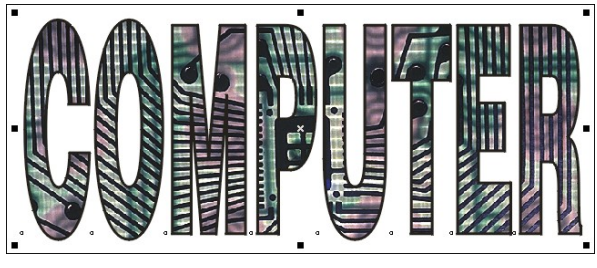
2. Markieren Sie das Bild. Es soll in einem Behälter – dem Schriftzug – plaziert werden.

3. Rufen Sie nun die Funktion *Effekte/PowerClip/In Behälter plazieren* auf. Danach erscheint ein kräftiger Pfeil, mit dem Sie auf das Behälterobjekt – also den Schriftzug – klicken müssen.



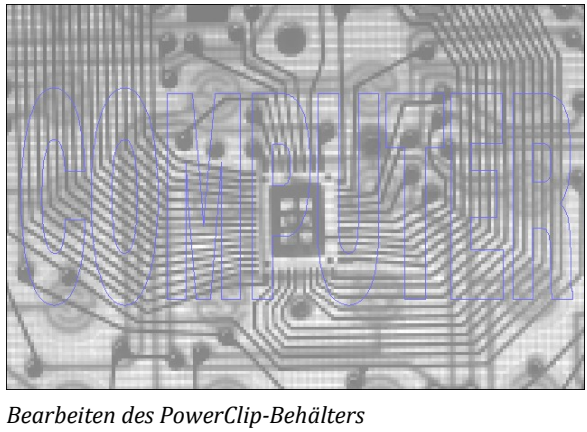
Festlegen des Behälters

4. Nach dem Aufruf ist das erste Ziel bereits erreicht: Der Schriftzug ist nun mit dem Bild „gefüllt“. Die einfarbige Füllung wurde ersetzt, die Kontur blieb erhalten. Dieses Ziel hätten wir natürlich auch mit Füllungsoptionen erreichen können. Aber die *PowerClip*-Funktion geht weiter.



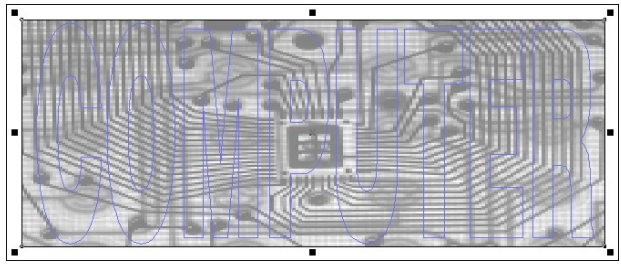
Das Bild ist im Schriftzug-Container eingeschlossen

5. Um den Inhalt eines PowerClip-Behälters bearbeiten zu können, müssen Sie die Funktion *Effekte/PowerClip/Inhalt bearbeiten* aufrufen. Da die blaue Kennzeichnungslinie nur schwer zu erkennen ist, schalten wir auf den Ansichts-Modus *Umriß* um.



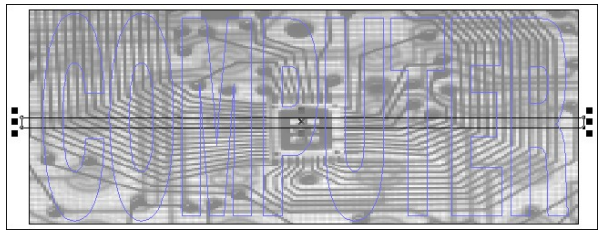
Bearbeiten des PowerClip-Behälters

6. Sie können in diesem Bearbeitungsmodus das Bitmap wie gewohnt transformieren. Wir dehnten das Bild zum Beispiel stark in der Höhe, um es besser an den Schriftzug anzupassen.



Dehnen des Bildes

7. Außerdem lassen sich in diesem Bearbeitungsmodus beliebige andere Objekte konstruieren, bearbeiten und mit Attributen versehen. Zum Ausprobieren haben wir ein Rechteck eingefügt, und mit Weiß gefüllt. Sie können natürlich beliebige andere Objekte plazieren.

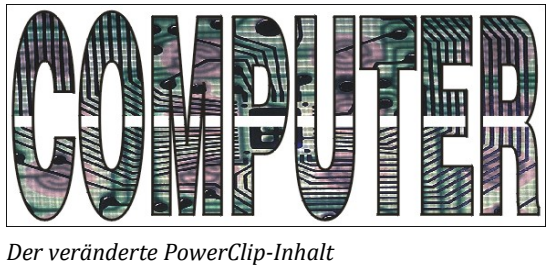


Ein Rechteck wird eingefügt

Nicht alle Funktionen

Im Bearbeitungs-Modus für PowerClips können Sie zwar viele Funktionen verwenden – aber nicht alle. So ist es zum Beispiel nicht möglich Ansichten zu sichern oder eine Datei zu speichern. Auch bestimmte Sondereffekte lassen sich in diesem Modus nicht einfügen.

8. Um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen, wählen Sie die Option *Effekte/PowerClip/Bearbeitung dieser Ebene beenden.* Sie sehen im nächsten Bild die gestauchte Grafik und das eingefügte Rechteck.

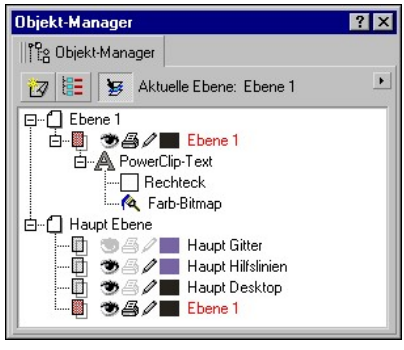


Der veränderte PowerClip-Inhalt

Der Aufbau

Sehen wir uns im *Objekt-Manager* an, wie ein PowerClip aufgebaut ist. Sie sehen dort, daß aus dem Text nun ein PowerClip-Text wurde. Dennoch ist der Text nach

wie vor als Text zu behandeln. Er kann also noch editiert werden. Von diesem Objekt ist das Rechteck und das Bild „abhängig“, wie die Untergliederung zeigt.



Die Gliederung von PowerClip-Objekten

Das Rechteck haben wir nur zu Demonstrationszwecken in das PowerClip-Objekt aufgenommen. Wir können es nun wieder entfernen. Wechseln Sie dazu in den *PowerClip*-Bearbeitungsmodus, löschen Sie das Rechteck und beenden Sie dann den Modus wieder.

Ohne Objekt-Manager

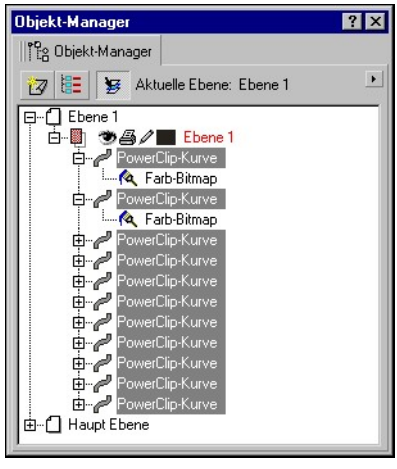
PowerClip-Objekte können nicht mit Hilfe des *Objekt-Managers* verschoben oder gelöscht werden.

Eine PowerClip-Grafik

Nun wollen wir aber mit unserem Beispiel auch ein nettes, grafisches Ergebnis erzielen. Dazu wandeln wir den Text zunächst mit der Funktion *Anordnen/In Kurven konvertieren* oder der Tastenkombination Strg + Q in ein Kurvenobjekt um. Der Text ist danach nicht mehr als Text editierbar!

Anschließend heben wir mit Strg + K die Kombination des Textobjekts auf, da wir die Buchstaben einzeln bearbeiten wollen.

Nun ist es sehr interessant zu sehen, was mit den PowerClip-Elementen passiert ist. Sehen wir uns also wieder den Inhalt des *Objekt-Managers* an, der wie immer wichtige Informationen liefert.



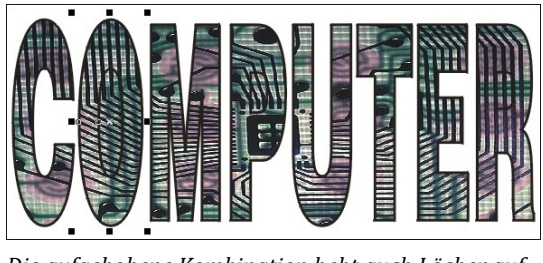
Die aufgehobene Kombination

Sie sehen, daß jedes einzelne Kombinationsobjekt nun ein PowerClip-Kurvenelement ist, das ein Bitmap enthält. Von dem Bild, das in dem Behälter „eingeschlossen“ war, sind also viele Kopien hergestellt worden – pro Objekt eine.

Nicht größer

Keine Angst! Durch die vielen Kopien ist die Datei nicht größer geworden. Es handelt sich dabei sozusagen um interne Duplikate.

1. Beim Aufheben der Kombination sind natürlich wieder Löcher verlorengegangen – wie Sie nachfolgend beim „O“ sehen.



Die aufgehobene Kombination hebt auch Löcher auf

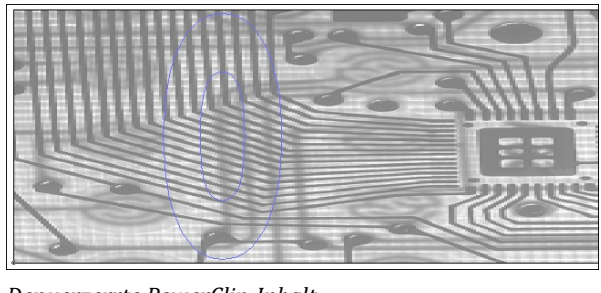
2. Kombinieren Sie Loch und Buchstabe also erneut. Im *Objekt-Manager* sehen Sie, daß dabei auch die Bildkopien wieder zusammengelegt werden.

Der neu kombinierte Buchstabe

3. Die einzelnen Buchstaben verteilen wir nun „wild“ auf der Arbeitsfläche, rotieren, dehnen und skalieren sie – ohne Rücksicht auf das PowerClip-Bild. Anschließend sehen einige Bilder in den Buchstaben etwas merkwürdig aus – wie Sie nachfolgend sehen.

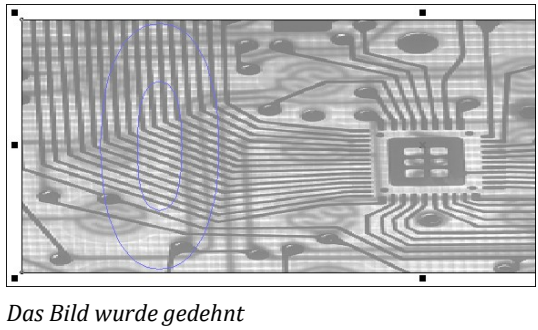
Durcheinandergewürfelte Buchstaben

4. Wenn Sie einen der verzerrten Buchstaben auswählen, und dann in den *PowerClip*-Bearbeitungsmodus wechseln, wird auch dort die Verzerrung angezeigt:



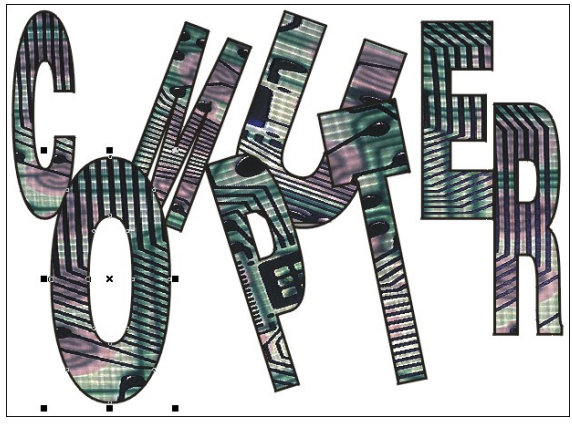
Der verzerrte PowerClip-Inhalt

5. Markieren Sie in diesem Modus das Bild und „entzerren“ Sie es durch staucheln. Die Bearbeitung entspricht dem normalen Arbeitsmodus. Wir haben unser Bild in der Breite wieder zurückgestaucht, wie im nächsten Bild zu sehen ist.



Das Bild wurde gedehnt

6. Korrigieren Sie auf diese Art die zu stark verzogenen Bilder. Es ist aber nicht unsere Absicht exakte Verhältnisse zu erhalten. Das Endbild soll locker sein. Deshalb werden nur die extrem verzogenen Buchstaben verändert.



Geänderte Buchstaben

PowerClip-Inhalte sperren

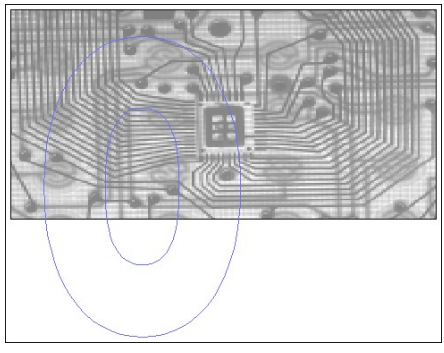
Sie können auch verhindern, daß Objekte im PowerClip-Behälter gemeinsam mit dem Kontrollobjekt verändert werden. Im Menü der rechten Maustaste finden Sie dazu die Option *Inhalt mit PowerClip sperren,* die standardmäßig aktiviert ist. Wird sie deaktiviert, bevor ein Objekt transformiert wird, bleibt der Inhalt in der Originalgröße und -ausrichtung erhalten.

Das nachträgliche Abschalten hat allerdings keine Auswirkungen, der PowerClip-Inhalt wird also nicht zurückgewandelt.

Ist die Option deaktiviert, kann es nach dem Transformieren zur folgenden Situation kommen. Dort ist im unteren Teil die ursprüngliche Füllung des „O“ zu sehen.

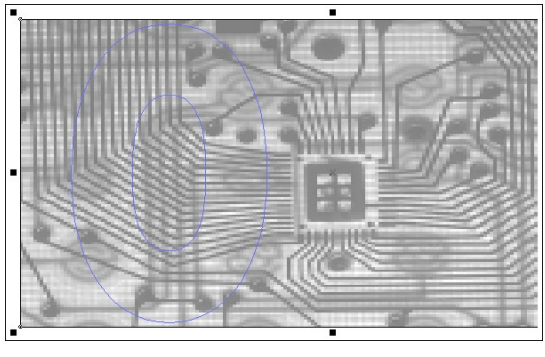
Das Bild im PowerClip ist zu Ende

Rufen Sie aus dem Menü der rechten Maustaste den Bearbeitungsmodus auf, um zu erkennen, woher dieser Fehler kommt. Im nächsten Bild sehen Sie, daß im unteren Teil des Buchstabens das Ende des Bildes erreicht war, weil der Buchstabe zu weit skaliert wurde.



Im unteren Bereich fehlt das Bild

Skalieren Sie das Bild so weit, daß der Buchstabe wieder vollständig vom Bild „bedeckt“ ist.



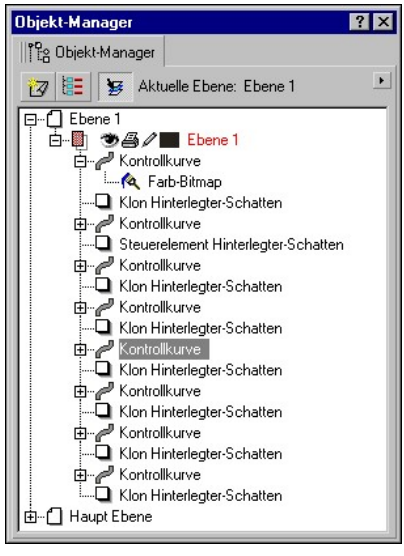
Skalieren des Bildes

Nach dem Verlassen des Bearbeitungsmodus ist die Füllung des Buchstabens repariert. Den Bearbeitungsmodus können Sie übrigens ebenfalls über das Menü der rechten Maustaste verlassen.

Der Buchstabe ist wieder vollständig gefüllt

Die Gestaltung geht weiter

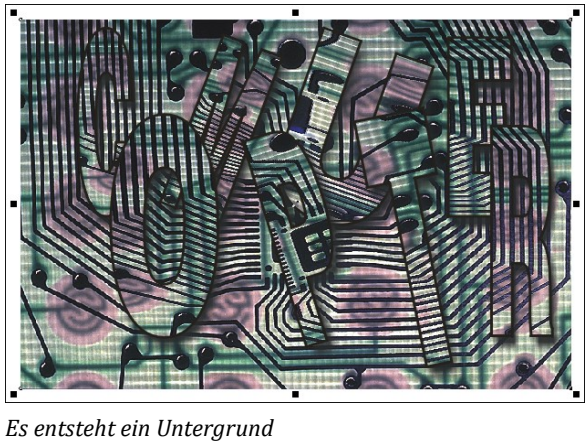
Nach diesem kurzen, aber wichtigen Exkurs, geht es weiter mit der Gestaltung unserer Vorlage. Dazu markieren wir zunächst alle Buchstaben, und versehen sie mit einem weichen Schatten. Wenn die markierten Objekte nicht gruppiert waren, werden automatisch lauter einzelne Schatten eingefügt, wie der Blick in den *Objekt-Manager* belegt:



Lauter einzelne Schatten

Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß nachträglich die einzelnen Objekte noch anders plaziert oder bearbeitet werden können. Wird der Schatten unter einer Gruppe plaziert, sind diese Änderungen schwierig und zeitaufwendig.

Nun unterlegen wir den „Buchstabensalat“ mit dem Originalbild der Platine. Danach sehen wir zunächst nicht viel, da sich die Buchstaben und der Schatten natürlich nicht gut vom Bild abheben.



Es entsteht ein Untergrund

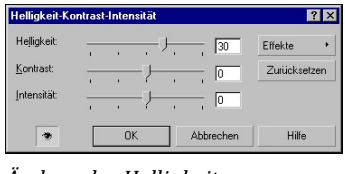
Bitmap-Funktionen

Eine weitere Effektgruppe haben wir in unterschiedlichen Workshops schon kennengelernt. Im *Effekte*-Untermenü *Farbanpassung* finden Sie unterschiedliche Befehle, um CorelDRAW-Objekte in Farbe und Helligkeit zu verändern. Hier wählen wir für unser Motiv die *Invertieren*-Funktion.

Nach dem Umwandeln sind unsere Buchstaben schon zu sehen. Allerdings muß das Untergrund noch weiter bearbeitet werden.

Die negative Fassung des Untergrunds

Zum besseren Abheben verändern wir nun die Helligkeit des Bildes. Das entsprechende Dialogfeld rufen Sie ebenfalls über das *Effekte*-Untermenü *Farbanpassung* auf. Ist das Augen-Symbol aktiv, können Sie direkt am Objekt die Wirkung beurteilen.



Ändern der Helligkeit

Ein „Konturobjekt“

Nun müssen wir einen kleinen Umweg gehen, da wir das Bild mit einem Umriß versehen wollen. Bilder können aber keinen Umriß besitzen. Deshalb konstruieren wir ein neues Rechteck mit eingeschalteter Option *Layout/An Objekten ausrichten.* So läßt sich leicht ein Rechteck exakt in der Größe des Untergrundbildes erzeugen, da beim Konstruieren die Knotenpunkte des Untergrundbildes magnetisch wirken.

Nach dem Konstruieren weisen wir die Kontur zu – eine Füllung erhält das neue Objekt nicht. Gemeinsam mit dem Untergrundbild plazieren wir diese Objekte dann unter allen anderen Objekten.

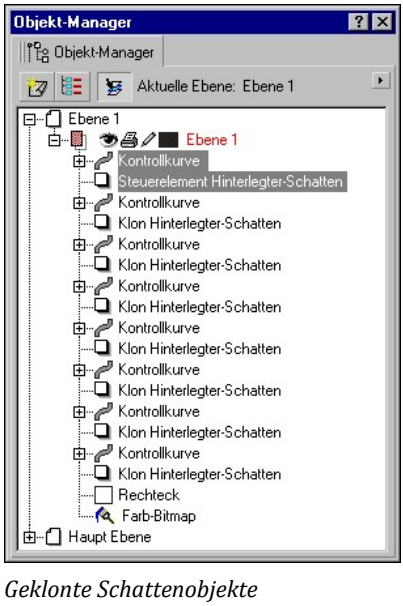
Die Größe der Buchstaben passen wir dem neuen Untergrund ungefähr an. Eine präzise Neuordnung nehmen wir später vor.

Geänderte Objekte und neue Hintergrundhelligkeit

Effekte kopieren und klonen

Im *Effekte*-Menü gibt es noch zwei weitere Untermenüs: *Kopieren* und *Klonen*. Haben Sie einmal einen Effekt erstellt, brauchen Sie bei anderen Objekten „das Rad nicht neu zu erfinden“. Sie können über diese beiden Menüs die Effekt-Eigenschaften anderer Objekte übertragen. Im Menü werden jeweils nur die „kopierfähigen“ Effekte angezeigt.

Den Klon kennen Sie schon von der Objektbearbeitung. Der Effekt-Klon verhält sich ähnlich. Wird nämlich nach dem Zuweisen das Steuerelement verändert, ändern sich alle Klone gleichermaßen. Genau diese Funktion bietet sich für unsere Schatten an. Markieren Sie also nacheinander die Buchstaben, und weisen Sie einen Klon zu. Den neuen Aufbau sehen Sie im nächsten Bild.



Geklonte Schattenobjekte

Auf Schatten zeigen

Wenn der Pfeil erscheint, mit dem Sie auf das Steuerungsobjekt klicken müssen, dürfen Sie nicht auf den Buchstaben klicken. Sie erhalten dann eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, ob Sie es erneut probieren wollen. Klicken Sie auf den Schatten des Objekts, um den Klon zu erzeugen.

Zum Abschluß unseres Workshops schwächen wir den Kontrast des Untergrunds nochmals ab, und justieren alle Buchstaben erneut. So haben wir doch mit Hilfe der *PowerClip*-Funktionen ein ganz hübsches Ergebnis erreicht, das Sie im Verzeichnis \ARBEITEN auf der Buch-CD unter dem Namen POWER.CDR finden. Man kann bei dem Ergebnis den Entstehungsweg kaum erahnen.

Das Endergebnis

PowerClip-Objekte bearbeiten

Objekte, die als PowerClip-Container fungieren, können ganz normal bearbeitet werden. Sie lassen sich transformieren und sogar zuschneiden. Sie können auch mit dem *Messer* Teile davon abtrennen. Bei allen Veränderungen wird der Inhalt des Containers entsprechend mit verändert.

PowerClip-Inhalte herausnehmen

Mit der Funktion *Effekte/PowerClip/Inhalt herausnehmen* trennen Sie den Inhalt wieder vom PowerClip ab. Falls der Inhalt verzerrt wurde, bleibt die Verzerrung erhalten.

Sinn und Unsinn

Nachdem Sie in diesem Kapitel alle Effekte – bis auf die Bitmap-Effekte, für die gibt es ein eigenes Kapitel – kennengelernt haben, wissen Sie hoffentlich, welche Effekte wirklichen Nutzen bringen, und auf welche Sie getrost verzichten können.

Kompliziert wird das Verwenden von Effekten durch den unlogischen Aufbau. So werden einige Effekte vollständig über Rollups bedient, andere über die Funktionen der Eigenschaftsleiste.

Corel verspricht zwar bei jeder Version „intuitiveres“ Arbeiten. Durch inkonsequentes Einfügen neuer Funktionen entfernt man sich aber von Version zu Version immer mehr davon.

Wenn die Entwickler schon dabei sind, sollten alle Effekte konsequent als interaktive Werkzeuge bereitgestellt werden. Die Steuerung sollte einheitlich über die Eigenschaftsleiste erfolgen. Die Ansätze sind zwar vorhanden – sie wurden aber nicht konsequent durchgezogen.

Die ehemals sehr sinnvollen *Effekte*-Rollups sollten ganz abgeschafft werden, sie verwirren eher, als daß sie helfen.

Vielleicht erhören die Corel-Entwickler unsere Ideen, und stellen bei der nächsten Version einheitliche Bedienelemente bereit, die es dem Anwender wirklich erleichtern, kreativ zu arbeiten. Oder sehen Sie beim Autofahren andauernd auf das Gaspedal? Bei CorelDRAW ist auch der erfahrene Anwender immer wieder am Suchen nach einzelnen Funktionen. Sind sie nun im Menü, oder vielleicht in der Eigenschaftsleiste, oder war es im Rollup-Menü? Oder wurde die Funktion inzwischen entfernt...

10. Von der Handzeichnung zum Vektormodell

Haben Sie handgezeichnete Vorlagen, aus denen Sie eine CorelDRAW-Vektorgrafik machen wollen? Dann sollten Sie sich unseren Workshop in diesem Kapitel ansehen. Diese Aufgabenstellung wollen wir in diesem Workshop nämlich erledigen.

Als Vorlage für unseren Workshop verwenden wir die folgende, handgezeichnete Comic-Vorlage. Wir haben Sie als Schwarzweißbild eingescannt, und im TIF-Format gespeichert. Sie finden das Bild unter dem Namen GEISTER.TIF im Verzeichnis \VORLAGEN auf der Buch-CD.

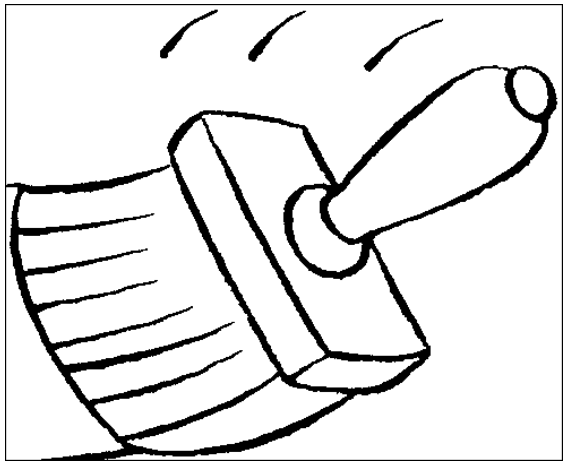
Solche gescannten Pixelbilder haben den Nachteil, daß sie sich schlecht bearbeiten lassen. Sie könnten das Bild zwar in einem Bildbearbeitungsprogramm wie etwa Corel PHOTO-PAINT kolorieren – Änderungen am Inhalt sind aber kaum möglich. Diese Bearbeitung kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Außerdem haben Pixelbilder den Nachteil nicht ohne Qualitätsverlust skaliert werden zu können.

Wird das Pixelbild allerdings in eine Vektorgrafik umgesetzt, stehen Ihnen alle Vorteile von Vektorobjekten zur Verfügung: Sie können zum Beispiel die Attribute der Objekte jederzeit verändern, oder neue Objekte zur Zeichnung hinzufügen. Außerdem können sie beliebig skaliert werden. Den Vorgang der Umwandlung in Vektoren nennt man vektorisieren – oder auch tracen.

Die gescannte Vorlage

Sehen wir uns einmal an, warum die Pixelbildvorlage beim Vergrößern Nachteile gegenüber einem Vektormodell hat. Wird ein Detail der Zeichnung stark vergrößert, reicht die Auflösung nicht mehr aus, um eine saubere Darstellung zu gewährleisten.

Es entstehen – die für Pixelbilder typischen – Treppenstufen, wie Sie im folgenden Bild sehen können. Nach der Bearbeitung werden wir uns dieses Detail nochmals als Vektorobjekt ansehen.



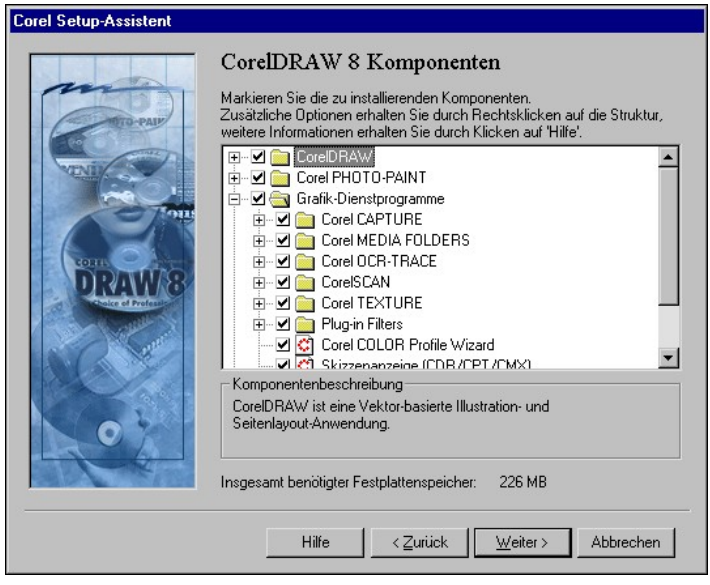
Ein vergrößertes Bilddetail

10.1 Corel OCR-Trace

Im Corel Paket ist ein Programm enthalten, mit dem Sie Pixelbilder vektorisieren können – Corel OCR-Trace. Dieses nützliche Zusatzprogramm ist schon seit vielen Versionen Bestandteil des Pakets. Mit diesem Programm können Sie neben dem Umsetzen von Grafiken in Vektoren auch gescannte Textvorlagen in editierbare Texte umwandeln – daher auch die Bezeichnung OCR im Namen. Außerdem gibt es einige Effekte, mit denen farbige Fotos in Grafiken umgewandelt werden können. So läßt sich zum Beispiel ein Mosaik-Muster erstellen, oder ein Holzschnitt.

In der neuen Version wurde es ebenfalls der Bedienung der anderen Programme angepaßt. So finden Sie dort auch Andock-Fenster und die Eigenschaftsleiste zur Einstellung der Optionen.

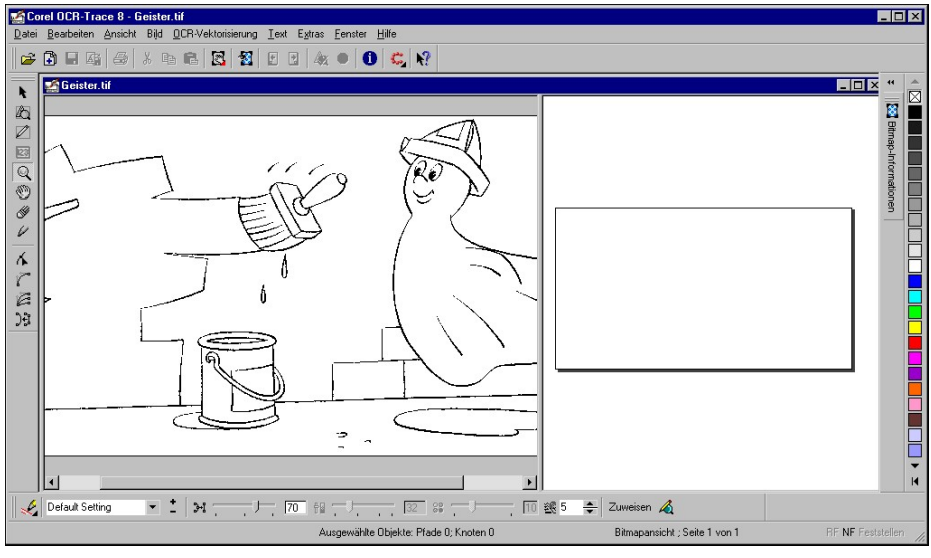
Natürlich müssen Sie es bei der Installation unter der Rubrik *Grafik-Dienstprogramme* markiert haben. Für die Installation dieses Moduls sind ungefähr 13 MByte freier Festplattenspeicher erforderlich, wenn Sie alle Unteroptionen von Corel OCR-Trace eingestellt haben – wie etwa Beispiel- und Hilfe-Dateien.



Die Installationseinstellung für Corel OCR-Trace

Nach dem Start von Corel OCR-Trace sehen Sie ein zweigeteiltes Bildfenster. Im linken Bildteil wird das gescannte Pixelbild eingeblendet. Der rechte Teil ist zunächst leer, dort ist später das vektorisierte Ergebnis zu sehen.

Öffnen Sie zunächst mit der Option *Datei/Öffnen* oder der Tastenkombination Strg + O das gescannte Bild. Vergrößern Sie danach mit dem Lupen-Werkzeug die Bildschirmanzeige. Die geteilte Ansicht können Sie an dem Mittelsteg verändern. Wir haben den linken Bereich vergrößert. Ziehen Sie dafür den Steg einfach nach rechts.



Das Pixelbild ist geladen

Vorbereitung des Bildes

Im Menü *Bild* finden Sie einige Optionen, mit denen Sie das Bild ändern können. So ist es möglich das Bild zu invertieren, zu spiegeln oder zu drehen. Wenn Sie aufwendigere Bearbeitungen vornehmen wollen, können Sie mit *Bild/Erweiterte Bearbeitung* Corel PHOTO-PAINT aufrufen.

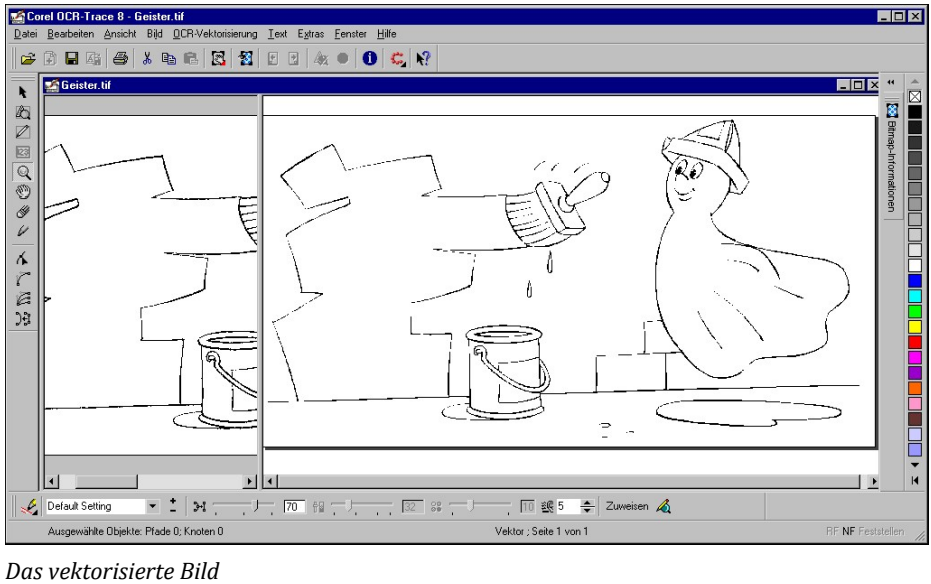
Auf die detaillierten Funktionsbeschreibungen wollen wir hier verzichten – zumal Sie mit den Standardeinstellungen meist gute Ergebnisse erzielen.

Grundsätzlich wird bei der Umwandlung von Strichgrafiken zwischen zwei Vektorisierungsmodi unterschieden: Der *Mittellinie* und dem *Umriß*. Sie können die Vektorisierungsart entweder in der Eigenschaftsleiste einstellen, oder die betreffende Methode im Menü *OCR-Vektorisierung/Vektorisierung durchführen* vorgeben. Wir benötigen für unseren Workshop die Funktion *Nach Umriß.*

Nach dem Aufruf werden die Vektorobjekte – unter Zugrundelegen der voreingestellten Werte – im rechten Fenster aufgebaut. Um das Ergebnis besser betrachten zu können, vergrößern wir mit dem Mittelsteg den rechten Bildteil. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild. Je nachdem, wie komplex das Pixelbild aufgebaut ist, kann es eine ganze Weile dauern, bis alle Objekte konstruiert sind. In unserem Beispiel ist die Vorlage klar gegliedert, deshalb geht die Umwandlung schnell.

Andere Ansicht

Im Menü *Ansicht* können Sie das Fenster auch horizontal teilen. Sie finden die Einstellung im Untermenü *Layout.*



Das vektorisierte Bild

Die Optionen

In der Eigenschaftsleiste können Sie die Vektorisierungsart und deren Optionen einstellen:

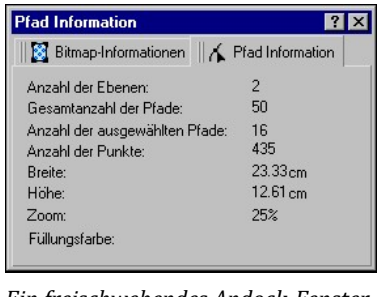
Die Einstellungen zum Umriß*-Modus*

Im ersten Feld können Sie die Kurvenglättung einstellen. Je höher der Wert ist, um so glatter werden die Kurven. Es sind weniger Knotenpunkte in den Objekten enthalten. Dies kann unter Umständen auch zu ungenauen Ergebnissen führen.

Mit dem *Rauschen*-Feld legen Sie fest, ab wann Bereiche vektorisiert werden sollen. So können Sie verhindern, daß Staubkörner mit in Vektorobjekte umgesetzt werden. Weist Ihr Bild aber viele winzige Details auf, darf dieser Wert nicht zu hoch eingestellt sein. Mit dem Wert legen Sie die Größe des zu ignorierenden Bereichs in Pixeln fest.

Informationen

Über Andock-Fenster können Sie sich Informationen zum Ausgangsbild oder den Vektorisierungsergebnissen anzeigen lassen. Auf unterschiedlichen Registerkarten werden die Informationen aufgegliedert.



Ein freischwebendes Andock-Fenster

Im Vektorisierungsergebnis können Sie einzelne oder mehrere Pfade auswählen. So erkennen Sie zum Beispiel den Aufbau der Knotenpunkte. Damit läßt sich beurteilen, ob die Grafik zum weiteren Bearbeiten geeignet ist. Weisen Objekte zu viele Knotenpunkte auf, erweisen sich Bearbeitungen als schwierig.

Theoretisch können Sie an den Pfaden sogar Änderungen vornehmen. Das gibt allerdings wenig Sinn, da die Bearbeitungsmöglichkeiten in CorelDRAW weit besser sind.

Der Export

Nach der Umwandlung muß das Ergebnis exportiert werden, damit es in CorelDRAW weiterbearbeitet werden kann. Im Menü *Datei* können Sie im Untermenü *Speichern* wählen, ob das Ausgangsbild – falls es verändert wurde – oder das Vektorergebnis gespeichert werden soll.

Wird das Vektorergebnis gespeichert, werden alle Vektor-Formate angeboten. Welches der Formate Sie verwenden, ist eigentlich egal. Um aber Problemen aus dem Weg zu gehen, sollten Sie das Corel-Austauschformat mit der Dateiendung CMX wählen. Alternativ dazu bietet sich auch das EPS-Format an, wenn Sie die Vorlage unbearbeitet in ein DTP-Programm übernehmen wollen.

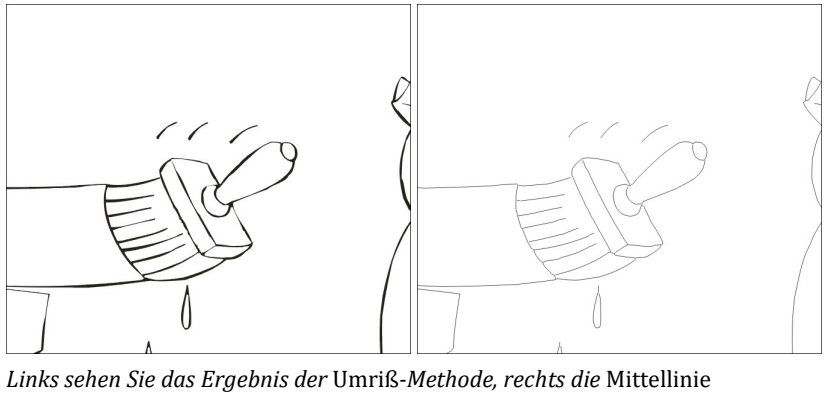
Neben den Vorteilen der Bearbeitung entstehen nach dem Vektorisieren übrigens auch sehr viel kleinere Dateien. Falls Sie viele Zeichnungen vorliegen haben, können Sie viel Platz mit dem Vektorisieren einsparen.

Der Import

Nun wollen wir das Ergebnis in CorelDRAW weiterbearbeiten. Dazu muß das Ergebnis zunächst in CorelDRAW importiert werden. Da unser Bild nicht sehr komplex ist, geht der Import schnell. Bei aufwendigen Vektorisierungen kann es schon eine Weile dauern, ehe das Objekt geladen ist. Nach dem Laden erhalten Sie eine Objektgruppe.

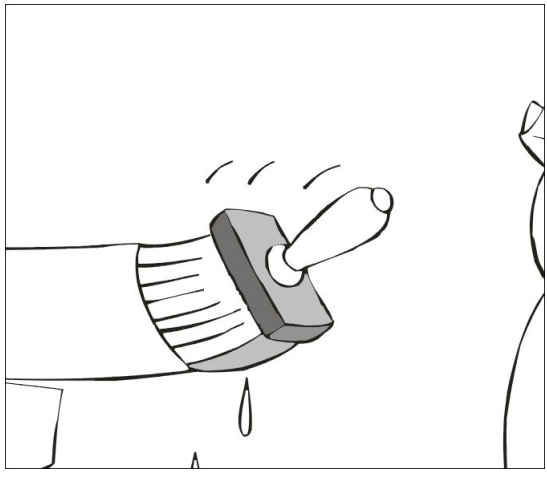
Wir wollen uns zuerst den Unterschied der beiden Vektorisierungs-Methoden ansehen. Im linken Bild sehen Sie die Vektorisierungs-Methode *Umriß,* rechts die *Mittellinie*.

Sie sehen, daß im linken Teil der „Strich“ der Originalzeichnung erhalten blieb. Diese Methode eignet sich also gut, um den Charakter der handgezeichneten Vorlage zu erhalten. Im rechten Teil sind dagegen alle Striche gleich dick. Der typische, geschwungene Federstrich ist hier nicht vorhanden. Aber es gibt noch weitere, gravierende Unterschiede.



Links sehen Sie das Ergebnis der Umriß-*Methode, rechts die* Mittellinie

Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Methoden besteht aber nicht in der Optik, sondern im praktischen Nutzen. Wie Sie im folgenden Bild sehen, entstehen beim *Umriß*-Modus Objekte, die gefüllt werden können – beim *Mittellinien*-Modus sind es dagegen nur lauter Linien, bei denen nur die Strichstärke verändert werden kann. Deshalb werden wir die weiteren Bearbeitungen am *Umriß*-Ergebnis vornehmen.



Gefüllte Objekte

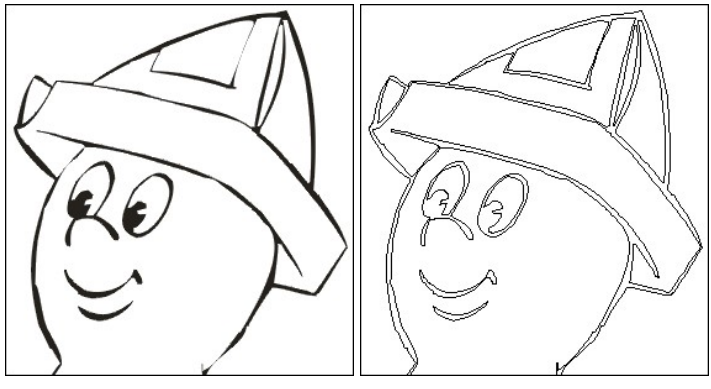
Nachfolgend zeigen wir eine andere Ansicht des Aufbaus. Dort haben wir ein Rechteck in der Größe des Papiers erstellt, und es eingefärbt. Sie wissen ja bereits, daß ein solches Rechteck einfach mit einem Doppelklick auf das *Rechteck*-Werkzeug erstellt werden kann. An dem Ergebnis sehen Sie, daß es nur zwei fehlerhafte Stellen gibt.

Das Vektorisierungsergebnis

Der Pinsel und ein Stein sind mit der Untergrundfarbe eingefärbt. Das bedeutet, daß dort kein Objekt erzeugt wurde. Dies müssen wir manuell nachholen.

Das Prinzip

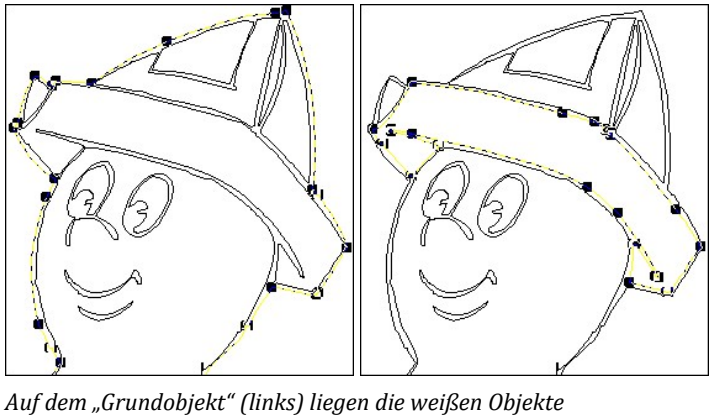
Wodurch entsteht nun der Charakter der geschwungenen Pinselstriche? Nun das Prinzip ist recht einfach. Der „Strich“ der Außenkontur ist nämlich gar kein Strich. Im linken Teil sehen Sie die normale Ansicht. Rechts haben wir auf den Ansichts-Modus *Umriß* umgestellt. Hier läßt sich bereits erahnen, wie das Bild aufgebaut ist.



Links die normale Ansicht, rechts der Umriß-*Ansichts-Modus*

Wenn nun Objekte mit dem *Form*-Hilfsmittel aufgerufen werden, wird das Prinzip deutlich. An unterster Stelle im Objektstapel liegt nämlich ein schwarz gefülltes Objekt. Die Knotenpunkte dieses Objekts sehen Sie im linken Teil des Bildes.

Auf diesem schwarzen „Grundobjekt“ liegen lauter weiß gefüllte Objekte. Dadurch, daß diese etwas kleiner sind, ergibt sich die „Kontur“. Der „Schwung“ der Linien entsteht nur durch den veränderten Abstand der Außenkonturen. Im rechten Bild haben wir eines der innenliegenden Objekte markiert.



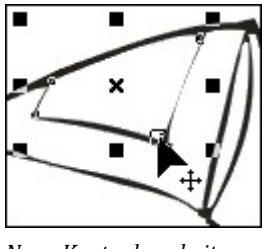
Auf dem „Grundobjekt“ (links) liegen die weißen Objekte

10.2 Knotenpunkte bearbeiten

Daß Kurvenobjekte aus lauter einzelnen Knotenpunkten bestehen, wissen Sie ja inzwischen. Nun wollen wir uns die Bearbeitungsmöglichkeiten der Knotenpunkte ansehen. Zur Bearbeitung von Knotenpunkten können Sie das oben abgebildete Hilfsmittel *Form* aufrufen.

Vielleicht benutzen Sie aber auch die neue Funktion der aktuellen Version. Hier ist nämlich kein Wechsel mehr zwischen dem Auswahl- und dem Knotenbearbeitungswerkzeug notwendig, wenn Sie die folgende Schaltfläche in der Standard-Symbolleiste aktiviert haben.

Ist diese Schaltfläche aktiv, können Sie die Knotenpunkte auch dann bearbeiten, wenn Sie mit dem Auswahl-Werkzeug markiert sind. Halten Sie den Mauszeiger über einen Knotenpunkt, wird angezeigt, daß nun eine Knotenbearbeitung möglich ist. Sie sehen dies im folgenden Bild. Der aktuelle Knotenpunkt wird dabei größer dargestellt.



Neue Knotenbearbeitungsmöglichkeit

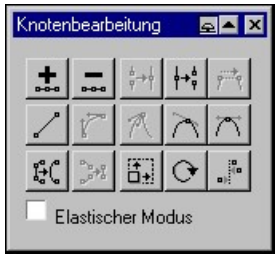
Es gibt aber Vorteile, das Knotenbearbeitungswerkzeug zu verwenden. Dann haben Sie nämlich über die Eigenschaftsleiste schnellen Zugriff auf die Knotenbearbeitungsmöglichkeiten. Je nachdem, was für Knotentypen ausgewählt wurden, sind unterschiedliche Schaltflächen aktiv.

Die Eigenschaftsleiste des Knotenbearbeitungswerkzeugs

Vorsicht Updater!

Kennen Sie das noch? Ein Doppelklick auf einen der Knotenpunkte, und es öffnet sich das praktische Rollup-Menü der Knotenbearbeitung, das auch mit der Tastenkombination Strg + F10 geöffnet werden kann. Klicken Sie aber in der neuen Version doppelt auf einen Knotenpunkt, wird er gelöscht. Also heißt es hier: Abgewöhnen.

Sie müssen also das Rollup getrennt öffnen. Sie finden es auch im Menü *Ansicht/Rollups.*

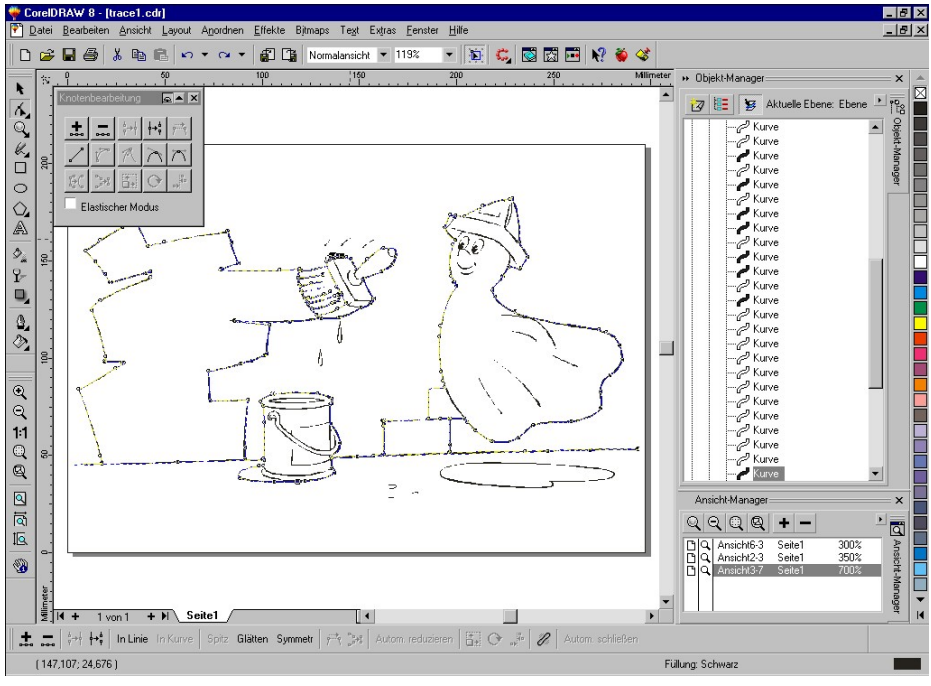


Das Rollup-Menü der Knotenbearbeitung

Die richtige Darstellungsgröße

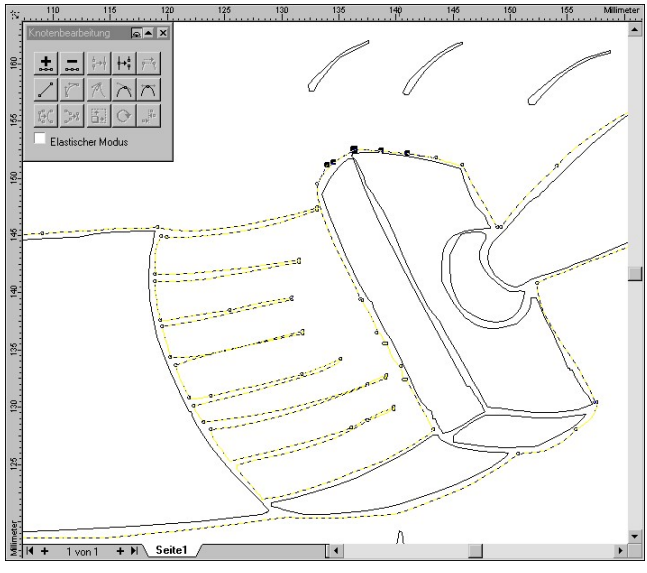
Um beim Knoteneditieren die Knotenpunkte gut zu erkennen, müssen Sie die richtige Darstellungsgröße wählen. Nachfolgend sehen Sie ein markiertes Kurvenobjekt sowie einen markierten Knoten mit seinen Stützpunkten – oder sehen Sie ihn nicht?

Diese Ansichtsgröße ist für die Knotenbearbeitung völlig untauglich, da die Stützpunkte überhaupt nicht zu erkennen sind. Die Knotenpunkte werden in jeder Darstellungsgröße gleich groß dargestellt. Diese Größe eignet sich höchstens zur Auswahl von mehreren Knotenpunkten.



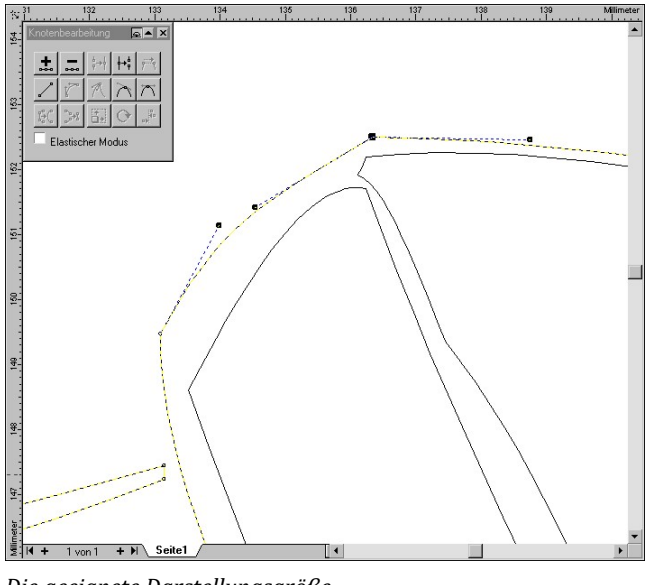
Eine ungeeignete Darstellungsgröße für die Knotenbearbeitung

Selbst bei einer „großen“ Darstellungsgröße von 700 Prozent – wie im folgenden Bild ist die Lage der Stützpunkte nur schwer zu erkennen. So kann es schnell passieren, daß Sie einen Stützpunkt an eine falsche Position verziehen.



Darstellungsgröße von 700 Prozent

In der Praxis wird es daher häufig vorkommen, daß Sie mit Darstellungsgrößen weit über 1.000 Prozent arbeiten. So haben wir beim folgenden Bild 4.000 Prozent eingestellt. Dann sind alle Teile des Knotenpunktes und der Kurvenverlauf gut zu erkennen. Am einfachsten tippen Sie diese Werte im Zoomfeld ein. Speichern Sie die Ansicht, um später darauf zurückgreifen zu können.



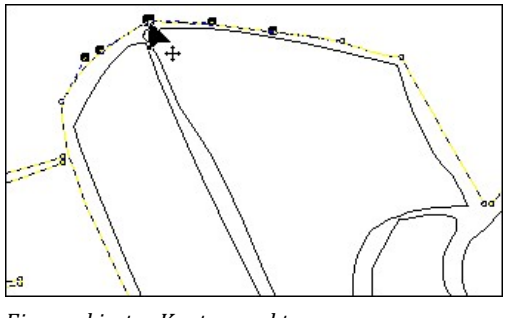
Die geeignete Darstellungsgröße

Die Knotenauswahl

Um einen Knotenpunkt bearbeiten zu können, müssen Sie ihn erst einmal auswählen. Das Verfahren ähnelt der Objektauswahl. Klicken Sie auf einen Knotenpunkt um ihn auszuwählen.

Nach der Auswahl wird der Knotenpunkt schwarz gefüllt angezeigt. Außerdem sind die Stützpunkte des Knotenpunkts schwarz hervorgehoben – sie bestimmen seinen Verlauf. Die Stützpunkte sind mit einer gestrichelten, blauen Linie mit dem Knotenpunkt verbunden. So ist leicht zu erkennen, welcher Stützpunkt zu welchem Knotenpunkt gehört.

Im nächsten Bild sehen Sie unter dem Mauszeiger einen markierten Knotenpunkt. Die Stützpunkte sind in diesem Fall schwer zu sehen – wir erläutern sie später eingehend.

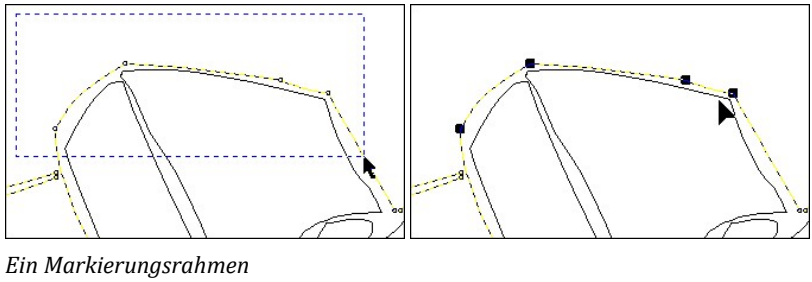


Ein markierter Knotenpunkt

Mehrere Knotenpunkte markieren

Wenn Sie mehrere Knotenpunkte markieren wollen, können Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, und die betreffenden Knotenpunkte nacheinander auswählen.

Alternativ dazu können Sie auch einen Rahmen aufziehen, in dem die gewünschten Knotenpunkte eingeschlossen sind. Alle Knotenpunkte, die sich innerhalb des Rahmens befinden, werden nach dem Loslassen der Maustaste markiert. Sie sehen den Rahmen im folgenden linken Bildteil, die markierten Knotenpunkte sind rechts zu sehen.



Ein Markierungsrahmen

Knapp daneben

Mit der Tabulator-Taste können Sie sich zum nächsten Punkt bewegen.

Alle markieren

Wenn Sie einen Knotenpunkt anklicken, und dabei dieTasten Strg und Umschalt gedrückt halten, werden alle Knotenpunkte des aktuellen Objekts ausgewählt.

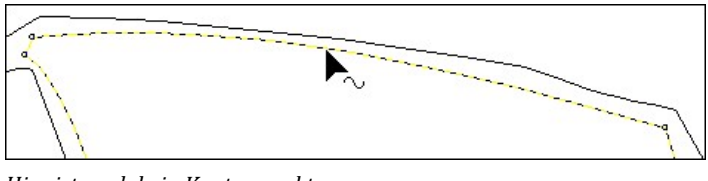
Auswahl aufheben

Um die markierten Punkte wieder abzuwählen, brauchen Sie nur neben einen Punkt zu klicken. Dann werden alle markierten Knotenpunkte deaktiviert, und das Objekt abgewählt.

Um die Knotenpunkte zu bearbeiten, gibt es verschiedene Optionen. Wir bedienen uns dabei der Funktionen im *Knotenbearbeitungs*-Rollup-Menü – nicht zuletzt aus Tradition.

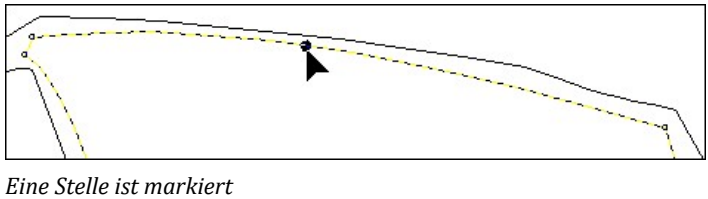
Knoten einfügen

Knoten können Sie auf unterschiedliche Arten einfügen. Bei der folgenden Linie sehen Sie den Mauszeiger an einer Stelle, wo sich kein Knotenpunkt befindet.



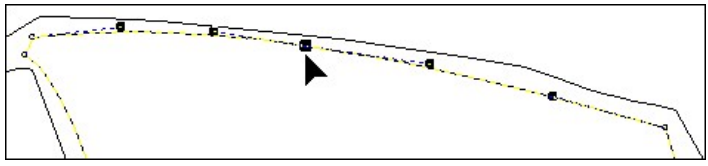
Hier ist noch kein Knotenpunkt

Wenn Sie nun an dieser Stelle auf die Linie klicken, erscheint ein Punkt. Damit ist allerdings noch kein zusätzlicher Knotenpunkt plaziert. Wenn Sie nun im Rollup-Menü auf das oben gezeigte Symbol klicken, wird an der Stelle des Punkts ein neuer Knotenpunkt eingefügt.



Eine Stelle ist markiert

Am Verlauf der Kurve ändert sich nach dem Einfügen eines neuen Knotenpunkts nichts. Die Stützpunkte werden so plaziert, daß der alte Kurvenverlauf erhalten bleibt.



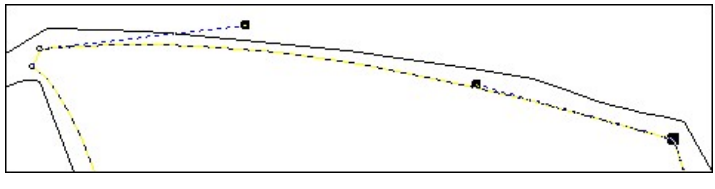
Ein neuer Knotenpunkt

Leichter Weg

Es geht auch leichter: Klicken Sie einfach doppelt auf die Stelle, an der ein neuer Knotenpunkt eingefügt werden soll.

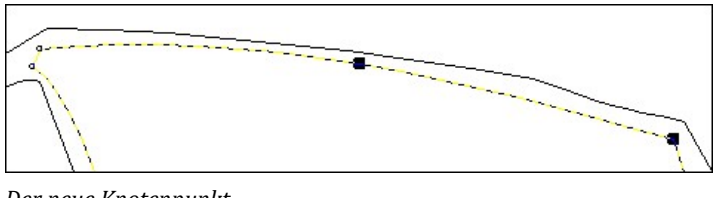
Wenn Sie einen Knotenpunkt markiert haben, wirkt sich die Funktion des Rollup-Menüs anders aus. Rufen Sie dann die *Knoten hinzufügen*-Funktion auf, wird exakt in der Mitte des Abschnitts ein weiterer Knotenpunkt eingefügt, und automatisch markiert. So können Sie schnell einen Abschnitt – so nennt man die Bereiche zwischen zwei Knotenpunkten – halbieren.

Im folgenden Bild haben wir den linken Knotenpunkt markiert. Der aktuelle Abschnitt bezieht sich immer auf den markierten und den vorherigen Knotenpunkt – also den Knotenpunkt links.



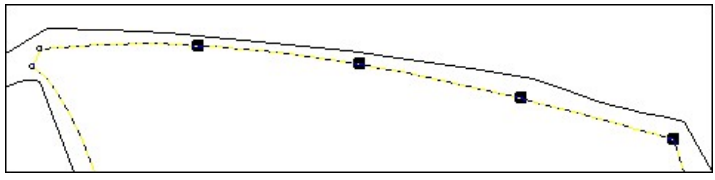
Markierter Knotenpunkt

Nach dem Aufrufen der Funktion sehen Sie den eingemitteten Knotenpunkt – wie im nächsten Bild:



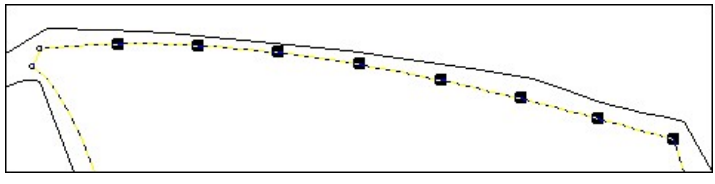
Der neue Knotenpunkt

Da dieser neue Knotenpunkt automatisch aktiviert wird, können Sie das Spielchen weitertreiben. Rufen Sie die Funktion erneut auf, wird in den beiden markierten Abschnitten jeweils ein weiterer Knotenpunkt zentriert eingefügt – wie im folgenden Bild zu sehen.



Zwei weitere, neue Knotenpunkte

Auch diese neuen Punkte werden automatisch markiert. Einmal fügen wir noch zentrierte Knotenpunkte ein:



Eine Reihe von Punkten

Noch eine Taste

Mit dem [+]-Zeichen auf dem Nummernblock der Tastatur können Sie ebenfalls diese Funktion des Knoten einfügens ausführen.

Knotenpunkte löschen

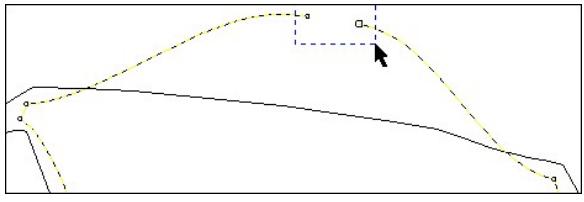
Markierte Knotenpunkte können auch entfernt werden. Am leichtesten funktioniert dies, indem Sie einen Knotenpunkt doppelt anklicken. Alternativ dazu können Sie auch die [Entf]-Taste oder die [-]-Taste des Nummernblocks benutzen. Da sich das Löschen immer auf die markierten Punkte bezieht, können Sie auch die zu löschenden Knotenpunkte mit dem Gummiband markieren.

Andere Kurven

Beim Löschen von Knotenpunkten bleiben die Kurvenverläufe nur bedingt erhalten. Je nach Aufbau der Kurve kann es ein anderes Aussehen der Kurvenform geben. Wandeln Sie zum Beispiel ein Rechteck in eine Kurvenform um, und löschen dann einen Knotenpunkt, entsteht ein Dreick.

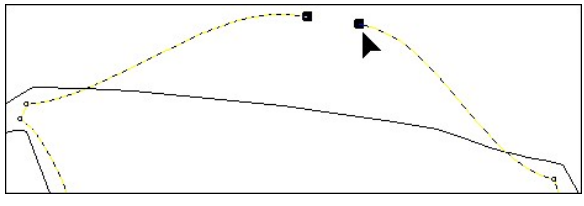
Knoten zusammenfügen

Mit dieser Funktion können Sie zwei getrennte Knotenpunkte miteinander verbinden. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie die beiden getrennten Knotenpunkte erst einmal markieren. Im folgenden Bild markieren wir sie mit einem Markierungsrahmen.



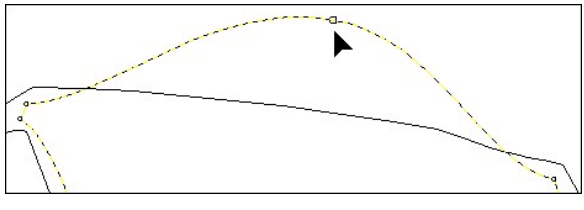
Zwei getrennte Knotenpunkte

Sie sehen, daß nun beide getrennten Knotenpunkte markiert sind. Erst jetzt ist die oben gezeigte Schaltfläche im *Knotenbearbeitungs*-Rollup-Menü aktivierbar – zuvor war die Schaltfläche abgegraut.



Die beiden Kurvenenden sind markiert

Nach dem Aufruf werden die beiden Punkte zu einem zusammengefügt. Der neue Punkt befindet sich in der Mitte der Strecke der beiden Ursprungspunkte – wie das nächste Bild zeigt.



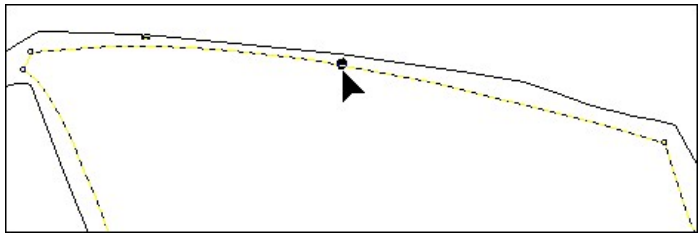
Die beiden Punkte wurden verbunden

Diese Funktion ist vor allem dann wichtig, wenn Sie zwei kombinierte Objekte zu einem geschlossenen – und damit auch füllbaren – Objekt zusammenfügen wollen. Objekte können nur dann gefüllt werden, wenn der Anfangs- und der Endpunkt miteinander verbunden sind.

Den Anfangs- und Endknotenpunkt erreichen Sie übrigens auch mit den Tasten Pos-1 und Ende.

Kurve trennen

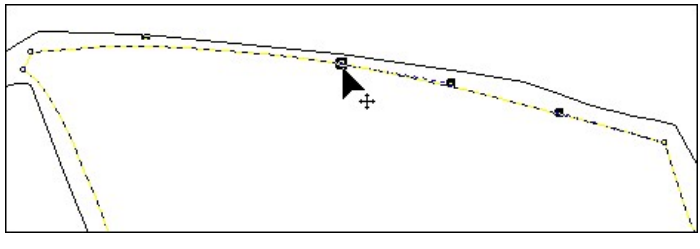
Das Gegenteil der vorherigen Funktion erreichen Sie mit dem oben gezeigten Symbol. Markieren Sie einen Knotenpunkt, an dem die Kurve unterbrochen werden soll, oder markieren Sie – wie bereits beschrieben – eine Stelle, die noch keinen Knotenpunkt enthält.



Markieren eines Trennpunkts

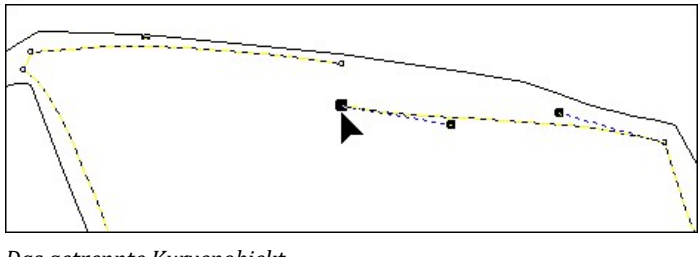
Mit der Funktion wird die Kurve aufgetrennt. Es entsteht ein neuer Anfangs- und eine neuer Endpunkt. Wird die Kurve an zwei Stellen getrennt, besteht sie anschließend aus zwei Teilkurven. Diese Teilkurven können Sie mit der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* oder der Tastenkombination Strg + K in zwei eigenständige Kurvenobjekte aufgeteilt werden.

Zunächst ist – wenn Sie den Ansichts-Modus *Umriß* aktiviert haben – der Unterschied gar nicht zu erkennen, da der Anfangs- und der Endpunkt exakt übereinander plaziert werden.



Noch sieht man keinen Unterschied

Erst wenn einer der Knotenpunkte verschoben wird, ist der Unterschied zu erkennen:

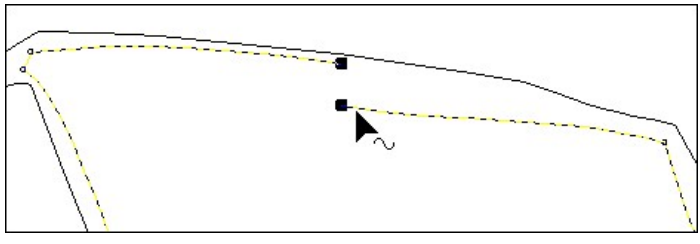


Das getrennte Kurvenobjekt

Kurve zum Schließen erweitern

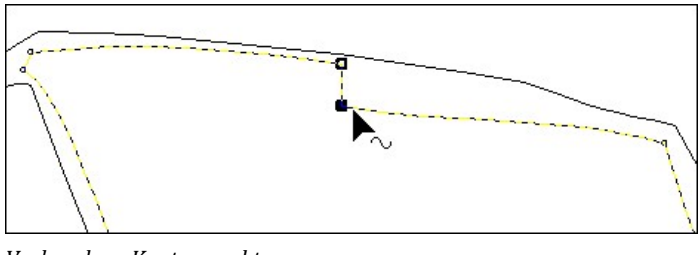
Eine Funktion zum Schließen von Kurven kennen wir ja bereits. Es gibt eine weitere, die Sie mit dem oben gezeigten Symbol aufrufen. Nehmen wir für ein Beispiel gleich die soeben getrennte Kurve.

Auch hier müssen Sie zunächst die beiden Knotenpunkte markieren, die Sie zusammenfügen wollen. Im nächsten Bild wurden die beiden Knotenpunkte markiert, die wir nun wieder zusammenfügen wollen.



Die beiden markierten Knotenpunkte

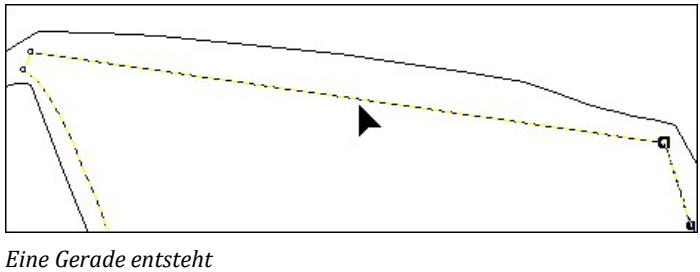
Im Unterschied zur zuvor gezeigten Funktion wird beim Zusammenfügen kein neuer Knotenpunkt erzeugt. Beide Punkte verbleiben an ihrer bisherigen Position, und werden auf direktem Weg miteinander verbunden. Es entsteht also ein neuer Abschnitt.



Verbundene Knotenpunkte

Kurve in Linie konvertieren

Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn ein Kurvenabschnitt markiert ist. Damit wandeln Sie einen kurvigen Abschnitt in eine Gerade um:

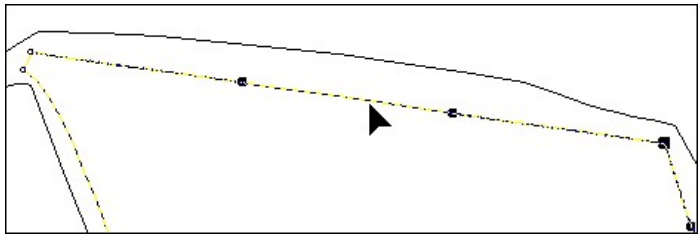


Eine Gerade entsteht

Linie in Kurve umwandeln

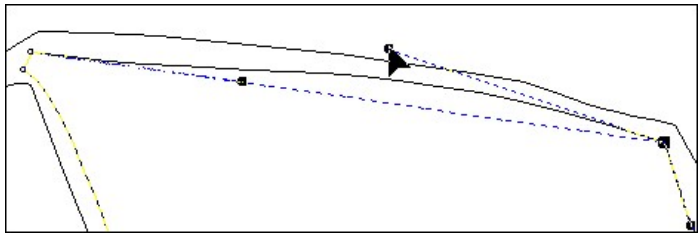
Klar, diese Funktion ist nur aktiv, wenn Sie einen geraden Abschnitt markiert haben. Nach dem Umwandeln einer Gerade in eine Kurve sehen Sie zunächst wenig.

Von einer „Kurve“ kann noch keine Rede sein. Es sind nur zwei Stützpunkte hinzugekommen.



Zwei neue Stützpunkte zeigen an, daß es sich um eine Kurve handelt

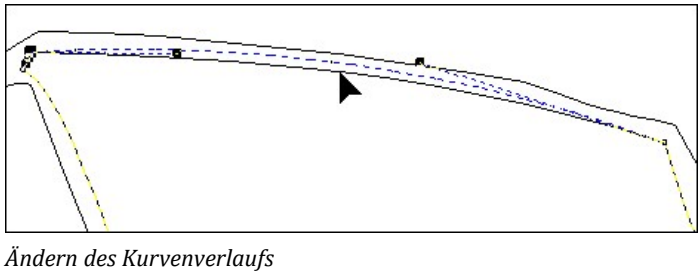
Eine Kurve entsteht erst dann, wenn Sie einen der Stützpunkte verziehen. Sind die beiden angrenzenden Abschnitte ebenfalls Kurven, gibt es zwei Stützpunkte. Klicken Sie einen davon an, und ziehen ihn an eine neue Position. Dadurch wird der Kurvenverlauf beeinflußt.



Die Kurve wird durch Verziehen eines Stützpunkts verändert

Sie können an beiden Stützpunkten ziehen, um den Kurvenverlauf zu verändern. Alternativ zum Verziehen der Stützpunkte läßt sich der Kurvenverlauf auch ändern, indem Sie die Kurve an einer beliebigen Stelle anklicken und an eine neue Position ziehen.

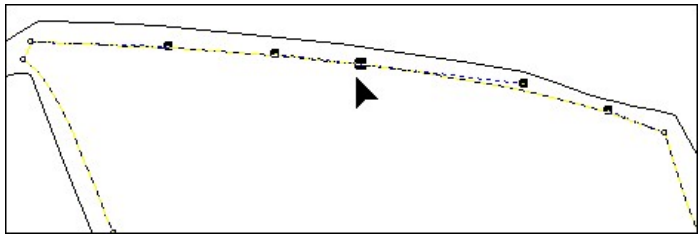
Die Stützpunkte werden beim Verziehen der Kurve automatisch neu plaziert. Sie sehen im nächsten Bild, daß wir die Kurvenform in der Mitte des Abschnitts verändert haben.



Ändern des Kurvenverlaufs

Spitze Knoten

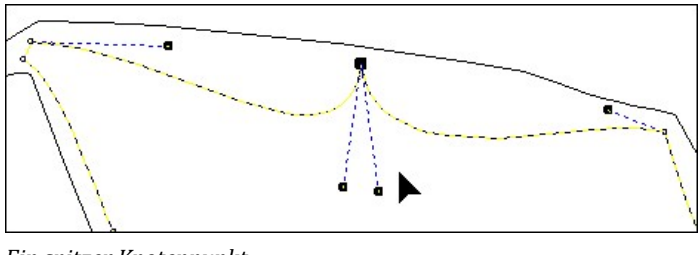
Um diese Funktion zu zeigen, fügen wir zunächst an der bekannten Stelle im Bild wieder einen neuen Knotenpunkt ein, der natürlich auch zwei Stützpunkte aufweist.



Ein neuer Knotenpunkt wurde eingefügt

Es gibt unterschiedliche Arten von Knotenpunkten, die wir nun kennenlernen. In unserem Beispiel ist die oben gezeigte Schaltfläche aktiviert, daß bedeutet, es handelt sich in unserem Fall nicht um einen spitzen Knotenpunkt. Deshalb kann er in einen solchen konvertiert werden.

Bei spitzen Knotenpunkten können die beiden Stützpunkte unabhängig voneinander bewegt werden. Je nachdem, wie Sie die Stützpunkte verziehen, entstehen so spitze Knotenpunkte – das heißt: Die beiden angrenzenden Abschnitte treffen im spitzen Winkel aufeinander. Dies ist im folgenden Bild gut zu erkennen. Dort haben wir die beiden Stützpunkt sehr weit nach innen gezogen.



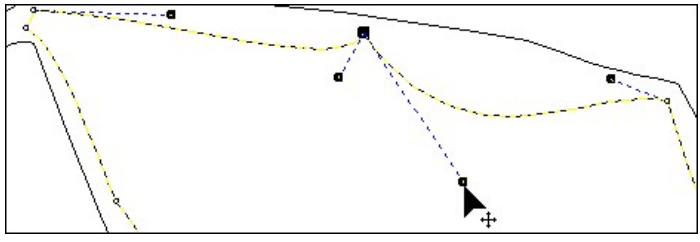
Ein spitzer Knotenpunkt

Kurve glätten

Diese Schaltfläche ist nur dann aktiv, wenn Sie einen spitzen Knotenpunkt aktiviert haben. Damit werden harmonische – geglättete Kurvenverläufe erzeugt. Im Gegensatz zum stumpfen Winkel des spitzen Knotenpunkts entstehen nach der Umwandlung immer glatte Formen.

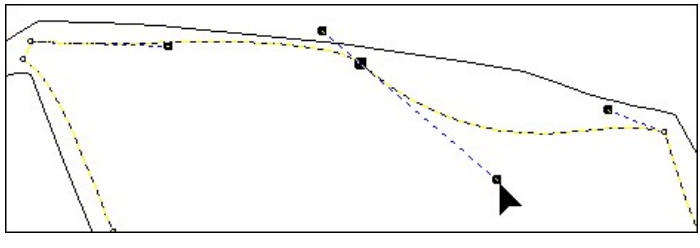
Diese Option läßt sich gut verwenden, um „Zacken“ aus dem Bild zu entfernen. Markieren Sie mehrere Knotenpunkte, um einen Teilbereich mit geglätteten Kurvenverläufen zu versehen.

Für unser Beispiel stellen wir zwei sehr unterschiedlich verzogene Stützpunkte her, die Sie im folgenden Bild sehen.



Zwei extrem verzogene Stützpunkte

Wird nun der mittlere Knotenpunkt in einen geglätteten Knotenpunkt umgewandelt, verschwindet der – zuvor vorhandene – stumpfe Winkel. Die Kurve ist wieder harmonisch glatt.



Ein geglätteter Knotenpunkt

Die Länge der beiden Stützpunkte können Sie unabhängig voneinander verändern. Dies sehen Sie bereits am vorherigen Bild. Nach wie vor ist ein Stützpunkt weit vom Knotenpunkt entfernt, der andere ist nah. So entstehen zwei unterschiedlich geformte Kurven.

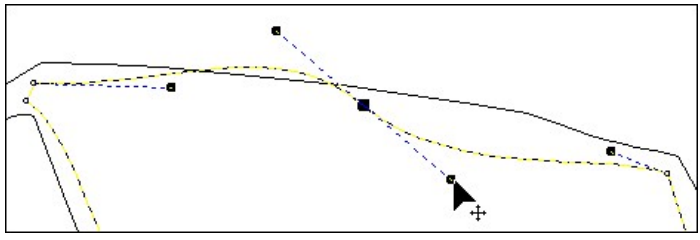
Wenn Sie einen der Stützpunkte verändern, wird der andere so mitbewegt, daß immer eine glatte Kurve erhalten bleibt.

Symmetrischer Knoten

Die Umwandlung in einen symmetrischen Knoten geht noch einen Schritt weiter: Dort sind auch die beiden Stützpunkte immer gleich lang. Die beiden angrenzenden Abschnitte sind also gleich geformt

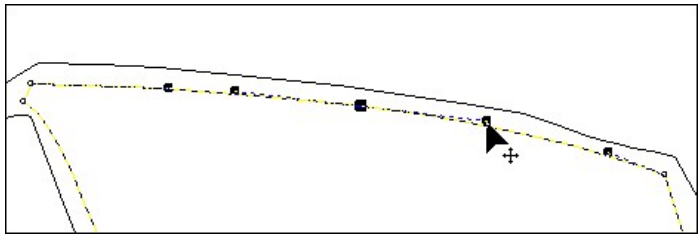
Wird einer der Stützpunkte verzogen, ändert sich der andere entsprechend. So bleibt stets eine glatte Kurve erhalten. Den Unterschied der beiden Modi sehen Sie im nächsten Bild. Dort haben wir den zuvor gezeigten Knotenpunkt konvertiert.

Diese Funktion ist nur dann aktivierbar, wenn der Knotenpunkt einem der beiden anderen Modi zugewiesen wurde.



Ein symmetrischer Knotenpunkt

Wenn Sie an einem der Stützpunkte ziehen, wird auch der gegenüberliegende im gleichen Maß verzogen, so daß die Symmetrie stets erhalten bleibt. Es entstehen also immer weiche Kurvenverläufe.



Ein verzogener Knotenpunkt

Knotenpunkte reduzieren

Gerade bei vektorisierten Vorlagen gibt es innerhalb eines Kurvenverlaufs viele redundante Knotenpunkte. Im Idealfall werden Knotenpunkte nur dort eingefügt, wo sich der Verlauf der Kurve verändern soll. Beim Vektorisieren werden aber auch geringe Unregelmäßigkeiten in der Stiftführung als Änderung des Kurvenverlaufs interpretiert, so daß die überflüssigen Knotenpunkte entstehen. Dies läßt sich auch bei optimalen Vektorisierungseinstellungen nicht vermeiden.

Mit dieser Funktion versucht CorelDRAW alle Knotenpunkte innerhalb der Markierung zu entfernen, die den Kurvenverlauf nicht verändern. Geringe Änderungen des Kurvenverlaufs lassen sich beim Aufruf dieser Funktion natürlich nicht vermeiden.

Den Toleranzwert können Sie über die *Optionen* in der Kategorie *Hilfsmittelpalette/Hilfsmittel Form* einstellen.

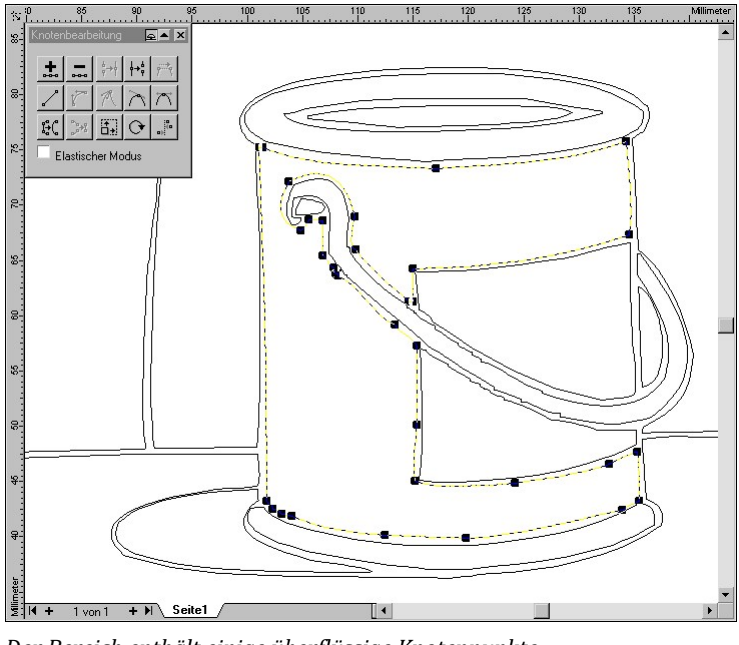
Optionen zum Reduzieren der Knotenpunktanzahl

Viel entfernen

Je höher Sie den Wert einstellen, um so mehr Punkte werden entfernt. Je mehr Punkte entfallen, um so stärker kann der Kurvenverlauf beeinflußt werden. Der Wert bestimmt die maximal zulässige Verschiebung des Knotenpunkts.

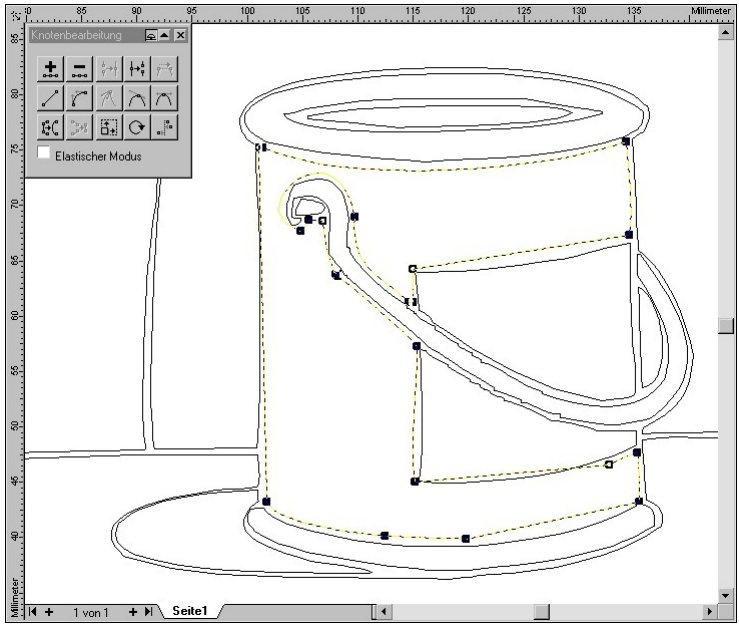
Um den Verlauf der Kurve weitestgehend zu erhalten, sollten Sie in mehreren Schritten vorgehen. Sehen wir uns die Vorgehensweise an unserem Beispielbild an. Beginnen wir mit einer Variante, die Sie nicht verwenden sollten.

Wenn Sie erkennen, daß zum Beispiel im Bereich des Eimers bei unserem Beispiel viele überflüssige Knotenpunkte vorhanden sind, könnten Sie vielleicht meinen, es wäre am einfachsten, alle Knotenpunkte zu markieren, und dann die Funktion *Knotenpunkte automatisch reduzieren* aufzurufen. Im folgenden Bild sehen Sie den Bildbereich, den wir bearbeiten.



Der Bereich enthält einige überflüssige Knotenpunkte

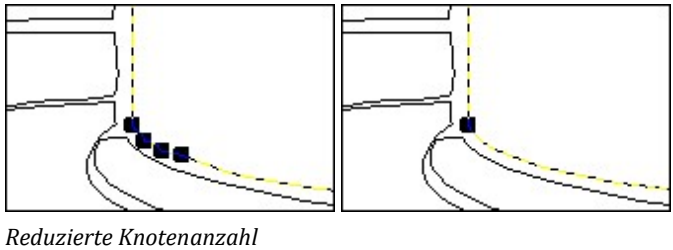
Auf den ersten Blick mag es beim nächsten Bild so aussehen, als wäre nichts Schlimmes passiert. Es sind nun tatsächlich weniger Knotenpunkte im Kurvenobjekt enthalten. Wenn Sie sich aber zum Beispiel den Bereich der Eimerbeschriftung im rechten Bildteil ansehen, erkennen Sie, daß dort die Parallelität der Linien verloren gegangen ist. Dadurch entsteht ein verfälschter „Zeichenstrich“. An anderen Stellen gibt es ebenfalls Abweichungen vom Original, so daß dieses Verfahren nicht empfehlenswert ist.



Automatisch reduzierte Kurven

Besser ist das folgende Verfahren. Markieren Sie mit einem Rahmen die Punkte im unteren Bereich des Eimers. Dort ist ebenfalls klar zu sehen, daß Punkte überflüssig sind.

Im folgenden Bild sehen Sie dies im linken Teil. Im rechten Bild ist zu erkennen, daß nach dem Aufruf der Funktion drei Punkte entfernt wurden, ohne daß sich der Verlauf der Kurve ändern würde.



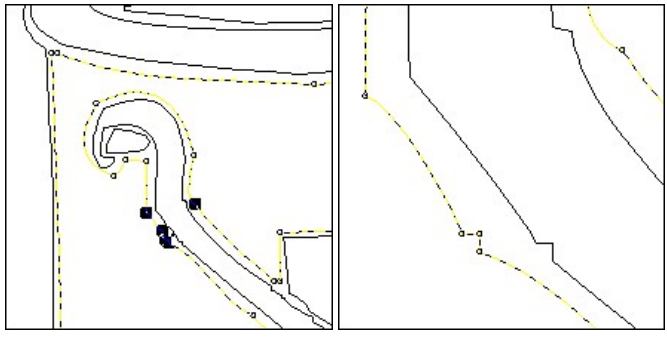
Reduzierte Knotenanzahl

Die Knoten kann ich doch „manuell“ löschen!

Stimmt. In unserem Beispiel haben wir nur drei Knotenpunkte gelöscht. In der täglichen Praxis werden es aber deutlich mehr Punkte sein, die Sie aus der Zeichnung entfernen müssen. Vielleicht sogar mehrere Hunderte oder sogar Tausende Knotenpunkte – je nachdem wie komplex die Grafik aufgebaut ist. Und diese Anzahl wollen Sie doch sicherlich nicht mehr „per Hand“ löschen, oder?

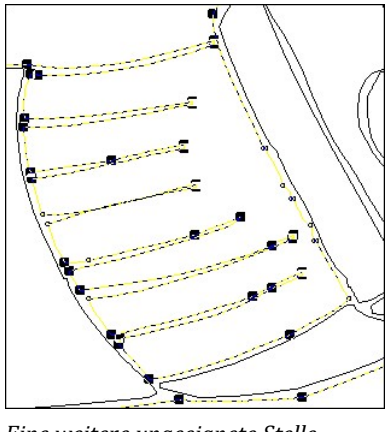
An einigen Stellen müssen Sie manuell eingreifen, da auch die Automatik nicht alles erkennen kann.

Im linken Teil des nächsten Bilds sehen Sie eine Ansammlung von Punkten, die sich auch mit dieser Funktion nicht reduzieren läßt. In der Naheinstellung des rechten Bildteils sehen Sie warum. Dort hat Corel OCR-Trace eine scharfe Kante bemerkt. Diese wurde mit zwei Geraden nachgebildet. Solche Ausbuchtungen lassen sich automatisch nicht entfernen. Da hilft nichts – Sie müssen die Knoten manuell löschen.



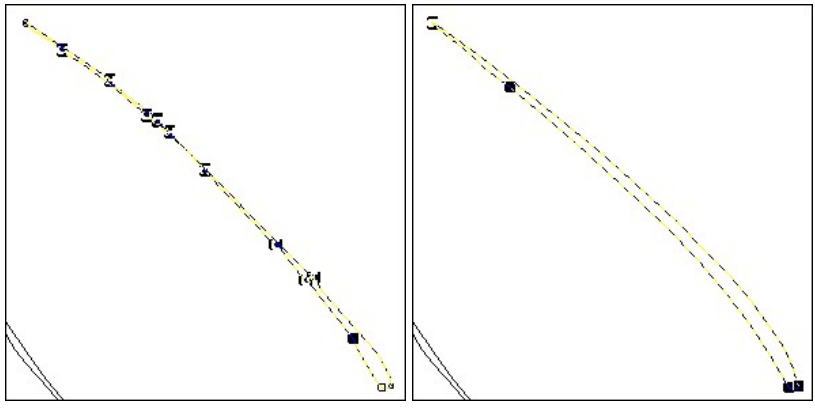
Eine Stelle, an der die Knotenpunkte nicht automatisch entfernt werden können

Weitere ungeeignete Stellen sind Bildpartien, in denen ständige Richtungswechsel korrekt sind. In einem solchen Fall – wie im nächsten Bild zu sehen – können Sie mit der automatischen Reduzierung mehr schaden als nutzen.



Eine weitere ungeeignete Stelle

Kommen wir noch zu einer Bildpartie, in der die Funktion das Ergebnis deutlich verbessert. Aus dem linken Bildteil der folgenden Abbildung haben wir so viele Knotenpunkte entfernt, bis das rechte Bildergebnis entstand. Dafür haben wir die Funktion zur automatischen Knotenreduktion mehrfach nacheinander angewendet. Am Ende mußten noch zwei Knoten „per Hand“ gelöscht werden. Nach der Optimierung entsteht ein verbesserter – da harmonischerer Kurvenverlauf.



Reduktion der Knotenpunkte

Unterstrecke herausnehmen

Ein Kurvenobjekt kann auch aus mehreren Teilstrecken bestehen, die alle einzeln jeweils einen Anfangs- und Endpunkt besitzen. Objekte, die aus mehreren Teilstrecken entstehen, nennt man Kombinationen. Sie werden mit der Funktion *Anordnen/Kombinieren* oder der Tastenkombination Strg + L erzeugt.

Im Normalfall heben Sie die Kombinationen wieder auf, indem Sie die Funktion *Anordnen/Kombination aufheben,* oder die Tastenkombination Strg + K aufrufen. Alternativ dazu können Sie aber auch die zuvor gezeigte Schaltfläche im Rollup-Menü verwenden.

Knoten dehnen und skalieren

Wenn Sie mehrere Knotenpunkte markiert haben, können Sie mit dieser Funktion die markierten Knotenpunkte dehnen und skalieren – fast wie Sie es von der Objektbearbeitung kennen. Nach dem Aufruf wird um die Knotenpunkte ein Markierungsrahmen gelegt.

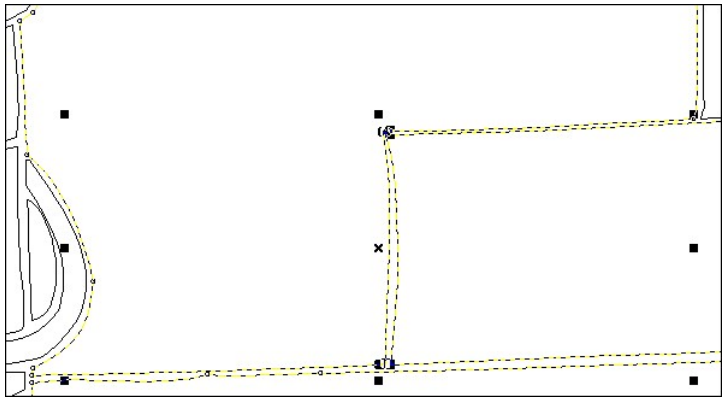
An den Eckpunkten läßt sich der Bereich skalieren, an den Mittelpunkten wird er gedehnt – genau wie bei der Bearbeitung von Objekten.

Nicht ganz identisch

Die Bearbeitung entspricht nicht ganz der Objektbearbeitung. Klicken Sie nämlich ein zweites Mal auf die Knotenpunkte, wechseln Sie nicht – wie bei der Objektbearbeitung – in den Rotationsmodus, sondern heben die Markierung auf. Für die Rotation gibt es ein eigenes Werkzeug.

Nachfolgend sehen Sie einen solchen Bereich. Klar, daß Sie in diesem Modus einzelne Knotenpunkte nicht verändern können. Dazu müssen Sie einmal in einen

leeren Bereich klicken. Die Auswahl wird dann aufgehoben. Anschließend können Sie einen neuen Knotenpunkt zur Bearbeitung auswählen.



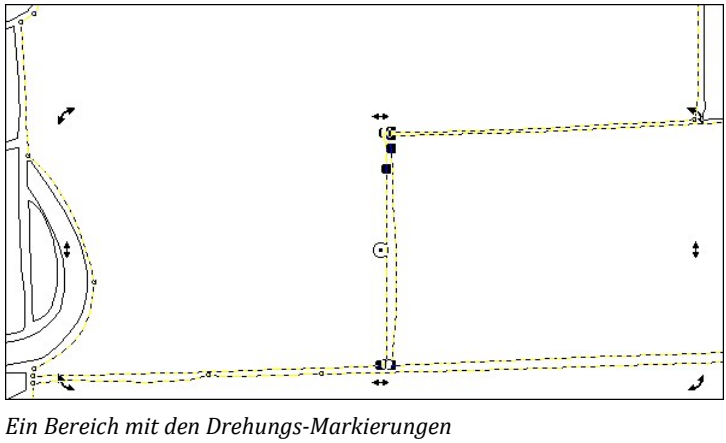
Einige Knotenpunkte sind zur Bearbeitung markiert

Knoten drehen und neigen

Warum es zum Drehen und Neigen eine eigene Schaltfläche gibt, ist nicht bekannt. Der Wechsel zwischen den Funktionen muß also über die Schaltfläche des Rollup-Menüs vorgenommen werden.

Die Markierungspunkte entsprechen denen, die Sie bereits aus dem Objektbearbeitungsmodus kennen. An den Eckpunkten wird Ihr Bereich rotiert, an den Mittelpunkten kann er geneigt werden.

Der Drehpunkt im Zentrum des Bereichs kann ebenfalls wie gewohnt verschoben werden. Um diesen Drehpunkt wird der Bereich gedreht.

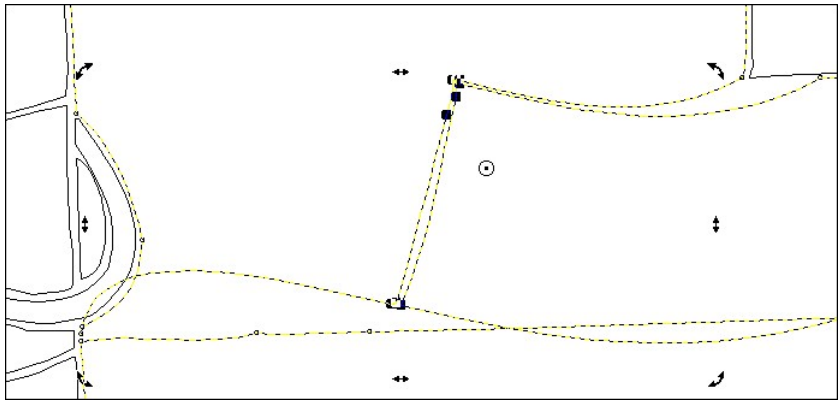


Ein Bereich mit den Drehungs-Markierungen

Beachten Sie bei derartigen Knotenbereichsaktionen, daß am Ende des Bereichs weitere Abschnitte „anhängen“, die von den Änderungen beeinflußt werden. So

kann es sein, daß die Änderung für die ausgewählten Knotenpunkte durchaus sinnvoll ist, für die angrenzenden Abschnitte aber nicht.

Im nächsten Bild haben wir ein solches Beispiel konstruiert. An den Rändern sehen Sie einige merkwürdig verlaufende Linien. Diese Anschlüsse müssen durch Verziehen der angrenzenden Knoten-Stützpunkte korrigiert werden.



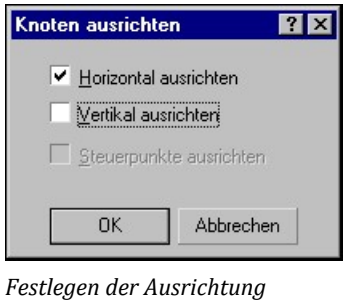
Ein gedrehter Bereich

Verflüchtigt

Bedenken Sie, daß diese Bereiche nicht von Dauer sind – sie lassen sich auch nicht speichern. Sobald Sie in einen leeren Bereich klicken, oder einen anderen Knotenpunkt markieren, ist die Auswahl verloren.

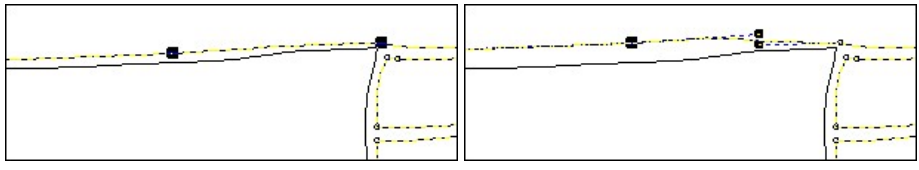
Knoten ausrichten

Wenn Sie mindestens zwei Knotenpunkte ausgewählt haben, wird die gezeigte Schaltfläche aktivierbar. Nach dem Aufruf wird das nachfolgend gezeigte Dialogfeld geöffnet. Dort können Sie einstellen, ob die Knotenpunkte horizontal oder vertikal ausgerichtet werden sollen.



Festlegen der Ausrichtung

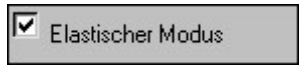
Nachfolgend sehen Sie die horizontale Ausrichtung zweier Knotenpunkte. Auf die Form der Kurve hat diese Funktion keine Auswirkung, da die Stützpunkte von der Ausrichtung nicht betroffen sind.



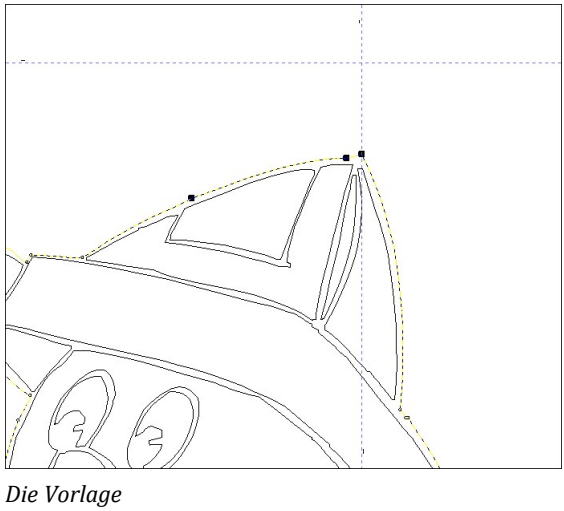
Horizontale Ausrichtung zweier Knotenpunkte

Zentrieren

Werden genau zwei Knotenpunkte markiert, und dann die horizontale sowie die vertikale Ausrichtung gewählt, können Sie zusätzlich die Steuerknoten mit ausrichten. Diese Option ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie die Anfangspunkte zweier Teilstrecken vereinen wollen.

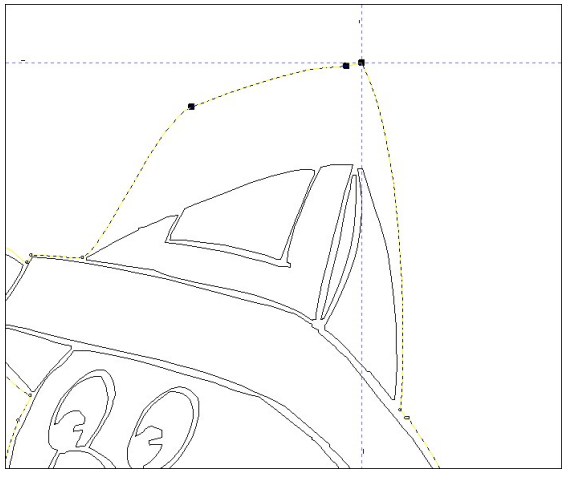
Elastischer Modus 

Der elastische Modus wirkt sich nur dann aus, wenn Sie mehrere Knotenpunkte markiert haben. Bei deaktiver Option werden alle Punkte im gleichen Verhältnis verschoben. Bei aktiver Option werden alle Knoten der Verschiebung angepaßt. Probieren wir dies an einem Beispiel aus. Um sicherzustellen, daß die Knotenpunkte auf dieselbe Position verzogen werden, plazieren wir zwei Hilfslinien. Außerdem werden drei Knotenpunkte markiert:



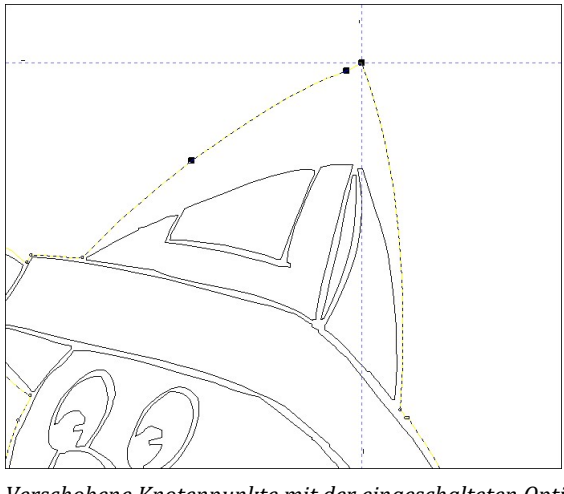
Die Vorlage

Im ersten Versuch lassen wir die Option *Elastischer Modus* ausgeschaltet, und verschieben die drei Knotenpunkte an die Hilfslinien. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Deaktivierte Option Elastischer Modus

Im zweiten Versuch schalten wir die Option ein. Besonders beim linken Knotenpunkt ist der Unterschied zu sehen. Die Kurve verläuft weicher. Die beiden eng beieinanderliegenden Knotenpunkte oben sind fast gar nicht von der Option betroffen.



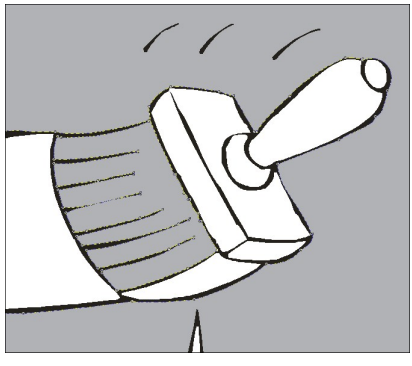
Verschobene Knotenpunkte mit der eingeschalteten Option Elastischer Modus

Nutzen Sie diese Option, um weiche Kurvenverläufe zu erhalten. Je nachdem, was für Bereiche an Knotenpunkten Sie ausgewählt haben, können auch unpassende Ergebnisse entstehen. Probieren Sie aus, ob sich bei der entsprechenden Aufgabenstellung die eine oder die andere Option besser eignet. Eine Grundregel gibt es hier nicht.

Ein Problem

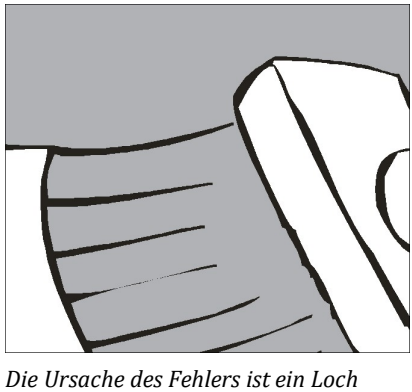
Nun wollen wir das Gelernte natürlich auch gleich ganz praktisch anwenden. Sie erinnern sich? Wir hatten am Anfang darauf hingewiesen, daß beim Vektorisieren zwei Fehler entstanden sind.

Im nächsten Bild sehen Sie, daß die Pinselinnenfläche nicht als eigenes Objekt vorliegt. Dies hat zur Folge, daß dieser Bereich nicht mit einer Farbe gefüllt werden kann.



Ein Vektorisierungsfehler

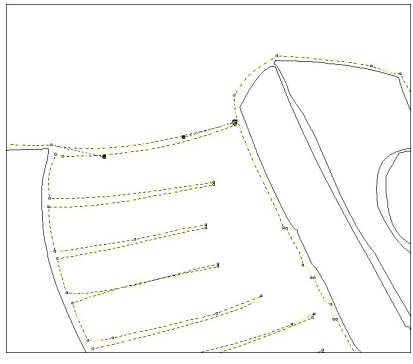
In der Naheinstellung – in unserem Beispiel 1.200 Prozent – ist gut zu sehen, woher der Fehler stammt. Die letzte Pinselborste weist ein Loch auf. Deshalb wurde die Innenfläche nicht als eigenständiges Objekt erkannt.



Die Ursache des Fehlers ist ein Loch

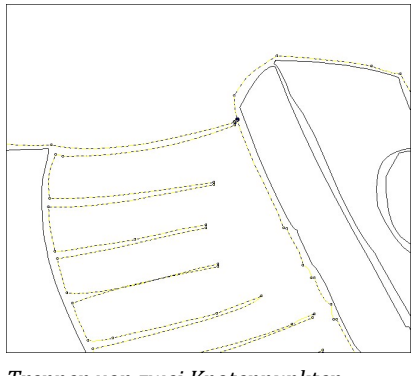
Diesen Fehler wollen wir nun Schritt für Schritt beheben. Zu besseren Bearbeitungsansicht schalten wir wieder in den *Umriß*-Modus.

1. Der Innenbereich des Pinsels muß als eigenständiges Objekt vorliegen, damit es gefüllt werden kann. Die Form ist prinzipiell vorhanden, die Kurve läuft aber in die verkehrte Richtung, wie die Nahansicht beweist:



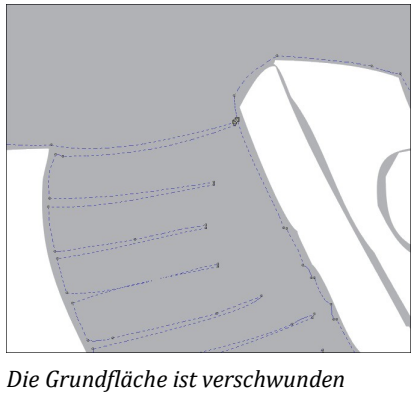
Im oberen Bereich verläuft die Kurve in die verkehrte Richtung

2. An der kritischen Stelle befinden sich zwei Knotenpunkte. An diesen beiden Stellen muß die Kurve „aufgeschnitten“ werden. Im *Umriß*-Modus ist nach dem Auftrennen kein Unterschied zu sehen:



Trennen von zwei Knotenpunkten

3. Schalten Sie allerdings in den normalen Ansichts-Modus um, ist der Unterschied sofort zu sehen. Die schwarze „Grundfläche“ ist jetzt nämlich verschwunden.

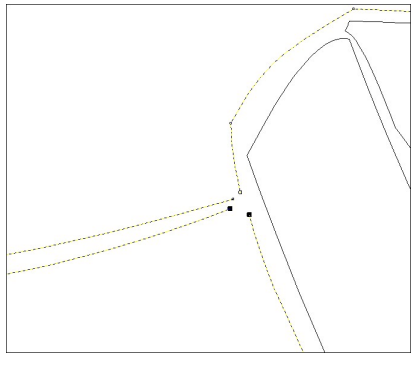


Die Grundfläche ist verschwunden

4. Das liegt daran, daß nach dem Auftrennen das Kurvenobjekt – logisch – nicht mehr geschlossen ist. Und offene Kurvenobjekte können standardmäßig nicht gefüllt werden.

   Da das Objekt nun keine Füllung mehr hat, ist es im normalen Ansichts-Modus nicht mehr zu sehen – eine Kontur war ja nicht zugewiesen.

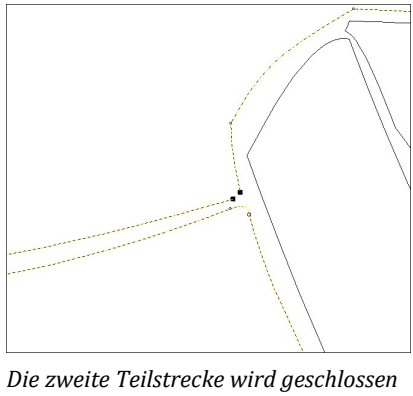
5. Also müssen wir nun die beiden getrennten Teilstrecken wieder zusammenfügen. Markieren Sie dazu die beiden Knotenpunkte, die im folgenden Bild markiert sind.



Eine Teilstrecke wird geschlossen

6. Verbinden Sie nun die beiden Knotenpunkte. Damit der Kurvenverlauf erhalten bleibt, verwenden wir hier die Funktion *Kurve zum Schließen erweitern.* Den unglücklichen Kurvenverlauf ändern wir nachträglich durch Verziehen der Knotenpunkte.

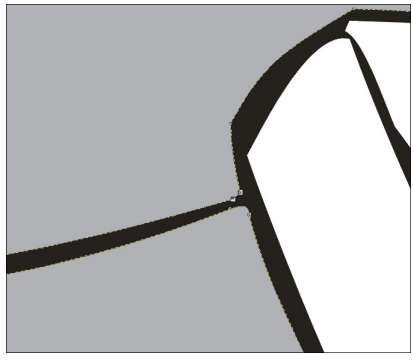
7. Anschließend wird auch die zweite Teilstrecke geschlossen. Das Verfahren ist dabei identisch.



Die zweite Teilstrecke wird geschlossen

8. Der Unterschied ist im *Umriß*-Modus nur schwer zu erkennen, dort sind nur die neu verbundenen Abschnitte zu sehen.

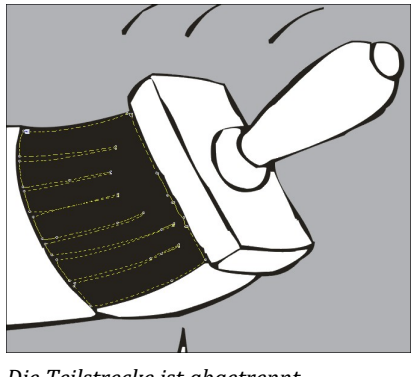
Schalten Sie in den normalen Ansichts-Modus um, sehen Sie auch noch keinen Unterschied.



Der normale Ansichts-Modus

9. Das liegt daran, daß es sich nun wieder um eine Kombination handelt. Allzuviel hat sich ja nicht geändert. Nun ist ein Loch in dem Objekt, durch das der graue Untergrund noch immer durchscheint.

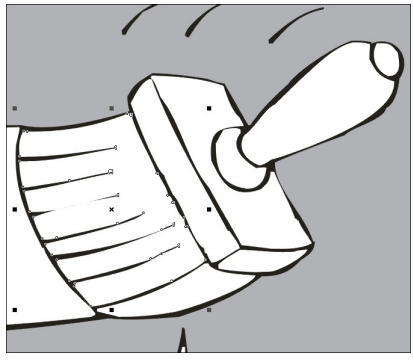
10. Also nehmen wir nun die Teilstrecke mit der Rollup-Funktion *Unterstrecke herausnehmen* aus dem Gesamtobjekt heraus. Nun handelt es sich um ein eigenständiges Objekt. Da dieses neue Objekt automatisch die Füllungsattribute des Ausgangsobjekts erhält, kann das Ergebnis immer noch nicht überzeugen:



Die Teilstrecke ist abgetrennt

11. Deshalb füllen wir das neue Objekt nun mit Weiß – weil damit auch die anderen Objekte gefüllt sind. Später werden wir die Farben insgesamt verändern.

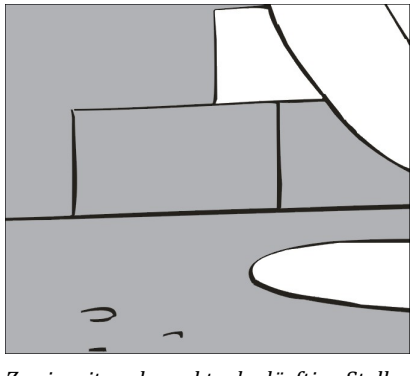
12. Um das neue Objekt auch sehen zu können, müssen wir nun die Lage im Objektstapel verändern. Dazu plazieren wir das Objekt an der obersten Stelle im Objektstapel – damit ist es in jedem Fall sichtbar. Am schnellsten geht dies mit der Tastenkombination Umschalt + Bild-nach-oben. Nun haben wir das Ziel erreicht – wie das Abschlußbild belegt:



Das neue Ergebnis

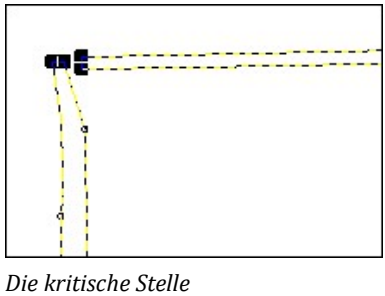
Eine weitere Korrektur

Auch im unteren Bildbereich gab es eine „schadhafte“ Stelle. Dort wurde ein Stein ebenfalls nicht als eigenständiges Objekt erfaßt. Außerdem sind an dieser Stelle im Bild auch einige Steine, von denen der größte später ebenfalls gefüllt werden soll. Die beiden Stellen, die wir nun korrigieren wollen, sehen Sie im folgenden Bild:



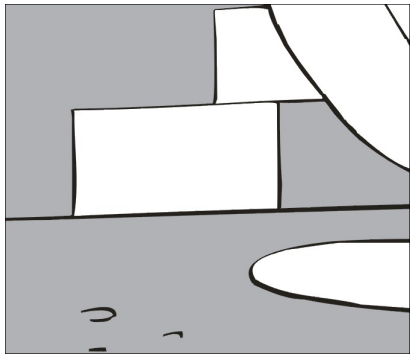
Zwei weitere korrekturbedürftige Stellen

Wie ein Blick in die Naheinstellung belegt, ist die Problemstellung ebenso wie im letzten Beispiel zu lösen, deshalb brauchen wir nicht näher darauf einzugehen. Auch hier müssen vier Knoten getrennt, und wieder zusammengefügt werden. Die vier Knotenpunkte sehen Sie nachfolgend.



Die kritische Stelle

Nach der Korrektur entsteht der Stein als eigenständiges – und damit füllbares – Objekt:



Die korrigierte Position

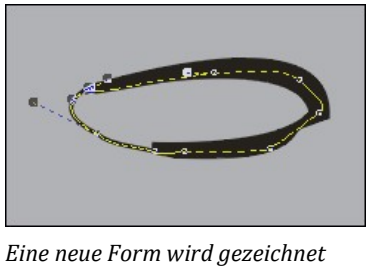
Etwas anders verhält es sich bei dem Stein auf dem Boden. Das Loch ist hier sehr groß:

Eine geöffnete Stelle

Löcher „zuzeichnen“

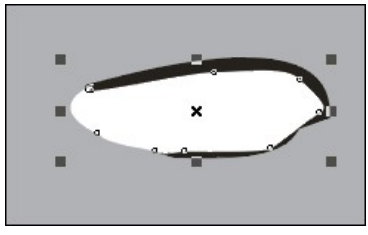
Um den Charakter des manuellen Zeichenstrichs zu erhalten, ist es in diesem Fall besser eine andere Korrekturvariante zu wählen. Dazu zeichnen wir mit dem *Bézier*-Werkzeug eine Form.

Die Linienführung muß dabei nicht sehr exakt sein. Es reicht aus, wenn Sie in der Mitte der gezeichneten Kontur plaziert wird – so wie Sie es im folgenden Bild sehen. Falls beim Zeichnen etwas schiefgeht, können Sie die Stützpunkte nachträglich zum Formen der Kurve verziehen.



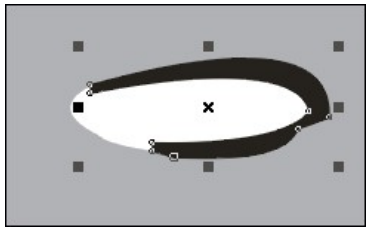
Eine neue Form wird gezeichnet

Die neue Form wird an der obersten Stelle im Objektstapel plaziert – wie bei allen neu gezeichneten Objekten. Die Form füllen wir mit weiß. Eine Kontur benötigen wir für diese Form nicht.



Das neue Kurvenobjekt

Verschieben Sie nun das Kurvenobjekt hinter die Kontur. Dazu können Sie entweder den *Objekt-Manager* benutzen, oder die Kontur anklicken, und diese in den Vordergrund schieben.



Korrektes plazieren der Kurvenform

Offene Formen

Daß die Kontur nicht fortgesetzt wird, ist durchaus erwünscht. So kann der Stein in den späteren Arbeitsschritten gefüllt werden – der Charakter der Zeichnung bleibt aber dennoch erhalten.

Manuelle Zeichnungen

Handgezeichnete Vorlagen „leben“ vom Zeichenstrich. Sie sollten deshalb immer versuchen, den Charakter des manuellen Zeichenstrichs zu erhalten. Dabei wird es häufiger vorkommen, daß Formen nicht geschlossen werden.

Nun sind die Korrekturen der Formen abgeschlossen, so daß die einzelnen Formen nun mit Füllungen versehen werden können. Unsere Ausgangssituation stellt sich nach den Korrekturen – wie im nächsten Bild zu sehen – dar.

Nach der „Fleißarbeit“ folgen nun die kreativen Arbeitsschritte. Die Grafik muß nun farbig gestaltet werden.

Die Kolorierungsvorlage

10.3 Die Kolorierungsvorbereitungen

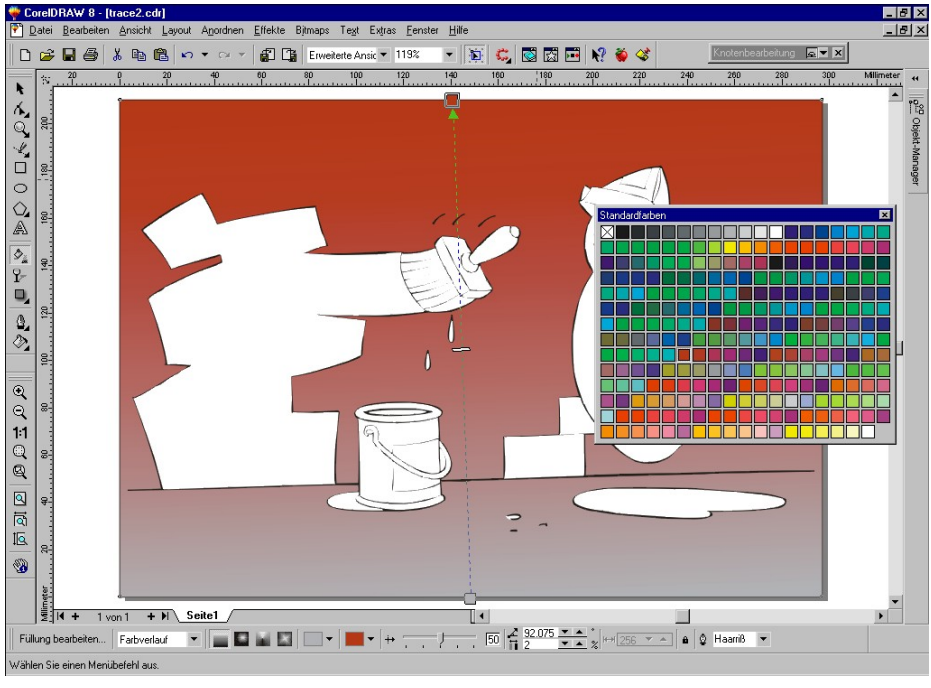
Durch das *Interaktive Füllungs*-Werkzeug geht das Kolorieren schnell. Da es beim flüssigen Arbeiten sehr hinderlich ist, wenn Sie andauernd in der Farbpalette blättern müssen, weil die gewünschte Farbe gerade nicht sichtbar ist, sollten Sie einige Vorbereitungen treffen.

Plazieren Sie dazu die Palette als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche. Dabei müssen Sie natürlich darauf achten, daß Sie Ihre Zeichnung nicht „zudecken". Sie wissen ja bereits, daß die Größe des freischwebenden Palettenfensters durch Ziehen an den Rändern auf das gewünschte Maß verändert werden kann.

Markieren Sie die betreffenden Objekte mit dem *Interaktiven Füllungs*-Werkzeug – zumindest diejenigen Objekte, die mit einem Verlauf gefüllt werden sollen.

Nun können Sie die Farben aus der Palette herausziehen, und sie auf den jeweiligen Farbfeldern ablegen. Mit diesem Verfahren geht das Kolorieren flott vonstatten.

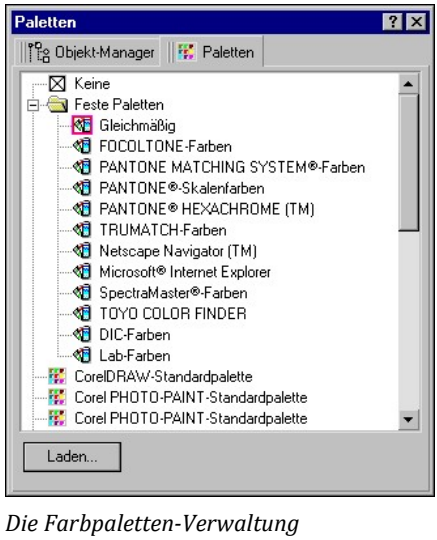
Eine der möglichen Arbeitssituationen sehen Sie im folgenden Bild. Dort haben wir den Untergrund markiert, und ihn mit einem Verlauf gefüllt.



Erleichterte Arbeitsbedingungen beim Kolorieren

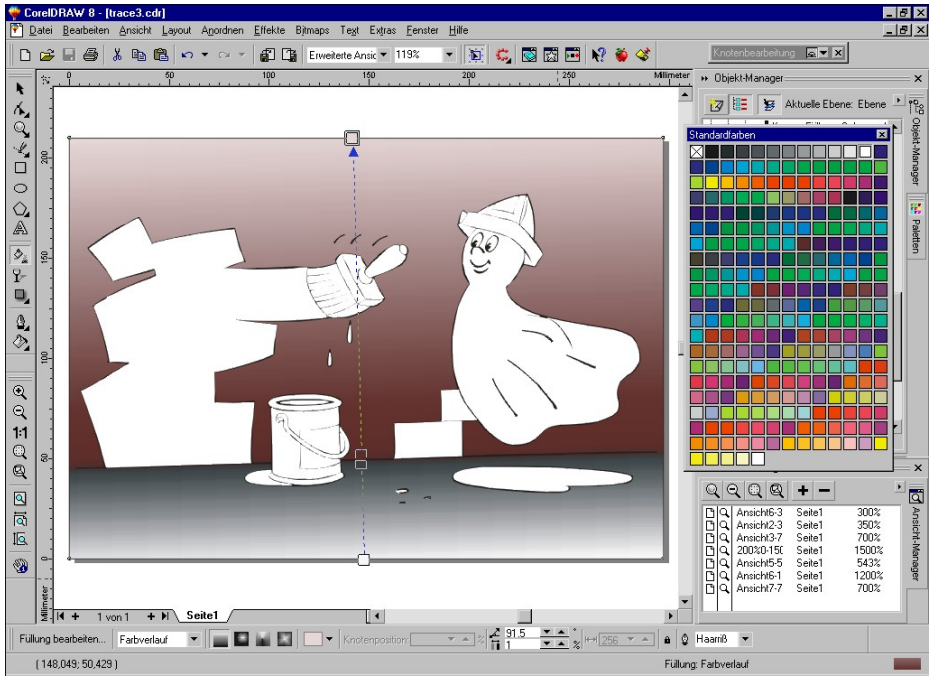
Laden Sie sich gegebenenfalls eine andere Farbpalette, falls Ihnen die Farben der Standardpalette nicht zusagen. Im Menü *Ansicht/Farbpalette/Palette laden* öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Fenster, in dem die standardmäßig installierten Farbstile verwaltet werden.

Bei der Vielzahl der verfügbaren Farbpaletten sollte es Ihnen nicht schwerfallen, eine geeignet Farbpalette zu finden.



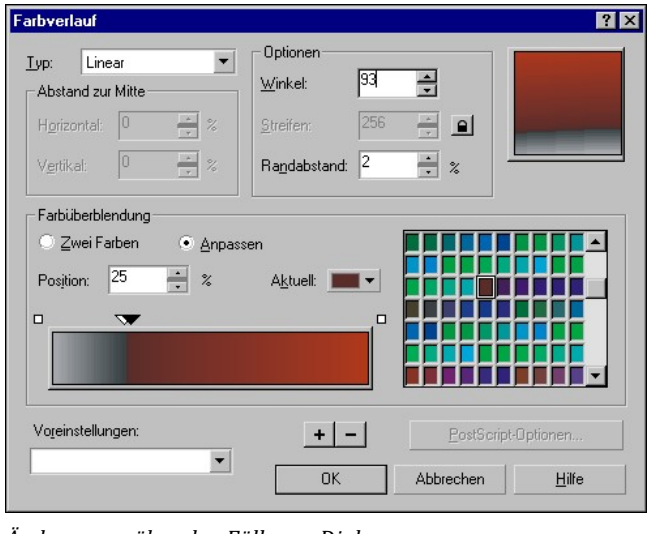
Die Farbpaletten-Verwaltung

Den Hintergrund füllen wir mit einem zweigeteilten Verlauf. Derartige Verfahren haben wir Ihnen bereits bei der Beschreibung der Füllungstypen geschildert. Sie brauchen in solchen Fällen nicht unbedingt mehrere Objekte zu konstruieren.



Der Hintergrund besteht aus einem zweigeteilten Verlauf

Falls es auf Präzision ankommt, können Sie jederzeit vom interaktiven Modus in die Einstellungen über das Dialogfeld wechseln. Dort können Sie Änderungen vornehmen, bei denen numerisch exakte Eingaben erforderlich sind.

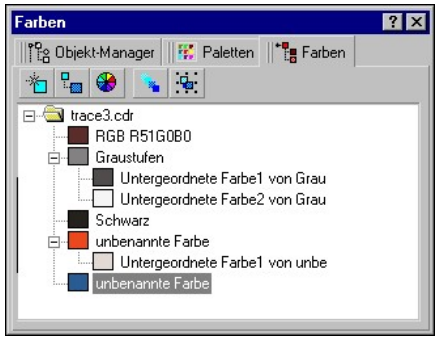


Änderungen über den Füllungs-Dialog

10.4 Mit Farbstilen arbeiten

Seit der Version 7 können Sie auch Farbstile aufbauen. Diese Funktion ist noch nicht sehr weit verbreitet, obwohl sie sehr leistungsfähig ist, und viel Arbeitszeit einsparen kann.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, werden die im Dokument verwendeten Farben in Abhängigkeit zueinander aufgebaut. Zur Verwaltung der Farbstile müssen Sie das Andock-Fenster *Andock-Fenster/Farbstile* öffnen. Sie sehen es nachfolgend.



Die Verwaltung der Farbstile

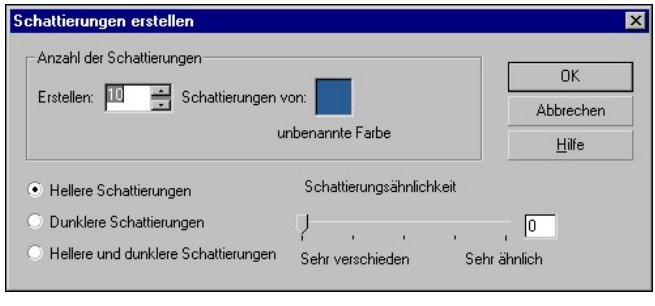
In der Symbolleiste werden die Einstellungen vorgenommen. Das Prinzip der Farbstile ist recht einfach: Sie bestimmen eine Hauptfarbe – mit einem Klick auf das erste Symbol. Die Auswahl erfolgt ganz normal über den Farbwähler. Nach der Festlegung der Hauptfarbe werden neue Farben erzeugt. Mit einem Klick auf das zweite Symbol – *Neue untergeordnete Farbe erstellen* – öffnen Sie das folgende Dialogfeld

Erstellen einer untergeordneten Farbe

In diesem Dialogfeld können Sie die Farbe nicht mehr frei festlegen. Sie geben hier nur noch die Sättigung und die Helligkeit vor. Ändern Sie später den Farbton der Hauptfarbe, werden alle untergeordneten Farben entsprechend der hier angegebenen Werte ebenfalls geändert.

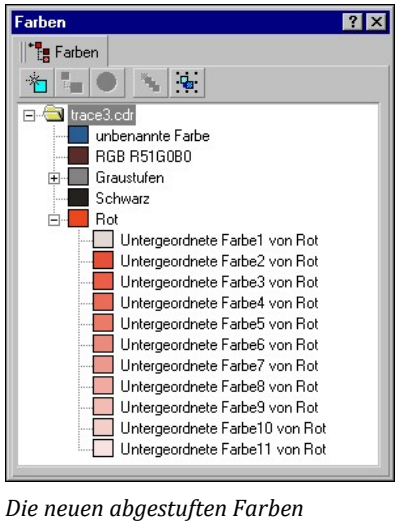
Neben diesen beiden Farbwerten können Sie über die vierte Schaltfläche schattierte – abgestufte Felder – zur Auswahl einstellen. Dabei können Sie zunächst vorgeben, wieviele Abstufungsfelder Sie erzeugen wollen.

Außerdem läßt sich hier einstellen, ob CorelDRAW hellere oder dunklere Abstufungen erzeugen soll. Zusätzlich sind auch Abstufungen in beiden Richtungen möglich. Mit dem Schieberegler legen Sie fest, wie groß die Ähnlichkeit der abgestuften Farben sein soll.



Erstellen einer Schattierung

Entsprechend der Angaben werden die neuen Farben in die Farbstil-Palette aufgenommen. Nachfolgend sehen Sie diese Hierarchie der Farben. Ändern Sie Eigenschaften der Hauptfarbe – den Farbton, oder auch den Namen – werden die untergeordneten Farben entsprechend angepaßt. Unter einer Hauptfarbe lassen sich beide Änderungsmöglichkeiten anordnen.

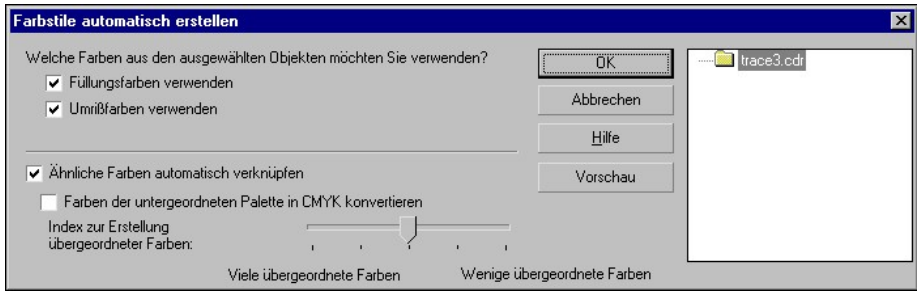


Die neuen abgestuften Farben

Automatisch Stile erstellen

Mit der letzten Schaltfläche öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Dialogfeld, in dem Sie die Farben des geöffneten Dokuments automatisch in Farbstile „übersetzen“ können.

Hier können Sie einige Vorgaben einstellen, woher die Farben stammen, und wie sie in die Farbstile umgesetzt werden sollen.



Automatische Erstellung der Farbstile

Automatisch ist praktisch – aber...

Das automatische Umsetzen lohnt sich nur, wenn Sie ein Dokument geöffnet haben, in dem mehrere verschiedene Farben vorkommen. Beim Umwandeln müssen Sie aber bedenken, daß sich die Grafik in ihrer farbigen Darstellung verändern kann – je nachdem, wie der Aufbau der Grafik vorgenommen wurde. Insofern ist das automatische Konvertieren die – unter Umständen – schlechtere Lösung. In vielen Fällen werden Sie dies sicherlich nicht vermeiden können, da Sie Grafiken älterer CorelDRAW-Versionen bearbeiten möchten.

Der sinnvollere Weg besteht allerdings darin, vor dem Kolorieren diese Farbstil-Palette aufzubauen, und dann deren Farben konsequent zu verwenden. Natürlich sollen die Nachteile oder Hemmnisse nicht verschwiegen werden.

Konsequenz

Um in den vollen Genuß dieser Möglichkeiten zu kommen, dürfen Sie nach dem Aufbau der Farbstile nicht mehr auf die Farben der Farbpalette zugreifen. Sobald Sie nämlich auf ein Objekt eine Farbe aus der „normalen“ Farbpalette anwenden, gehen – ohne jede Vorwarnung – die speziell gekoppelten Farbabhängigkeiten verloren. Ob eine Abhängigkeit besteht, läßt sich in den Informationen der Statusleiste ablesen.

Wenn... dann...

Wenn Sie diese neuen Möglichkeiten konsequent anwenden, werden Sie auch entsprechend belohnt. Wenn Sie nämlich den Farbcharakter einer Zeichnung ändern wollen, brauchen Sie nur die betreffende Hauptfarbe zu ändern. CorelDRAW ändert dann automatisch alle untergeordneten Farben.

So könnten Sie zum Beispiel ein rotes Auto mit zahlreichen Schattierungen konstruieren, und es nachher problemlos in ein blaues Auto umwandeln, ohne daß Sie die abgestuften Farben neu erstellen müßten.

Es geht weiter

Nach diesem Exkurs wollen wir nun in unserem Beispiel fortfahren. In unserem Fall ist es nicht notwendig, auf diese – zugegebenermaßen interessanten – Möglichkeiten zurückzugreifen.

Wir wollen in unserem Beispiel auf spektakuläre Füllungen verzichten. Zur Erhaltung des handgezeichneten Charakters der Zeichnung sollen weitestgehend einfarbige Füllungen eingesetzt werden. Ziehen Sie zum Füllen der Objekte einfach die betreffende Farbe auf die zu füllende Fläche.

Neuerungen beachten

Bedenken Sie eine Neuerung dieser CorelDRAW-Version. Sie können Farben interaktiv mischen, wenn Sie beim Ziehen einer Farbe auf ein Objekt die Strg-Taste drücken. Außerdem können Sie auf abgestufte Farben zurückgreifen, falls die benötigte Farbe nicht in der Palette enthalten ist. Halten Sie dazu einfach etwas länger die Maustaste gedrückt, wenn Sie auf ein Feld in der Farbpalette klicken. Dann erscheint eine Matrix, aus der Sie die gewünschte Farbe auswählen können.

Inkonsequenz

Neuerungen sind toll... Fast immer. Leider hält Corel einige sehr nützliche Neuerungen wieder nicht konsequent durch. Wenn Sie aus dem Abstufungenfeld – das bei längerem Drücken auf ein Farbfeld in der Palette erscheint – eine Farbe interaktiv auf ein Objekt ziehen wollen, stellen Sie fest: Es geht nicht. Farben können nur dann direkt auf ein Objekt gezogen werden, wenn die Farbe in der Palette enthalten ist. Warum eigentlich?

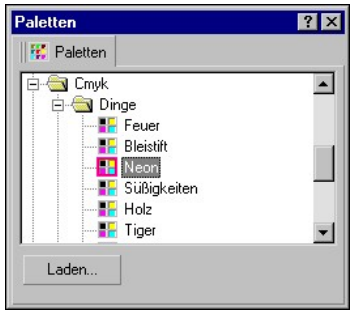
Keine Konturen

Bei handgezeichneten Vorlagen ist es nicht notwendig, Konturen farbig zu füllen. Das wäre auch schwierig, da wir ja erfahren haben, daß die schwärzere Kontur

gar nicht als Kontur, sondern als Fläche unter allen anderen Objekten liegt. Außerdem erhalten Sie den besten Kontrast bei einer schwarzen Kontur.

CMYK-Palette

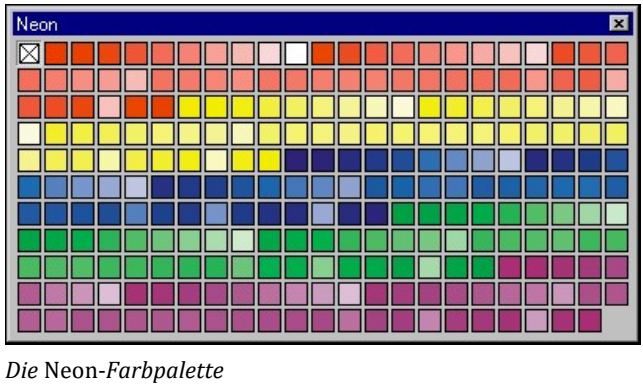
Falls Sie beabsichtigen, Ihr Ergebnis später zu drucken, sollten Sie am besten gleich eine Farbpalette aus dem CMYK-Farbmodell wählen. Für diese Farbmodelle liegt ein extra Ordner bereit. Sie haben bei der Auswahl eines CMYK-Farbmodells den Vorteil, daß Sie mit Sicherheit keine nicht-druckbaren Farben verwenden. So sparen Sie sich ein späteres Anpassen oder Fehlbelichtungen.



Auswahl einer CMYK-Farbpalette

Für unser Beispiel fanden wir eine passende Palette in der Kategorie *Dinge.* Sie trägt den Namen *Neon*. In dieser Palette sind nuancierte Abstimmungen von fünf verschiedenen Grundfarben zu finden.

Da Sie keine zwei Farbpaletten zusammenfügen können, werden Sie nicht umhin kommen, auf mehrere Paletten zurückzugreifen, und zwischen diesen zu wechseln. Versuchen Sie sich dabei einige – wenige – geeignete Paletten auszusuchen, und bei diesen zu bleiben, sonst sind Sie nur am wechseln.

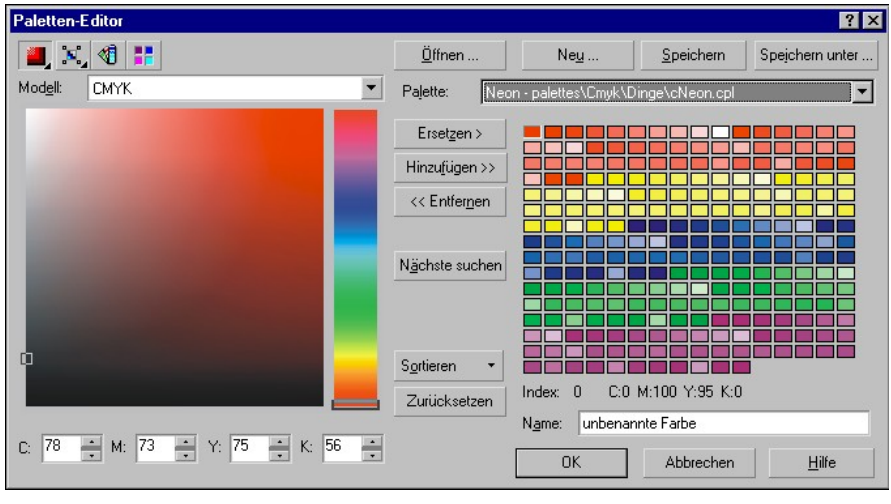


Die Neon-*Farbpalette*

Farbpalette ergänzen

Falls Ihnen die Wechselei zu „bunt“ wird, können Sie sich auch Ihre eigene Palette zusammenstellen. Nehmen Sie als Basis eine der vorgegebenen Paletten, und ergänzen Sie diese um die von Ihnen benötigten Farben.

Bedienen Sie sich dazu des neuen Paletten-Managers, den Sie mit der Option *Extras/Paletten-Editor* öffnen.



Der Paletten-Editor

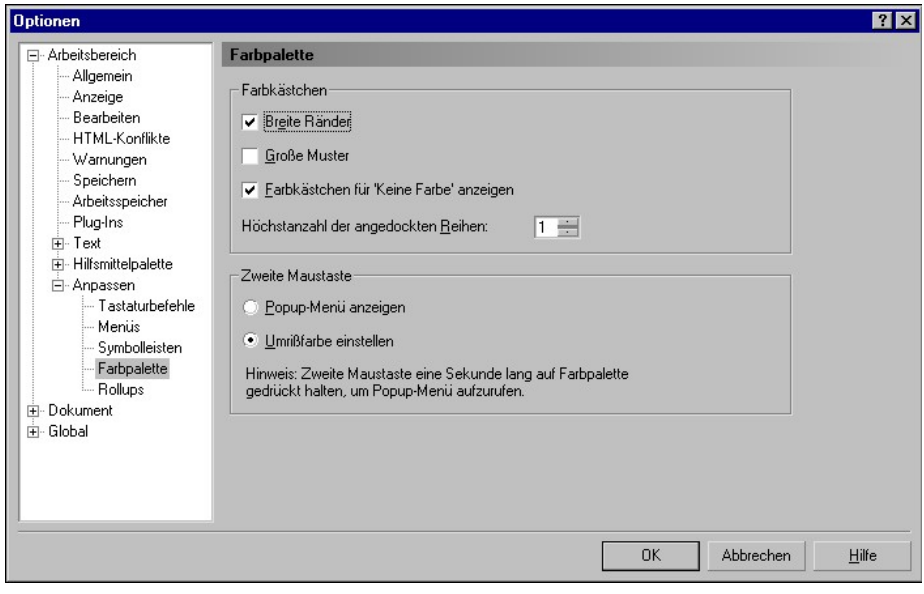
Farboptionen

In der *Anpassen*-Kategorie gibt es auch eine Unterkategorie, in der Sie einige Einstellungen für Farben ändern können: *Farbpalette.*

Dort lassen sich einerseits optische Eigenschaften der Farbpalette ändern. Außerdem läßt sich die standardmäßig vorgegebene eine Farbreihe auch erweitern. Bedenken Sie dabei allerdings, daß mit der Anzeige mehrerer Reihen auch die Arbeitsfläche verkleinert wird.

Im letzten Optionen-Bereich können Sie zwischen zwei Optionen wählen, mit der die zweite Maustaste belegt sein kann.

Die verfügbaren Optionen sehen Sie im nachfolgend gezeigten Dialogfeld abgebildet.



Die Farbpaletten-Optionen

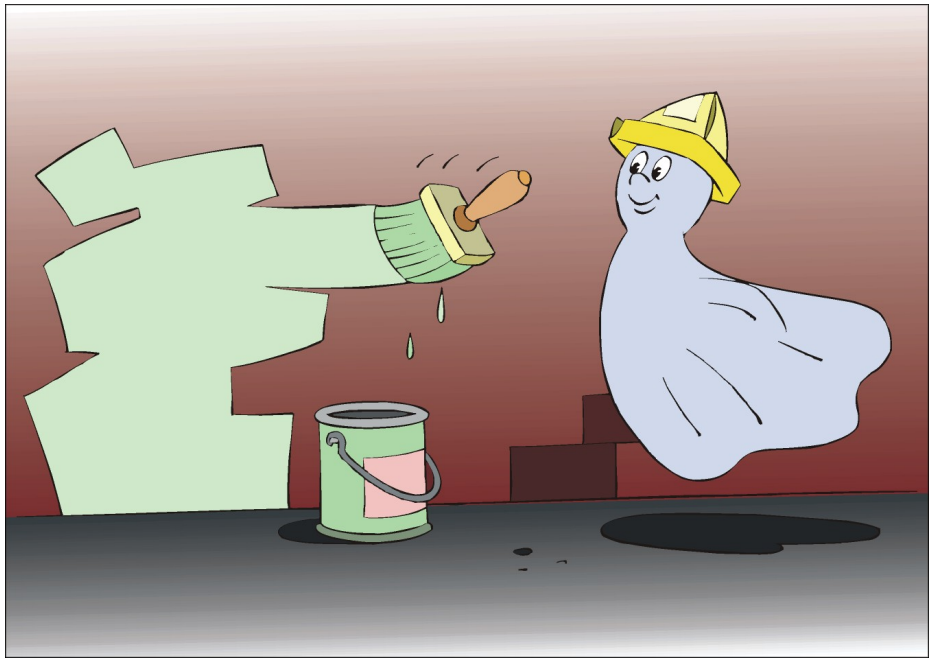
Unser Beispiel

Kehren wir nun zu unserem Beispiel zurück. Die Vorgänge des Kolorierens brauchen wir in diesem Fall nicht mehr zu schildern – die kennen Sie schon. Kombinieren Sie das Verwenden der *Interaktiven Füllung* mit dem Aufrufen des *Füllen*-Dialogfelds.

Außerdem sollten Sie von den neuen Möglichkeiten der Farbmischung und nuancierten Farbauswahl Gebrauch machen. So können Sie viel Arbeitszeit einsparen. Mit etwas Übung lassen sich solche Bilder binnen weniger Minuten fertig kolorieren.

Wir wollen Ihnen aber zum Abschluß noch schildern, wie wir die Farben ausgewählt haben. Um die „Geisterstimmung“ zu betonen, haben wir zunächst einen recht dunklen Hintergrund gewählt. Außerdem haben wir auf stark kontrastierende Farben verzichtet.

Unsere Farbgebung haben wir etwas an die plakativen Kolorierungstechniken angepaßt, die im manuellen Bereich verwendet werden. Wir wollten unsere Vorlage farbig gestalten – aber nicht bunt. Auf „Effekthascherei“ haben wir ganz bewußt verzichtet. Heraus kaum deshalb ein eher „konservatives“ Ergebnis, das Sie im folgenden Bild sehen. Sehen Sie sich das Ergebnis doch auch einmal auf der CD dieses Buches an. Die Ergebnisdatei finden Sie im Verzeichnis \ARBEITEN. Sie trägt den Namen TRACE.CDR.



Das Ergebnis

Eine „Handzeichnung“

In diesem Kapitel haben Sie alles erfahren, was an Funktionen notwendig ist, um manuelle Handzeichnungen in eine saubere Vektorgrafik umzusetzen. Knotenbearbeitungen werden Sie in vielen „CorelDRAW-Sitzungen“ vornehmen müssen. Dabei sollte es immer das Ziel sein, mit möglichst wenigen Knotenpunkten eine Kurve zu formen, da diese wesentlich sauberer ist, als Kurven die viele überflüssige Knotenpunkte enthalten.

Eines haben Sie natürlich in diesen Kapitel nicht erfahren: Wie die handgezeichnete Vorlage entsteht. Falls Sie keine Zeichnungen per Hand anfertigen können, können Sie die vorgestellten Funktionen dennoch nutzen. So lassen sich auch Clipart-Motive bearbeiten und kolorieren. Viele der CorelDRAW-Cliparts liegen nur als Schwarzweiß-Version vor.

Wenn Sie Objekte nur in CorelDRAW erstellen, werden Sie mit der Knotenbearbeitung dagegen nur wenig zu tun haben, da Sie dann sicherlich nur die geeigneten Knotenpunkte plazieren werden.

11. Die Bitmap-Funktionen von CorelDRAW

Wenn Sie Vektorgrafiken erstellen wollen, benutzen Sie ein Vektorgrafikprogramm. Wenn Sie Fotos bearbeiten wollen, ein Bildbearbeitungsprogramm.

Es ist noch nicht lange her, da galt diese einfache Formel, die heute nur noch in beschränktem Maße anzuwenden ist. Heute finden Sie in fast jedem Vektorgrafikprogramm Bitmap-Funktionen, und in jedem Bildbearbeitungsprogramm Funktionen, die für Vektorprogramme typisch sind.

In den letzten CorelDRAW-Versionen haben Sie immer mehr Bitmap-Funktionen vorgefunden. Inzwischen gibt es sogar ein eigenes Menü, in dem die verfügbaren Funktionen für Pixelbilder untergebracht sind: *Bitmaps*.

Wenn Sie aufwendige Bildbearbeitungen planen, sollten Sie dafür Corel PHOTO-PAINT verwenden, das ja ebenfalls im CorelDRAW-Paket enthalten ist. Wenn Sie aber „nur mal eben“ ein Bild aufhellen, dessen Kontrast optimieren oder einen Effekt einsetzen wollen, können Sie auf die Funktionen in CorelDRAW zurückgreifen. Damit sparen Sie sich den Start von Corel PHOTO-PAINT.

Alles wird zu Pixeln

Außer Pixelbildern können Sie jedes Objekt, das Sie in CorelDRAW erstellt haben, in ein Pixelbild umwandeln, und dann die Bitmapfunktionen anwenden. Aber Vorsicht! Nach dem Umwandeln verlieren die Objekte unwiederbringlich ihre Objekteigenschaften.

Texte können dann zum Beispiel nicht mehr editiert werden. Deshalb sollten Sie sich – bevor Sie ein Objekt umwandeln – immer eine Sicherheitskopie des betreffenden Objekts anlegen.

Gemächlich

Natürlich sollte ein Nachteil der Bildbearbeitung in CorelDRAW nicht verschwiegen werden. Es geht alles etwas langsamer. Je höher die Auflösung des verwendeten Bildes wird, um so eher können Sie größere Pausen einplanen, wenn Sie Bitmap-Funktionen benutzen.

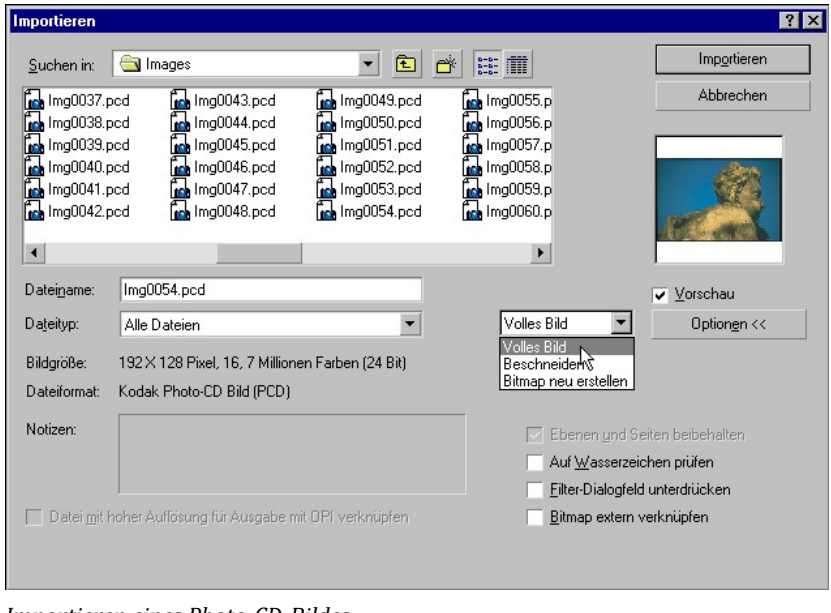
Nun wollen wir uns in diesem Kapitel einmal die zur Verfügung stehenden Bitmap-Funktionen näher ansehen. Dazu benötigen wir zunächst – natürlich – ein Bild.

11.1 Bilder importieren

Beginnen wir mit dem Laden eines Bildes. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Importieren* auf. Am schnellsten geht das mit der Tastenkombination Strg + I oder über das entsprechende Symbol in der Standardsymbolleiste. Wir laden ein Bild von einer Photo-CD.

In einem Listenfeld können Sie angeben, ob Sie das gesamte Bild laden wollen, oder ob Teile abgeschnitten werden sollen. Außerdem könnten Sie auch einstellen, ob das Bild extern verknüpft werden soll. Damit wird das Bild nicht in das Dokument übernommen, sondern mit der Datei auf der Festplatte verknüpft. Dadurch sparen Sie Speicherplatz.

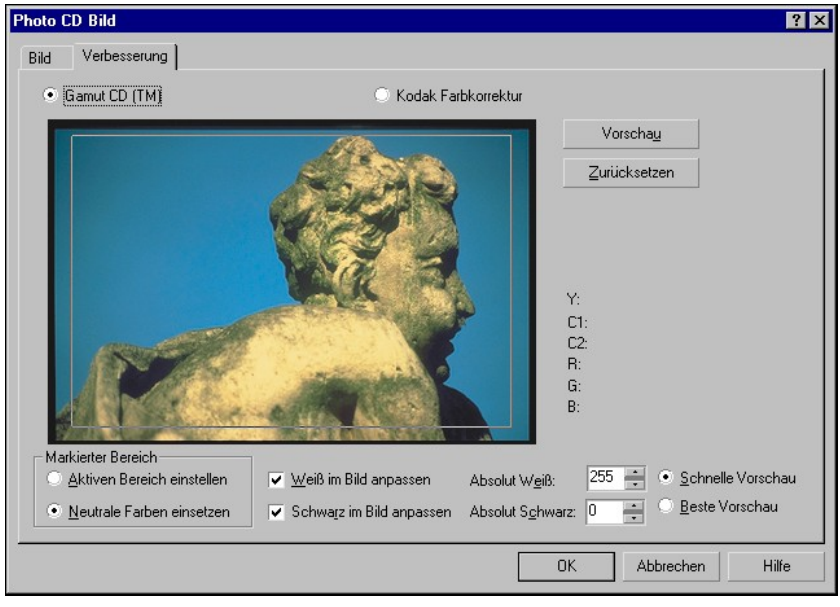
Wir importieren unser Beispielbild ohne Zusatzoptionen. Wenn Sie die Vorschauoption aktiviert haben, sehen Sie das folgende Dialogfeld.



Importieren eines Photo-CD-Bildes

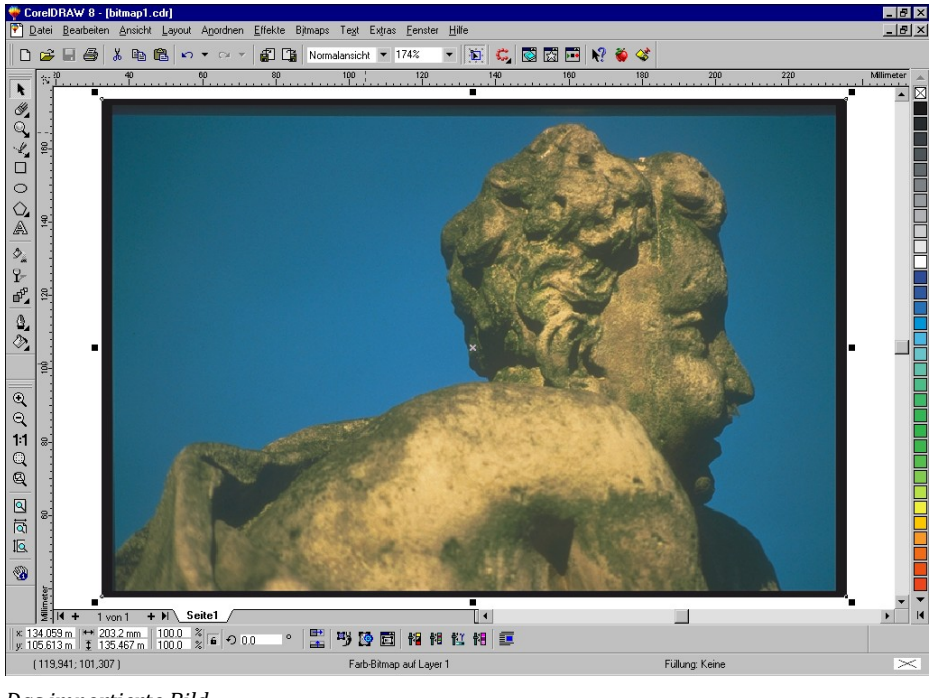
Beim Photo-CD-Import wird anschließend ein gesondertes Dialogfeld geöffnet, in dem Sie das Bild bereits beim Import optimieren können. Außerdem wählen Sie hier aus, welche der PCD-Bildgrößen Sie verwenden wollen.

Das folgende Dialogfeld entspricht dem, das Sie aus Corel PHOTO-PAINT kennen. Dort hatten wir die Funktionen bereits eingehend beschrieben. Lesen Sie die Detailinformationen dort gegebenenfalls nach.



Optimierung von Photo-CD-Bildern beim Import

Nach dem Import können Sie die Größe des Bildes festlegen. Ziehen Sie dazu bei gedrückter Maustaste einen Rahmen auf. Wir plazieren allerdings das Bild mit einem einfachen Klick auf der Arbeitsfläche. Anschließend zoomen wir auf die markierten Objekte, um das Bild größtmöglich anzuzeigen.

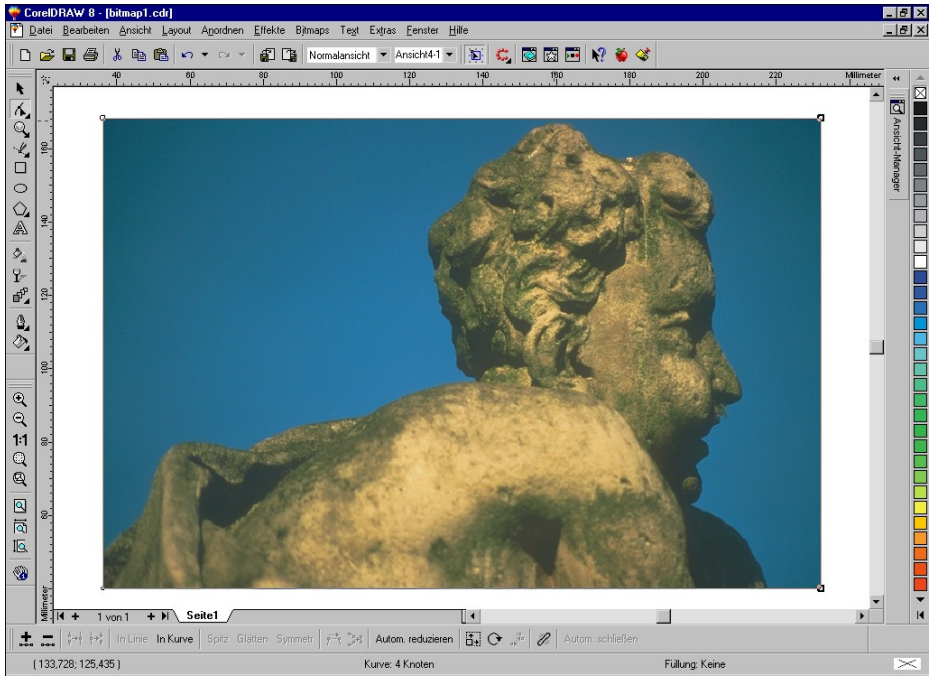


Das importierte Bild

11.2 Bilder bearbeiten

Gerade bei Photo-CD-Bildern ist es typisch, daß um das Bild herum ein dunkler Rand ist. Diesen wollen wir entfernen. Diese Beschneidungen können Sie mit dem *Form*-Hilfsmittel vornehmen.

Um einen exakt geraden Rand zu erhalten, wählen wir beide Knotenpunkte einer Seite aus, und halten beim Verziehen die Strg-Taste gedrückt. So ist nur ein waagerechtes oder senkrechtes Verschieben möglich.



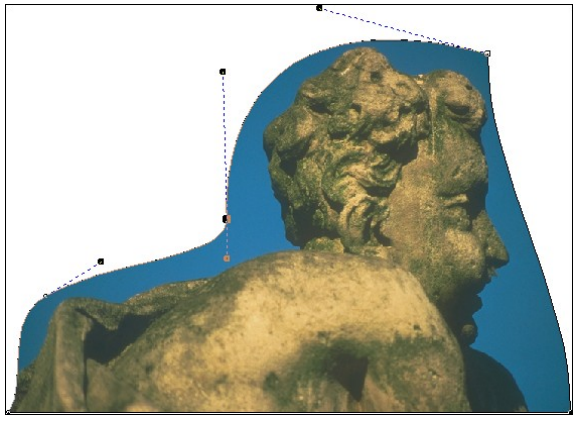
Beschneiden des Bildes – alles Überflüssige ist entfernt

Sie können beim Beschneiden auf alle Funktionen des Hilfsmittels *Form* zurückgreifen. So lassen sich auch unförmige Bilder erstellen. Fügen Sie dazu einfach an unterschiedlichen Stellen neue Knotenpunkte ein, um die Form frei zu ändern. Dabei können Sie die Knotenpunkte in Kurven umwandeln, und so geschwungene Formen erzeugen.

Eine solche Form sehen Sie im nächsten Bild.

Zurücksetzen

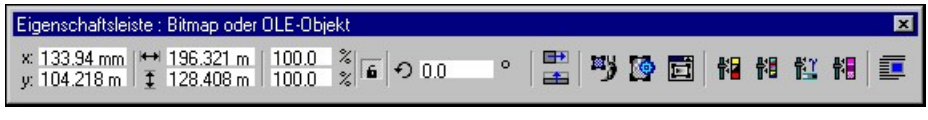
Um die veränderten Knotenpunkte wieder zu entfernen, markieren Sie alle Knotenpunkte, indem Sie einen Knotenpunkt mit gedrückter Umschalt- und Strg-Taste auswählen. Wenn Sie dann die Taste Entf drücken, erhält das Bitmap wieder die ursprünglichen Knotenpunkte.



Ein frei geformtes, zugeschnittenes Bild

Die Optionen

In der Eigenschaftsleiste finden Sie, wenn Sie ein Bild markiert haben, die wichtigsten Bitmap-Funktionen:



Die Eigenschaftsleiste bei markierten Bildern

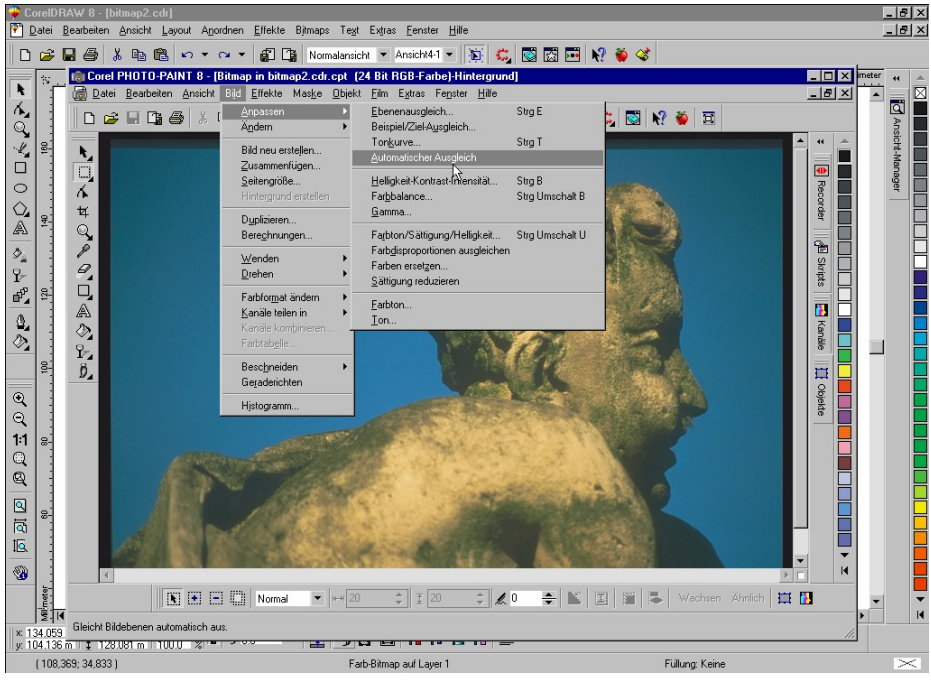
Innerhalb von CorelDRAW können Sie zum Beispiel die Helligkeit, den Kontrast oder die Intensität des Bildes verändern. Leider fehlt die Funktion des automatischen Ausgleichs und des Ebenenausgleichs. Da die Einstellung über diese – in Corel PHOTO-PAINT enthaltenen – Funktionen besser und leichter geht, starten wir nun Corel PHOTO-PAINT.

Dazu dient die erste Schaltfläche. Nach dem Aufruf wird das Bild in Corel PHOTO-PAINT geöffnet, und kann dort „normal“ bearbeitet werden.

Im folgenden Bild sehen Sie, daß dort im *Anpassen*-Menü mehr Funktionen enthalten sind als in CorelDRAW. Sie können nun einen automatischen Ausgleich vornehmen. Diese Funktion zeigt das folgende Bild. In vielen Fällen werden Sie damit bereits gute Ergebnisse erzielen.

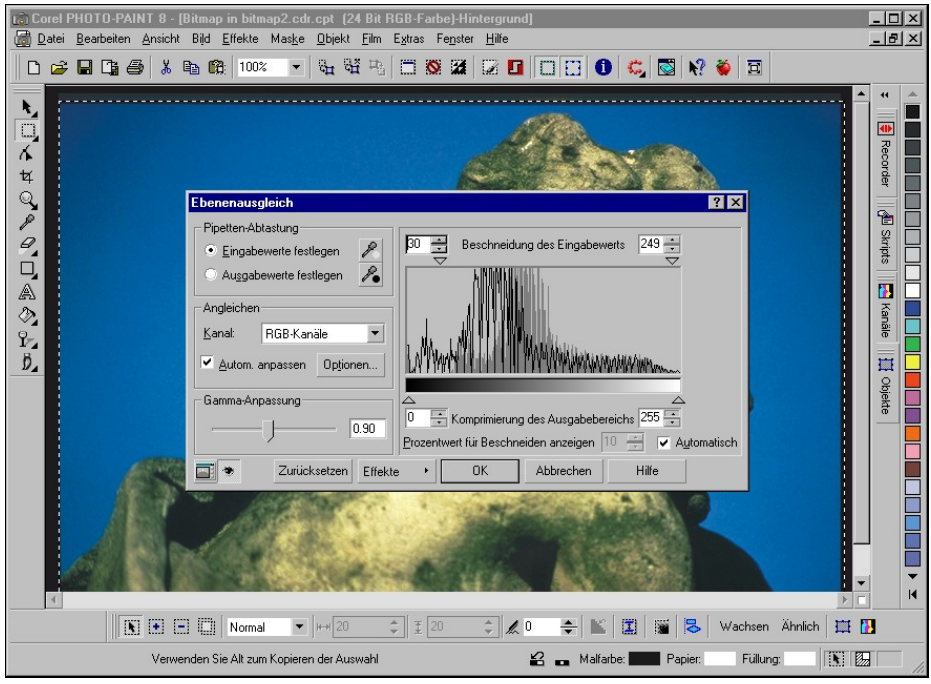
Ganzes Bild

Beim Öffnen des Bildes in Corel PHOTO-PAINT erkennen Sie auch, daß die beschnittenen Bildteile dort noch zu sehen sind. Die beschnittenen Bildteile werden nämlich nicht gelöscht, sondern nur „abgedeckt“. Sie können also jederzeit darauf zurückgreifen, falls Sie den Bildausschnitt später ändern möchten.



Corel PHOTO-PAINT als OLE-Server

Mit der Option *Bild/Anpassen/Ebenenausgleich* lassen sich diffizilere Einstellungen vornehmen. Strg + E öffnet dieses Dialogfeld ebenfalls.



Ebenenausgleich

In diesem Dialogfeld können Sie den Kontrastumfang ebenso regeln wie den Gammawert. Die von uns verwendeten Einstellungen sahen Sie im vorherigen Bild.

Wenn Sie die Änderungen vorgenommen haben, können Sie Corel PHOTO-PAINT entweder verlassen, oder nur das Bild schließen. Falls Sie später nochmals in Corel PHOTO-PAINT Bearbeitungen vornehmen wollen, können Sie das Programm geöffnet lassen.

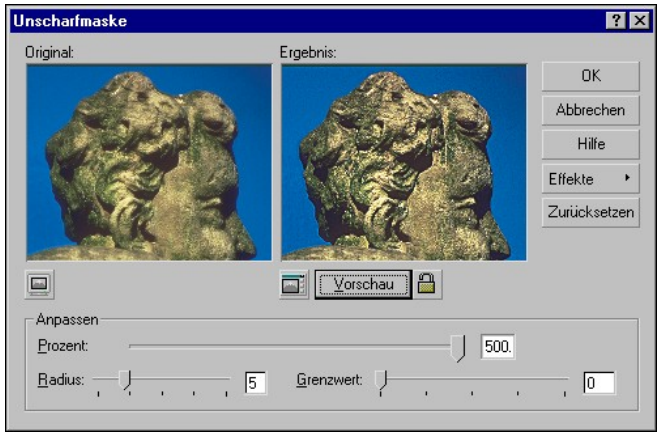
Nach dem Beenden fragt Corel PHOTO-PAINT nach, ob das Bild in der CorelDRAW-Datei aktualisiert werden soll. Natürlich bestätigen wir diese Abfrage – wir wollen ja das optimierte Bild in CorelDRAW zur Verfügung haben.

Abfrage beim Speichern

Anschließend sehen Sie die optimierte Fassung auf der Arbeitsfläche – wie im folgenden Bild zu sehen ist. Hier ist nun ein typischer Fehler von Photo-CD-Bildern korrigiert – Helligkeit und Kontrast sind nun gut aufeinander abgestimmt. Das typische „flaue“ Aussehen ist nun nicht mehr vorhanden.

Das aktualisierte Bild

Außerdem ist es für Photo-CD-Bilder typisch, daß Korrekturen der Bildschärfe vorgenommen werden müssen. Diese Korrekturen können Sie direkt aus CorelDRAW vornehmen. Rufen Sie dazu die Funktion *Bitmaps/Schärfe/Unscharfmaske* auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen:



Schärfen des Bildes

Wenn Sie die Darstellungsgröße in den Vorschaufenstern verstellen wollen, müssen Sie nur in das linke der beiden Bilder klicken. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Darstellung zu vergrößern, und mit der rechten Maustaste, um sie zu verkleinern. Halten Sie beim Klicken die Maustaste gedrückt, um den sichtbaren Ausschnitt zu verändern. Um eine Vorschau unter Berücksichtigung der eingestellten Werte zu erhalten, müssen Sie die *Vorschau*-Schaltfläche wählen. Die Vorschau wird nur dann automatisch aktualisiert, wenn das Schloß-Symbol neben der Schaltfläche eingerastet ist.

Wenn Sie auf das Monitor-Symbol unter dem linken Bild klicken, wechseln Sie in den Gesamt-Vorschau-Modus. Dort werden die Änderungen direkt am ausgewählten Objekt angezeigt – vorausgesetzt Sie haben die Schaltfläche mit dem Augen-Symbol aktiviert.

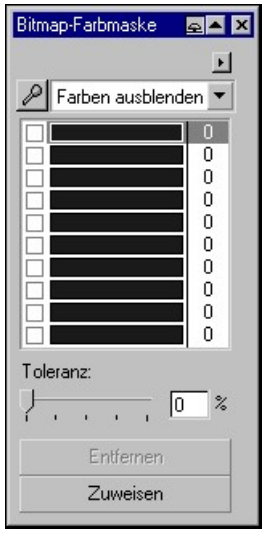
Vorschau am aktuell markierten Bild

Die von uns verwendeten Werte zum Schärfen des Bildes haben Sie in der vorangegangenen Abbildung gesehen. Damit sind die Optimierungsarbeiten nun abgeschlossen.

Bitmap-Farbmaske

Nachdem wir bereits das Beschneiden von Bitmaps kennengelernt haben, wollen wir noch ein zweites Verfahren vorstellen, das allerdings nicht für jede Bildvorlage geeignet ist.

Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap-Farbmaske* öffnen Sie das folgende Rollup-Menü. In diesem Rollup-Menü können Sie Farben einstellen, die im Bild nicht berücksichtigt werden sollen.



Die Bitmap-Farbmaske

Am besten eignen sich für diese Funktion Bilder mit flächigen Bereichen, deren Farben in den anderen Bildteilen nicht vorkommen. Die Farben können mit der Pipette direkt aus dem Bild aufgenommen werden.

In unserem Beispiel wollen wir mit dieser Funktion versuchen, den Himmel des Bildes freizustellen. Da innerhalb der Statue die Farbe des Himmels nicht vorkommt, kann der Himmel gut abgetrennt werden.

Da der Himmel nicht aus einem einfachen Blau besteht, sondern aus vielen nuancierten Blautönen müßten sehr viele Farbtöne aufgenommen werden. Um dies zu umgehen, können Sie einen Toleranzwert vorgeben. Mit diesem Wert legen Sie die Ähnlichkeit zur angegebenen Farbe fest. Je niedriger der Wert ist, um so exakter muß die Farbe im Bild dem angegebenen Wert entsprechen. Sehen wir uns die Auswirkungen an unserem Beispielbild an:

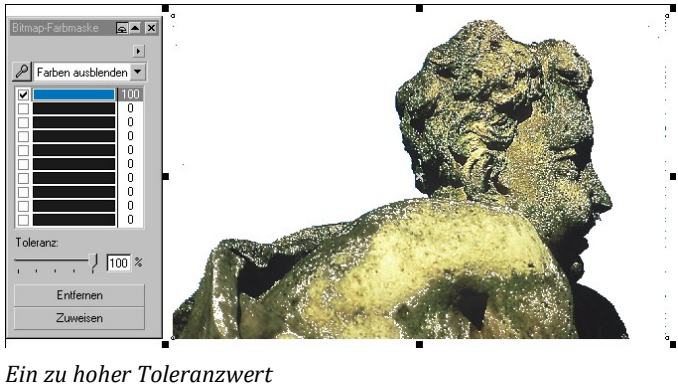
Wenn Sie mit der Pipette in das Bild klicken, wird die Farbe in das Rollup übernommen.

Pipette zur Farbaufnahme

Erhöhen Sie dann den Toleranzwert. Bei geringen Werten werden nicht alle Farben erfaßt, wie Sie im folgenden Bild sehen. Nur der innere Bereich fehlt dort. Außen weichen die Farben so weit vom Farbwert ab, daß sie nicht betroffen sind.

Ein niedriger Toleranzwert

Ist der Toleranzwert zu hoch – wie nachfolgend zu sehen – werden auch Teile der Statue erfaßt – was natürlich nicht sein soll.



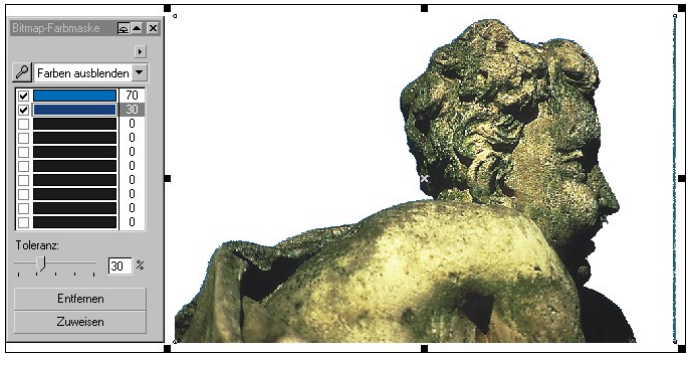
Ein zu hoher Toleranzwert

Es sind meist einige Versuche notwendig, bis der richtige Kompromiß gefunden ist. Da Sie mit dem einen Farbwert nicht alle Teile des Himmels erfassen können, klicken Sie auf das zweite Farbfeld, und nehmen Sie eine weitere Farbe aus dem Himmel auf.

Immer zuweisen

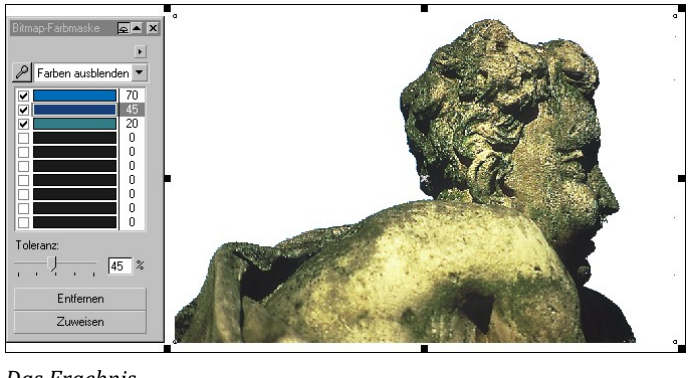
Nach jeder Änderung des Toleranzwertes müssen Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche drücken, um die Werte auf das Bild zu übertragen.

Nachfolgend haben wir die zweite Farbe festgelegt. Nun ist nur noch ein andersfarbiger Streifen an der rechten Bildseite zu sehen, der ebenfalls entfernt werden sollte.



Der Himmel ist freigestellt

Dazu legen wir einen dritten Farbwert fest. Anschließend passen wir die Toleranzwerte nochmals an, um das folgende Endergebnis zu erhalten. Die jeweils verwendeten Toleranzwerte können Sie in der Tabelle des Rollup-Menüs übrigens in der rechten Spalte ablesen.



Das Ergebnis

Optionen

Über den kleinen Pfeil im Kopfbereich öffnen Sie ein Optionen-Menü. Hier können Sie zum Beispiel Farbmasken laden und speichern oder Farbwerte bearbeiten.

Kein Speichern?

Bei unseren Versuchen stürzte CorelDRAW ab, sobald wir eine zweite Farbe eingestellt haben. Ob dies an der uns vorliegenden Vorfassung lag, können wir nicht beurteilen. Also ist bei dieser Funktion Vorsicht geboten.

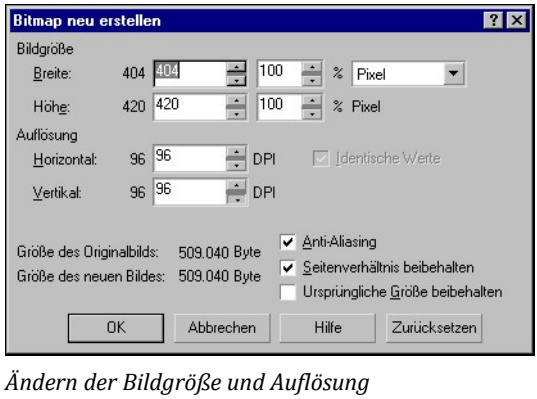
11.3 Auflösung ändern

Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap neu erstellen* können Sie die Auflösung des Bildes verändern. Bei dieser Funktion ist Vorsicht geboten. Beim Neuberechnen des Bildes ist ein Qualitätsverlust nicht zu vermeiden.

Sie können die Änderungen der Bildgröße entweder prozentual oder unter Verwendung einer Maßeinheit vornehmen, die im Listenfeld eingestellt wird. Die Auflösung des Bildes ändern Sie über die beiden DPI-Eingabefeldern. Wenn die Option *Seitenverhältnis beibehalten* aktiv ist, wird die Höhe automatisch angepaßt, wenn Sie die Breite vorgeben und umgekehrt.

Nur wenn die Option *Ursprüngliche Größe beibehalten* eingeschaltet wird, werden die Pixelinformationen nicht umgerechnet. Ist diese Option aktiv, ist nur die Eingabe im DPI-Feld möglich.

Aktivieren Sie die *Anti-Aliasing*-Option, um die bestmögliche Qualität beim Umrechnen zu erhalten.



Ändern der Bildgröße und Auflösung

11.4 Farbformat ändern

Pixelbilder können in verschiedenen Farbmodi vorliegen. Je nachdem, für welche Zwecke das Bild benötigt wird, kann das eine oder andere Farbformat sinnvoll sein. Im Untermenü *Konvertieren in* finden Sie sieben verschiedene Farbformate, in die Sie Ihr Bild konvertieren können.

Farbformate

Sehen wir uns die einzelnen Farbmodelle an:

Schwarzweiß

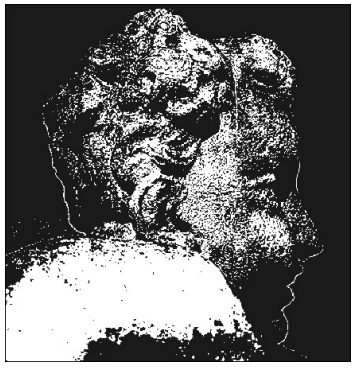
Hier werden nur schwarze oder weiße Farben verwendet. Die Speichertiefe beträgt also 1 Bit. Die Dateien derartiger Bilder sind deshalb sehr klein – besonders wenn sie komprimiert werden.

Zur Vortäuschung von mehr Graustufen können Sie auf unterschiedliche Rasterungsarten zurückgreifen, die im folgenden Dialogfeld eingestellt werden. Im Listenfeld *Bildschirmtyp* gibt es unterschiedliche Rasterformen. Zusätzlich lassen sich deren Winkel einstellen.

Dieses Verfahren ist auch vom Schwarzweiß-Druck bekannt. Dort werden Bilder auf dieselbe Art gerastert.

Die unterschiedlichen Rasterungstypen

Bei unserem nachfolgenden Beispielbild haben wir die Option *Strichgrafik* gewählt. Dabei entsteht kein Raster. Mit dem Schwellenwert stellen Sie die Grenze ein, ab der die Farben in Schwarz oder Weiß umgesetzt werden.



Strichgrafik *mit dem Standard-Schwellenwert von 128*

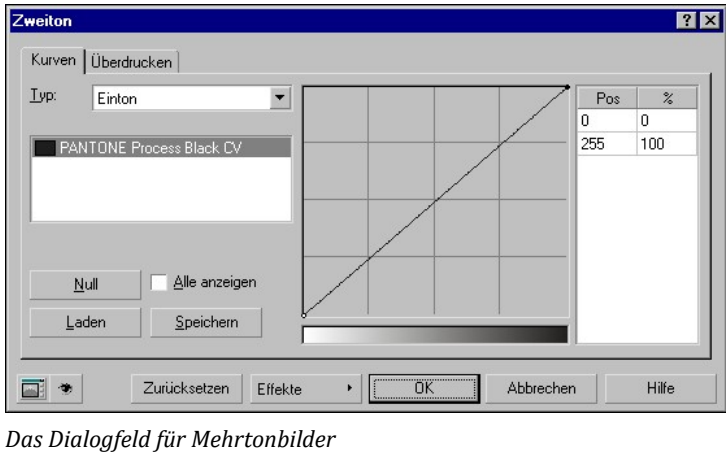
Graustufen

Graustufenbilder sind 8-Bit-Bilder, die 256 Graustufen enthalten. Damit erreichen Sie bereits nuancierte Darstellungsmöglichkeiten. Dieses Format benötigen Sie, wenn Sie – wie zum Beispiel in diesem Buch – Schwarzweißbilder drucken wollen.

Zweiton

Diese Bezeichnung im *Konvertieren*-Menü stimmt nur sehr bedingt. In dem folgendem Dialogfeld können Sie nämlich zwischen ein und vier Farben einstellen, die im Bild verwendet werden.

Nehmen wir ein Zweitonbild: Bei einem Zweitonbild wird dem Graustufenbild eine zweite Druckfarbe zugefügt. Normalerweise druckt man mit Schwarz und einer zusätzlichen Farbe. Die schwarze Farbe verwendet man für die Schattenbereiche, die zweite Farbe für die Mitteltöne und Lichterpartien des Bildes. Damit wird eine Tönung erreicht, wie man sie zum Beispiel von alten Bildern kennt.



Das Dialogfeld für Mehrtonbilder

Im Prinzip gibt es für Ein-, Drei- oder Viertonfarben wenig Sinn. Ein Eintonbild entspricht fast einem Graustufenbild, nur daß hierbei statt Schwarz eine andere Farbe verwendet wird. Bei mehr als zwei Farben wird die Steuerung sehr schwierig. Mit der Gradationskurve läßt sich die Wirkung steuern.

Wiederverwertung

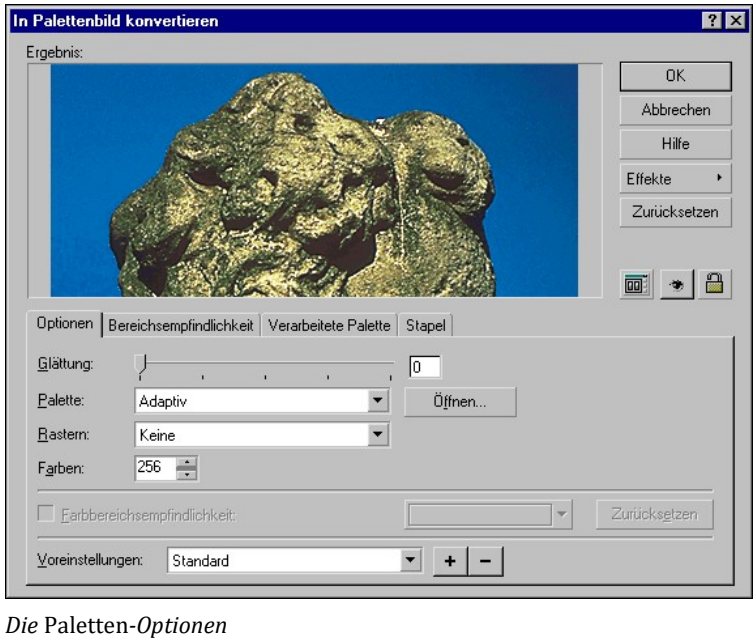
Die eingestellten Werte können Sie mit der Dateiendung CPD sichern.

Proben

Im Corel-Verzeichnis \CUSTOM finden Sie im Unterverzeichnis \ZWEIFARB zahlreiche Beispieldateien, an denen Sie sich gut orientieren können. Laden Sie eine der Beispielfarbzusammenstellungen, und ändern Sie die Werte.

Palette

Zahlreiche Optionen gibt es bei der Umwandlung in ein Bild mit maximal 256 Farben. Diesen Modus benötigen Sie für Bilder, die Sie im GIF-Format speichern wollen, um sie anschließend auf Web-Seiten zu verwenden. Die Optionen werden auf vier Registerkarten angeboten:



Die Paletten-*Optionen*

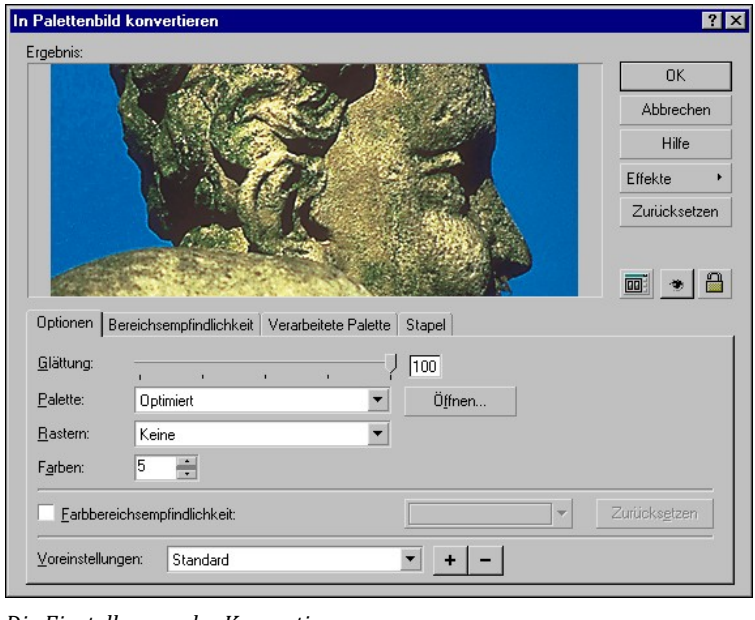
Bei Palettenbildern stehen 256 Abstufungen bereit – wie auch bei Graustufenbildern. Der Unterschied besteht darin, daß es hier auch weniger Farben sein dürfen. Sie können auch versuchen mit weniger als 10 Farben auszukommen. Je

weniger Farben Sie verwenden, um so weniger Platz benötigt die Datei. Dadurch geht das Verschicken über das Internet schneller.

Natürlich ist auch ein Manko damit verbunden. Je weniger Farben Sie verwenden, um so schlechter wird die Bildqualität. Dies ist besonders dann hinderlich, wenn Sie mit Verläufen arbeiten.

Maximale Reduktion

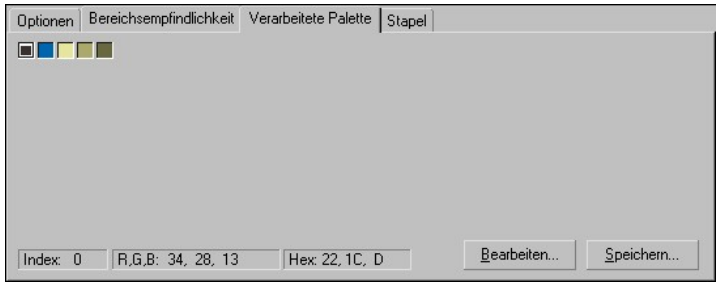
In unserem Beispielbild sind wir zum Beispiel sehr weit gegangen. Ganze fünf Farben und die nachfolgend gezeigten Einstellungen auf der ersten Registerkarte reichten aus, um das Bild auf fünf Prozent seiner Ursprungsdateigröße schrumpfen zu lassen. Wir verwendeten als Dateityp GIF. Das funktioniert nicht bei allen Bildern. Unser Motiv war dafür geeignet.



Die Einstellungen des Konvertierens

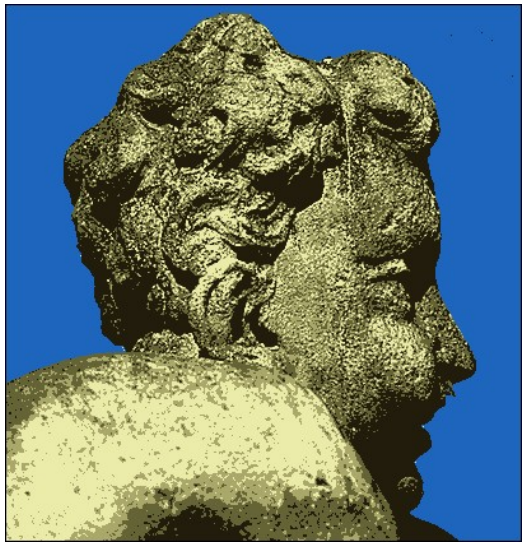
Ein Blick auf die Registerkarte *Verarbeitete Palette* zeigt, wie die Farben verwendet wurden. Neben Schwarz für die Schatten des Bildes und Blau für den Himmel sind drei Töne für die Detailzeichnungen des Denkmals ausreichend.

Wir zeigen im Anschluß an die Farbpalette das Ergebnis. Natürlich läßt sich die Reduktion nicht leugnen. Da solch kleine Dateien aber nicht für den Druck, sondern für die Anzeige am Bildschirm bestimmt sind, reicht die Qualität bei unserem Beispiel aus.



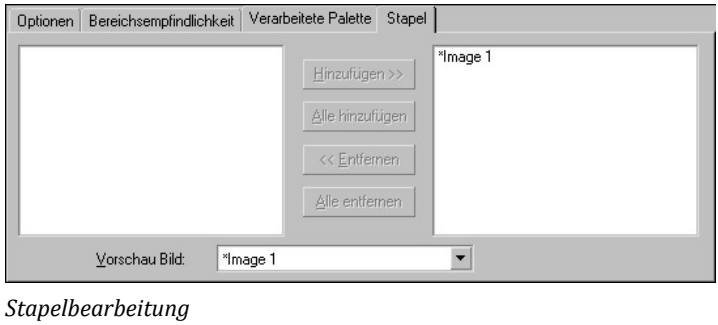
Die wenigen Farben des Bildes

Würde das Bild auf den Kopf – ohne die Schulter – reduziert, würden die wenigen Farben gar nicht auffallen. Bedenken Sie: Ganze fünf Farben wurden bei der Darstellung des folgenden Bildes verwendet:



Ein Fünf-Farben Bild

Auf der letzten Registerkarte können Sie einstellen, welche der markierten Bilder in einer Art Stapelverarbeitung auf einmal konvertiert werden sollen. Im unteren Listenfeld wird dann eingestellt, für welches Bild die Vorschau verwendet werden soll.



Stapelbearbeitung

RGB-Bilder

Beim RGB-Format entstehen sogenannte True-Color-Bilder. Dieses Farbmodell ist für die Wiedergabe auf Monitoren geeignet. Es gibt drei Kanäle. Im **R**ot-, **G**rün- und **B**lau-Kanal ist jeweils ein Graustufenbild gesichert. Diese ergeben zusammen in der additiven Farbmischung ein RGB-Bild.

Lab-Bilder

Dieses 24-Bit-Format ist ein Spezialformat, das versucht die Abhängigkeit von Ausgabegeräten zu überwinden. Es arbeitet nach dem Prinzip des menschlichen Auges. Der erste Kanal enthält die Helligkeit des Bildes (L entspricht Luminanz/Helligkeit). Der zweite Kanal zeigt die Farben von Grün bis Rot (Komponente A), der dritte Kanal die Farben von Blau bis Gelb (Komponente B).

Dieses Farbmodell wurde von der Commission Internationale de l'Eclairage entwickelt und hat das CIE-Modell abgelöst. In professionellen Bildbearbeitungsprogrammen – wie zum Beispiel Photoshop – werden viele Aktionen über dieses Farbmodell ausgeführt.

CMYK-Farben

Das CMYK-Format (**C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ontrast) erzeugt ein 32-Bit-Bild. Es handelt sich hier um ein True-Color-Bild, bei dem bis zu 16,7 Millionen Farbnuancen abgebildet werden können. Dieser Wert kommt dadurch zustande, daß bei jedem Graustufenkanal 256 Abstufungen möglich sind. Mit den drei Farbkanälen ergeben sich also maximal 256 x 256 x 256 Farben. Im letzten Kanal sind die Angaben über den Kontrast des Bildes enthalten.

Das CMYK-Format wird im Vierfarbdruck eingesetzt. Bei diesem subtraktivem Farbmodell entsprechen die Farben den Druckfarben.

Größere Dateien

Bei den True-Color-Farbmodellen haben Sie zwar die bestmögliche Bildqualität – aber auch die größten Dateien. Falls Sie die Bilder nur für Web-Grafiken verwenden wollen, können Sie durch Verwendung des *Paletten*-Modells viel Speicherplatz sparen. Eine Rückumwandlung ist zwar prinzipiell möglich, die schlechtere Qualität der Palettenbilder kann dabei aber nicht verbessert werden. Wenn Sie also nicht sicher sind, ob Sie ein Bild später drucken wollen, sollten Sie auf eine Umwandlung in das *Paletten*-Modell verzichten.

11.5 Objekte umwandeln

Bis jetzt hatten wir mit importierten Bildern gearbeitet, nun wollen wir noch die andere Möglichkeit nutzen. Anhand eines Schritt für Schritt-Beispiels wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie ein Objekt in ein Pixelbild umwandeln. Dafür haben wir ein Schriftobjekt in der Schrift „Humanst521 UBd BT“ erstellt. Das Objekt wurde anschließend leicht gedehnt.

Die Vorlage

1. Markieren Sie das Objekt, das in ein Bitmap-Bild umgewandelt werden soll – in unserem Fall den Schriftzug. Rufen Sie die Funktion *Bitmaps/In Bitmap konvertieren* auf.

2. Wählen Sie in dem oberen Listenfeld das Farbmodell, in das das Objekt konvertiert werden soll, aus. Wir wählen hier CMYK, da wir das Ergebnis später drucken möchten. Die Option *Gerastert* gibt nur bei den Farbmodellen einen Sinn, die keine True-Color-Darstellung aufweisen. Zur Optimierung werden dann die Zwischentöne gerastert. Wenn Sie die Option *Farbprofil verwenden* markieren, werden die nicht-druckbaren Farben in CMYK-Farben umgewandelt.

3. Wir wählen eine Auflösung von 300 DPI, um auch beim Druck eine gute Qualität zu erreichen. Die dadurch entstehende Dateigröße können Sie in der Fußzeile des Dialogfelds ablesen.

Einstellungen für die Umwandlung

4. Mit der *Anti-Alias*-Option legen Sie die Qualität fest, mit der der Treppenstufeneffekt verhindert wird. Hier sollten Sie stets das *Super-Sampling* wählen, das die beste Qualität bietet. Die Umrechnung dauert dabei allerdings länger. Wenn Sie die Option *Keine* wählen, sind an schrägen Linien die einzelnen Pixel zu erkennen. Dadurch entsteht der sehr häßliche Treppenstufeneffekt.

   Mit den erläuterten Einstellungen erreichen wir das folgende – unerwünschte Ergebnis. Die leeren Flächen des Hintergrunds sind mit Weiß gefüllt.

Ein ungeeignetes Ergebnis

5. Das liegt daran, daß die Option *Transparenter Hintergrund* nicht aktiviert wurde. Ist diese Option eingeschaltet, entsteht das folgende – freigestellte – Ergebnis.

Objekt mit transparentem Hintergrund

Am Ergebnis ist zunächst kein Unterschied zu erkennen. Wenn das Objekt markiert ist, können Sie allerdings einerseits an den Funktionen der Eigenschaftsleiste und andererseits an der Anzeige in der Statusleiste erkennen, daß es sich nun um ein Farb-Bitmap handelt.

Kein Zurück

Ein späteres Zurückwandeln – etwa wie beim Zurücknehmen von Effekten – ist nicht möglich.

11.6 Filter anwenden

Im *Bitmaps*-Menü gibt es einige Effekte, die Sie auf Bitmap-Bilder anwenden können. Falls Sie mit Corel PHOTO-PAINT gearbeitet haben, werden Sie die Filter wiedererkennen. Dort sind allerdings einige Filter mehr als im CorelDRAW-Menü vorhanden.

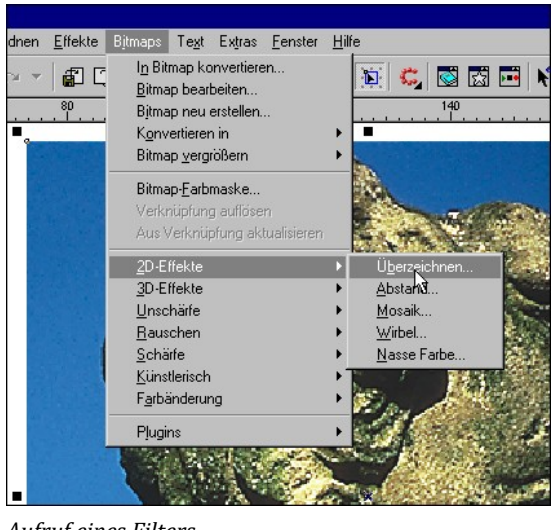
Die Filter sind in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt. Einige Filter dienen der Bildverbesserung – den Schärfen-Filter haben wir ja bereits verwendet – andere „entstellen“ das Bild – zum Beispiel durch verdrehen des Bildinhalts.

Auch für Objekte

Filter die bei Objekten ebenso wie bei Bitmaps angewendet werden können sind nicht im Menü *Bitmaps*, sondern im Menü *Effekte/Farbanpassung* untergebracht. Mit den Filtern können Sie zum Beispiel die Helligkeit oder die Farbintensität ändern – wir hatten diese Funktionen ja schon verwendet.

Die Filter werden alle nach demselben Prinzip bedient. Die Verfahrensweise sehen wir uns an einem Beispiel an. Anschließend stellen wir Ihnen die verfügbaren Filter kurz vor.

1. Markieren Sie zunächst das betreffende Bitmap. Nur wenn ein Bild markiert ist, sind die Filter in den Untermenüs verfügbar. Rufen Sie aus einem der Untermenüs einen Filter auf.



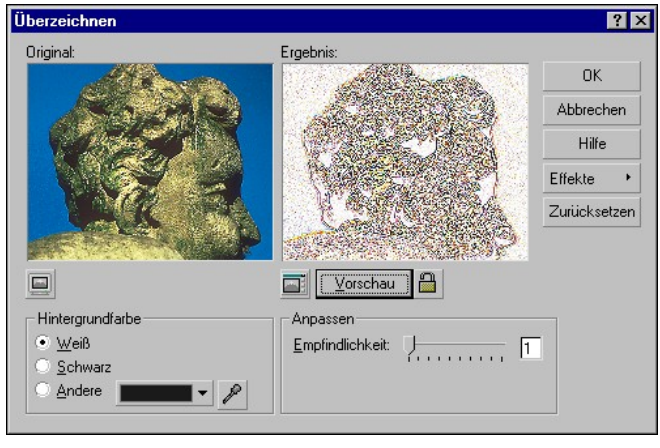
Aufruf eines Filters

Filter deaktiv

Wenn im Menü einige Filter deaktiviert sind, liegt das daran, daß Ihr Bild nicht im RGB-Modus vorliegt. Wenn Sie zum Beispiel mit einem Palettenbild arbeiten, sind viele der Einträge deaktiviert. Falls Sie

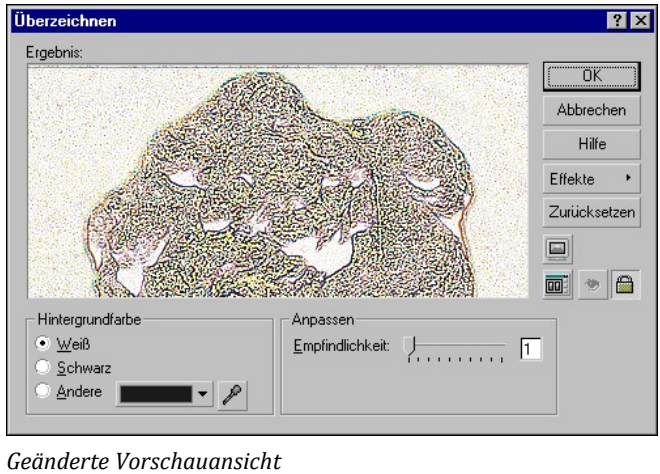
einen deaktiven Filter verwenden wollen, müssen Sie zuvor das Bild konvertieren.

2. Nach dem Filteraufruf öffnet sich das nachfolgend gezeigte Dialogfeld. Je nach aufgerufenem Filter sind dort unterschiedliche Optionen und Eingabefelder verfügbar.



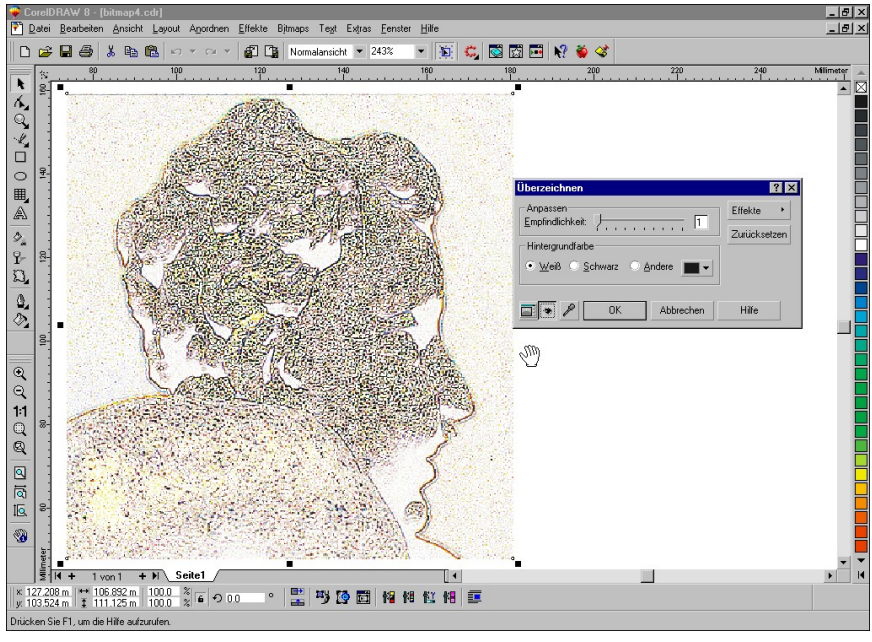
Ein Filter-Dialogfeld

3. Wenn Sie auf das Symbol links neben dem *Vorschau*-Feld klicken, ist nur noch ein Vorschaubild zu sehen, mit dem das Ergebnis der aktuellen Einstellungen angezeigt wird.



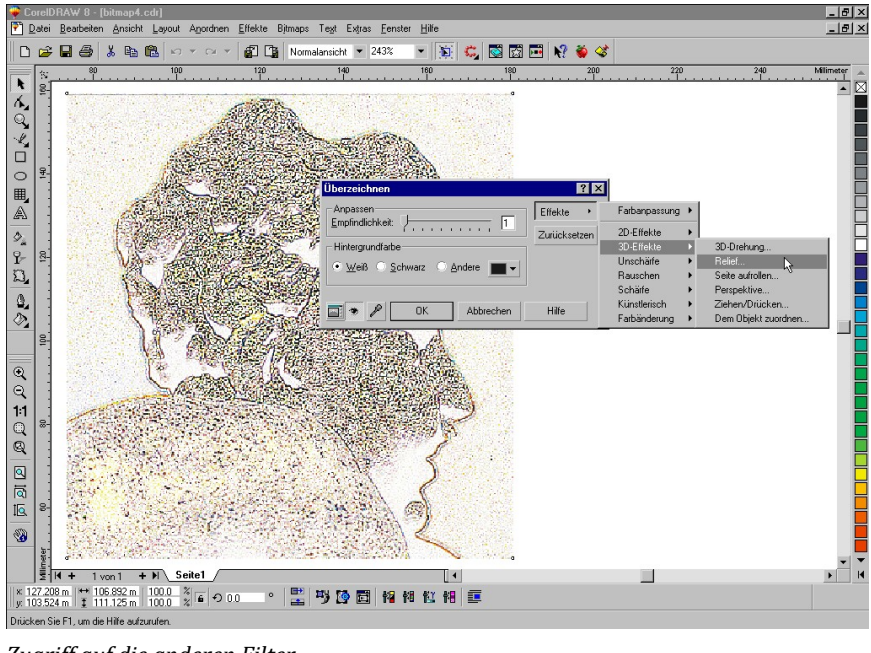
Geänderte Vorschauansicht

4. Mit einem Klick auf das Monitor-Symbol schalten Sie zur Gesamtvorschau um:



Die Gesamtvorschau

5. Über die *Effekte*-Schaltfläche haben Sie Zugriff auf die anderen verfügbaren Filter.



Zugriff auf die anderen Filter

Der Wechsel zu einem anderen Effekt hat nicht zur Folge, daß die vorherigen Einstellungen angewendet werden. Sie können damit nur zu einem anderen Effekt wechseln, wenn Ihnen ein Effekt nicht zusagt.

Mit der *Zurücksetzen*-Schaltfläche werden die Werte auf die Standardwerte zurückgesetzt. Falls Ihnen also eine Einstellung mißlungen ist, können Sie hiermit zum Ausgangspunkt zurückkehren. Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche werden die Werte am ausgewählten Bild angewendet.

Keine Korrektur

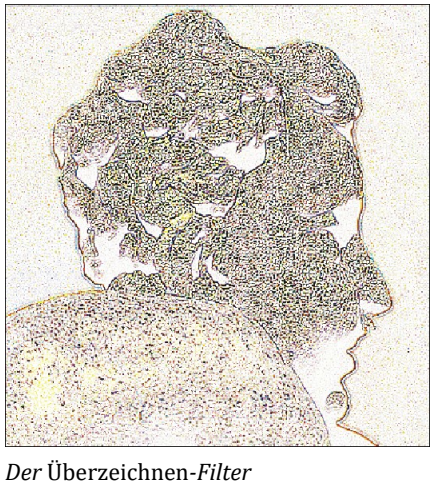
In der neuen Corel PHOTO-PAINT-Version haben Sie die Möglichkeit, Linsen zu plazieren. Dabei werden die Daten des Bildes nicht verändert. Löschen Sie einfach die Linse, um den Effekt wieder vom Bild zu entfernen. Wenn Sie den Effekt ändern wollen, ändern Sie einfach die Werte der Linse. Diese sinnvollen Funktionen haben Sie nicht, wenn Sie die Filter in CorelDRAW verwenden.

11.7 Die unterschiedlichen Filter

Nun wollen wir Ihnen an unserem Beispiel die verfügbaren Filter vorstellen. Beginnen wir mit der Kategorie 2D-Effekte. Den ersten haben Sie bei unserem Bedienungsbeispiel bereits kennengelernt: *Überzeichnen.*

Der Überzeichnen-Filter

Mit den zuvor gezeigten Werten erreichen Sie das folgende Beispiel. Bei diesem Filter werden die Konturen eines Bildes hevorgehoben:



Der Überzeichnen-*Filter*

Die wirkungsvollsten Ergebnisse erreichen Sie, wenn Sie den Effekt an Bildern mit starken Kontrasten und Textelementen anwenden. Über die Optionen können Sie

die Hintergrundfarbe einstellen. Je höher Sie den Wert mit dem Empfindlichkeitsregler einstellen, um so kleinere Konturen werden nachgezeichnet.

Abstand

Mit dem *Abstands*-Filter verschieben Sie das Bild horizontal und vertikal. In den Optionen wird angegeben, wie der freiwerdende Raum gefüllt wird. Sie können zum Füllen eine frei definierbare Farbe wählen, oder den Bereich mit den Randpixeln auffüllen. Im folgenden Bild haben wir die Option *Umbruch* gewählt, bei der das „hinausgeschobene“ Bild auf der anderen Seite wieder „hineingeschoben“ wird.

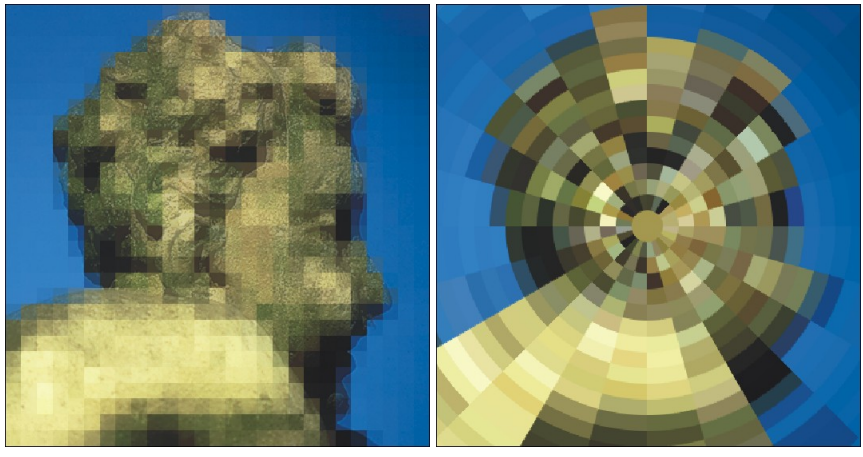
Der Abstands-*Filter*

Mosaik

Vielleicht kennen Sie diesen Filter aus dem Fernsehen. Gelegentlich wird er verwendet, um Personen unkenntlich zu machen. Dabei wird einfach eine festgelegte Anzahl von Pixeln in horizontaler oder vertikaler Richtung in einer Farbe eingefärbt, die dem Mittelwert des Bereichs entspricht.

Dieser Filter läßt interessante Einstellungen zu. So können Sie entweder rechteckige, quadratische oder runde Formen erzeugen. Außerdem kann der Filter transparent über das Originalbild gelegt werden.

Im linken Teil verwendeten wir horizontal und vertikal jeweils 15 Pixel. Dabei haben wir eine Deckkraft von 75 Prozent eingestellt. Im rechten Beispiel wurde mit denselben Werten die Option *Rund* benutzt. Hierbei wählten wir die volle Deckkraft.



Der Mosaik-*Filter in zwei Varianten*

Wirbel

Mit dem Wirbel lassen sich Bilder „verdrehen“. Dabei können Sie wählen ob die Drehung rechts- oder linksläufig sein soll. Außerdem ist die Anzahl der Umdrehungen und der Wert für die zusätzliche Gerade einstellbar. Ein Vorschaubild symbolisiert mit Linien die Wirkung der eingestellten Werte.

Wir haben im Beispiel – das Sie nachfolgend sehen – eine rechtsläufige Variante ausgewählt. Unter *Ganze Drehungen* haben wir den Wert Null angegeben. Der Winkel, der mit dem Wert *Zusätzliche Gerade* festgelegt wird, wurde mit 180 festgelegt. Neben dem Vorschausymbol ist hier eine weitere Schaltfläche. Wenn Sie darauf klicken, können Sie im Bild einen veränderten Mittelpunkt der Drehung einstellen.

Das Ergebnis ist natürlich nicht als ernstgemeintes Bild zu verwenden, sondern nur als „optisches Schmankerl“.

Der Wirbel-*Filter*

Nasse Farbe

Dieser letzte Filter der 2D-Effekte-Kategorie läßt das Bild so erscheinen, als wenn nasse Farbe auf ihm zerlaufen wäre. Sie können den Grad der Nässe und die Stärke des Effekts variieren.

Wir haben hier 100 Prozent und 47 im Eingabefeld *Nässe* verwendet. Als Grundlage verwendeten wir das zuvor erstellte, verdrehte Bild. Eine geeignete Wirkung erreichen Sie hier nur mit hohen Werten.

Der Filter Nasse Farbe

Keine Rücknahme?

Haben Sie bei Ihren Tests versucht mehrere Bitmap-Befehle zurückzunehmen, und dabei festgestellt, daß dies nicht klappt? Bedenken Sie, daß die Rückgängig-Schritte für Bitmaps getrennt eingestellt werden. Der Wert steht standardmäßig bei eins.

Gemerkte Vorschau

CorelDRAW „merkt“ sich, welche Vorschauoption Sie als letztes bei den einzelnen Filtern eingestellt haben. Beim erneuten Aufruf eines Filters wird die bei diesem Filter zuletzt eingestellte Vorschauoption verwendet – unabhängig davon welche Vorschau Sie vor dem Aufruf des Filters aktiviert hatten.

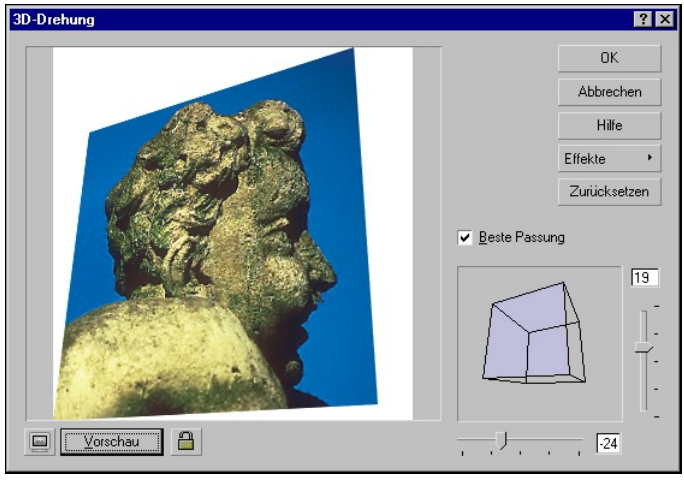
Dies waren die Filter der ersten Kategorie. Nun folgen die Filter der zweiten Kategorie: *3D-Effekte*. Damit werden mehr oder weniger starke dreidimensionale Wirkungen erreicht.

3D-Drehung

Mit diesem Filter können Sie das Bild im Raum drehen. Dieselbe Wirkung können Sie aber auch mit einer Hüllenform realisieren. Ein Beispielbild können wir uns

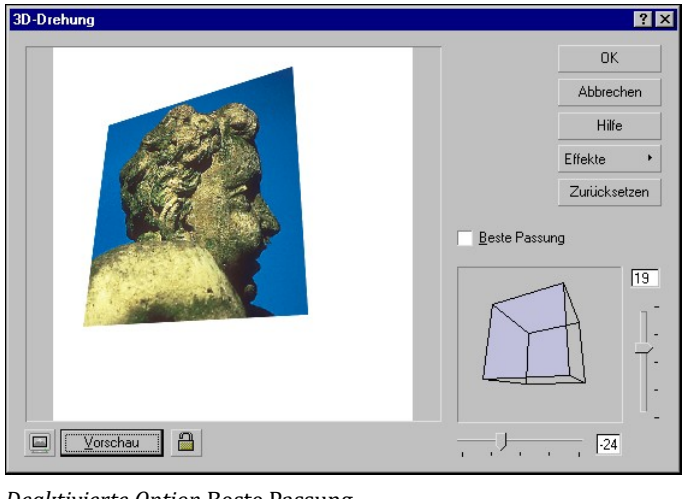
hier sparen, da bei diesem Filter ein völlig anderes Dialogfeld verwendet wird, in dem ein sehr großer Vorschaubereich die Wirkung anzeigt.

Die Einstellung erfolgt über die symbolische Darstellung des Würfels. Klicken Sie in dieses Feld und verziehen Sie die Maus, bis der Würfel die gewünschte Form zeigt. Die farblich hervorgehobene Fläche zeigt dabei die Fläche an, auf der sich das Bild befindet. Alternativ dazu können Sie die Einstellung auch über die numerischen Eingabefelder vornehmen.



Die 3D-Drehung

Nachfolgend sehen Sie die Wirkung der deaktivierten Option *Beste Passung*.



Deaktivierte Option Beste Passung

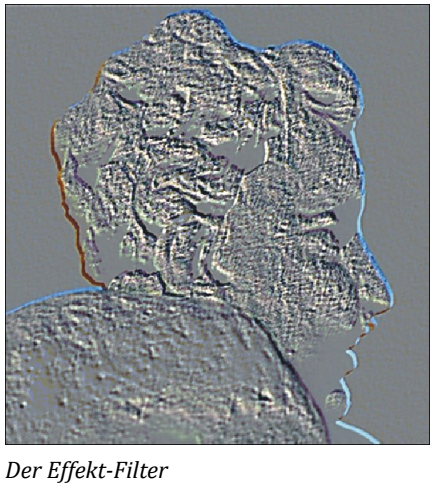
Relief

Der *Relief*-Filter ist schon fast klassisch. Jedes Programm, das etwas auf sich hält, bietet ihn an. Deshalb ist dieser Filter langsam auch „verbraucht“. Sie sollten ihn daher nicht allzu häufig verwenden.

Bei diesem Filter gibt es im Dialogfeld ebenfalls andere Einstellungsmöglichkeiten. Mit dem Rad wird die Lichtrichtung eingestellt. Sie können den Wert einstellen, indem Sie an dem Einstellungsrad drehen, oder ihn in das Eingabefeld eintippen.

Das Dialogfeld des Relief-*Filters*

Mit den oben gezeigten Einstellungen erzielen Sie das folgende Ergebnis – die Konturen sind erhaben.



Der Effekt-Filter

Gute Option?

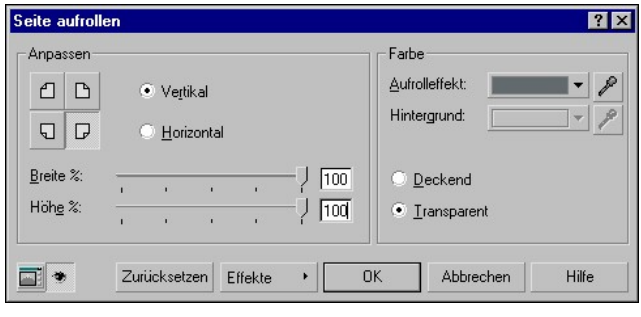
Mit der Option *Originalfarbe* werden die Farben des Bildes verwendet, um die plastische Wirkung zu erzielen. Allerdings wirken hier nur sehr geringe Werte – danach wird das Ergebnis unansehnlich, da es unrealistisch aussieht. Wenden Sie allerdings niedrige Werte an, ist die „Tiefe“ nur schwer zu erkennen...

Seite aufrollen

In die Kategorie „ausgenuddelt“ gehört sicherlich auch dieser Effekt. Seit er von Kai Krause in seinen Kai’s Power Tools angeboten wird, ist er in unzähligen Anzeigen zu sehen. Aufsehen können Sie mit einem solchen Effekt deshalb nicht mehr erwecken.

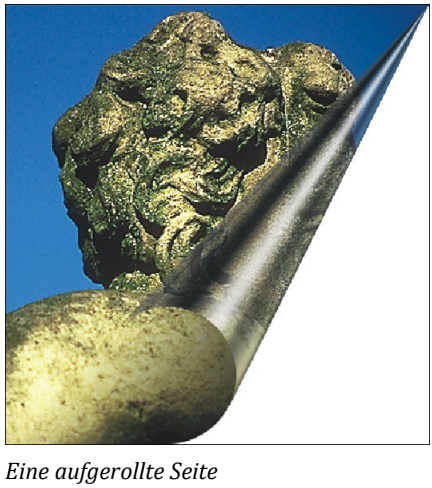
Auch in diesem Fall gibt es ein anders aufgebautes Dialogfeld. Neben der Stärke des Aufrollens können Sie auch die Richtung einstellen. Außerdem können Sie über die Farbfelder einstellen, wie die farbige Gestaltung des Effekts sein soll. Alternativ dazu können Sie auch eine Transparenz einstellen.

Neben dem bekannten vermissen wir noch immer die Möglichkeit, daß beim Aufrollen die Rückseite zu sehen ist. Was so logisch klingt, konnten die Entwickler bisher noch nicht umsetzen. Der Grund dafür ist nicht bekannt. Diese Aufgabenstellung läßt sich bisher nur sehr aufwendig in „echten“ 3D-Programmen bewerkstelligen.



Das Seite aufrollen*-Dialogfeld*

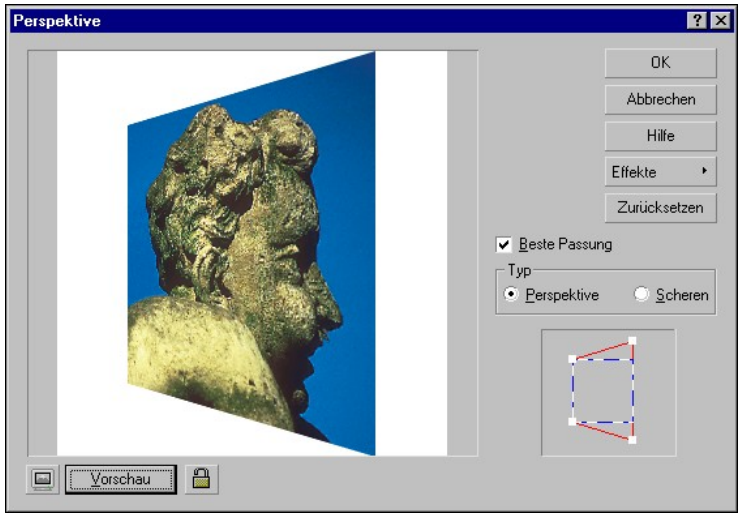
Mit den zuvor gezeigten Einstellungen erhalten Sie als Ergebnis das folgende Bild:



Eine aufgerollte Seite

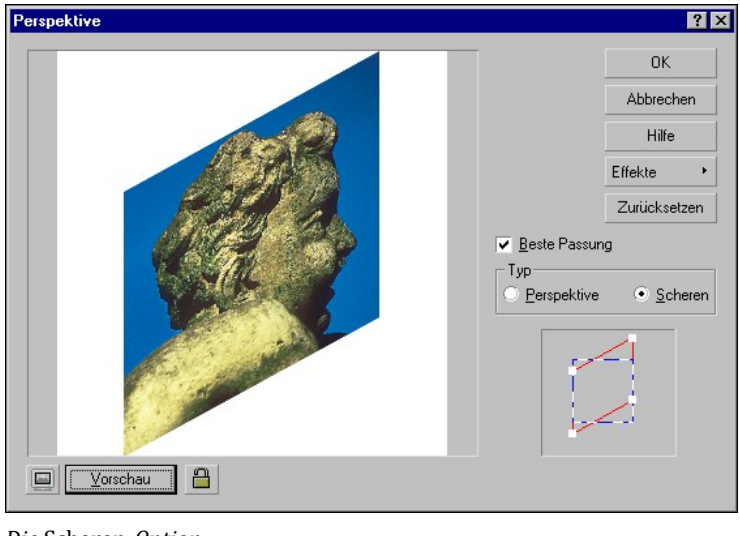
Perspektive

Diesen Effekt können Sie ebenfalls mit einer Hülle realisieren. Wie bei der *3D-Drehung*, erfolgt die Einstellung über das kleine Vorschaubild, in dem Sie – ohne Verzerrung – ein Quadrat sehen. Klicken Sie in dieses Feld, und verziehen Sie das Vorschaubild auf die gewünschte Position.



Der Perspektive-*Filter*

Sie können hier zwischen zwei Optionen wählen: *Perspektive* und *Scheren*. Den Unterschied sehen Sie im nächsten Bild. Die Option *Beste Passung* wirkt sich wie beim 3D-Effekt aus – das Bild wird in die zur Verfügung stehende Fläche eingepaßt.



Die Scheren-*Option*

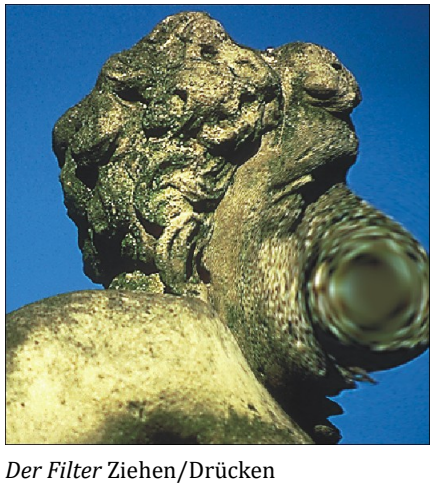
Ziehen/Drücken

Mit diesem Filter werden die Pixel um den plazierten Mittelpunkt auseinandergezogen oder zusammengedrückt. Bei negativen Eingabewerten, wie im folgenden Dialogfeld, entsteht ein „Kugeleffekt“, bei positiven Werten, werden die Partien zusammengedrückt.

An dem Vorschaubild mit dem Gitternetz können Sie die Wirkung vorab beurteilen. Ein Beispiel zeigt das nächste Bild:

Gezogene Bildpartie

Auch hier gibt es wieder eine zusätzliche Schaltfläche, mit der Sie den Mittelpunkt der Verzerrung plazieren können. Wir wählten die Nase unserer Statue als Verzerrungsmittelpunkt.



Der Filter Ziehen/Drücken

Dem Objekt zuordnen

Der folgende Effekt erweckt den Eindruck, als wäre das Bitmap um eine Kugel oder um einen senkrechten oder waagerechten Zylinder gewickelt. Wenn Sie die Option *Zylinder* gewählt haben, sollten Sie für eine gute Wirkung hohe Werte verwenden. Beim sphärischen – runden – Effekt erzielen Sie dagegen bessere Wirkungen bei einem geringeren Wert.

Mit einem Gitter wird der Effekt im Dialogfeld simuliert. Durch die Eingabe negativer Werte wird das Bild in die entgegengesetzte Richtung gezogen.

Das Dialogfeld des Filters Dem Objekt zuordnen

Mit einem Wert von 25 Prozent in der sphärischen Variante erzielten wir das folgende Ergebnis. Für eine realistische, plastische Wirkung fehlen natürlich Abdunklungen. Solche Effekte lassen sich mit den Kai's Power Tools, die in der Corel-Version 7 enthalten waren, besser realisieren.

Sphärische Zuordnung

Im Menü *Unschärfe* finden Sie drei Filter. Damit können Sie Bilder auf unterschiedliche Weise weichzeichnen.

Gaußsche Unschärfe

Bei diesem Filter können Sie den Radius vorgeben, in dem die Pixel vermengt werden sollen, so daß sich ein mehr oder weniger unscharfes Bild ergibt. Da Sie wohl selten unscharfe Bilder benutzen wollen, bietet sich dieser Filter eher für Effekte als für Bildkorrekturen an. Wenn Sie hohe Werte verwenden, lassen sich so interessante Hintergrundbilder erzeugen. Wir zeigen Ihnen eine solche Variante im folgenden Beispiel.

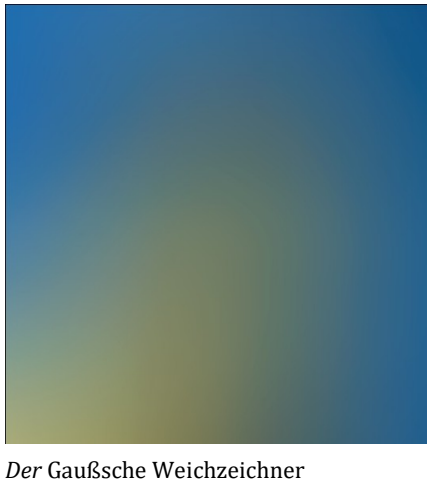
Moirés entfernen

Wenn Sie Bilder mit unschönen Moirés haben, können Sie dieses entfernen, indem Sie das Bild so stark weichzeichnen, daß das Raster nicht mehr zu sehen ist. Dieses Raster ist nämlich schuld an den Moirés. Anschließend schärfen Sie das Bild wieder.

Nachfolgend haben wir einen hohen Wert verwendet, bei dem der eigentliche Bildinhalt nicht mehr zu erkennen ist.

Der Filter Gaußscher Weichzeichner

Damit erzielen wir ein Bild, bei dem man den Eindruck eines Verlaufs erhält. Ähnlich sind wir schon bei anderen Workshops in diesem Buch vorgegangen. Dort haben wir allerdings keinen so extrem hohen Wert verwendet wie in dem folgenden Muster.



Der Gaußsche Weichzeichner

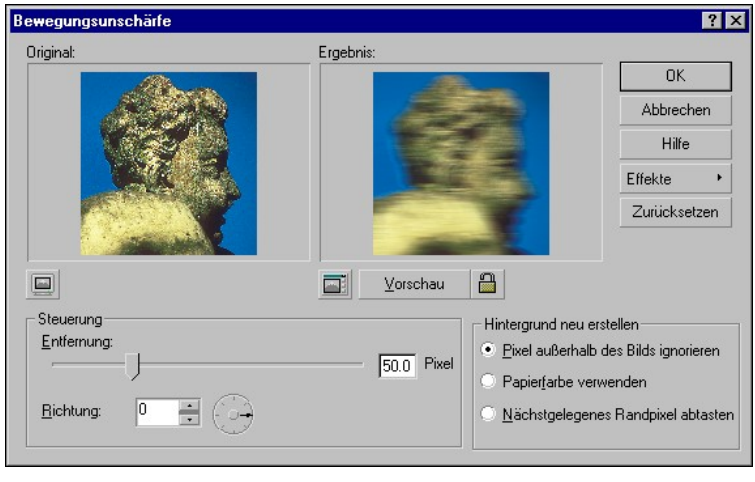
Rechenzeiten

Bei hohen Werten entstehen extrem lange Rechenzeiten – und zwar auch dann, wenn Sie das Vorschaubild im Dialogfeld berechnen lassen. Zum mehrfachen Ausprobieren sind diese Werte also nicht geeignet.

Bewegungsunschärfe

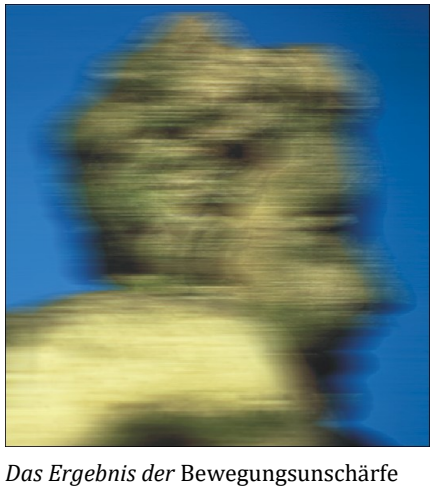
Mit diesem Filter können Sie eine Unschärfe herstellen, die nur in eine Richtung wirkt. So entsteht die Wirkung, als wenn Wind „in Ihr Bild geblasen“ hätte. In den Optionen stellen Sie die Stärke und die „Windrichtung“ ein.

Außerdem können Sie vorgeben, wie die Pixel am Rand des Bildes behandelt werden sollen. Unsere Einstellungen, die wir für das Beispiel verwendet haben, sehen Sie nachfolgend.



Die Bewegungsunschärfe

Das Ergebnis zeigt seitlich verwischte Pixel. Auch hier gilt: Je höher der Wert für die Entfernung, um so länger dauert das Berechnen des endgültigen Ergebnisses. Wenn Sie zusätzlich mit großen Bildern arbeiten, verlängert sich die Rechenzeit noch weiter.



Das Ergebnis der Bewegungsunschärfe

Glätten

Mit diesem Filter werden die Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln abgeschwächt. Dadurch verlieren Sie nur wenig an Bilddetails. Die Wirkung ist hier doppelt. Geben Sie positive Werte ein, wird das Bild unschärfer, bei negativen Werten schärfer.

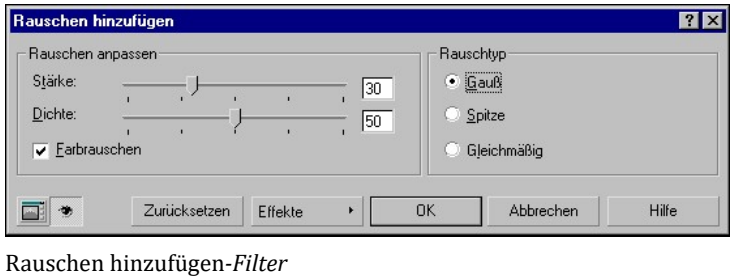
Glätten *mit dem Maximalwert +100 Prozent*

Rauschen hinzufügen

In der nächsten Unterkategorie gibt es zwei Einträge. Damit können Sie dem Bild Rauschen hinzufügen oder entfernen.

Bei der ersten Funktion können Sie nach drei unterschiedlichen Verfahren willkürliche Pixel in das Bild einfügen. So läßt sich das Korn simulieren, daß Sie bei der Fotografie erhalten, wenn Sie niedrigempfindliche Filme verwenden.

In den Optionen können Sie außerdem festlegen, wie dicht die eingefügten Pixel beieinander liegen sollen. Zusätzlich legt der Wert *Stärke* fest, wie stark der Effekt am Bild zu sehen ist. Sollen anstatt heller und dunkler Pixel farbige eingefügt werden, aktivieren Sie die Option *Farbrauschen.*



Rauschen hinzufügen-*Filter*

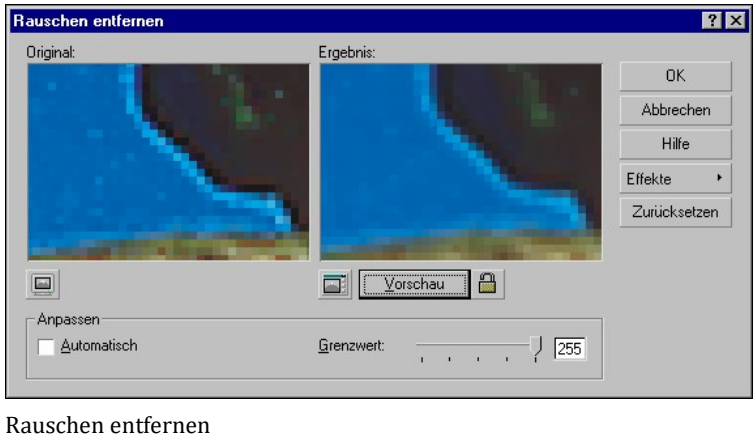
Mit den zuvor gezeigten Werten erzielen Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis – das Bild wirkt körniger.

Es wurde Rauschen eingefügt

Rauschen entfernen

Mit diesem Filter eliminieren Sie einzelne – andersfarbige – Pixel im Bild. Die Auswirkungen sind nur am Detail zu erkennen. Standardmäßig ist die automatische Funktion eingeschaltet, wobei CorelDRAW den passenden Wert selbständig ermittelt.

Deaktivieren Sie diese Option, können Sie den Wert vorgeben, ab welchem Kontrast die Pixel angeglichen werden. Wir verwendeten für unser Beispiel den Maximalwert 255. Sie sehen bei der stark vergrößerten Darstellung, daß der helle Saum an der Kontur entfernt ist – ebenso wie die einzelnen Pixel, die einen erhöhten Kontrast aufweisen.



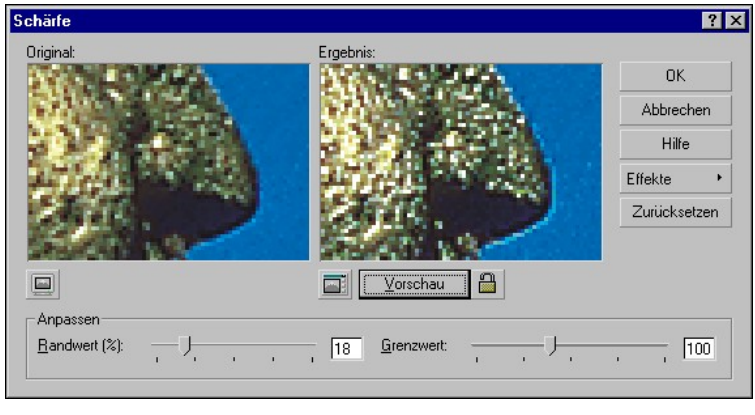
Rauschen entfernen

Schärfe

Im nächsten Untermenü – *Schärfe* – gibt es zwei unterschiedliche Filter zum Schärfen von Bildern.

„Schärfe“ gibt es bei der Bildbearbeitung eigentlich nicht. Alle einzelnen Pixel bleiben immer gleich eckig. Der Eindruck von Schärfe entsteht durch den Kontrast an den Konturen.

Beim ersten Filter erhalten die Konturen des Bildes einen größeren Kontrast. Durch diesen stärkeren Kontrast wirkt das Bild insgesamt schärfer. An der Detailvorschau können Sie dies gut erkennen.



Schärfen des Bildes

Unscharf maskieren

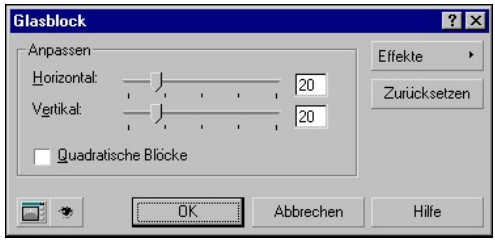
Beim *Unscharf maskieren* entsteht ein besseres Bild. Das liegt daran, daß hierbei die Daten des Originals mit berücksichtigt werden. Das Verfahren ähnelt einem Verfahren aus der Fotografie. Dabei wurde eine unscharfe Version eines Filmnegativs mit dem Originalnegativ kombiniert Dadurch wird die Kantenschärfe erhöht.

Mit dem Prozentwert können Sie die Stärke bis zu 500 Prozent vorgeben. Der Radius bestimmt, wie viele Punkte, neben der Kontur, mit von der Änderung erfaßt werden sollen. Bei Bildern mit hoher Auflösung sollte eine höherer Wert – zum Beispiel 4 Pixel – angegeben werden.

Mit dem Grenzwert legen Sie fest, wie stark der Helligkeitsunterschied benachbarter Pixel sein muß, bevor der Kontrast geändert wird. Stellen Sie einen höheren Grenzwert ein, bleiben alle Helligkeitswerte erhalten, solange der Grenzwert nicht erreicht ist. So verhindern Sie, daß Flächen mit ähnlichen Farbtönen „aufgerissen“ werden. Ein Beispiel zu diesem Filter sahen Sie zu Beginn des Kapitels.

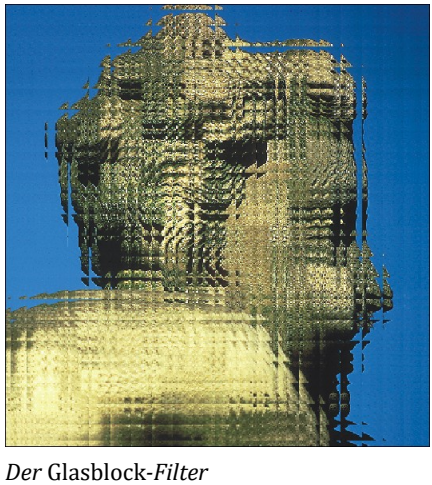
Glasblock

Die nächsten drei Filter sind im Untermenü *Künstlerisch* zu finden. Mit dem ersten dieser Filter – *Glasblock* – können Sie im Dialogfeld die Höhe und Breite der Kacheln angeben, in die das Bild zerlegt wird.



Die Glasblock-*Optionen*

Mit den gezeigten Einstellungen erhalten Sie das folgende Ergebnis. Das Versetzen der Kacheln und Wiederholen der Bildinhalte sorgt dafür, daß ein gläserner Effekt entsteht.

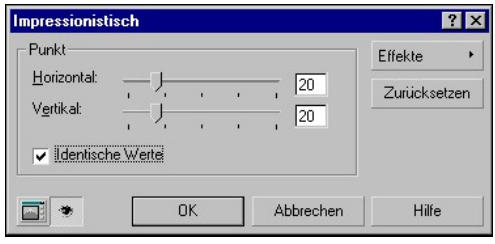


Der Glasblock-*Filter*

Impressionismus

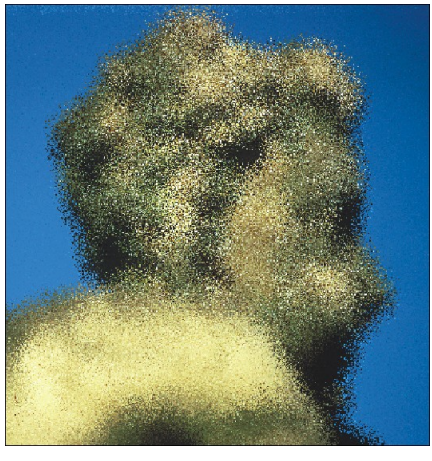
Der nächste Filter zerstreut die Pixel des Bildes in der Höhe und Breite. Die Werte können Sie getrennt für die Horizontale und Vertikale einstellen, wenn Sie die Option *Identische Werte* deaktivieren.

Inwieweit dieser Filter etwas mit impressionistischen Gemälden zu tun hat, wollen wir hier einmal dahingestellt sein lassen – beurteilen Sie das Ergebnis selbst.



Die Impressionismus-*Filteroptionen*

Damit erhalten Sie dieses Ergebnis:



Der Filter Impressionismus

Vignette

Der *Vignetten*-Filter läßt das Bild zum Rand hin auf unterschiedliche Art und Weise auslaufen. Je geringer der *Abstands*-Wert ist, um so größer ist der Abschattungsbereich. Bei niedrigen *Ausblenden*-Werten ist die Strecke der Ausblendung kürzer.

Für die Form des auslaufenden Bereichs haben Sie vier verschiedene Formen im *Formular*-Bereich zur Auswahl.

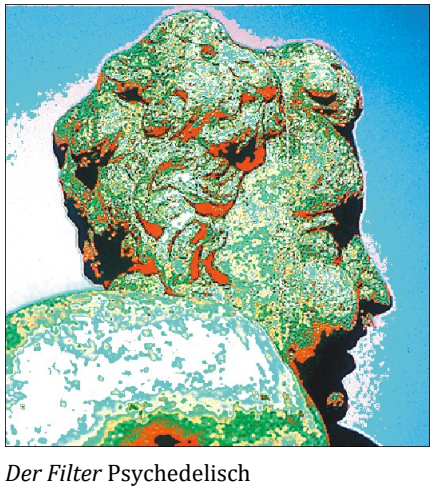
Die Vignetten-*Optionen*

Mit dem *Interaktiven Transparenz*-Werkzeug können Sie ähnliche Effekte erzeugen. Diese lassen sich aber leichter verändern, zumal der Mittelpunkt auch variiert werden kann.

Ein Ergebnis des Vignetten-*Filters*

Psychedelisch

Im Untermenü *Farbänderung* finden Sie die beiden letzten Filter. Mit dem *Psychedelischen*-Filter erhalten Sie eine Art Falschfarbenbild. Je höher der eingestellte Wert ist, um so stärker werden die Farben verändert. Mit diesem Filter können Sie moderne Kunstwerke herstellen.



Der Filter Psychedelisch

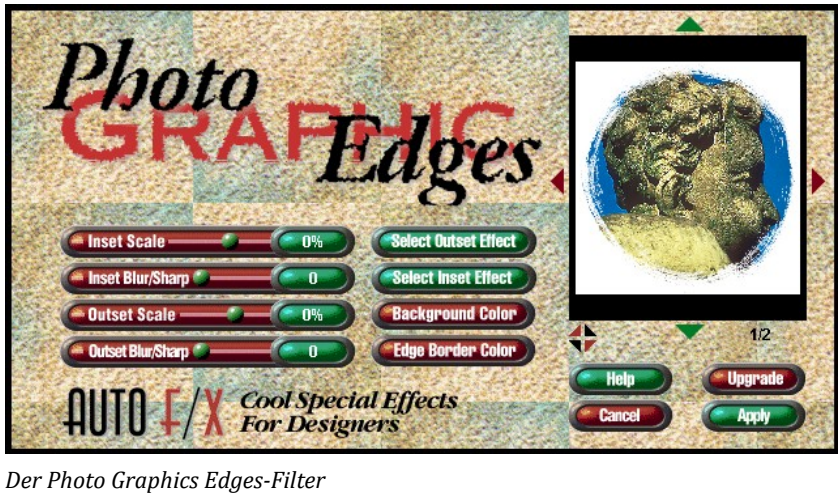
Solarisation

Der *Solarisations*-Filter wandelt das Bild in ein farbverfälschtes Negativ um. Mit dem Maximalwert haben wir das folgende Ergebnis erzielt:

Der Solarisations-*Filter*

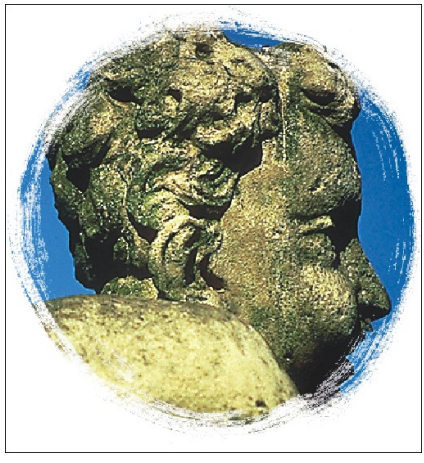
11.7 Plug-In-Filter

Wenn Sie über das *Optionen*-Menü die Plug-In-Module installiert haben, können Sie auf die Module von Drittanbietern zugreifen. Corel liefert einige Programme mit, die wir Ihnen hier kurz vorstellen möchten. Gegenüber der letzten Version sind wieder neue Module hinzugekommen – andere sind weggefallen. Mit dem Photo Graphics Edges-Filter können Sie Bilder mit interessanten Rändern versehen. Die Programmoberfläche zeigt das nächste Bild.



Der Photo Graphics Edges-Filter

Einige Musterränder werden mitgeliefert. Ein mögliches Beispiel sehen Sie nachfolgend:

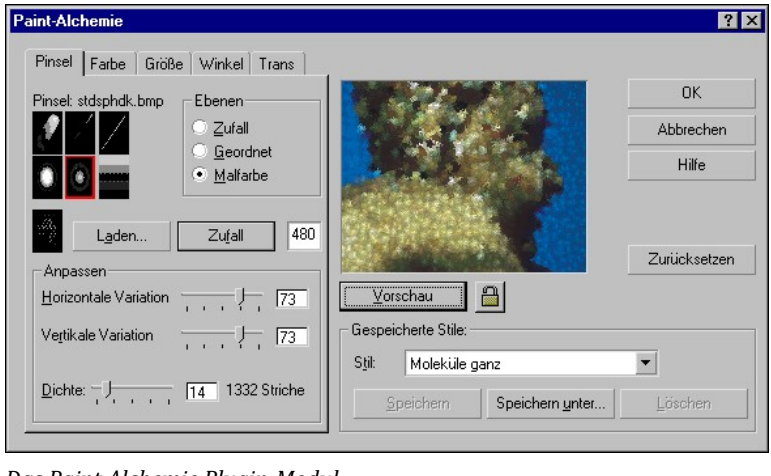


Ein interessanter Rand

Ein besonders spannendes Modul ist Paint Alchemie. Damit lassen sich wirklich künstlerische Wirkungen erzielen. Da eine große Anzahl an Mustern mitgeliefert werden, können Sie fast auf die vielen Einstellungsoptionen verzichten.

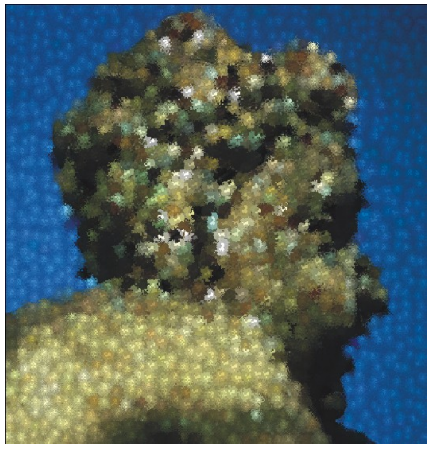
Die verschiedenen Optionen werden auf unterschiedlichen Registerkarten bereitgestellt. Hiermit haben Sie fast unendlich viele Variationsmöglichkeiten. Probieren Sie hier einmal etwas herum – es lohnt sich.

Gegenüber diesem Modul wirken die Corel-eigenen Kunstfilter doch recht einfach.



Das Paint Alchemie Plugin-Modul

Ein Ergebnis mit den zuvor gezeigten Optionen sehen Sie im nächsten Bild. Wir haben hier auf eine der voreingestellten Muster zurückgegriffen.



Der vorgegebene Paint Alchemie-Stil Moleküle ganz

Mit dem Julia Set Explorer aus den Kai's Power Tools können Sie Fraktale erzeugen. Leider sind in dieser Corel-Version die anderen Plug-Ins aus den Kai's Power Tools nicht enthalten.

Falls Sie zu den Updatern gehören, können Sie diese interessanten Plug-Ins von der letzten Corel-Version verwenden – dort wurden sie mitgeliefert. Diese Plug-In-Programme aus dem Hause MetaTools bestechen durch ihr Oberflächen-Design und viele spektakuläre Funktionen. So können Sie zum Beispiel interessante Verläufe oder plastische Kugeln erstellen, um nur zwei Beispiele zu nennen.

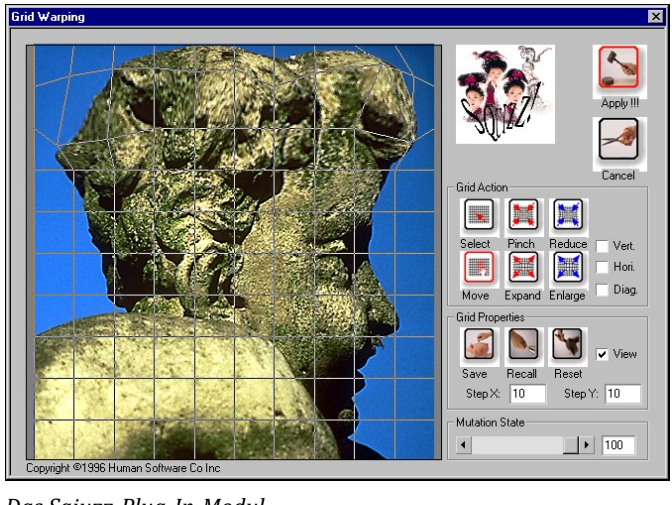
Die futuristische Programmoberfläche des Julia Set Explorers zeigt das nächste Bild:

Der Julia Set Explorer

Mit dem Terrazzo-Plug-In-Modul lassen sich Muster erzeugen, die aus Teilen des Bildes zusammengestellt werden.

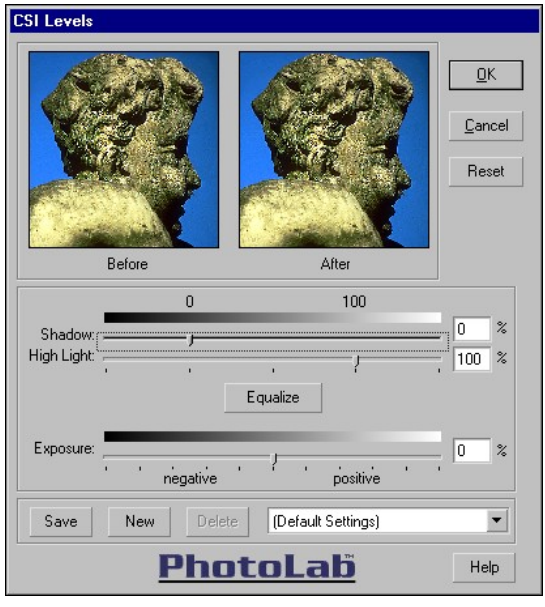
Das Terrazzo-Plug-In

Mit dem Squizz-Plug-In gibt es ein neuen Filter, der ähnlich wie auch Kais Goo zum Verzerren von Bildern dient. Dafür gibt es zwei unterschiedliche Modi. Sie können das Bild wahlweise mit einem Pinsel verzerren, oder über ein Gitter. Diese Variante sehen Sie im folgenden Bild.



Das Sqiuzz-Plug-In-Modul

Mit den PhotoLab-Filtern erhalten Sie eine Sammlung von Funktionen, mit denen Sie Bilder optimieren können. Grundsätzlich bieten diese Filter nicht allzuviel Neues – vielleicht mögen Sie aber den Umgang mit diesem Plug-In lieber als mit den normalen CorelDRAW-Funktionen. Diese Funktions-Sammlung brauchen Sie nicht unbedingt zu installieren. Hinzu kommt, daß sie nur in englisch vorliegen – wie viele der anderen Plug-In-Module auch.



Ein Filter der PhotoLab-Sammlung

Fast wie ein Bildbearbeitungsprogramm!

In diesem Kapitel haben Sie einige Bildbearbeitungsmöglichkeiten kennengelernt. An einigen Stellen werden Sie sich sicherlich fast wie in einem „echten“ Bildbearbeitungsprogramm vorgekommen sein.

Trotzdem sprechen einige Gründe dafür, diese Funktionen nur in Sonderfällen einzusetzen. Wenn Sie direkt in Corel PHOTO-PAINT arbeiten, geht die Bearbeitung doch deutlich flotter voran, als wenn Sie dieselben Funktionen aus CorelDRAW heraus aufrufen.

Falls Sie allerdings keine Lust haben den Umgang mit Corel PHOTO-PAINT zu erlernen, oder wenn Sie nur sehr selten Bitmap-Effekte benötigen, können die vorgestellten Optionen für Sie sehr interessant sein.

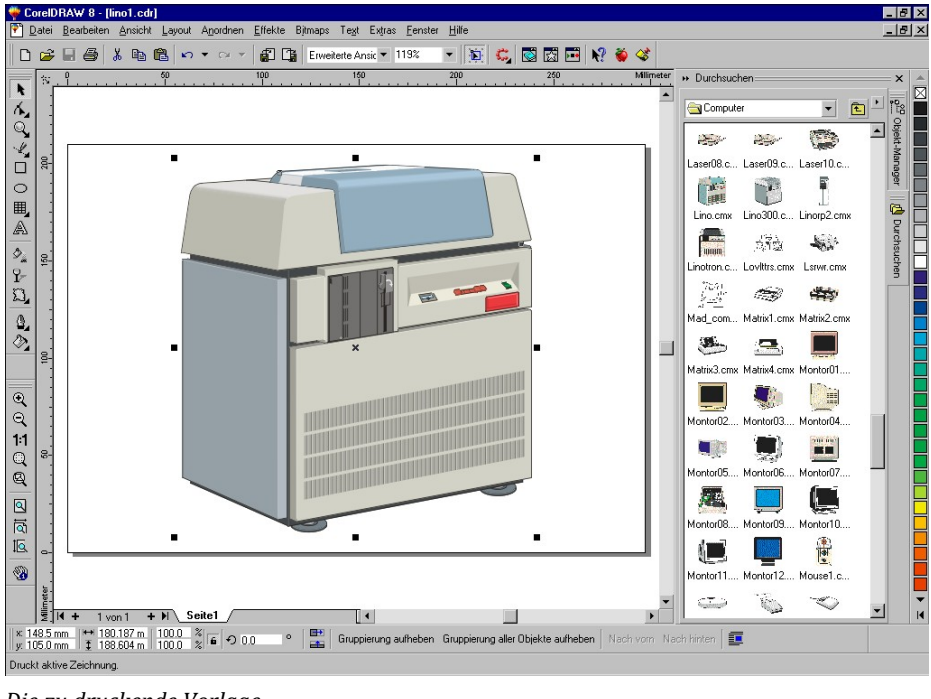
Im Lauf der nächsten Versionen werden die beiden Programmtypen – Vektorgrafik und Bildbearbeitung – sicherlich noch weiter zusammenwachsen. Vielleicht wird ja auch irgendwann ein einziges Programm daraus.

12. Perfekt Drucken mit CorelDRAW

Das Arbeiten in CorelDRAW ist nur ein Teil. Natürlich wollen Sie Ihre Grafik nicht nur auf dem Bildschirm betrachten. Sicherlich haben Sie einen Drucker, mit dem Sie Ihre Ergebnisse ausdrucken wollen.

Die Funktionen, die für den Druck von CorelDRAW bereitgestellt werden, haben in den letzten Versionen kräftig zugenommen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, welche Optionen Sie beim Drucken haben.

Als Vorlage für den Ausdruck haben wir eine Clipart importiert, und zentriert auf der Arbeitsfläche plaziert. Als Seitengröße haben wir DIN A4 eingestellt. Unsere Ausgangsposition sehen Sie im nächsten Bild.



Die zu druckende Vorlage

Rufen Sie mit der Funktion *Datei/Drucken* oder der Tastenkombination Strg + P das Dialogfeld auf, in dem die Druckoptionen eingestellt werden.

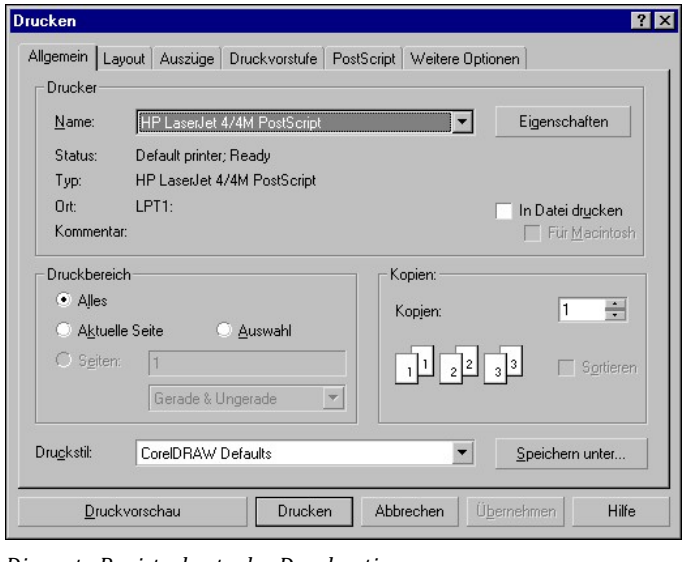
Zunächst überprüft CorelDRAW, ob die Ausrichtung des Papiers – hochkant oder quer – der Druckereinstellung entspricht. Ist das nicht der Fall, ändert CorelDRAW die Ausrichtung automatisch, wenn Sie die Abfrage im folgenden Dialogfeld bestätigen:

Abfrage bestätigen

Die Druckoptionen

Danach werden die Druckoptionen geöffnet. Hier können Sie alle Einstellungen vornehmen, die für den Druck relevant sind. Je nachdem, welchen Drucker Sie verwenden, können hier unterschiedliche Optionen verfügbar sein.

Sie sehen im nächsten Bild, daß wir unsere Einstellungen an einem HP Laserjet 4 demonstrieren. Dabei handelt es sich um einen PostScript-fähigen Drucker.

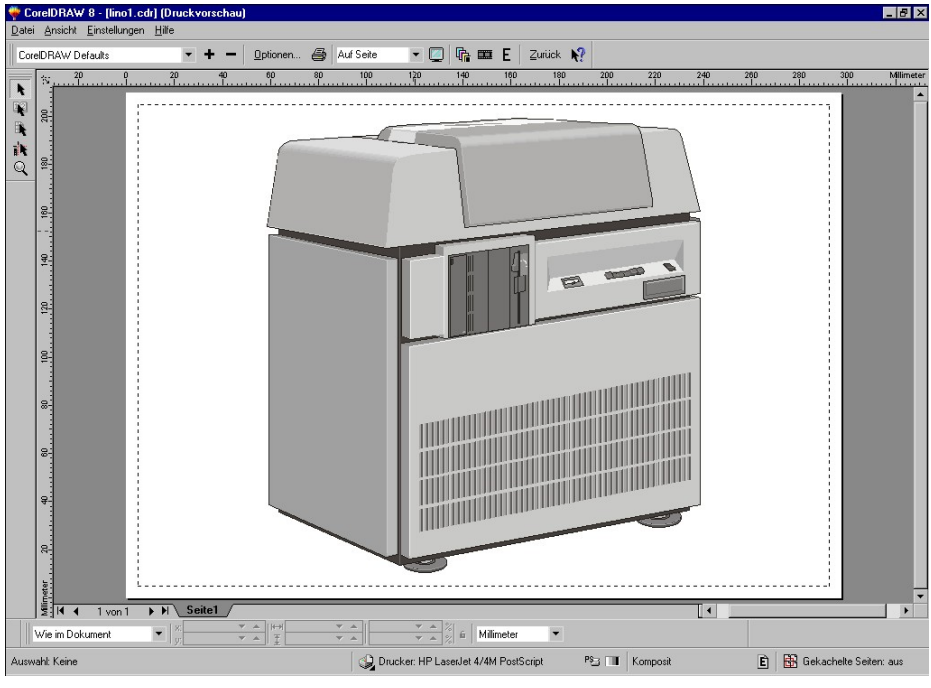


Die erste Registerkarte der Druckoptionen

Die Gesamtansicht

Wenn Sie schon vor dem Druck sehen wollen, was Sie erwartet, können Sie entweder über die Funktion *Datei/Druckvorschau* oder über die entsprechende Schaltfläche in dem Druck-Dialogfeld eine Seitenansicht öffnen.

Hier können Sie ebenfalls alle Einstellungen vornehmen, und sehen gleichzeitig eine Vorschau auf das zu erwartende Ergebnis. So können Sie gleich erkennen, ob beim Ausdruck unerwünschte Ergebnisse entstehen.



Die Gesamtansicht

In diesem Ansichts-Modus gibt es ebenfalls Symbolleisten, eine Statusleiste und eine Eigenschaftsleiste – so wie Sie es vom Bearbeitungs-Modus kennen. Der Unterschied besteht allerdings darin, daß Sie in diesem Modus keine Bearbeitungen von Objekten vornehmen können. Alles bezieht sich nur auf den Ausdruck.

Über die *Optionen*-Schaltfläche in der Standardsymbolleiste öffnen Sie ebenfalls das Dialogfeld der Druckoptionen.

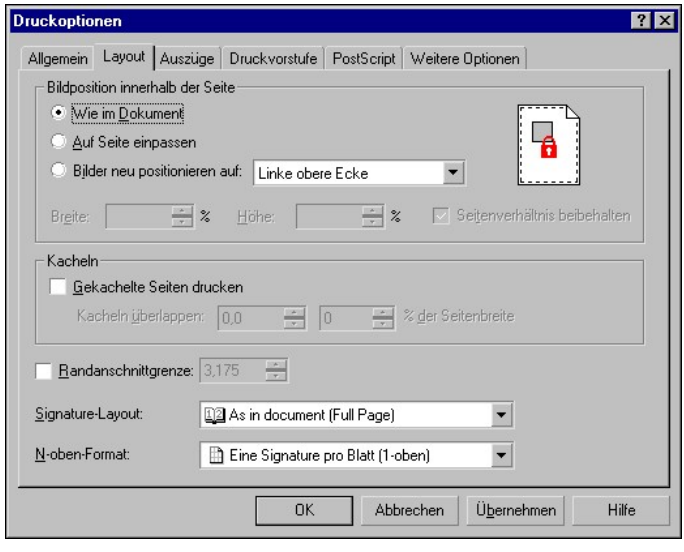
Die erste Registerkarte hatten wir bereits gezeigt. Dort stellen Sie im obersten Listenfeld den gewünschten Drucker ein. Mit dem *Eigenschafts*-Schalter öffnen Sie den Standard-Windows-Drucker-Dialog, in dem Sie Grundeinstellungen des aktuellen Druckers vorgeben können.

Im Optionsfeld *Druckbereich* kann angegeben werden, welche Seiten des Dokuments gedruckt werden sollen. Mit der Option *Auswahl* werden nur die im Dokument markierten Objekte gedruckt. Im *Kopien*-Bereich legen Sie fest, wie viele Kopien ausgedruckt werden sollen.

Die Einstellungen können Sie speichern. Die verfügbaren Stile erscheinen im unteren Listenfeld. Dort können Sie auch die veränderten Einstellungen auf die Standardwerte zurücksetzen. Im Feld *Druckstil* werden veränderte Einstellungen auf die Standard-Corel-Vorgaben zurückgesetzt.

Die Registerkarte Layout

Die nächste Registerkarte *Layout* enthält folgende Optionen:



Die Optionen der Registerkarte Layout

Im ersten Optionen-Block können Sie vorgeben, ob das Dokument wie im Original gedruckt, oder skaliert werden soll, bis die Seite ausgefüllt ist. Alternativ dazu können Sie einen Skalierungsfaktor und die gewünschte Position auf dem Ausdruck eingeben, wenn die Option *Bilder neu positionieren auf* aktiv ist. Dabei kann vorgegeben werden, ob das Seitenverhältnis beibehalten werden soll.

Sind Dokumente übergroß, können die Bildinformationen auf mehrere Seiten verteilt werden, wenn die Option *Gekachelte Seiten drucken* aktiv ist.

Mit der *Randanschnittsgrenze* legen Sie fest, wie weit ein Objekt angeschnitten werden soll. Diese Information ist wichtig, wenn Bildelemente an die Seitenkante anstoßen.

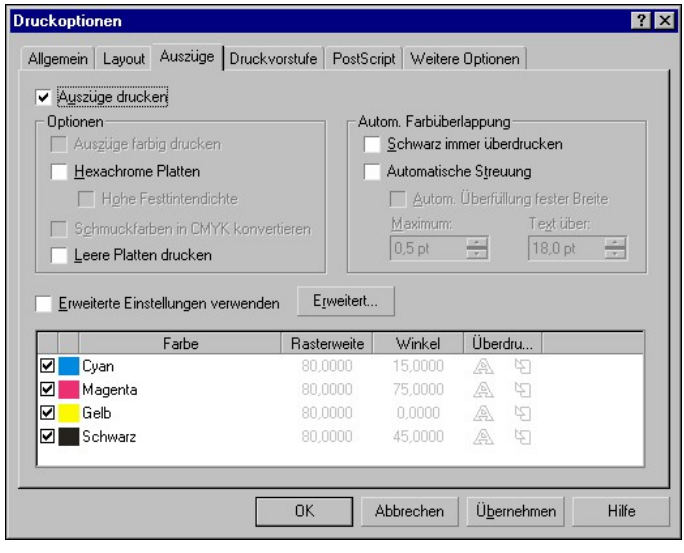
Für die Layout-Stile gibt es verschiedene Vorlagen. Mit den Layout-Stilen legen Sie fest, wie die Einzelseiten mehrseitiger Dokumente auf dem ausgedruckten Blatt angeordnet werden. In den beiden Listenfeldern können Sie zwischen verschiedenen Vorgabewerten wählen.

Broschüren

Planen Sie zum Beispiel das Fotokopieren einer mehrseitigen Broschüre, kann mit dieser Option die korrekte Zusammenstellung der Seiten von Corel übernommen werden.

Die Registerkarte Auszüge

Auf der nächsten Registerkarte *Auszüge* legen Sie die Optionen für Vierfarbseparationen fest. Die Optionen werden erst verfügbar, wenn das Optionsfeld *Auszüge drucken* eingeschaltet ist.

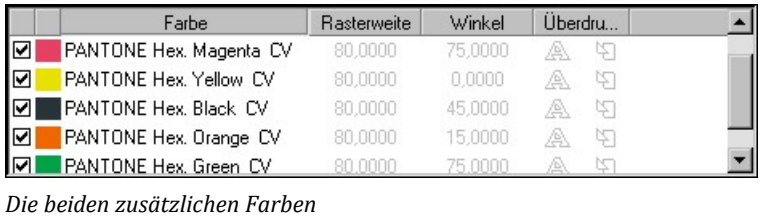


Die Registerkarte Auszüge

Verwenden Sie einen Farbdrucker, können Sie mit der ersten Option angeben, daß die Auszüge in Farbe gedruckt werden sollen. Normalerweise erfolgt die Ausgabe in Schwarz auf einem Belichtungsfilm. Die Farbe entsteht erst durch den Auftrag einer Druckfarbe auf die Druckwalze.

Der zweite Schalter stellt die Pantone® Hexachrome™-Palette ein. Bei diesem Farbmodell werden neben den CMYK-Farben zusätzlich noch die Farben Rot und Grün verwendet. Mit den zwei zusätzlichen Druckfarben wird ein größeres Farbspektrum abgedeckt. In dem darunter befindlichen Zusatzoptionsfeld kann eine höhere Farbtintendichte eingestellt werden.

Die beiden zusätzlichen Farben bei dieser Einstellung sehen Sie in der tabellarischen Auflistung:



Die beiden zusätzlichen Farben

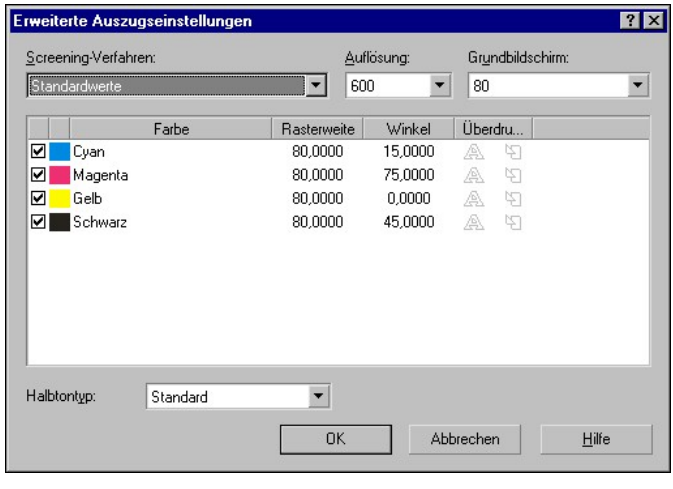
Dieses selten angewendete Verfahren erhöht natürlich auch die Druckkosten, da es sich ja um einen Sechsfarbendruck handelt.

Die Option *Schmuckfarben in CMYK konvertieren* ist sehr sinnvoll. Falls Sie bei der Farbwahl auch auf Pantone-Farben zugegriffen haben, werden diese beim Druck automatisch in CMYK-Farben umgesetzt.

Die Funktion *Leere Platten drucken* druckt auch die Filme, die leer sind. Dies kann passieren, wenn Ihr Dokument zum Beispiel keine Cyan-Farbanteile enthält. Einen Sinn für diese Funktion gibt es nicht. Außer, Sie möchten gerne höhere Belichtungs- oder Druckkosten haben.

In der unteren Tabelle sind die Farben mit den verwendeten Einstellungen aufgelistet. Jede Farbe, die mit einem Haken markiert wurde, wird beim Ausdruck oder der Belichtung berücksichtigt.

Das Optionsfeld *Erweiterte Einstellungen verwenden* nutzt die Einstellungen des folgenden Dialogfeldes. Es wird mit der Schaltfläche *Erweitert* geöffnet.



Die erweiterten Optionen

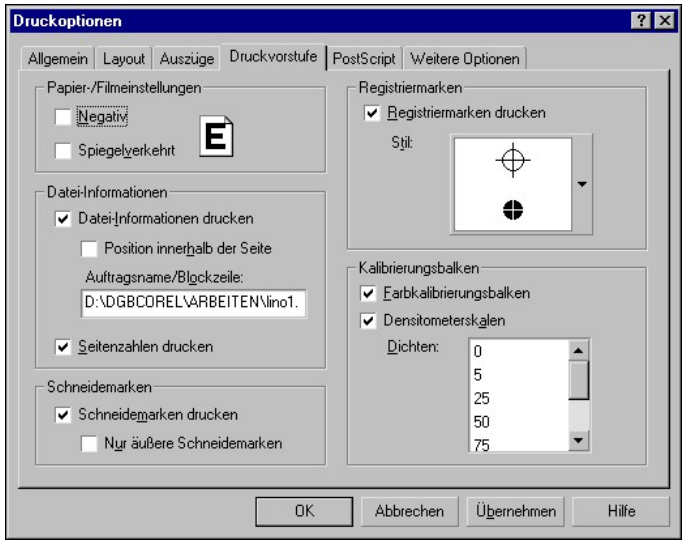
Verfügt Ihr Belichter über die Möglichkeit des „Accurate Screenings“ werden die benutzten Werte am Kopf des Dialogfeldes in drei Listenfeldern angezeigt. Im nächsten Feld werden die Farben aufgelistet, deren Auszüge gedruckt werden.

In den folgenden Eingabefeldern können Sie für jede Farbe einzeln die Rasterweite und die Auflösung eingeben. Klicken Sie in der letzten Spalte auf das Text- oder Grafikstil-Symbol, um vorzugeben, ob diese Elemente überdruckt werden sollen. Damit verhindern Sie Blitzer, die durch ungenaues Drucken auftreten können. Kehren Sie zum vorherigen Dialogfeld zurück, um die Optionen zum Überdrucken zu aktivieren, die Sie im rechten Options-Teil finden. Der Begriff *Automatische Streuung* meint die *Automatische Überfüllung.*

Im Listenfeld am Fuß des Dialogs sind 15 verschiedene Rastertypen aufgeführt. Wählen Sie den passenden Typ daraus aus.

Die Registerkarte Druckvorstufe

Hier können Sie Einstellungen vornehmen, die besonders für Belichtungen wichtig sind.



Die Registerkarte Druckvorstufe

Für einige Verfahren zur Weiterverarbeitung – zum Beispiel bei Reproverfahren – werden negative Filme benötigt. Dazu dient die erste Option. Als nächstes kann hier die Emulsionsseite angegeben werden, die bedruckt werden soll. Bei Filmen für den Offsetdruck ist die Schichtseite immer unten. Sie können am Film testen, welches die Emulsionsseite ist: Nur auf der Emulsionsseite können Sie die belichtete Schicht wegkratzen.

Die weiteren Optionen bestimmen, ob nähere Informationen zur Datei oder Seitenzahlen mit gedruckt werden sollen. Geben Sie hier an, wenn die Angaben innerhalb der Seitenbegrenzung gedruckt werden soll.

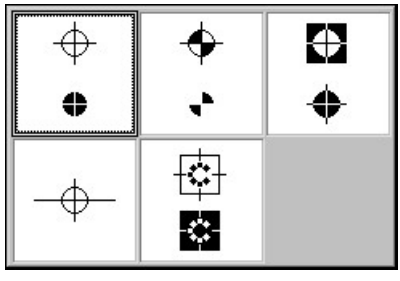
Schneidemarken

Schneidemarken sind für den Druck wichtig, um das Papier auf das Außenmaß des Druckwerkes beschneiden zu können. Beim Druck wird immer ein Papierüberformat verwendet, das nachher beschnitten wird. Deshalb sind auch viele Bücher und Broschüren kleiner als die DIN-Formate A4 oder A5.

Da auch Laserdrucker nicht bis zum Rand drucken können, sollten Sie auch DIN A5-Motive auf einem DIN A4-Blatt ausdrucken, und es anschließend ausschneiden. Mit dieser Technik können Sie Motive bis zum Papierrand konstruieren.

Ist die Option *Registriermarken drucken* aktiviert, können Sie im nachfolgend abgebildeten Optionsfeld zwischen fünf verschiedenen Typen auswählen. Diese

Markierungen sind nötig, um vierfarbseparierte Filme deckungsgleich zu montieren. Diese Marken erscheinen – jeweils einmal negativ und einmal positiv – auf jedem der separierten Filme.



Die Registriermarken

Kalibrierungsbalken

Um die Druckqualität zu überprüfen und den Drucker zu kalibrieren, können Sie zwei zusätzliche Balken belichten.

Mit dem *Farbkalibrierungsbalken* erhalten Sie am Rand des Ausdrucks einen Balken, der die sieben Grundfarben Schwarz, Blau, Magenta, Rot, Gelb, Grün und Cyan enthält. Zusätzlich wird ein Feld mit einem negativen Stern in den Farben Schwarz, Gelb, Magenta und Cyan neben die Farbfelder gedruckt. Anhand dieser Felder können Sie das Auflösungsvermögen Ihres Druckers testen. Je später die weißen Linien „zulaufen“ um so besser ist die Auflösung

Bei den *Densitometerskalen* werden abgestufte Grautöne an den Rand des Ausdruckes gedruckt. Standardmäßig sind 7 Felder in den Dichten (Prozentwert des Schwarzanteils) 0 (Weiß), 5 (5 % Schwarz), 25, 50, 75, 95 und 100 (schwarz) vorgegeben. Auf jedem separierten Film finden Sie die Rastertöne der jeweiligen Grundfarbe.

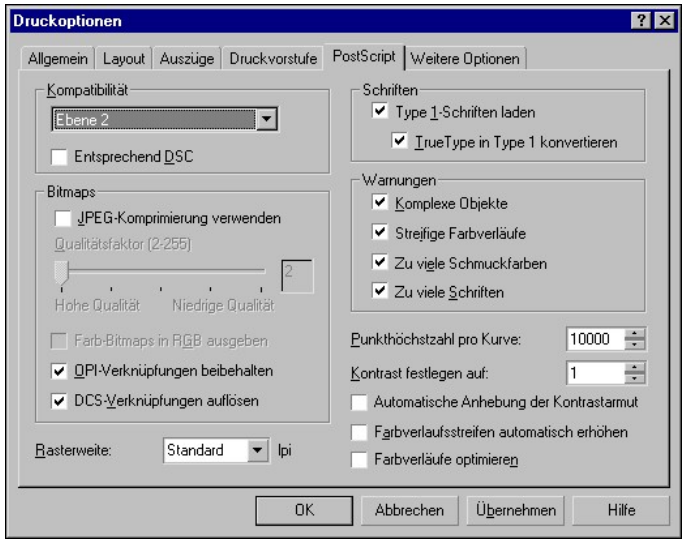
Sie können die Werte in den Feldern verändern, indem Sie auf eine Zahl klicken. Es ändert sich dann in ein Eingabefeld mit Rollbalken zum Verändern des Wertes. Diese Änderung ist allerdings nur in Sonderfällen ratsam. Um echte Vergleichswerte auch über einen längeren Zeitraum zu erhalten, sollten Sie die Standardwerte beibehalten. Diese Balken können Sie zum Beispiel auch nutzen, um einen neuen Farbdrucker zu kalibrieren.

Keine Behinderung

Diese Options- und Informationsfelder sind so angeordnet, daß sie nicht in die Seite hineinragen. Das bedeutet natürlich auch, daß sie nur mit ausgedruckt werden können, wenn das Papier oder der Film größer als die angelegte Seite ist.

Die Registerkarte PostScript

Mit dem Schalter *PostScript-Einstellungen* öffnen Sie dieses Dialogfeld:



Die Registerkarte PostScript

Unterstützt Ihr Ausgabegerät das PostScript-Level 2 oder 3, sollten Sie das entsprechende Level im ersten Listenfeld einstellen, um die erweiterten Möglichkeiten auszunutzen.

Das aktivierte Optionsfeld *Entsprechend DSC* gewährleistet eine Übereinstimmung mit der Document Structuring Convention (DSC). Bei einigen Komponenten der Druckvorstufe muß die PostScript-Datei mit DSC übereinstimmen.

Um die Größe von Druckaufträgen mit vielen Bitmaps zu reduzieren, können Sie die JPEG-Komprimierung aktivieren. Der Grad der Komprimierung für den Druckauftrag kann auf einer Skala eingestellt werden. Auf einem 600 dpi-Drucker können Sie ruhig Werte über 200 eingeben. Die Druckzeit wird dabei drastisch verringert, ohne daß erhebliche Qualitätsverluste entstehen. Auf das Dokument hat die Funktion keine Auswirkung. Diese Option ist allerdings nur auf Druckern verfügbar, die mindestens über PostScript-Level 2 verfügen.

Haben Sie einen Farbdrucker als aktiven Drucker ausgewählt, können Sie entscheiden, ob die Ausgabe von Bildern im RGB-Modus erfolgen soll.

OPI-Verknüpfungen verwenden

Über die Schnittstelle Open Prepress Interface (OPI) können Sie hochaufgelöste, gescannte Bilder im Dokument verwenden, ohne daß dabei die Dateigröße anwächst. Dazu wird vom Scan-Büro das Bild mit einem leistungsfähigen, professionellen Scanner eingelesen.

Sie bauen dann in Ihr Dokument eine niedrig aufgelöste Version des Bildes ein, und erhalten so einen schnelleren Bildschirmaufbau und kleinere Dateien. Erst beim Belichten wird wieder auf die hochaufgelösten Bilder zugegriffen.

Rasterweite einstellen

In diesem Listenfeld können Sie zwischen verschiedenen Rasterweiten wählen. Es ist allerdings ratsam den Wert auf Standard zu belassen, und der Belichtungsanstalt die Rasterweite anzugeben. Dieser Wert kann nämlich auch direkt am Belichter eingestellt werden.

Wollen Sie Texte als Kurven ausgeben, muß das erste Feld der Schriftenoptionen deaktiviert werden. Dies ist aber nur von Vorteil, wenn im Dokument zu viele Schriften vorhanden sind, die nicht an den Drucker übergeben werden können. TrueType-Schriften können in Type-1-Schriften umgewandelt werden. Diese Option sollte nur deaktiviert sein, wenn Probleme beim Druck von TrueType-Schriften auftreten.

Im nächsten Optionsblock können Sie unterschiedliche Warnmeldungen ein- oder ausschalten.

Da Objekte mit vielen Knotenpunkten beim Drucken Probleme bereiten können, läßt sich im nächsten Eingabefeld der Wert für die *Punkthöchstzahl pro Kurve* begrenzen. Die Bezeichnung *Kontrast festlegen auf* ist falsch übersetzt. Die Option heißt richtig *Glättung festlegen auf.*

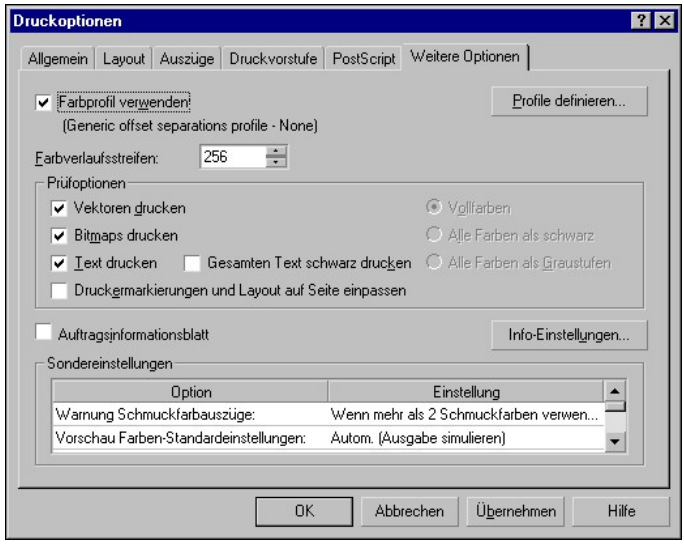
Damit kann der Ausdruck durch Glättung der Kurven beschleunigt werden, wobei allerdings unter Umständen ein Qualitätsverlust entsteht, da die Linien nicht den Originalverlauf beibehalten, wenn der Wert erhöht wird. Für erste Probeausdrucke ist die Veränderung des Wertes aber durchaus sinnvoll.

Auch die nächste Bezeichnung ist dem „Übersetzungsteufel“ zum Opfer gefallen. Richtig heißt die Option *Kurvenflachheit automatisch erhöhen.* Dabei erhöht CorelDRAW die Kurvenflachheit zur Druckbeschleunigung selbständig.

Die nächste Option *Farbverlaufsstreifen automatisch erhöhen* ist sehr sinnvoll. Bei Aktivierung erhöht CorelDRAW den Wert für die Farbverlaufsstreifen selbständig so weit, daß im Ausdruck keine Streifen entstehen. Bedenken Sie dabei aber, daß ein 300- oder 600 dpi-Schwarzweiß-Laserdrucker nicht genügend Graustufen zur Verfügung hat, um streifenlose Verläufe darzustellen. Nur höhere Auflösungen – wie sie zur Zeit nur Belichter haben – erzeugen optimale Verläufe. Die Einstellung *Farbverlaufsfüllung optimieren* reduziert die Anzahl der Farbverlaufsstreifen automatisch, wenn der ausgewählte Drucker diese nicht darstellen kann. So wird Druckzeit eingespart.

Weitere Optionen

Auf der letzten Registerkarte sind noch einige weitere Optionen enthalten. Das Dialogfeld sehen Sie nachfolgend:



Die weiteren Optionen

Im ersten Optionsfeld können Sie einstellen, ob das eingestellte Farbprofil auch für den Druck verwendet werden soll. Die aktuelle Einstellung ist darunter abzulesen.

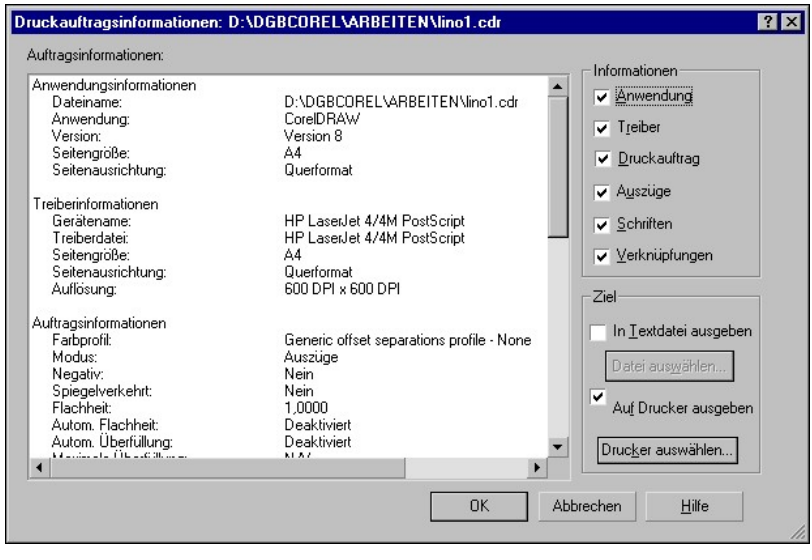
Im nächsten Feld können Sie die Farbverlaufsstreifen einstellen. Damit legen Sie fest, wie sauber Verläufe gedruckt werden. Je höher der Wert, um so stufenloser wird der Verlauf – allerdings dauert dann auch der Druck um so länger. Mit dem Standardwert „128“ erreichen Sie gute Resultate. Bedenken Sie, daß der Wert, den Sie im Menü *Extras/Optionen* einstellen, nur für die Bildschirmanzeige gilt. Werte, die Sie bei den Farbverlaufsfüllungen oder im *Druck*-Menü einstellen, wirken sich dagegen auf den Druck aus.

Das Feld *Prüfoptionen* bietet die Möglichkeit, den Inhalt der Datei nur teilweise auszudrucken. So können nur Vektoren, Bitmaps, Texte oder auch irgendeine Kombination davon gesondert ausgedruckt werden. Zusätzlich können Sie vorgeben, daß alle Textelemente – unabhängig von ihrer Farbe – in schwarz ausgedruckt werden.

Bei Verwendung eines Farbdruckers gibt es im rechten Teil weitere Optionen wie zum Ausdruck farbiger Elemente. *Vollfarbe* berücksichtigt die Farben des Dokuments. *Farben schwarz drucken* benötigen Sie zum Beispiel zur Maskenerstellung. Dabei werden alle verwendeten Farben in schwarz gedruckt. Adäquat dazu lassen sich mit der folgenden Option alle Farben in Graustufen drucken. So sind auch auf Farbdruckern Graustufenbilder druckbar.

Mit der aktivierten Option *Druckermarkierungen und Layout auf Seite einpassen* wird das Dokument so skaliert, daß es inklusive aller Markierungseinstellungen auf die aktuell eingestellte Druckseitengröße paßt. Mit dieser Option können Sie übergroße Formate auch auf Druckern ausdrucken, die nur ein kleineres Format bedrucken können.

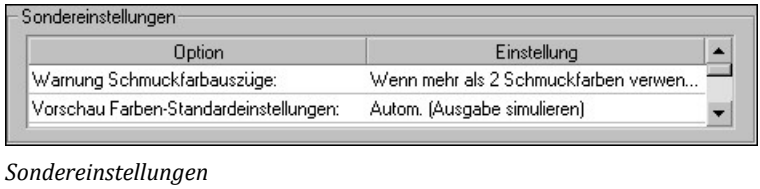
Ist die Schaltfläche *Auftragsinformationsblatt drucken* aktiv, werden die Informationen über die Druckeinstellungen mit ausgedruckt. Über die Schaltfläche *Info-Einstellungen* öffnen Sie das folgende Dialogfeld.



Die Auftragsinformationen

Hier können Sie verschiedene Informationen über verwendete Treiber, Software, Schriften und weiteres entweder auf einem Drucker ausgeben, oder in einer Zieldatei speichern.

Nach der Rückkehr zum vorherigen Dialog können Sie im unteren Datenfeld noch Sondereinstellungen vornehmen. Klicken Sie im rechten Teil auf den Eintrag, öffnet sich ein Listenfeld, in dem Sie die Einstellungen verändern können. Diese zusätzlichen Optionen wollen wir hier nicht näher beschreiben – sie sind weitestgehend selbsterklärend.



Sondereinstellungen

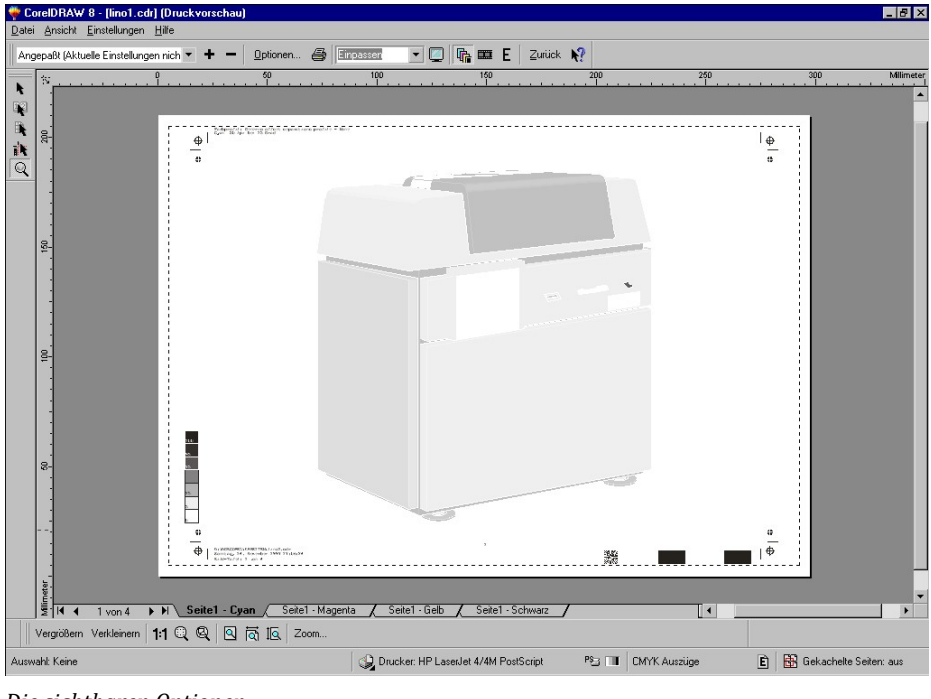
Einstellungen extern bearbeiten

Die vorgenommenen Einstellungen der geschilderten Optionen werden alle in der Datei CORELPRN.INI, die Sie im Corel-Verzeichnis \CONFIG finden, gespeichert. Sie können Änderungen auch in der Ini-Datei vornehmen. Die Einstellungen der Ini-Datei können Sie auch in den Optionsfeldern der *Sondereinstellungen* auswählen.

Die fertigen Einstellungen

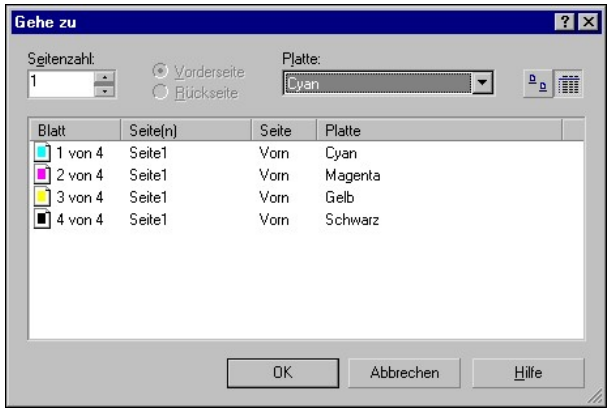
Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, werden die Angaben in der Vorschau aktualisiert.

So sehen Sie im nächsten Bild die eingeschalteten Kalibrierungsbalken und Beschnittmarken, sowie die aktive Separation. Die einzelnen Farbplatten werden nun über Reiter verwaltet, die Sie bereits von der Seitenverwaltung aus dem CorelDRAW-Arbeitsmodus kennen. In der Abbildung sehen Sie den Cyan-Auszug. Dort werden nur die Cyan-Anteile der aktuellen Seite angezeigt.



Die sichtbaren Optionen

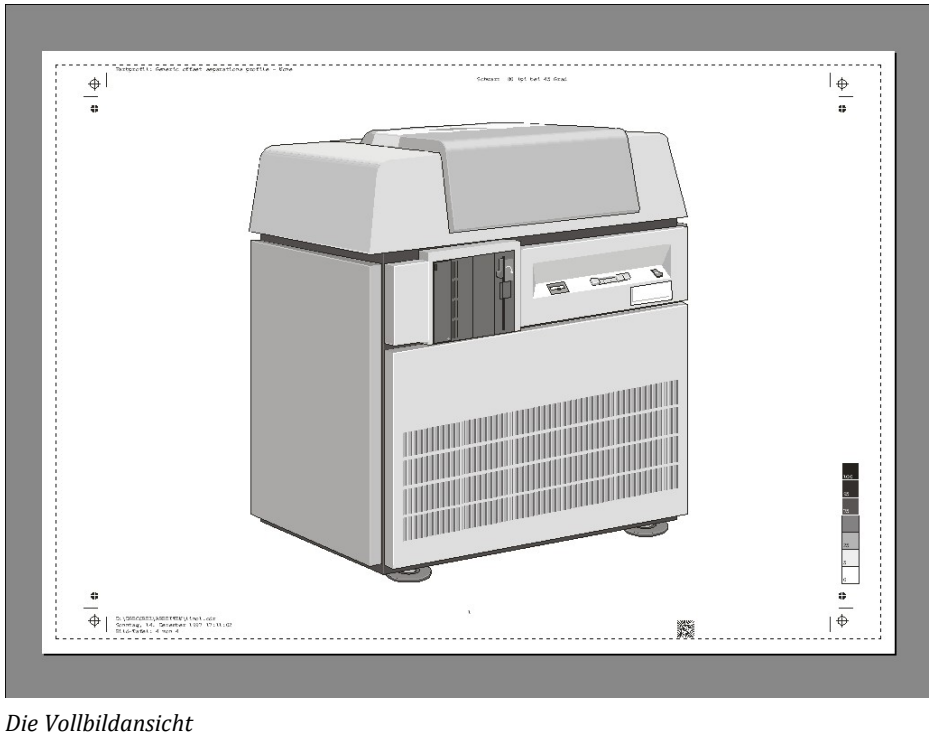
Klicken Sie in der Fußleiste links neben die Reiter auf die Seitenzahl, öffnet sich das folgende Dialogfeld, in dem Sie ebenfalls auswählen können, zu welcher Seite und welchem Auszug Sie wechseln wollen.



Wechsel zu einem anderen Auszug

Falls Ihnen die Darstellungsgröße nicht ausreicht, können Sie über die Menüfunktion *Ansicht/Ganzseitenvorschau* oder die Taste F9 zum Vollbildmodus wechseln, den Sie entweder durch Drücken der Leer- oder der ESC-Taste sowie der rechten Maustaste wieder verlassen können. Alternativ zu diesem Ansichtsmodus können Sie die Ansichtsgröße auch mit dem Lupen-Symbol verändern.

Im Vollbildmodus läßt sich mit den Tasten F3 und F4 die Darstellungsgröße verändern.



Die Vollbildansicht

Die Menüoptionen

Die beschriebenen Einstellungen können außerdem teilweise über die Symbolleisten verändert werden. Im *Einstellungen*-Menü finden Sie zusätzlich die Bezeichnungen der einzelnen Registerkarten aufgelistet. Sie können mit Tastenkürzeln die gewünschte Registerkarte direkt öffnen.

Den Druck starten

Mit einem Klick auf das Drucker-Symbol in der Standardsymbolleiste wird das Dokument mit den vorgenommenen Einstellungen gedruckt. Die Druckvorschau bleibt dabei weiterhin geöffnet. So können Sie anschließend Einstellungen ändern, und einen neuen Ausdruck starten.

Stile speichern

In der Standardsymbolleiste am Kopf des Seiten-Anzeigebereichs ist links ein Listenfeld, in dem die verfügbaren Stile aufgelistet sind. Daneben gibt es ein Plus- und ein Minus-Symbol. Damit nehmen Sie Einstellungen in die Liste auf, oder löschen sie.

Mit den gespeicherten Stilen können Sie jederzeit andere Dokumente drucken, und dabei auf die Einstellungen eines anderen Dokuments zurückgreifen.

Druckvorschau verlassen

Wählen Sie entweder in der Standardsymbolleiste die Schaltfläche *Zurück* oder den Menüeintrag *Datei/Druckvorschau schließen,* um zum Bearbeitungs-Modus zurückzukehren. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination Alt + C verwenden.

13. Web-Design mit CorelDRAW

In der neuen Version hat sich wirklich einiges bei der Web-Unterstützung in CorelDRAW getan. Schauen wir uns zunächst einmal an, was für Web-Funktionen CorelDRAW 8 bietet

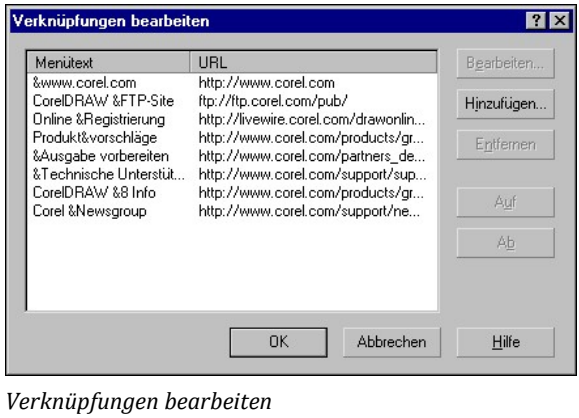
Zuerst gibt es im *Hilfe*-Menü ein Untermenü, in dem Sie direkten Anschluß an die weite Corel-Web-Welt haben. Hier sind einige Web-Seiten aufgeführt, die Sie auf interessante Corel-Web-Seiten führen.

Dazu muß natürlich Ihr Online-Service gestartet sein. Dann verzweigen Sie nach dem Aufruf direkt auf eine der Web-Seiten.

Anbindung an die Web-Welt

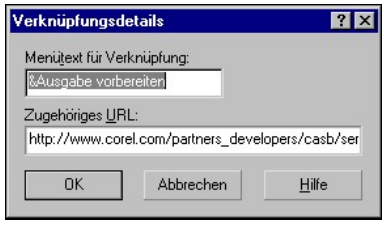
Wenn Sie die bestehenden Web-Adressen ändern, oder eigene hinzufügen wollen, müssen Sie den letzten Eintrag in dem Menü *Verknüpfungen bearbeiten* aufrufen. Dort sind in einer Liste die bestehenden Adressen und ihre Verknüpfung aufgeführt. Mit der Option *Neu* können Sie neue Einträge in die Liste aufnehmen. Die Reihenfolge läßt sich mit den *Auf*- und *Ab*-Schaltflächen verändern.

Markieren Sie den betreffenden Eintrag, und rufen Sie die Funktion *Bearbeiten* auf, wenn eine Verknüpfung oder eine Bezeichnung bearbeitet werden soll.



Verknüpfungen bearbeiten

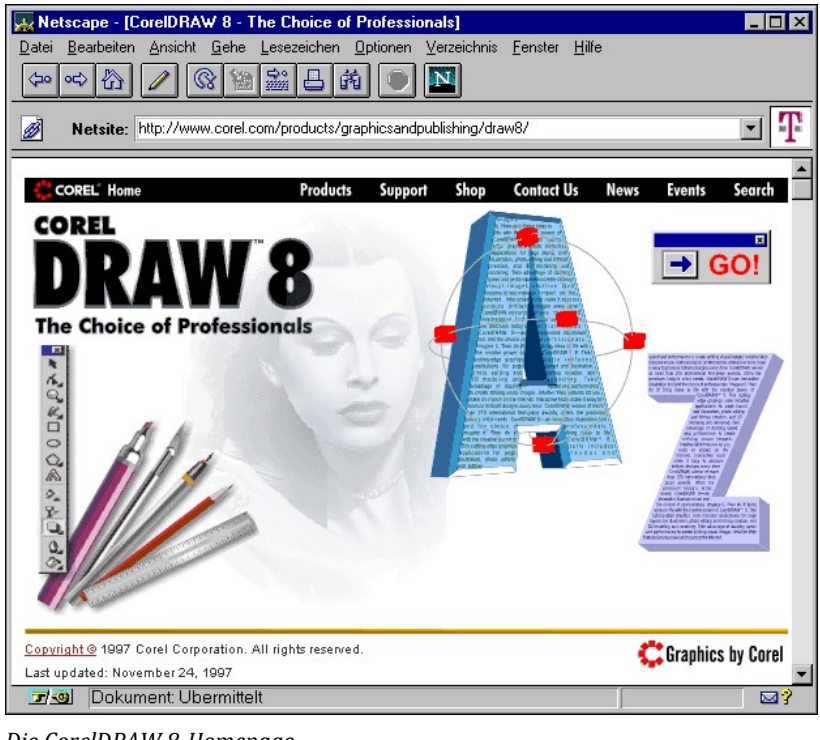
Zum Ändern der Einträge wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Tragen Sie dort die neue Verknüpfung ein.



Ändern eines Eintrags

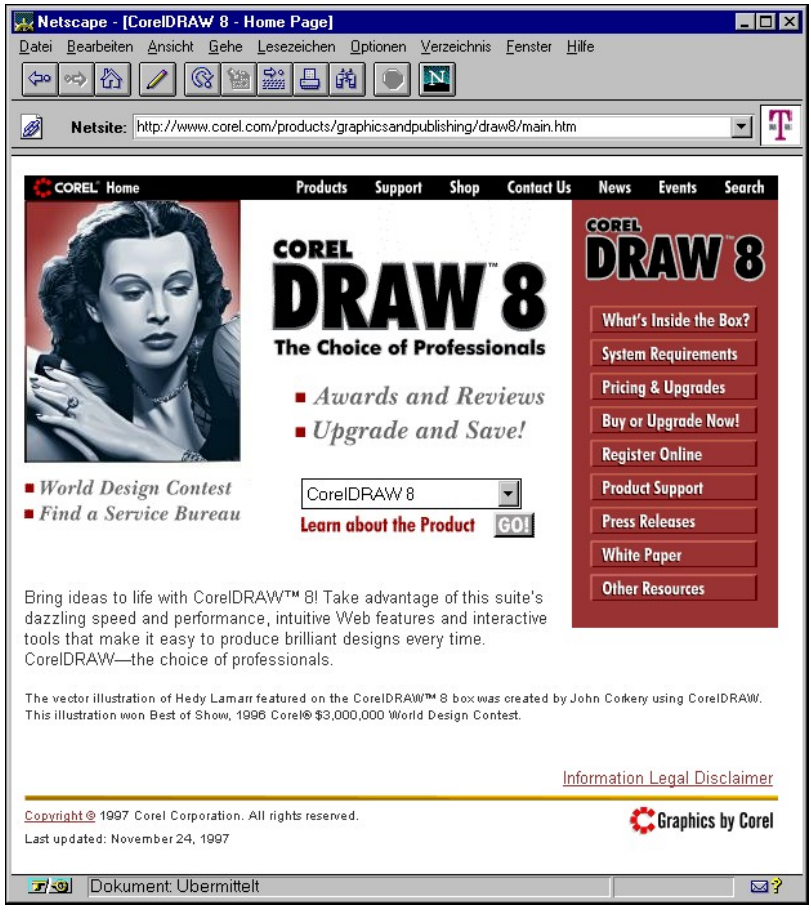
Über die bereits bestehenden Links gelangen Sie zum Beispiel zur CorelDRAW 8-Seite. Hier lohnt es sich zu stöbern. Außerdem lohnt sich schon das Ansehen – die Seiten sind grafisch anspruchsvoll aufgebaut.

Sie müssen natürlich des Englischen mächtig sein, um wirklich etwas von den Web-Seiten zu haben – Sie landen ja bei Corel in Ottawa. Nachfolgend sehen Sie die Hauptseite, die Sie – außerhalb von CorelDRAW 8 auch über die Web-Adresse http://www.corel.com/products/graphicsandpublishing/draw8 erreichen .



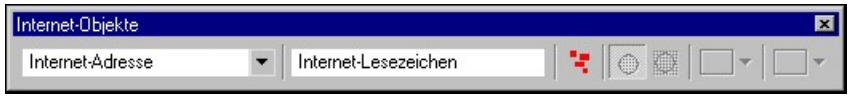
Die CorelDRAW 8-Homepage

Über die GO!-Schaltfläche gelangen Sie zur folgenden Web-Seite. Dort werden in vielen Rubriken detaillierte Informationen zu CorelDRAW 8 angeboten.



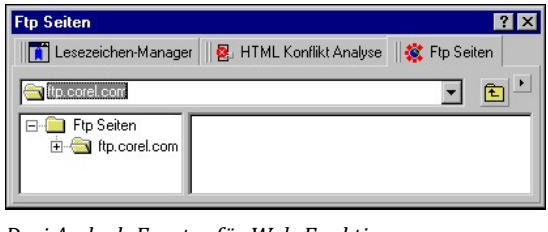
Informationen rund um CorelDRAW 8

Außerdem gibt es auch eine eigene Symbolleiste für die Web-Elemente in CorelDRAW, deren Funktionen wir später detailliert beschreiben.



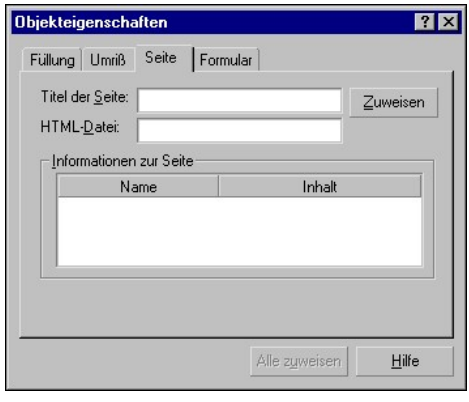
Symbolleiste für Web-Optionen

Zusätzlich finden Sie drei Andock-Fenster im *Ansicht*-Menü, deren Funktionalität Sie im Laufe dieses Kapitels erfahren werden.



Drei Andock-Fenster für Web-Funktionen

In den *Objekteigenschaften* gibt es eine eigene Registerkarte für die Internet-Funktionen.



Objekteigenschaften *der Internet-Optionen*

Web-Seiten importieren

Beginnen wir„rückwärts“ mit unseren Versuchen. Dazu importieren wir die zuerst gezeigte CorelDRAW 8-Web-Seite. Diese Bilder und der HTML-Quelltext sind auf der Festplatte gesichert. Sie wissen ja sicherlich, daß beim Laden einer Web-Seite die Bilder in einem temporären-Verzeichnis auf der Festplatte abgelegt werden. Je nachdem, welchen Browser Sie benutzen, sind dies unterschiedliche Verzeichnisse.

Aus diesen temporär gesicherten Bildern haben wir uns die betreffenden Dateien zusammengesucht, und in ein gesondertes Verzeichnis kopiert. Anschließend haben wir aus dem HTML-Quelltext die Pfade entfernt, da ansonsten die Bilder beim Import nicht gefunden werden.

Nach dem Aufruf müssen Sie zunächst angeben, wie die Textfarben behandelt werden sollen. Wir wollen die Originalfarben erhalten, deshalb markieren wir hier *Nein.*

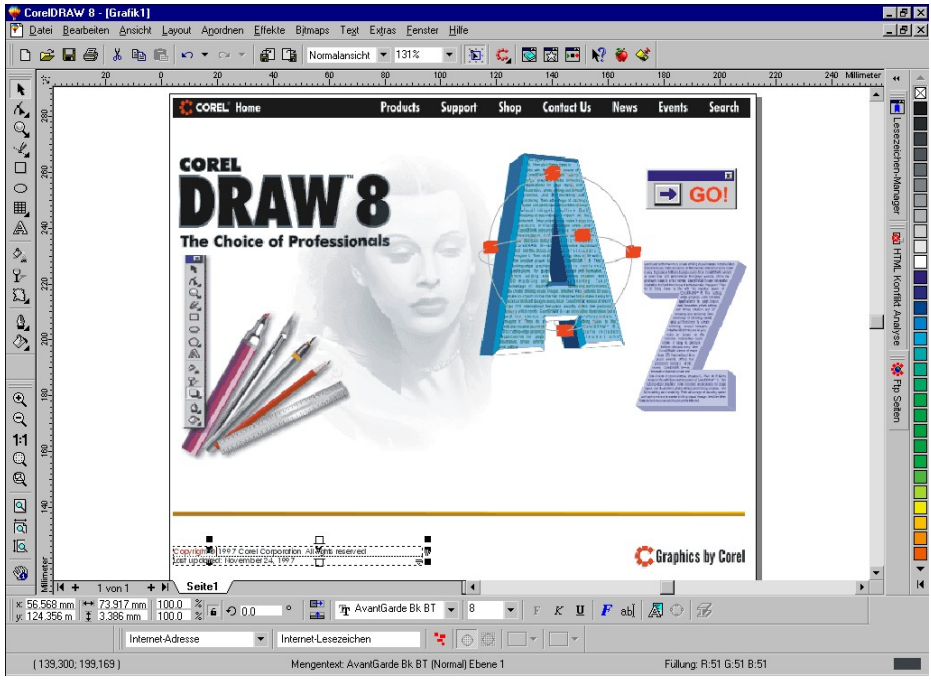
Optionen-Abfrage

Falls CorelDRAW beim Interpretieren des HTML-Quelltextes ein Bild nicht auffindet wird eine entsprechende Warnmeldung eingeblendet.

Ein fehlendes Bild

Die Corel-Web-Seite in CorelDRAW

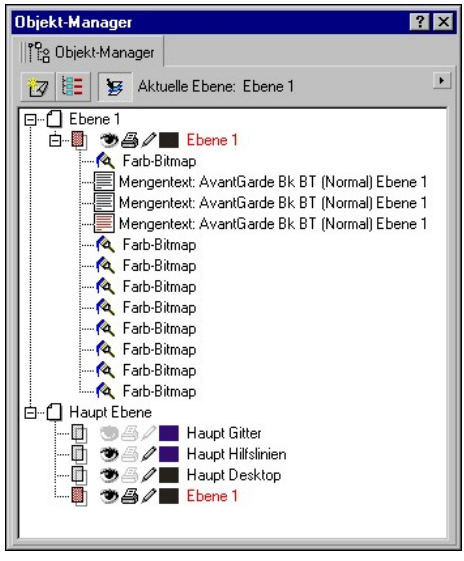
Wenn alles korrekt abläuft, erhalten Sie dann die nachfolgende Web-Seite. Dieses Muster wollen wir nun nutzen, um den Aufbau der Web-Seite zu erläutern.



Die importierte Web-Seite

Die Datei finden Sie übrigens auch auf der Buch-CD im Verzeichnis \ARBEITEN unter dem Namen WEBCOREL.CDR. Dort können Sie den Aufbau ebenfalls nachvollziehen.

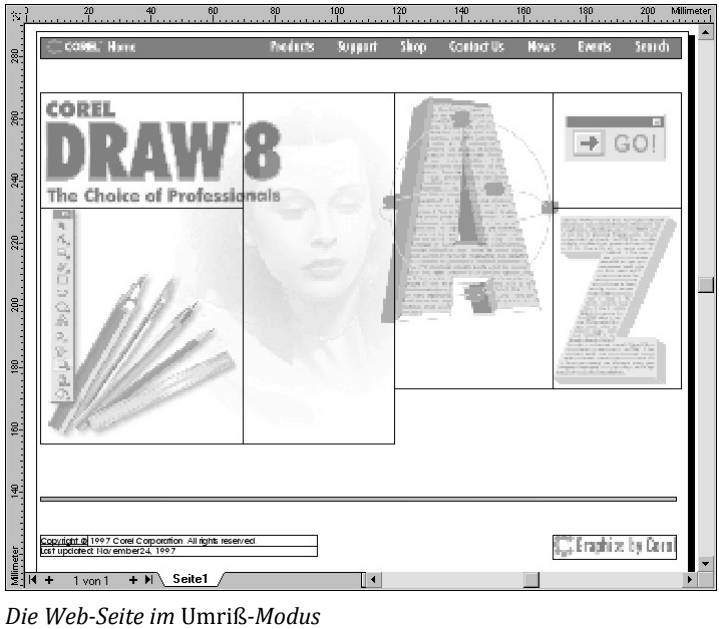
In diesem Beispiel werden viele Bilder verwendet – und wenig Text. Nur im unteren Bereich kamen Textobjekte zum Einsatz. Sehen wir uns die verwendeten Elemente im *Objekt-Manager* an. Sie sehen im nächsten Bild, daß neun Bilder und drei Mengentextobjekte verwendet wurden.



Die Web-Seite im Objekt-Manager

Da Web-Seiten nach einem „tabellarischen“ Prinzip aufgebaut sind, schalten wir die Ansicht um, und betrachten uns die Grafik im *Umriß*-Modus. Dort erkennen Sie, daß die Grafik in Teile zerlegt wird.

Bilder, die als ein Teil erscheinen, bestehen in Wirklichkeit aus mehreren Teilen. Bei den linken und rechten Bildern sind die senkrechten Aufteilungen gut zu sehen. Von Objekten ist beim HTML-Code natürlich nichts mehr zu sehen – auch wenn diese Grafik sicherlich in CorelDRAW konstruiert wurde.



Die Web-Seite im Umriß-*Modus*

Einige Grundregeln

Nachdem wir uns den Aufbau angesehen haben, wollen wir von vorne beginnen, und einige Dinge beschreiben, auf die Sie bei der Erstellung von Web-Seiten achten sollten.

Die richtige Farbpalette

Die Internet-Browser verwenden Farbpaletten mit 256 Farben. Damit Sie sicher sind, daß auch alles so aussieht, wie Sie es geplant haben, sollten Sie eine der beiden Browser-Farbpaletten verwenden, die in CorelDRAW bereitgestellt werden. In beiden Paletten sind dieselben Farben vertreten.

Die Farbpalette des Netscape Navigators

Kleine Bilder

Das A und O bei der Gestaltung von Web-Seiten ist die schnelle Übertragung der Daten. Wenn der Besucher Ihrer Seite zu lange warten muß, wird er vermutlich kein zweites Mal bei Ihnen vorbeisurfen.

Je kleiner die Dateien sind, die auf Ihrer Web-Seite benötigt werden, um so schneller geht die Übertragung. Deshalb müssen Sie versuchen alle Bilder so weit zu komprimieren, daß sie zügig über das Netz transportiert werden können. Mit GIF und JPEG bietet CorelDRAW die beiden Netz-Standardformate für den Export an.

Links

Web-Seiten zeichnen sich dadurch aus, daß man von ihnen zu anderen Web-Seiten verzweigen kann. Auch das Verzweigen zu anderen Stellen auf derselben Seite ist möglich. Diese Sprünge erfolgen über sogenannte Links.

Es werden verschiedene Arten von Links unterschieden. Hyperlinks dienen zum verknüpfen zu Objekten im selben Dokument. Diesen Objekten muß ein Lesezeichen zugewiesen sein. Über sogenannte URL's (Uniform Resource Locator) können Sie auch Verbindungen zu anderen Web-Seiten herstellen.

Die Lesezeichen

Jeder Textstelle oder Grafik in Ihrem Dokument können Sie ein sogenanntes Lesezeichen zuweisen. Jedes Lesezeichen kann von einer anderen Web-Seite aus angesprungen werden. Zur Verwaltung der Lesezeichen gibt es ein eigenes Andock-Fenster.

URL

Unter URL's wird eine Internet-Adresse verstanden, zum Beispiel http://www.corel.com/Index.htm. Dabei gibt der erste Teil der Adresse – http –den Typ der angeforderten Internet-Ressource an, zum Beispiel das WorldWideWeb. Im zweiten Teil – www.corel.com – wird der Server angegeben, auf dem das betreffende Dokument zu finden ist. Der letzte Teil enthält gegebenenfalls den Dateinamen des HTML-Dokuments. Die Trennung der Teile erfolgt durch Schrägstriche (/). Diese Adressen müssen exakt angegeben werden, um ein Dokument zu öffnen.

Hyperlinks

Über Hyperlinks rufen Sie bestimmte Adressen auf. Anders als URL's verfügen Hypergrafiken über einen „Hotspot". Das ist der Bereich, an dem das Objekt angeklickt werden kann. Sie kennen sicherlich das Hand-Symbol, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über einen Hotspot auf einer Web-Seite bewegen. Mit einem Klick wechseln Sie dann zu der verknüpften Web-Seite.

Der Hotspot kann auf die Füllung des Objekts beschränkt werden, oder auf den gesamten Objektbegrenzungsrahmen.

Internet-Ebenen

Über das Menü *Bearbeiten/Internet-Objekt einfügen* können Sie auf vorgefertigte Internet-Objekte zurückgreifen, die automatisch auf einer gesonderten Ebene im Dokument angeordnet werden – der Internet-Ebene. Sie liegt immer über allen grafischen Elementen. Grafikobjekte, denen URL's zugewiesen wurden, befinden sich auf den normalen Grafikebenen, und verwenden Imagemaps zum Speichern ihrer Internet-Eigenschaften.

Kein Überschneiden

Internet-Elemente, die auf der Internet-Ebene plaziert werden, dürfen sich nicht überschneiden, um die volle Funktionalität zu gewährleisten.

Imagemaps

Sie können Ihre Web-Seite auch aus einem einzigen Bild aufbauen, das den gesamten Untergrund ausfüllt. Dies ist aber nicht empfehlenswert, da das Laden des Bildes erhebliche Zeit in Anspruch nehmen würde. Dafür unterliegen Sie aber keinerlei grafischen Gestaltungsbeschränkungen.

Auf diesem Bild können Sie verschiedene Hotspots plazieren, über die Sie auf unterschiedliche URL's zugreifen können.

HTML-Texte

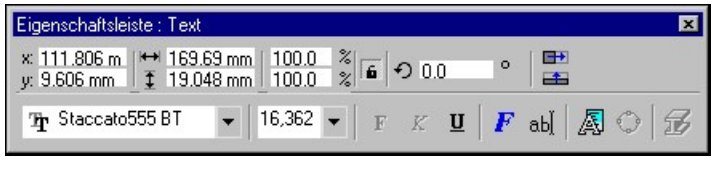
Bei Texten gibt es ebenfalls einige Regeln zu beachten. Echten HTML-Text können Sie mit der Funktion *Text/Text HTML-kompatibel machen* erstellen. Sie können diesen Befehl nur bei markierten Mengentextobjekten aufrufen.

Immer als Bild

Grafische Textobjekte werden beim HTML-Expoert immer als Bilder exportiert. Mengentextobjekte, die nicht in HTML-Text umgewandelt wurden, liegen nach dem Export ebenfalls nur als Bild vor.

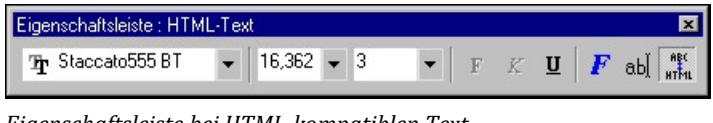
Die Umwandlung in HTML-Text führt allerdings dazu, daß nicht mehr alle Text-Funktionen verfügbar sind. So stehen nur noch bestimmte Schriftarten und -größen zur Verfügung.

Die Funktionen der Eigenschaftsleiste ändern sich ebenfalls, wenn Sie HTML-kompatiblen Text markiert haben. Nachfolgend sehen Sie die Eigenschaftsleiste eines „normalen" Textobjekts:



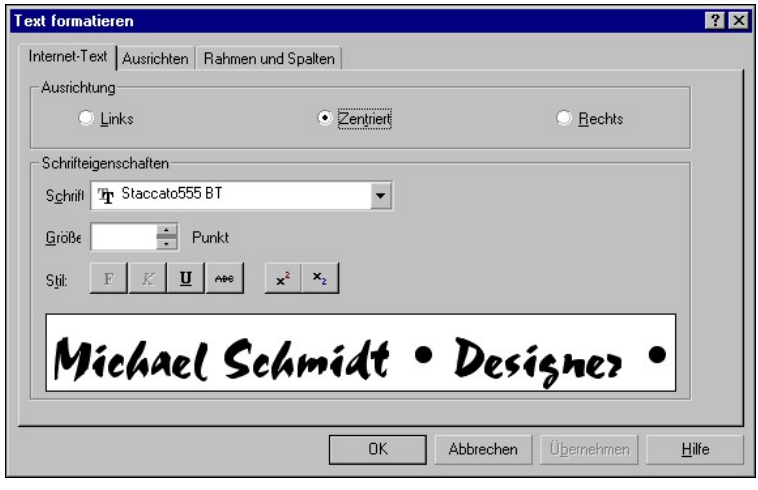
Die Eigenschaftsleiste bei einem Mengentextobjekt

Bei einem konvertierten Text gibt es deutlich weniger Funktionen in der Eigenschaftsleiste zu sehen:



Eigenschaftsleiste bei HTML-kompatiblen Text

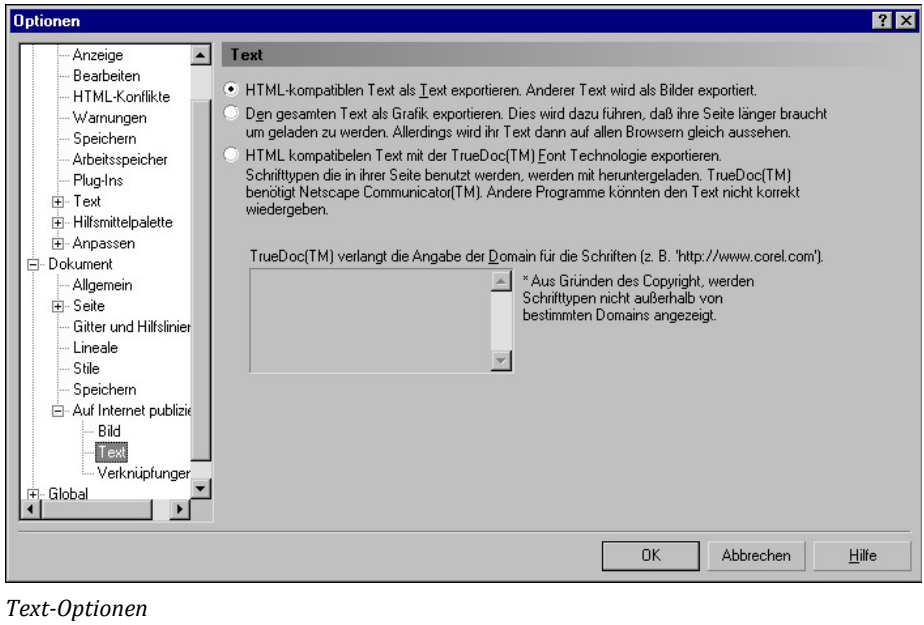
Auch wenn Sie das Dialogfeld zum Formatrieren aufrufen, sehen Sie nun weniger Funktionen:



Text formatieren-*Dialogfeld*

Neben den Beschränkungen bei den Formatierungen kann HTML-Text auch nicht gedreht oder mit Umrissen versehen werden. Auch Zusatzeffekte wie das Umfließen grafischer Elemente oder das Ausrichten an Objekten sind nicht verfügbar.

Für den Textexport stehen in den *Optionen* einige Varianten zur Verfügung. Sie sind in der Kategorie *Dokument/Auf Internet publizieren/Text* untergebracht – Sie sehen dies nachfolgend.



Text-Optionen

Die Farbe der Text-Verknüpfungen geben Sie in der Unterkategorie *Verknüpfungen* an:

Angabe der Farben für Textverknüpfungen

Andere Ebene

In HTML konvertierter Text, wird ebenfalls auf die Internet-Ebene verschoben.

Klare Strukturierung

Achten Sie bei der Planung Ihrer Web-Seiten darauf, daß die Seiten klar strukturiert und übersichtlich gestaltet sind. Außerdem sollte der Anwender nicht „wild“ zwischen den Seiten umherspringen müssen. Verteilen Sie Ihre Informationen also logisch auf den einzelnen Seiten, auf die Sie verzweigen wollen.

13.1 Die eigene Web-Seite

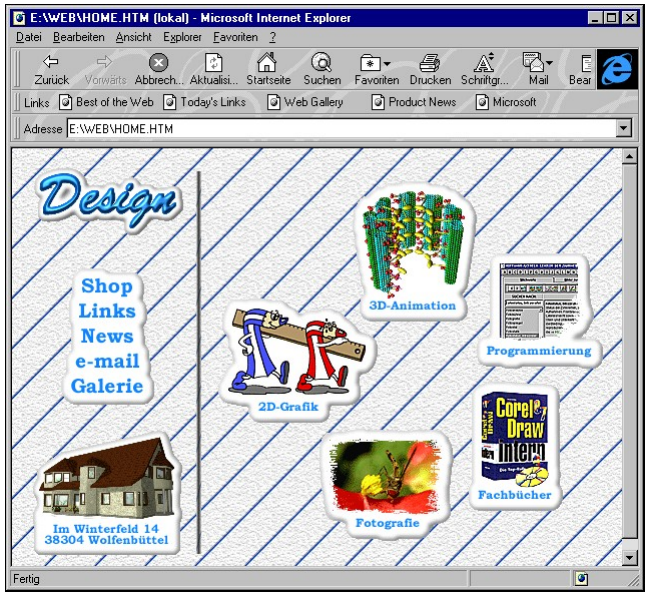
Nun wollen wir an einem praktischen Beispiel die Möglichkeiten des Web-Publishing ausprobieren. Da wir unserem fiktiven Designer im Kapitel 5 bereits einen Briefbogen und eine Visitenkarte gestaltet haben, wollen wir ihm nun auch noch eine Web-Seite gönnen. Dazu müssen wir einige Vorbereitungen treffen.

Die Größe der Web-Seite

Als erstes öffnen wir eine neue Datei. Wie groß müssen wir nun die Web-Seite gestalten? Nun könnten wir Ihnen einfach mitteilen, Sie sollen das freie Maß von 222 Millimeter Breite und 138 Millimeter Höhe in den Eingabefeldern für das Seitenmaß einstellen.

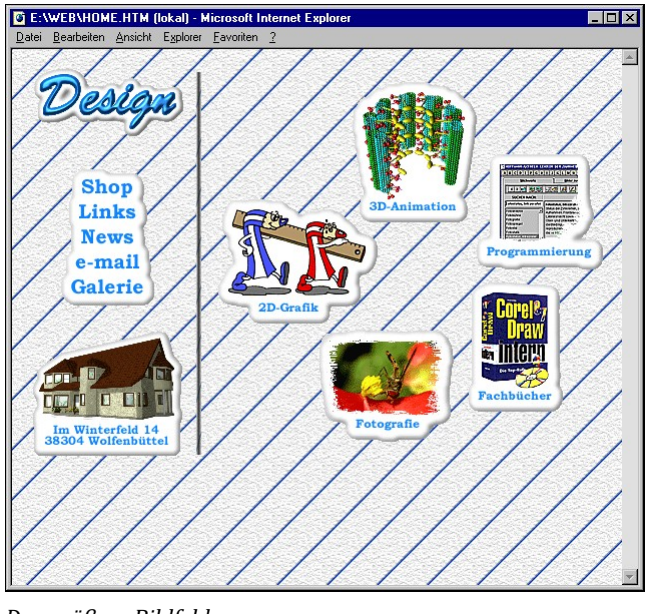
Vielleicht werden Sie sich dann fragen, woher dieses Maß stammt. Also wollen wir es uns nicht ganz so einfach machen, und erklären, woher dieses Maß kommt. Dazu müssen Sie zunächst eins bedenken. Auch wenn Sie vielleicht mit einer Bildschirmauflösung von 1.024 x 768 Pixeln arbeiten, und mit diesem Maß auch Ihren Web-Browser bedienen, gibt es viele Anwender, die noch in der Standard-VGA-Auflösung 640 x 480 Pixeln arbeiten. Deshalb sind alle professionellen Web-Seiten so aufgebaut, daß man mit dieser Auflösung alle wichtigen Bildteile erkennen kann.

Innerhalb dieses Formats sollten nun alle wichtigen Teile der Web-Seite zu sehen sein. Dabei muß auch berücksichtigt werden, daß der Anwender eventuell die Statusleiste, Symbolleiste und die Adressenzeile eingeblendet hat, so daß weiterer Platz verloren geht. Nachfolgend sehen Sie, daß die dort gezeigte Web-Seite noch zu sehen ist, obwohl die zusätzlichen Leisten eingeblendet sind.



Minimales Maß

Werden die Leisten ausgeblendet, wird das Bildfeld etwas größer:



Das größere Bildfeld

Nun wird bei den professionellen Seiten nicht vom absolut geringsten Maß ausgegangen. Vertikales Scrollen kann dem Anwender in geringem Maße durchaus zugemutet werden. Andernfalls wäre der Leerraum im unteren Bereich zu groß, wenn alle Hilfsleisten ausgeblendet sind. Die Breite sollte dagegen eingehalten werden.

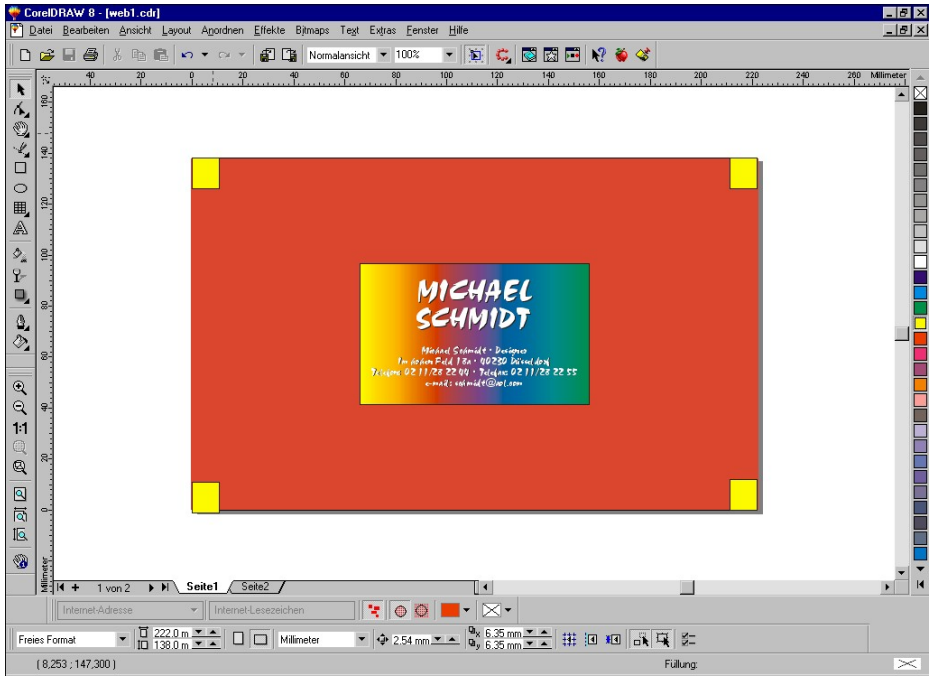
Unter Berücksichtigung dieser Bildfelder ist ein Maß von 630 x 390 Pixeln gut geeignet.

Wie stellen wir nun dieses Seitenmaß genau ein? CorelDRAW bietet zwar in den Maßeinheiten für das Papierformat die Option *Pixel* an, dieses Maß bezieht sich aber leider nicht auf die Bildschirmpixel. Also müssen wir einen Umweg gehen.

Dazu stellen wir uns in Corel PHOTO-PAINT ein Bild her, das nur aus einem gefüllten Hintergrund besteht. Das Bild hat das Maß 630 x 390 Pixel. Sie finden es im Verzeichnis \VORLAGEN auf der Buch-CD,

Dieses Bild importieren wir nun in CorelDRAW. Dabei darf beim Plazieren nur einmal mit der Maustaste geklickt werden. Ziehen Sie keinen Rahmen auf, da ansonsten das Bild skaliert wird.

Anhand dieses Bildes können Sie nun das Papiermaß ausrichten. Zusätzlich plazieren wir zur Orientierung noch in jeder Ecke ein Rechteck, das bündig zum Rand des Papiers ausgerichtet ist. Außerdem plazieren wir noch die importierte Visitenkarte unseres Designers.

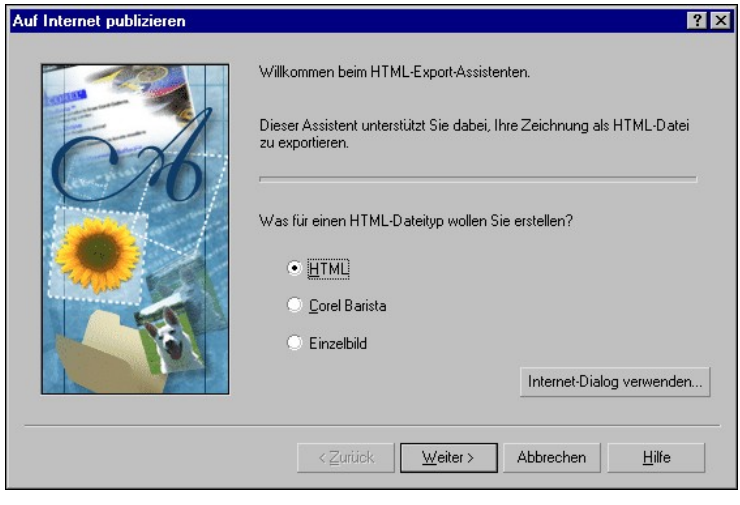


Das importierte Bild

Web-Seite exportieren

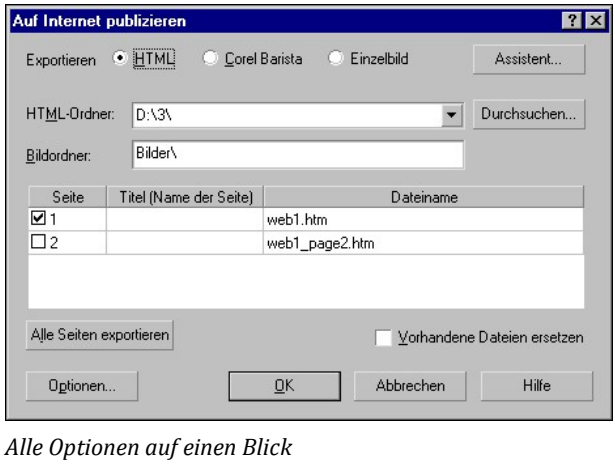
Natürlich wollen wir nun testen, wie sich unsere Testseite im Internet-Browser verhält. Was ist zu sehen, was nicht.

Rufen Sie dazu nun die Funktion *Datei/Auf Internet publizieren* auf. Dort werden Sie von einem Assistenten durch die Optionen geführt. Auf der ersten Seite des Assistenten können Sie wählen, auf welche Art die Seite exportiert werden soll. Um die größtmögliche Kompatibilität zu gewährleisten, stellen Sie HTML ein. Alle Verfahren haben Nachteile, die wir später erläutern werden.



Der Assistent zum Web-Seiten-Export

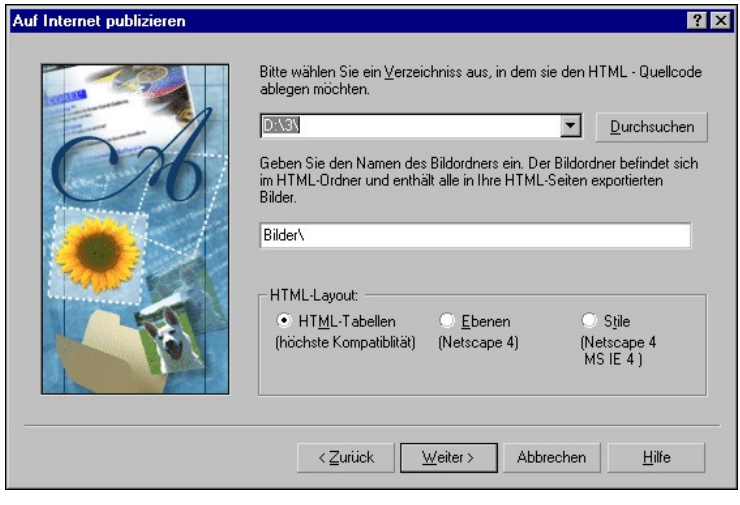
Mit der Option *Internet-Dialog verwenden* können Sie auf den Assistenten verzichten, und alle Optionen in einem gesonderten Dialogfeld verwalten. Bei den ersten Versuchen sollten Sie sich allerdings auf die Abfragen des Assistenten verlassen.



Alle Optionen auf einen Blick

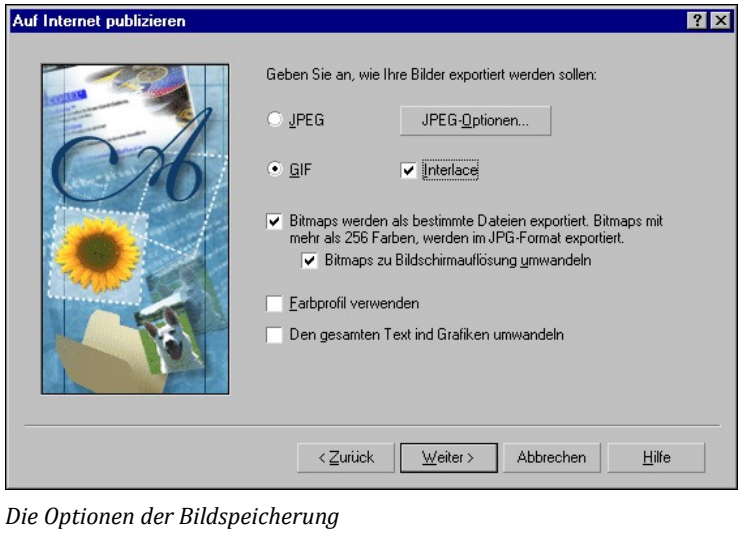
Im folgenden Dialogfeld müssen Sie den Pfad angeben, auf dem die exportierten Dateien abgelegt werden. Standardmäßig werden die Bilder in ein gesondertes Unterverzeichnis kopiert. Dies ist für ein leichteres Wiederauffinden durchaus sinnvoll. CorelDRAW schlägt immer das Arbeitsverzeichnis, in dem das Arbeitsdokument abgelegt wurde, als erstes vor.

Zur größtmöglichen Kompatibilität sollten Sie hier die Option *HTML-Tabellen* wählen – Sie wissen ja nicht, welche Browser Ihre Internet-Besucher verwenden.



Optionen des zweiten Dialogfelds

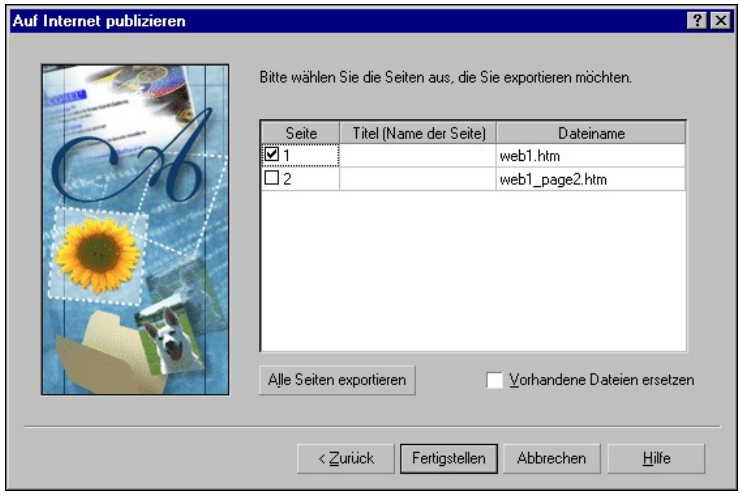
Wenn Sie mit der *Weiter*-Schaltfläche zum folgenden Dialogfeld wechseln, können Sie dort die Optionen für die Bildspeicherung einstellen. Verwenden Sie zunächst die Einstellungen des nächsten Bildes:



Die Optionen der Bildspeicherung

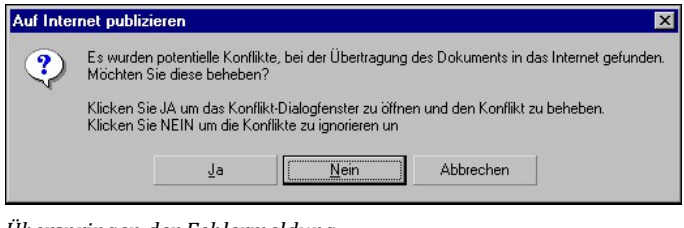
Im letzten Dialogfeld geben Sie an, welche Seiten des Dokuments exportiert werden sollen. In der Tabelle können Sie die Namen der einzelnen Seiten ändern, und die Seiten einzeln oder gesamt markieren.

Außerdem können Sie angeben, ob bestehende Dateien überschrieben werden sollen. Dies ist gerade in der Probephase zu empfehlen – andernfalls werden alle Dateien automatisch bei jedem Versuch neu erstellt.



Angabe der Seiten, die exportiert werden sollen

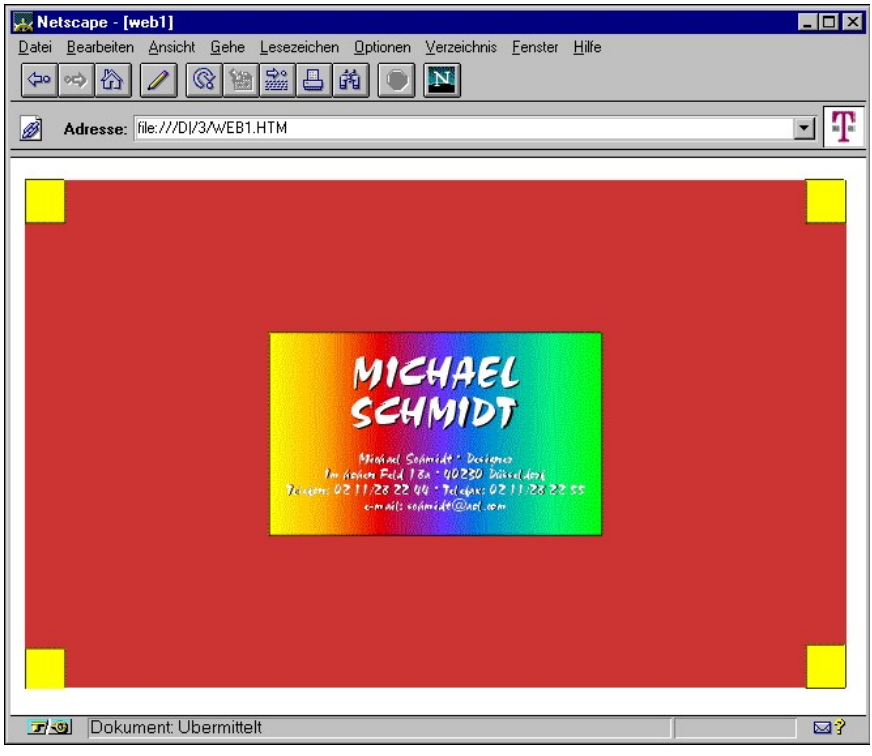
Da wir zu Beginn die Visitenkarte in die Grafik aufgenommen haben, gibt es beim Export Fehlermeldungen. Diese können wir zunächst außer Acht lassen. Fahren Sie also mit der *Nein*-Schaltfläche fort.



Überspringen der Fehlermeldung

Wenn Sie nun einen Browser starten – dazu brauchen Sie natürlich nicht Ihren Online-Dienst aufzurufen – sehen Sie das Ergebnis unseres ersten „Genauigkeitstests“.

Wie Sie im folgenden Bild sehen, wird die Fläche nicht bis zum Rand ausgefüllt. Das sollten Sie also bei Ihren Versuchen berücksichtigen. Ansonsten ist auch zu sehen, daß unser „Testbild“ seine Aufgabe erfüllt hat – die Fläche ist paßgenau ausgefüllt.



Das Ergebnis des „Genauigkeitstests“

Jetzt sollte das von uns verwendete Seitenmaß ausreichend erläutert sein.

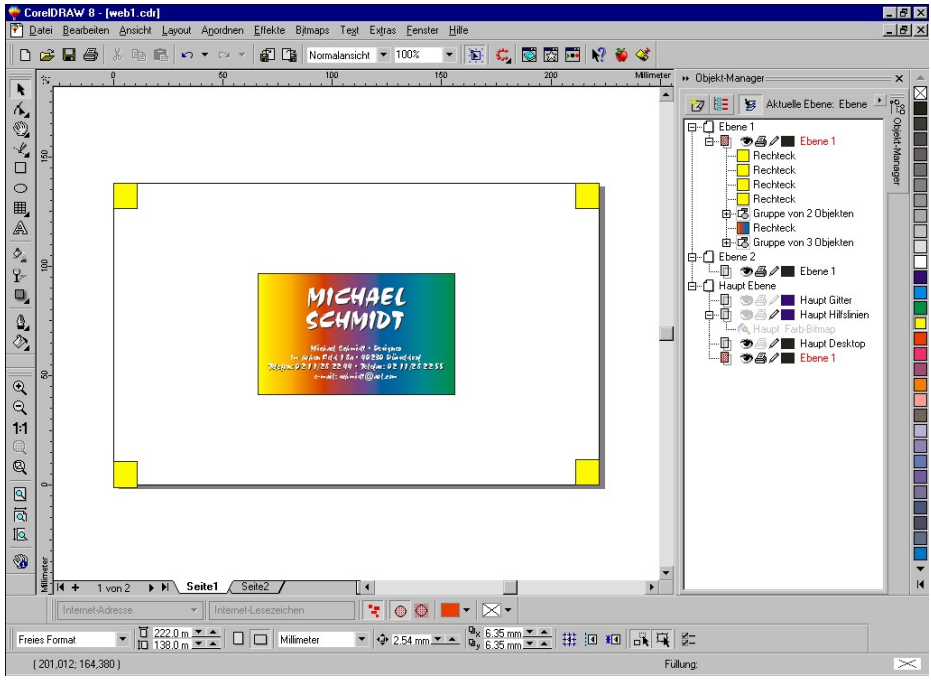
Die Vorbereitungen

Für unsere Arbeit laden wir uns nun noch die Farbtabelle des Netscape Navigator™ aus dem Menü *Ansicht/Farbtabelle* und die Symbolleiste der Internet-Funktionen. Außerdem könnten Sie auch das Andock-Fenster mit den Internet-Funktionen öffnen. Darauf verzichten wir allerdings zunächst.

Unsere Ausgangssituation sehen Sie im folgenden Bild. Wir haben auch zu Beginn der Arbeit gleich eine zweite Seite eingefügt, da wir unsere Web-Seite aus zwei Einzelseiten aufbauen wollen.

Hilfselemente weg

Nach dem Einpassen können Sie die Hilfsrechtecke und das Bitmap wieder löschen. Alternativ dazu können Sie diese Objekte auch auf die Hilfslinien-Ebene schieben, und diese ausblenden. So könnten Sie bei Bedarf später noch einmal darauf zurückgreifen.



Die Ausgangssituation

Der Hintergrund

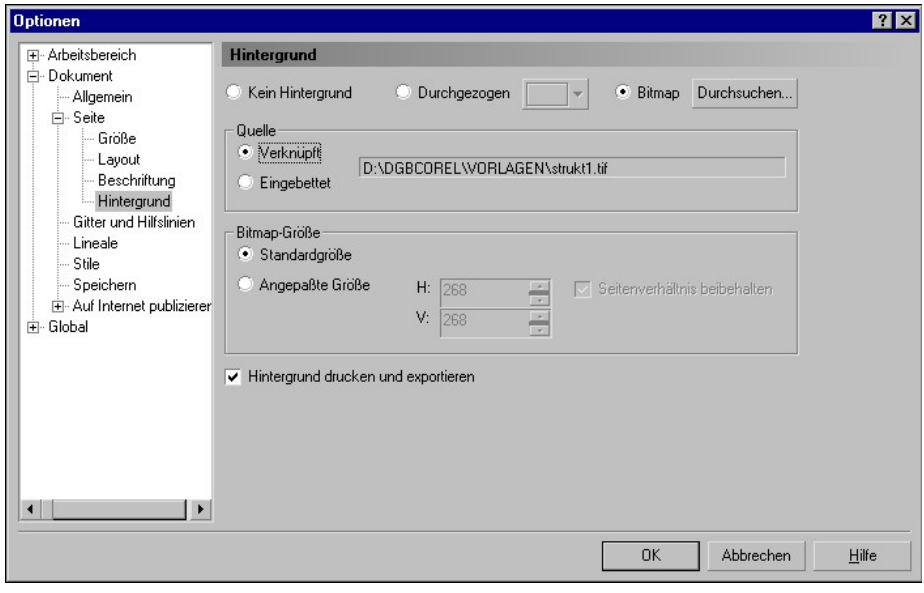
Web-Seiten haben meist interessante Bildhintergründe. Allerdings wird hier auch viel falsch gemacht. Der Hintergrund der Web-Seite darf nicht so dominant sein, daß vom Rest der Seite nichts zu sehen ist, und die eigentlichen Informationen untergehen.

Auch bei dem Bild, das für den Hintergrund geladen wird, müssen Sie auf eine möglichst geringe Dateigröße achten. Außerdem sollten Sie Hintergrundbilder möglichst nahtlos kachelbar sein.

Erinnern Sie sich noch an die Füllungsoptionen? Dann wissen Sie sicherlich noch, daß CorelDRAW zahlreiche Bilder mitliefert, die nahtlos gekachelt werden können. Sie werden für die Bitmap-Füllung verwendet, und befinden sich standardmäßig im Corel-Unterverzeichnis \CUSTOM\TILES. Sie sind im Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat gespeichert.

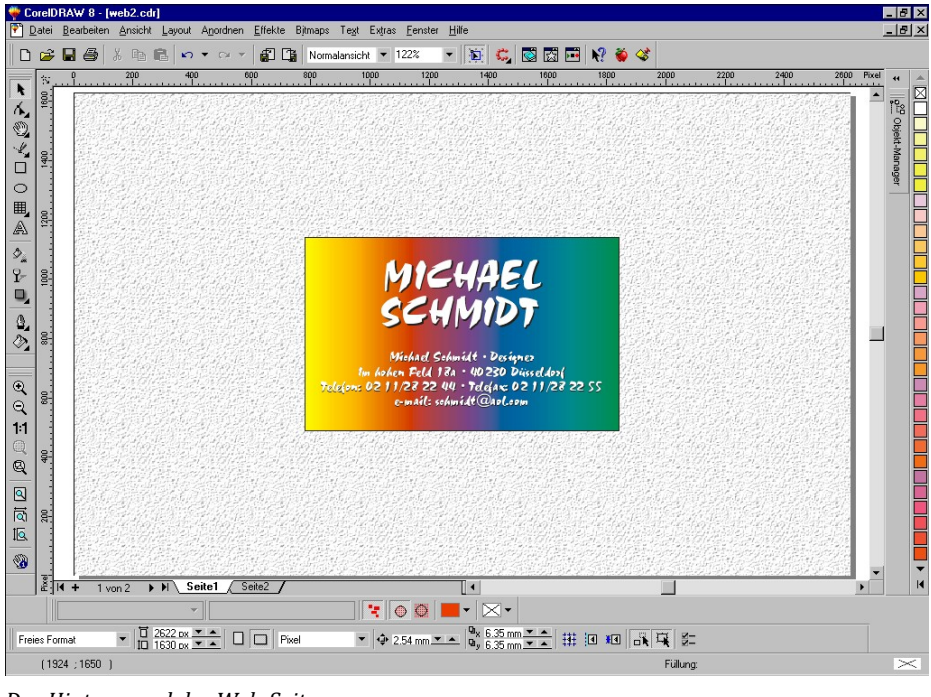
Da diese Bilder recht groß sind, stellen wir uns in Corel PHOTO-PAINT eine eigene Untergrundtextur her, die Sie unter dem Namen STRUKT1.TIF im Verzeichnis \VORLAGEN auf der Buch-CD finden.

Der Hintergrund der Seite wird über die Seiten-Optionen eingestellt, die Sie am schnellsten mit einem Doppelklick auf den Seitenrahmen öffnen. Dort finden Sie die Kategorie *Hintergrund:*



Die Seitenoptionen

Markieren Sie dort die Option *Bitmap*, und zusätzlich im *Quelle*-Optionsbereich die Option *Verknüpft.* Wird später die auf der Festplatte gesicherte Bilddatei verändert, wird der Hintergrund im Corel-Dokument automatisch erneuert. Außerdem wird so die CorelDRAW-Datei kleiner. Unseren – recht unauffälligen – Hintergrund sehen Sie im nächsten Bild:



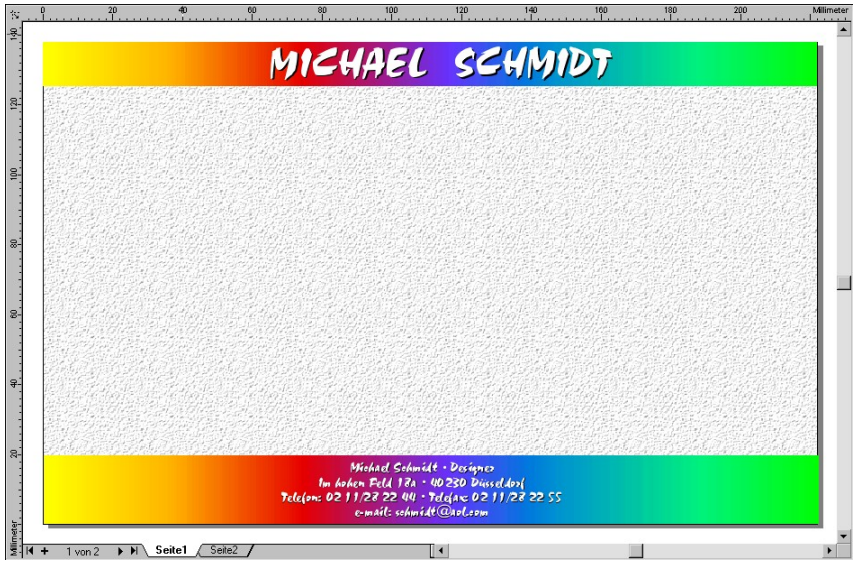
Der Hintergrund der Web-Seite

Grob-Layout

Nun verteilen wir erst einmal ganz grob die Objekte, die wir bereits von der Visitenkarte importiert haben. Den Namen unseres Designers wollen wir in der Kopfzeile plazieren.

Um das Rechteck mit der Regenbogenverlaufsfüllung leicht paßgenau plazieren zu können klicken Sie doppelt auf das *Rechteck*-Werkzeug – damit wird ein Rechteck exakt in der Größe der Seite erstellt.

Mit der Option *Layout/An Objekten ausrichten* dehnen wir nun das Rechteck soweit, das es die Seitenbreite genau ausfüllt. Anschließend plazieren wir ein Duplikat am Fuß der Web-Seite. Die Textelemente werden zunächst nur ganz grob in diesen Feldern plaziert.



Erstes Groblayout

Hilfen entfernen

Das Rechteck in der Seitengröße sollten Sie nach dem Ausrichten wieder löschen. Beim Export wird es nämlich sonst als ein seitengroßes Objekt interpretiert, das den Web-Seitenaufbau natürlich stören würde.

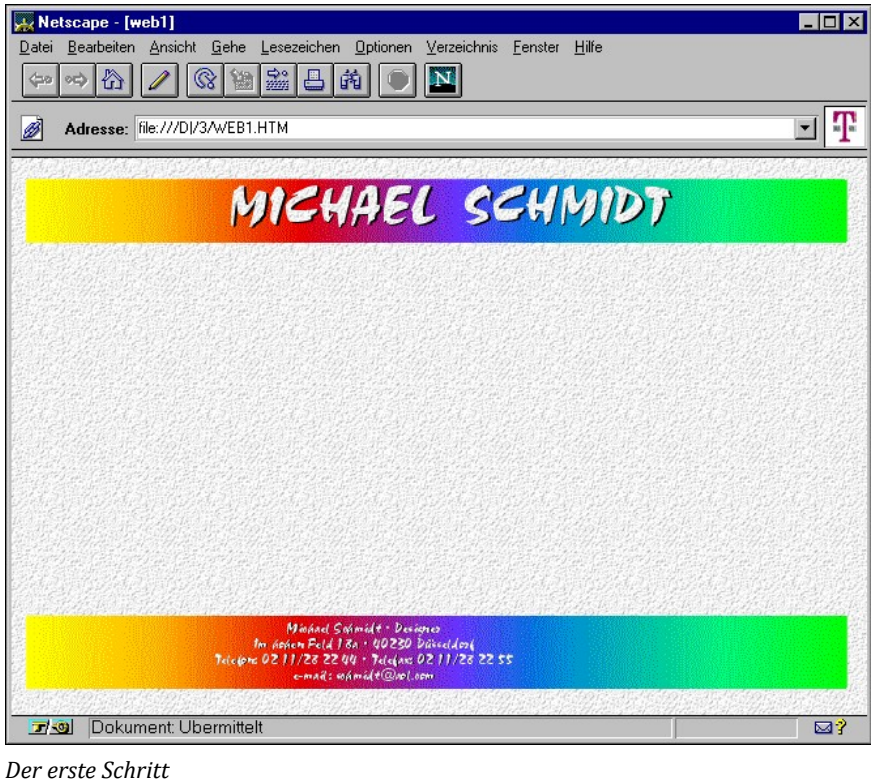
Doch einbetten

Beim ersten Kontrollexport werden Sie bemerken, daß der Hintergrund nur dann korrekt exportiert wird, wenn er eingebettet wurde. Warum eigentlich?

Ständige Kontrolle

Sie sollten nach fast jedem Arbeitsschritt einen Export der Seite durchführen, und das Ergebnis im Browser kontrollieren. Gerade am Anfang erhalten Sie so einen guten Überblick, wie das fertige Ergebnis aussehen wird. Nachfolgend sehen Sie unser erstes Zwischenergebnis im Browser.

Dort ist auch der gekachelte Hintergrund korrekt wiedergegeben, obwohl das Originalbild des Musters nur 64 x 64 Pixel groß ist – die automatische Kachelung hat also geklappt.



Der erste Schritt

An diesem ersten Ergebnis ist außerdem schon recht gut zu erkennen, wo die Grenzen beim Web-Seiten-Design sind. Der Anschriftenblock ist wegen der schlechten Auflösung nicht mehr zu erkennen. Da wir diesen Anschriften-Block nicht unverändert übernehmen wollten, spielt dieser Umstand zunächst keine Rolle.

Kleinigkeiten

Sie sollten beim Web-Design immer darauf achten, daß die einzelnen Elemente groß genug sind. Besonders bei Schriften ist hier große Vorsicht geboten. Sie wollen doch sicherlich, daß Ihre Besucher alles lesen können.

Eine Navigationsleiste

Am Fuß der Web-Seite haben wir ja bereits ein Duplikat des regenbogenfarbenen Rechtecks plaziert. Dort wollen wir eine Schalterleiste unterbringen.

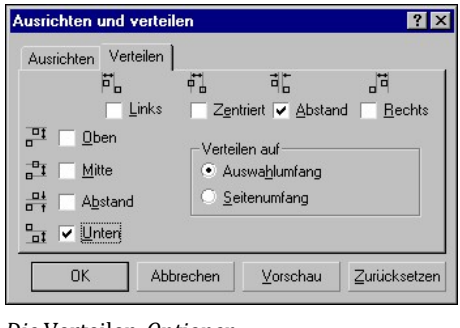
Auf jeder Web-Seite muß es ein Navigationsinstrument geben, in dem die wichtigsten Themen angesprungen werden können. Wo sich diese Leiste befindet, ist bei allen Web-Seiten unterschiedlich. Wir haben uns für den Fußbereich entschieden.

In der „Haus-Schrift“ unseres Designers plazieren wir dort die Themen. Dabei ist jedes Wort ein eigenes grafisches Textelement, damit wir später dort Hotspots plazieren können.

Unsere Schalterleiste

Markieren Sie nun alle Textelemente, und rufen Sie mit der Tastenkombination Strg + A das *Ausrichten und verteilen*-Dialogfeld auf. Mit den Funktionen auf der *Verteilen*-Registerkarte können Sie am leichtesten zwischen allen Textobjekten denselben Abstand einfügen.

Stellen Sie dazu die nachfolgend gezeigten Werte ein. In der Horizontalen soll derselbe Abstand entstehen – in der Vertikalen müssen alle Elemente „auf dem Boden stehen“.



Die Verteilen-*Optionen*

Nach dem Ausrichten – das Sie im oberen Teil der folgenden Abbildung sehen – wird die Höhe der Leiste neu angepaßt, und der Gesamtblock ausgerichtet.

Anpassung des Textblocks

Mengentext plazieren

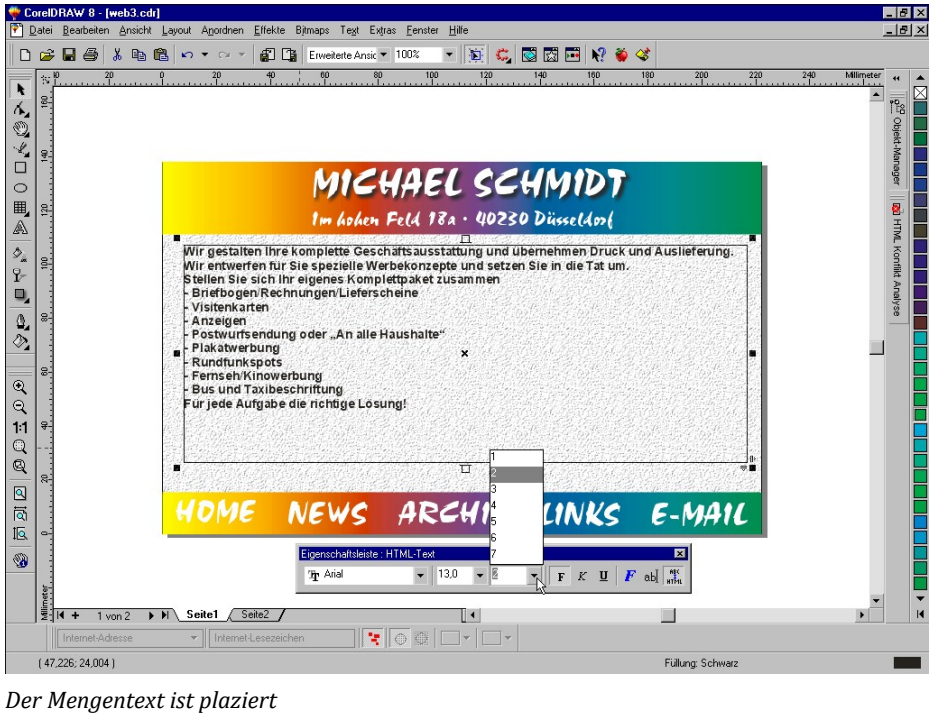
Über ein Textbearbeitungsprogramm importieren wir nun den Mengentext, den wir im mittleren Teil der Web-Seite plazieren wollen.

Zuvor haben wir schon den Adressteil im Kopfbereich grob vorgestaltet. Dort haben wir außerdem schon beim Namen einen weichen Schatten plaziert. So können wir nach dem nächsten Probeexport ausprobieren, wie dieses Element wirkt.

Nach dem Textimport wurde der Mengentext in HTML-Text umgewandelt. Verwenden Sie dazu die Funktion *Text/Text HTML-kompatibel machen.* Danach ändert sich die Eigenschaftsleiste für Mengentextobjekte.

Im dritten Listenfeld – das Sie im folgenden Bild aufgeklappt sehen – sind sieben vordefinierte HTML-Schriftgrößen aufgeführt. Jeder Zahl ist eine bestimmte Schriftgröße zugeordnet. Wir wählen hier den zweiten Eintrag, damit wird der Mengentext 13 Punkt groß.

Als Schriftgröße wählen wir die gängige Schrift Arial, die wir in fett verwenden. Damit erreichen wir in jedem Fall ein Abheben vom strukturierten Untergrund. Der Text bleibt lesbar. Natürlich muß dieser Textblock nun noch formatiert werden.



Der Mengentext ist plaziert

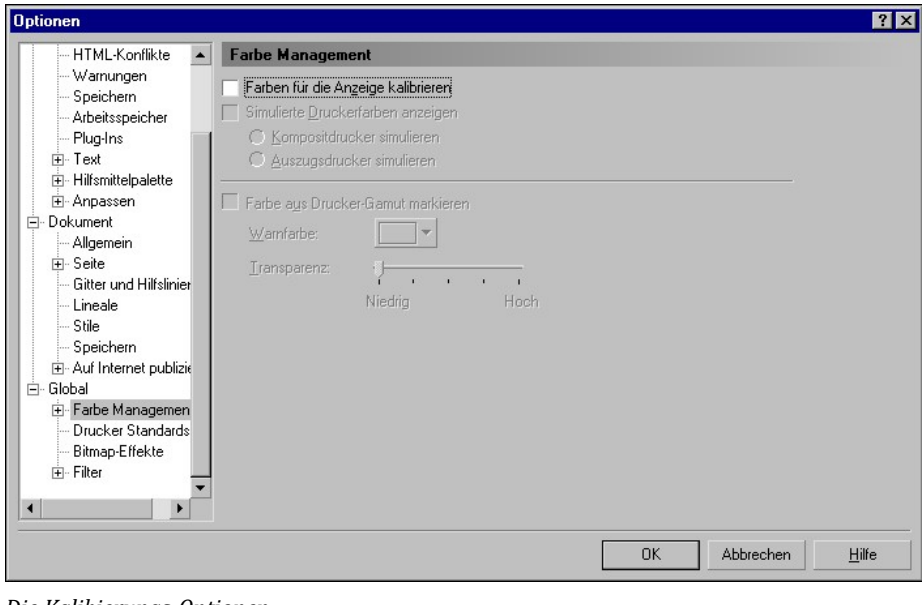
Bildschirmkalibrierung

Wundern Sie sich, weshalb Ihre CorelDRAW-Darstellung blaß und trübe ist, wenn Sie aber das Dokument im Browser laden ist es farbenfroh? Nun dann haben Sie in den Optionen in der Rubrik *Global/Farbe-Management* die Option *Farben für die Anzeige kalibrieren* eingeschaltet.

Wenn Sie Arbeiten für den Druck herstellen ist diese Option sehr sinnvoll, da die Anzeige dann in etwa so wie der Druck aussieht. Wenn Sie aber eine Bildschirmarbeit anfertigen, verfälscht diese Option die Wirkung. Beim Web-Design sieht der Anwender natürlich die unkorrigierte Fassung.

Export-Option

Wenn Sie beim Export mit Hilfe des Assistenten auf der Bilderseite die Option *Farbprofil verwenden* aktivieren, werden die Farben entsprechend umgerechnet. Dann sehen Sie auch im Browser die korrigierten Farben.



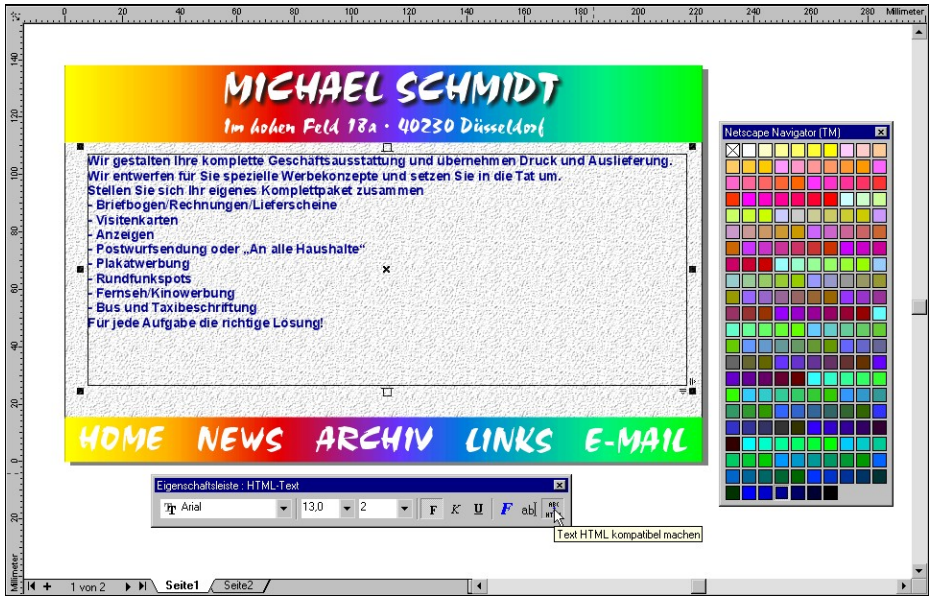
Die Kalibierungs-Optionen

Farbiger Mengentext

Den Mengentext wollen wir nun in einem blauen Farbton hervorheben – das paßt besser als Schwarz. Wenn Sie aber auf ein Farbsymbol klicken, werden Sie merken, daß dies nicht klappt. Das mengentextobjekt bleibt weiterhin Schwarz. Das liegt daran, daß der Text bereits HTML-kompatibel gemacht wurde.

Sie können den Text aber jederzeit hin- und herkonvertieren. Hier gibt es auch wieder eine unlogische Situation. Während in der HTML-Schrift-Eigenschaftsleiste ein Symbol zum Konvertieren ist, fehlt dieses beim normalen Mengentext. Dort müssen Sie immer den Umweg über die entsprechende Menüfunktion wählen.

Das Symbol sehen Sie im folgenden Bild. Außerdem haben wir dort die Farbtabelle als freischwebendes Fenster dargestellt, um daran zu erinnern, daß nur Farben einer Browser-Farbtabelle verwendet werden sollten, damit es keine unliebsamen Überraschungen gibt.



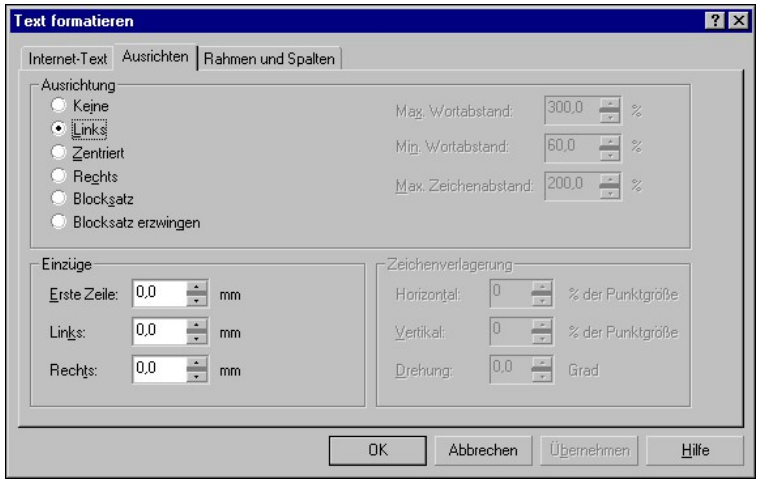
Einfärben des Mengentextes

Textbeschränkungen

Beim Formatieren gibt es die nächsten Überraschungen, und viel Mehrarbeit. HTML-Text kann nur sehr bedingt formatiert werden. So können Sie zum Beispiel keine Absatzabstände verwenden.

Auch Optionen, die den Textrahmen betreffen, sind beschränkt. Das Rotieren ist nun nicht mehr möglich, ebensowenig wie die Bearbeitung mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug.

An dem *Text formatieren*-Dialogfeld sehen Sie bereits, daß dort einige Registerkarten nicht vorhanden sind, außerdem sind viele der Optionen nicht aktivierbar. Also muß die Formatierung auf eine andere Art erfolgen.



Die Formatierungsoptionen sind beschränkt

Andere Anzeige

Bei Mengentext kommt die grundsätzliche Schwierigkeit dazu, daß Sie nicht wissen, wie der Anwender die Optionen seines Browsers eingestellt hat. So kann sich durch veränderte Einstellungen auch ein anderes Schriftbild ergeben.

Deshalb sollten Sie den Mengentext auf viele Rahmen aufteilen. Diese brauchen nicht miteinander verbunden zu sein.

Plazieren Sie jeden inhaltlich zusammengehörenden Text in einem eigenen Mengentextrahmen. Schneiden Sie die jeweiligen Blöcke aus dem Gesamtrahmen aus, und plazieren Sie die Texte jeweils in einem eigenen Rahmen.

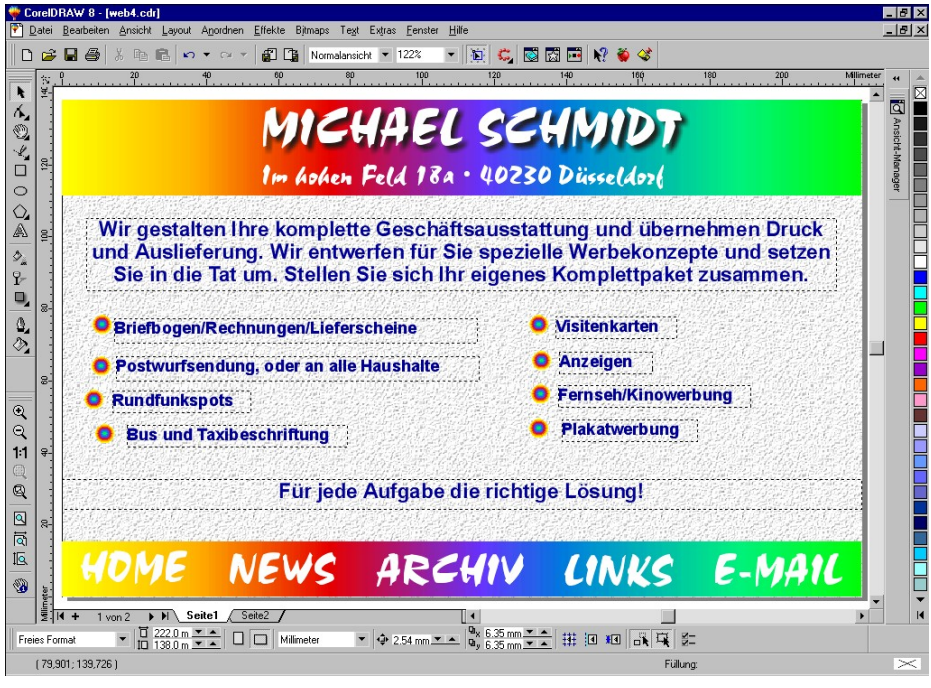
Achten Sie darauf, daß am Ende alle einzelnen Rahmen in HTML-kompatiblen Text umgewandelt werden.

Grob-Layout

Um einen groben Überblick zu erhalten, ob der Text in den verfügbaren Raum paßt, verteilen wir nun die einzelnen Rahmen auf der Seite. Sie sehen dieses Grob-Layout in der folgenden Abbildung.

Dort haben wir außerdem Kreise eingebaut, die wir mit einem Verlauf in Regenbogenfarben versehen haben. Sie sollen die Bindestriche ersetzen, die in den einzelnen Zeilen vorhanden waren.

Außerdem haben wir den oberen und unteren Textblock zentriert ausgerichtet, und mit der nächstgrößeren Schriftgröße versehen. Dazu benutzten wir im rechten Listenfeld der Eigenschaftsleiste die Nummer drei.

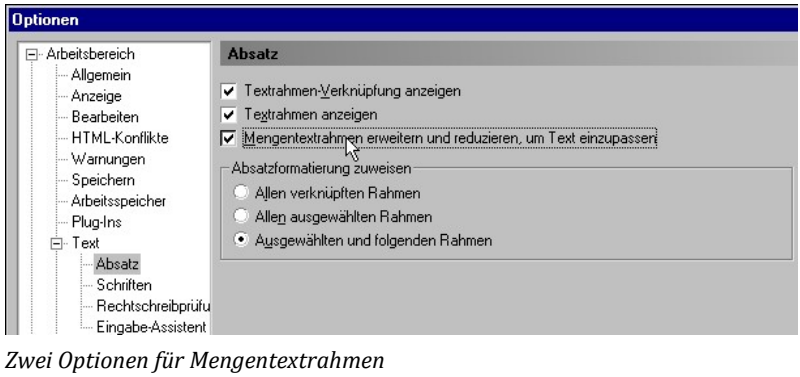


Grob-Layout des Textes

Wenn Sie diese willkürlich aufgezogenen Textrahmen nun ausrichten wollen, würden Sie feststellen, daß dies nicht funktioniert. Bei der Ausrichtung wird nämlich der Rahmen, und nicht der Text berücksichtigt.

Vielleicht sind bei Ihnen auch nicht alle Textrahmen zu sehen. Der Grund ist in den Optionen zu finden. Dort können Sie angeben, ob alle – oder nur der aktive – Mengentextrahmen angezeigt werden.

Außerdem können Sie mit der im nächsten Bild gezeigten Option angeben, daß alle Rahmen automatisch so weit vergrößert oder verkleinert werden, daß der Text exakt hineinpaßt. Mit dieser Option ist auch das Problem des Ausrichtens behoben.



Zwei Optionen für Mengentextrahmen

Nachfolgend sehen Sie, daß nun alle Mengentextrahmen die Zeilen exakt umschließen:

Geänderte Optionen ermöglichen das Ausrichten

Fehlermeldungen analysieren

Nun wollen wir uns auch endlich ansehen, was die Fehlermeldungen zu bedeuten haben, die Sie bei jedem Export erhalten. Die Fehlermeldungen werden in einem Andock-Fenster aufgelistet: *HTML-Objektkonflikt.*

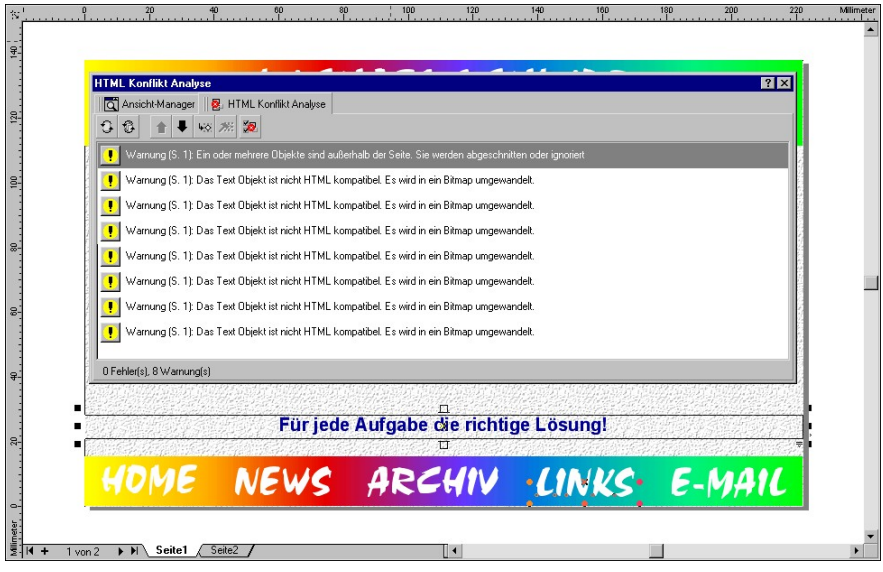
Im Kopfbereich des Andock-Fensters ist eine Symbolleiste. Mit der ersten Schaltfläche können Sie die aktuelle Seite auf Fehler durchsuchen, mit der zweiten das gesamte Dokument.

Die gefundenen Fehler werden aufgelistet und näher erläutert, so daß Sie eine Möglichkeit zum Beheben des Fehlers erhalten.

Mit den beiden folgenden Schaltflächen navigieren Sie in den Fehlern, was allerdings auch mit einem Mausklick möglich ist. Die fünfte Schaltfläche benötigen Sie eigentlich auch nicht: Ein Doppelklick auf die gewünschte Zeile erfüllt denselben Zweck – das Objekt, das die Fehlermeldung verursacht hat, wird ausgewählt. So sehen Sie gleich, um welches Objekt es sich handelt.

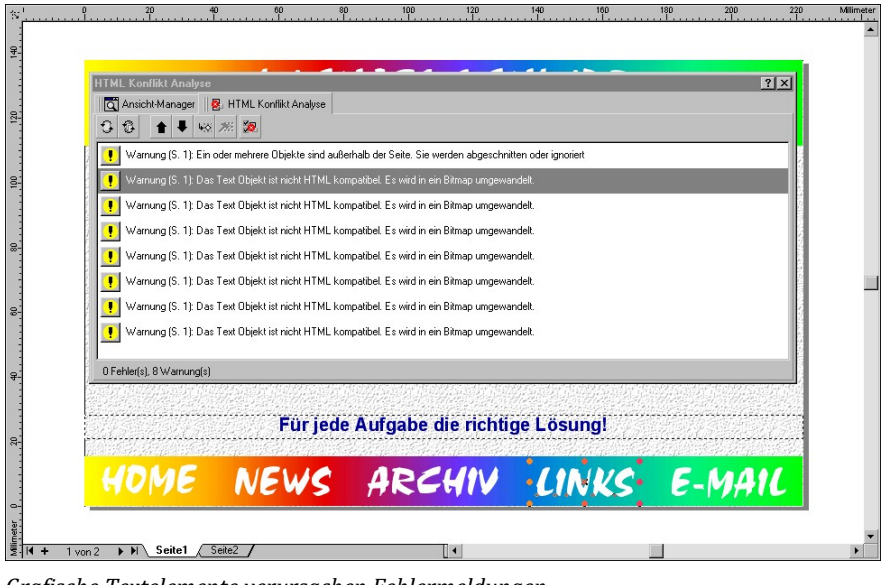
Die vorletzte Schaltfläche verheißt Interessantes. Damit sollen Fehler automatisch korrigiert werden, was aber nur selten möglich ist. Mit der letzten Schaltfläche rufen Sie die Optionen auf, in denen Sie einstellen können, welche Fehlermöglichkeiten überprüft werden sollen.

Im folgenden Bild sehen Sie das freischwebend Andock-Fenster, mit dem ersten markierten Objekt. Dieses Objekt ist zu lang, und wird deshalb nicht als HTML-Text, sondern als Bitmap übersetzt. Dehnen Sie also das Objekt soweit, daß es auf die Seite paßt.



Der erste Fehler

Die folgenden Fehlermeldungen können wir allesamt ignorieren. CorelDRAW stellt hier fest, daß alle grafischen Textobjekte als Bilder übersetzt werden. Das ist beabsichtigt. Falls Sie diese Meldungen stören, könnten Sie diese Objekte in Kurvenobjekte umwandeln – dann sind sie aber nicht mehr editierbar.



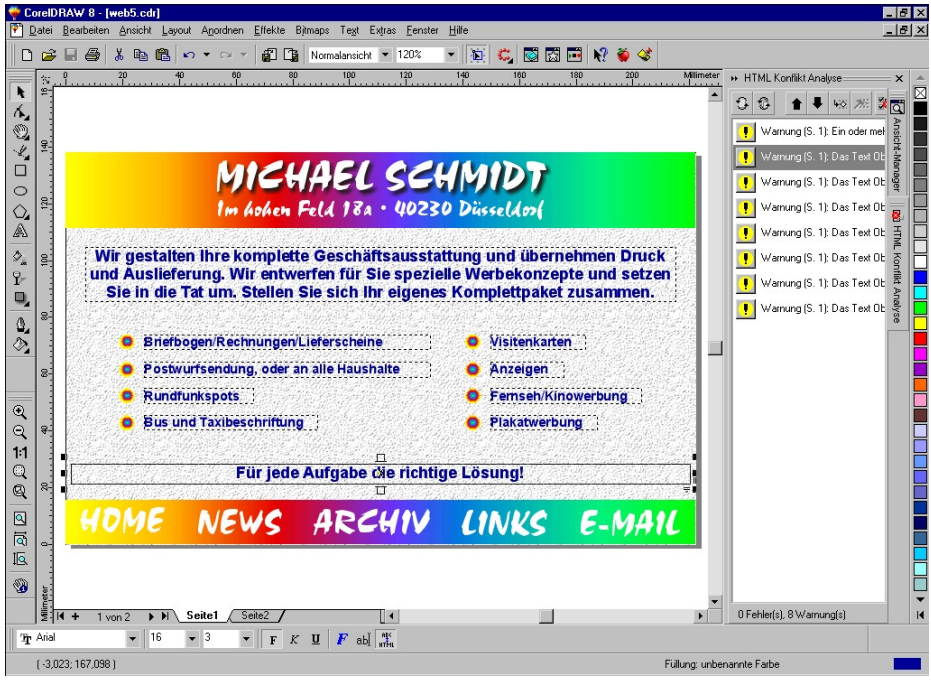
Grafische Textelemente verursachen Fehlermeldungen

HTML-Text ausrichten

Beim Ausrichten von Objekten bemerken Sie das nächste Hemmnis, wenn Sie mit HTML-Mengentextrahmen arbeiten.

Im mittleren Block kommen Sie beim Ausrichten nicht umhin, einige Elemente zu gruppieren. HTML-kompatible Texte lassen sich aber nicht gruppieren – deshalb muß der Text vorher konvertiert werden.

Nach dem Ausrichten der Objekte, dem Feinjustieren der einzelnen Elemente und dem Korrigieren der HTML-Fehler, hat unser Dokument nun das folgende Aussehen.



Die korrigierten Elemente

Verknüpfungen erstellen

Als nächstes wollen wir unsere Web-Seite auch funktionell aufbereiten. Dazu fügen wir in der Schalterleiste Verknüpfungen ein, mit denen Sie zu den betreffenden Seiten verzweigen. Außerdem sollen auch in den Textelementen Verknüpfungen eingefügt werden.

Diese Aufgabenstellung läßt sich leicht bewerkstelligen – hier hat die neue CorelDRAW-Version einiges zu bieten. Programmierkenntnisse sind zum Glück nicht notwendig.

Markieren Sie das Objekt, das eine Verknüpfung erhalten soll. Damit wir etwas zum verknüpfen haben, haben wir eine weitere – zunächst leere – Seite in das Dokument eingefügt.

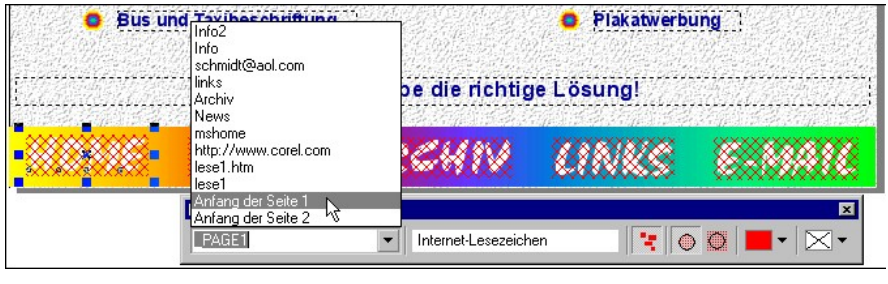
Wählen Sie im ersten Listenfeld der Eigenschaftsleiste den standardmäßig vorhandenen Eintrag „Anfang der Seite 1“, da über das *Home*-Feld natürlich immer zur Homepage – also der ersten Seite zurückgekehrt werden soll.

Nach dem Verknüpfen sehen Sie eine Schraffur über dem grafischen Textelement. Sie zeigt den plazierten Hotspot an. Wenn sich auf Ihrer Web-Seite ein Besucher mit dem Mauszeiger über dieses Feld bewegt, erscheint ein Hand-Symbol, daß die Verknüpfung anzeigt.

Alle anderen Felder der Schalterleiste verknüpfen wir mit dem Anfang der Seite 2. Hier könnten Verzweigungen zu weiteren Seiten eingefügt werden.

Mehrfachzuweisung

Sie können auch mehreren markierten Objekten gleichzeitig eine Verknüpfung zuweisen.



Zuweisung von Verknüpfungen bei grafischen Elementen

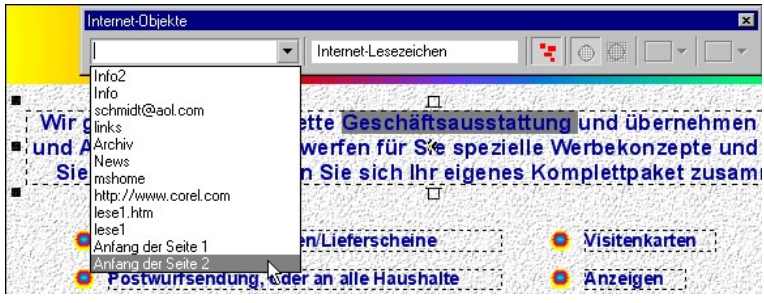
Wenn Sie die Anzeige des Hotspot-Bereichs ausschalten wollen, müssen Sie in der Symbolleiste die Schaltfläche rechts neben den Listenfeldern ausschalten. Die Verknüpfung bleibt natürlich weiterhin bestehen.

Außerdem können Sie dort einstellen, ob nur die Objektfläche, oder die Fläche des Markierungsrahmens als anklickbarer Bereich gelten soll. Bei unserem Textobjekt spielt das keine Rolle, bei grafischen Elementen können Sie so den Bereich eingrenzen.

Bei einem Kreis würde zum Beispiel beim Aktivieren der linken Schaltfläche nur der Kreis selbst als Hotspot-Zone gelten. Bei Aktivierung des zweiten Bereichs würde dagegen das Quadrat des Markierungsrahmens verwendet werden. Wollen Sie auch bei Textobjekten auf diese Möglichkeit zurückgreifen, müssen Sie den Text in ein Kurvenobjekt umwandeln.

Hyperlink im Mengentext

Wenn Sie eine Verknüpfung in einem Mengentextobjekt einfügen wollen, muß zunächst der betreffende Text markiert werden. Anschließend können Sie die Verknüpfung wie beschrieben einfügen.



Verknüpfung im Mengentext

Hyperlinks sind im Browser immer auf besondere Art gekennzeichnet. Sie haben eine andere Farbe und sind oft unterstrichen. Diese Funktionen können Sie in den *Optionen* in der Kategorie *Dokument/Auf Internet publizieren/Verknüpfungen* einstellen.

Vorgeben der Hyperlink-Farben

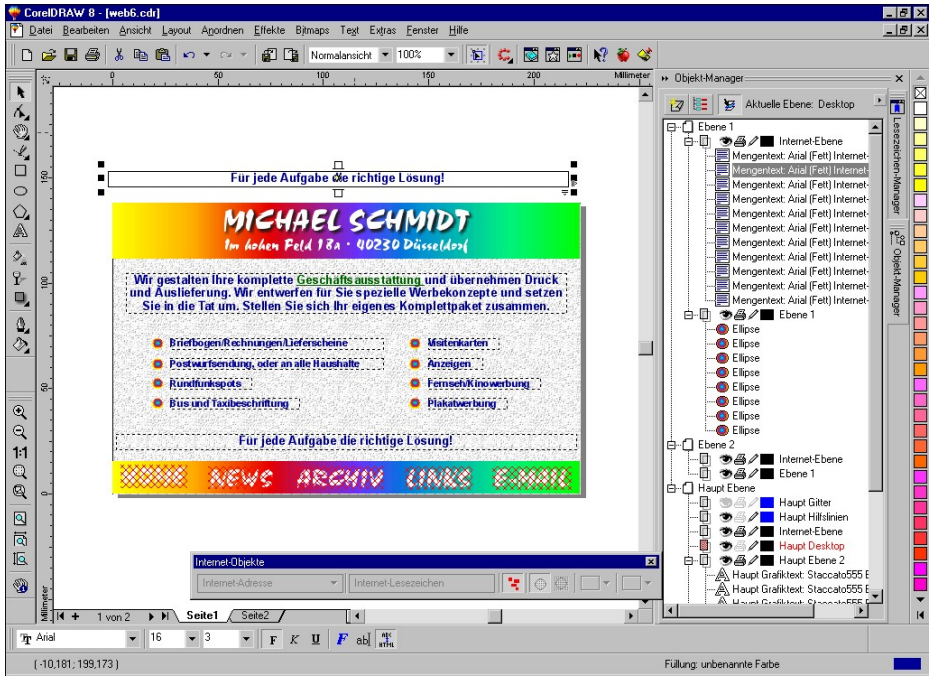
Normalerweise müßte – wenn die Felder eingeschaltet sind – die Farbe im Browser entsprechend der Vorgaben gestaltet werden. Dies war allerdings bei all unseren Versuchen nicht der Fall.

Die Farben wurden lediglich im Dokument gemäß der Einstellungen angezeigt. Im Browser wurde auf die Standardfarben zurückgegriffen. Zur Korrektur müßten Sie deshalb den HTML-Text mit einem Texteditor bearbeiten.

Die zweite Seite

Beim Gestalten der zweiten Web-Seite gibt es ebenfalls einige Regeln zu beachten. Wir kopieren ein Mengentextelement, um dies auf der zweiten Seite zu verwenden. Die Kopie plazieren wir außerhalb des Arbeitsbereichs, um sie von dort auf die zweite Seite zu verschieben.

Beim Wechsel zur zweiten Seite müssen wir allerdings feststellen, daß das Textelement dort nicht – wie erwartet – zu sehen ist.



Duplizieren eines Textelements

Ein Blick in den *Objekt-Manager* verrät den Grund: Das Textelement befindet sich auf der automatisch erzeugten Internet-Ebene. Dort werden selbständig alle Objekte abgelegt, die Sie in HTML-kompatiblen Text umgewandelt haben.

Diese Ebene verhält sich nicht so, wie Sie es gewohnt sind. Sie können dort zum Beispiel keine Drag & Drop-Aktionen im *Objekt-Manager* durchführen, wie das bei allen anderen Ebenen der Fall ist.

Sobald der Text in ein normales Mengentextobjekt umgewandelt wurde, wird er – wie gewohnt – auf die Haupt-Ebene verschoben, und kann von dort auf die zweite Seite übertragen werden.

Auf die Haupt-Ebene verschobenes Element

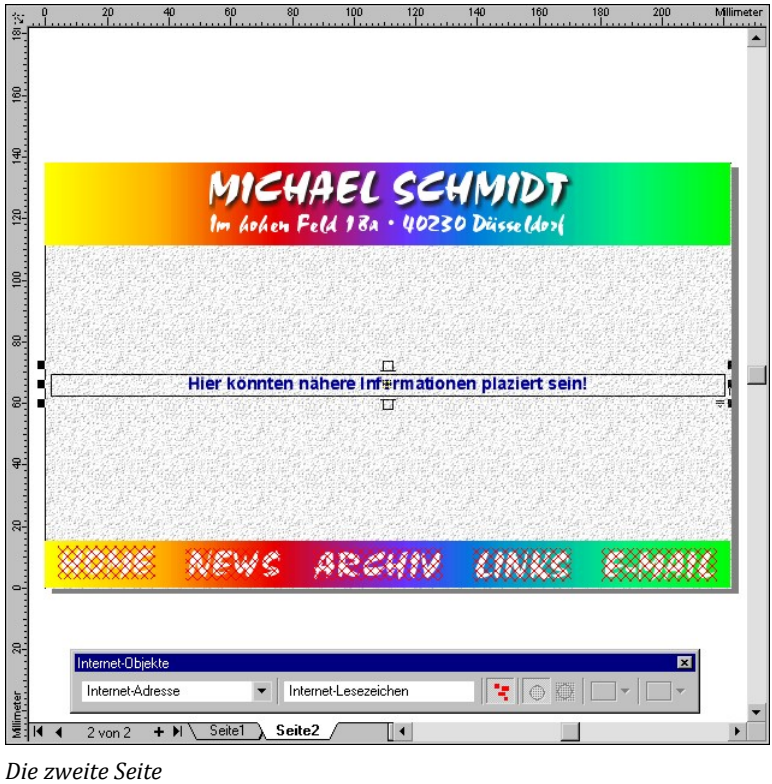
Hauptelemente deklarieren

Für die Gestaltung der zweiten Seite sind noch weitere Vorbereitungen notwendig – schließlich soll sie ja nicht leer sein. Der Kopf- und Fußbereich soll auf allen Web-Seiten identisch sein.

Dazu erstellen wir zunächst eine neue Ebene, auf der wir die betreffenden Elemente plazieren. Das geht am schnellsten über die Drag & Drop-Möglichkeiten des *Objekt-Managers*. Anschließend deklarieren wir die Ebene als *Haupt-Ebene.* Anschließend sind alle Elemente dieser Ebene auf allen Seiten des Dokuments vorhanden.

Da wir hier nur die Möglichkeiten der Web-Seitengestaltung zeigen wollen, geben wir uns damit zufrieden bis auf das eine Textelement keine weiteren Elemente-dort zu plazieren.

Unsere zweite Seite sehen Sie im folgenden Bild. Für die Schrift wählen wir anschließend noch ein größeres Format. Dabei greifen wir wieder auf das dritte Listenfeld zurück, und wählen dort die fünfte Formatierung. Dabei wird die Schriftgröße auf 24 Punkt vergrößert.



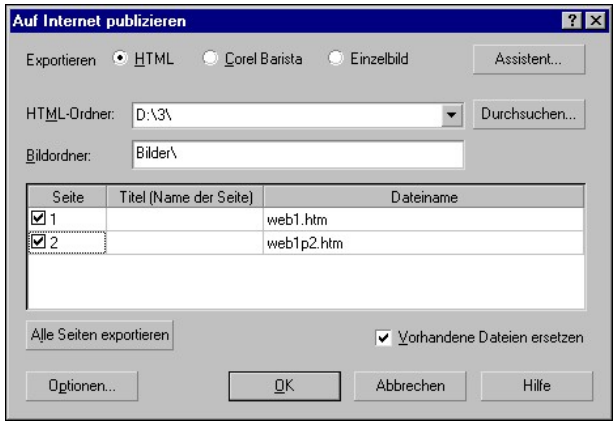
Die zweite Seite

Verknüpfungen beachten

Sobald Sie mit Hauptelementen für mehrere Seiten arbeiten, müssen Sie beachten, daß die Verknüpfungen dann noch gültig sind. Bei unserem Beispiel hat dies keine Auswirkungen, da wir eine sehr einfache Web-Seite gestaltet haben.

Verknüpfungen prüfen

Wenn Sie inzwischen nicht mehr mit Assistenten-Unterstützung exportieren, sondern die Option *Internet-Dialog verwenden* aktiviert haben, müssen Sie nun darauf achten, daß Sie auch beide Seiten exportieren. Markieren Sie dazu entweder die Kästchen vor den Seiten, oder verwenden Sie einfach die Schaltfläche *Alle Seiten exportieren.*



Der Internet-Dialog beim Export mehrerer Seiten

Getrennte Dateien

Wenn Sie mehrere Seiten exportieren, wird für jede Seite eine eigene HTML-Datei im angegebenen Verzeichnis abgelegt. Die Bilder werden allerdings zusammen mit den Bildern der ersten Seite im entsprechenden Bild-Verzeichnis plaziert.

Klar, daß wir im Browser gleich testen, was passiert. Und tatsächlich: Immer wenn wir uns über einen verknüpften Bereich bewegen, zeigt uns eine Hand an, daß dort ein Wechsel zu einer anderen Adresse möglich ist. Sie sehen dies im folgenden Bild. Dort befindet sich der Mauszeiger über dem Hyperlink im Mengentextobjekt.

Zu welcher Seite gewechselt wird, können Sie übrigens in der Statusleiste ablesen – wenn sie eingeschaltet ist. Dort steht die Adresse, zu der die Verknüpfung führt.

Vielleicht haben Sie auf anderen Web-Seiten schon die kleinen Hinweisschildchen gesehen, die Zusatztexte anzeigen, wenn Sie sich über einer Verknüpfung bewegen. Diese Funktion wird von CorelDRAW (noch?) nicht unterstützt.

Der Hyperlink

Auch der Wechsel zur zweiten Seite klappt: Wie Sie nachfolgend sehen:

Die zweite Seite im Browser

Ob das Übertragen des Textes geklappt hat, können Sie überprüfen, indem Sie in den Textbereich klicken. Läßt sich der Text markieren, ist auch hier alles gutgegangen. Sie wissen ja bereits, daß bei Fehlern die Texte einfach als Bilder exportiert werden. Deshalb ist der korrekte Export auch leicht zu erkennen.

Der korrekt exportierte Text

Keine Fehler mehr?

Richtig, es gab beim letzten Export ja gar keine Fehlermeldung mehr, obwohl wir die grafischen Textelemente nicht verändert haben. Der Grund ist einfach: Bei Haupt-Ebenen werden diese Konflikte nicht berücksichtigt – deshalb konnten wir am Anfang die Fehlermeldungen auch ignorieren.

Die Endgestaltung

Nachdem wir nun alle Aufgaben, die wir uns gestellt hatten, erfüllt haben, können wir uns nun der Endgestaltung widmen. Sicherlich haben Sie sich schon gewundert, warum wir nur ein einziges Objekt mit einem weichen Schatten versehen haben.

Der Grund ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit von CorelDRAW. So schön diese neue Funktion auch ist, es nervt furchtbar, wenn bei jeder Aktion schier unendliche Wartezeiten entstehen.

Jetzt, da die Arbeit beendet ist, kann nicht mehr allzuviel passieren. Also können wir nun die Schattenfunktion verwenden. Dabei klonen wir bei den unterschiedlichen Objekten die weichen Schatten, damit wir nicht alle einzelnen Objekte ändern müssen, falls wir es uns später anders überlegen. Das Verfahren haben wir bereits ausführlich beschrieben.

Je kleiner das Objekt ist, um so näher wird der Schatten an das Objekt „herangerückt“. Ansonsten können die Werte übernommen werden.

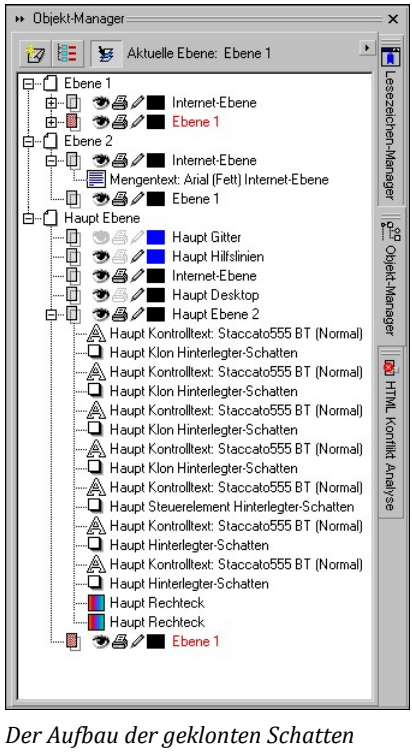
Kein Schatten

Auch wenn es grafisch verlockend ist: Sobald Sie unter ein Mengentextobjekt einen weichen Schatten plazieren, wird es beim Export als Bild exportiert. Deshalb sollten Sie darauf verzichten, um die Bildgrößen nicht unnötig zu erhöhen.

Nachfolgend sehen Sie unsere Endversion der Web-Seite für unseren fiktiven Designer:

Der fertige Entwurf

Im *Objekt-Manager* sehen Sie den Aufbau der geklonten Schatten. Jede Textgröße verfügt über ein Steuerelement, der Rest sind Klone:



Der Aufbau der geklonten Schatten

Der differenzierte Export

Nun, da alle Arbeiten erledigt sind, wollen wir uns einmal die einzelnen Exportoptionen genau ansehen. Da der Text so gut wie keinen Speicherplatz beansprucht, sind es die Bilder, die das Laden unserer Beispiel-Web-Seite maßgeblich beeinflussen.

Die Optionen für die Bilder können auf der nachfolgend gezeigten Assistenten-Seite eingestellt werden. Um die unterschiedlichen Auswirkungen beurteilen zu können, probieren wir die verfügbaren Optionen alle aus.

Haben Sie bei Ihren bisherigen Exporten bemerkt, daß das Weiß der Schrift gar nicht Weiß gewesen ist? Das liegt daran, daß wir stets die Exportoption GIF eingeschaltet hatten. Beim GIF-Format wird das Weiß als transparent interpretiert. Deshalb schien an diesen Stellen der Untergrund durch.

Das JPEG-Dateiformat kennt keine Transparenz. Außerdem bietet es den Vorteil, daß die Bilder im True-Color-Modus exportiert werden. Daher sind die Verläufe unseres Beispiels sauberer – die 256 Farben der GIF-Palette reichen für eine optimale Darstellung des regenbogenfarbenen Verlaufs nicht aus.

Wenn Sie viel mit Verläufen – oder auch weichen Schatten – arbeiten, sollten Sie deshalb das JPEG-Format bevorzugen, da es die deutlich bessere Bildqualität liefert.

Zunächst markieren wir in dem Dialogfeld die folgenden Felder. Dabei verwendet CorelDRAW automatisch bei Bildern, die weniger als 256 Farben aufweisen, das GIF-Format, ansonsten werden die Bilder im JPEG-Format exportiert. Damit starten wir unseren ersten Versuch.

Die verwendeten Werte

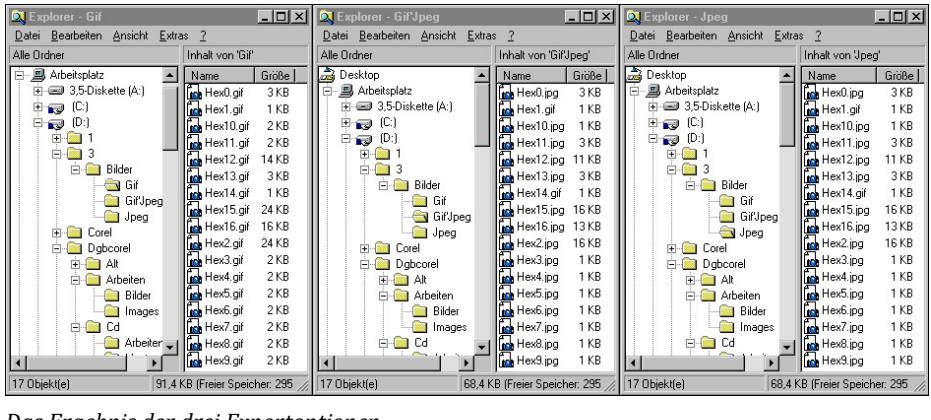
Wenn Sie die Schaltfläche *JPEG-Optionen* aufrufen, wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier verwenden wir die standardmäßig vorgeschlagenen Werte. Damit erzielen Sie die bestmögliche Bildqualität.

Wenn Sie die Komprimierung erhöhen, erhalten Sie kleinere Dateien, die Bildqualität leidet aber. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild:

Die JPEG-Optionen

Die Ergebnisse speichern wir nach dem Export in einem gesonderten Verzeichnis. Anschließend wiederholen wir den Vorgang, schalten dieses Mal aber die automatische Erkennung von Bildern mit weniger als 256 Farben aus. Als dritten Versuch exportieren wir die GIF-Bilder, wobei bei diesem Dateityp keine Optionen verfügbar sind.

Nun vergleichen wir den Inhalt der drei Verzeichnisse. Sie sehen die Ergebnisse im folgenden Bild.



Das Ergebnis der drei Exportoptionen

Das Ergebnis ist etwas überraschend. Die Bilder mit der besseren Qualität sind nämlich auch kleiner, als die GIF-Bilder. Ganze 68,4 KByte benötigen die JPEG-Bilder, 91,4 KByte dagegen die GIF-Bilder.

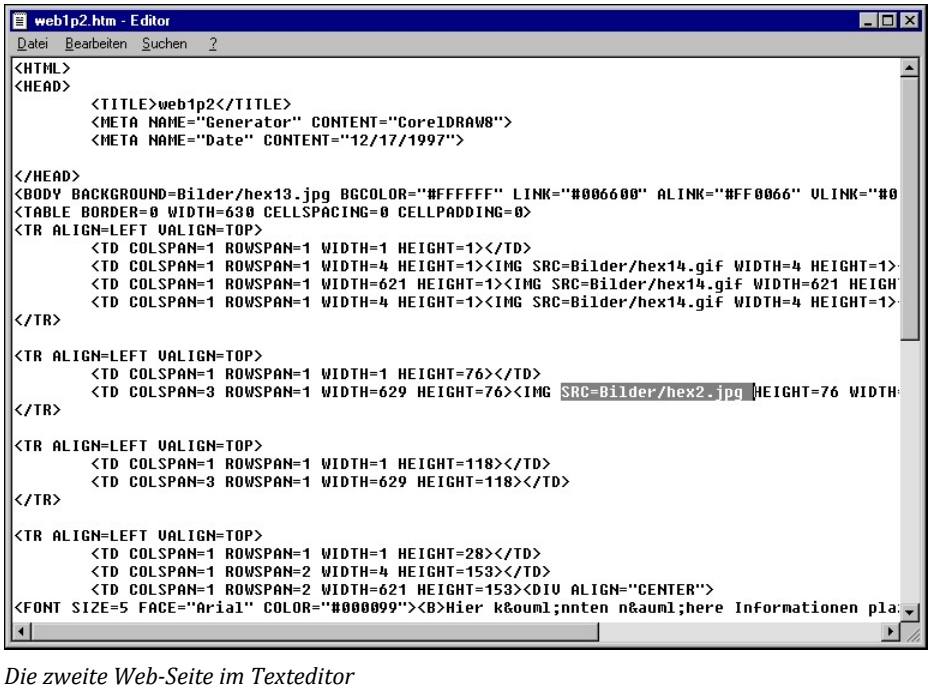
Außerdem fällt auf, daß auch dann GIF-Bilder erzeugt werden, wenn die JPEG-Option eingeschaltet ist, die Option des automatischen GIF-Erkennens aber deaktiviert wurde – merkwürdig. Deshalb besteht auch zwischen dem gemischten Verzeichnis und dem „reinen“ JPEG-Verzeichnis kein Größenunterschied.

Die Benennung

CorelDRAW benennt die Dateien fortlaufend numeriert mit dem Kürzel „HEX“. Die Numerierung beginnt dabei immer bei „0“ wenn sich in dem Bildverzeichnis keine Bilder befinden.

Außerdem fällt die Anzahl der Bilder auf. 17 Bilddateien wurden produziert. Das liegt daran, daß auch die Bilder der zweiten Seite automatisch doppelt exportiert werden. Außerdem wird auch jede unserer Blickfangkugeln als eigenständiges Bild exportiert.

Wenn Sie weiteren Platz sparen wollen, können Sie die HTML-Datei mit einem Texteditor bearbeiten. Tauschen Sie dort die Bildnamen einfach aus, und vermeiden Sie so die doppelten Bilder. Sie sehen nachfolgend die zweite Web-Seite geöffnet in einem Texteditor. Wir haben dort ein Bild markiert.



Die zweite Web-Seite im Texteditor

Wenn Sie im Netscape-Navigator mit der rechten Maustaste auf ein Bild klicken, können Sie leicht feststellen, um welches Bild es sich handelt.

Bestimmen eines Bildnamens

Durch den Austausch der doppelt verwendeten Dateien konnte die Dateianzahl bei unserem Beispiel auf acht Bilder reduziert werden, so daß die Bilder nur noch 44,6 KByte belegen. Damit wird die Web-Seite sehr zügig geladen.

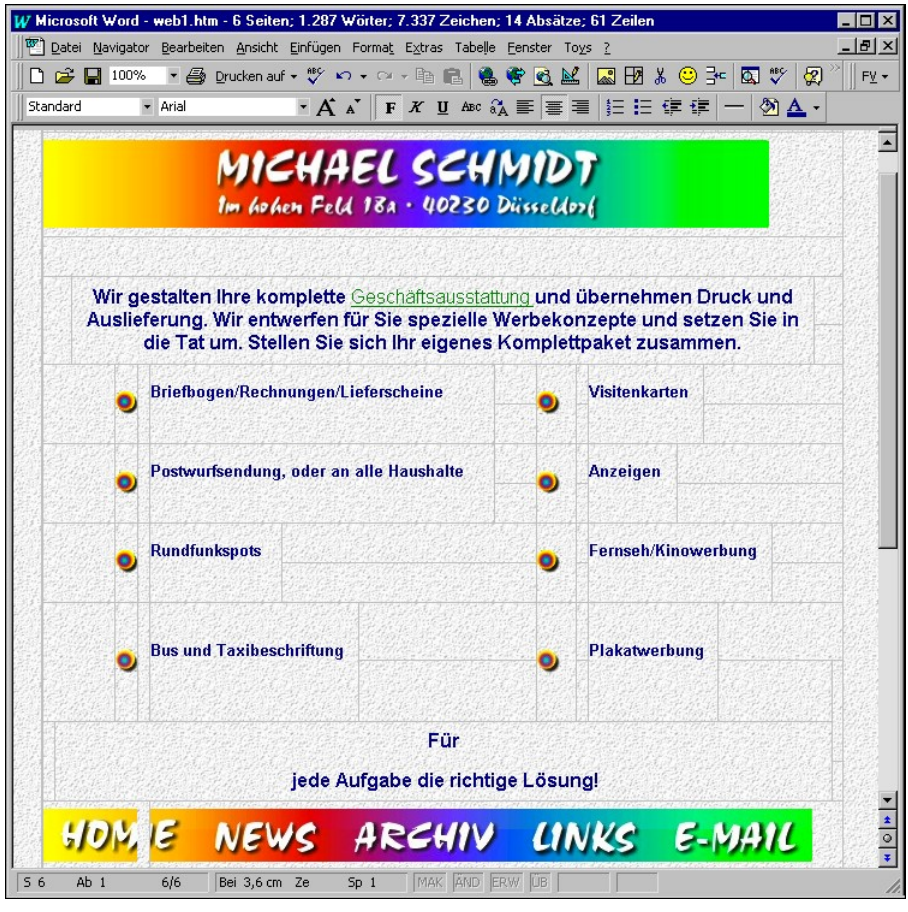
Die Tabellenform

Vielleicht wundern Sie sich bei den Bildern über deren Aufbau. So wurde zum Beispiel die Fußzeile auf der ersten Seite beim Export in zwei Teile zerlegt. Auf diese automatische Zerteilung haben Sie nur dann Einfluß, wenn Sie die HTML-Datei bearbeiten.

Nun wollen wir uns ansehen, wie diese Teilung zustande kommt. Vielleicht haben Sie kein professionelles Programm zur Web-Seitengestaltung – wie etwa Frontpage oder PageMill – zur Verfügung. Deshalb gehen wir einen simpleren Weg. Auch Word 97 kann nämlich HTML-Dateien lesen.

Wie Sie im folgenden Bild sehen, sind beim Öffnen zwar einige Fehler passiert. Wir wollen aber die Datei nicht ändern, sondern uns nur ansehen, wie sich die

tabellarische Gestaltung auf unser Dokument ausgewirkt hat. Die dünnen Linien zeigen die Tabellenfelder an:



Unsere HTML-Seite in Winword 97

So ist bei dieser Darstellung auch gut zu erkennen, warum CorelDRAW die Fußzeile getrennt hat. Dort besteht nämlich ein Spaltenwechsel. Außerdem kann man in dieser Ansicht gut erkennen, daß alle Abstände durch unterschiedliche Zellen innerhalb der Tabelle gebildet werden. In Ihrem Web-Browser sehen Sie von dieser Tabellenform nichts mehr.

Das Ergebnis

Sehen wir uns nun noch das Ergebnis an. Auf der folgenden Seite sehen Sie die beiden fertig gestalteten Web-Seiten.

Unsere Enddatei finden Sie auf der Buch-CD im Verzeichnis \ARBEITEN unter dem Namen WEB7.CDR.

Die HTML-Seiten haben wir im Verzeichnis WEB auf der CD abgelegt. Dort sind auch die beiden Web-Seiten abgelegt. Die Homepage trägt den Namen WEB1.HTM. Im Unterverzeichnis \BILDER sind die dazugehörenden Bilder.

Die fertige Homepage

Die fertige zweite Seite

Falls Sie über unterschiedliche Browser verfügen, sollten Sie die Enddatei zur Kontrolle in allen Browsern einmal betrachten, um festzustellen, ob die Seite in allen Browsern gleich aussieht.

Nachfolgend haben wir die Datei im Microsoft Internet Explorer geöffnet. Dort sehen Sie, daß kein Unterschied zum Netscape Navigator besteht.

Die Seite im Microsoft Netscape Explorer

Resümee

Die neuen Internet-Funktionen wirken sich sehr positiv aus. In unserem Workshop haben Sie bemerkt, daß mit recht wenigen Schritten eine beeindruckende Web-Seite erstellt werden konnte. Wenn Sie sich an die vorgestellten Regeln halten, sollte die Web-Seiten-Gestaltung in CorelDRAW eigentlich kein Problem mehr darstellen.

So können Sie auf die Programmierung der Web-Seiten fast vollständig verzichten. Auch ohne HTML-Kenntnisse werden funktionelle Web-Seiten erzeugt. Die kleineren Ungereimtheiten, die wir innerhalb des Workshops kennengelernt haben, sollten in der nächsten CorelDRAW-Version unbedingt ausgemerzt werden – sie behindern doch sehr.

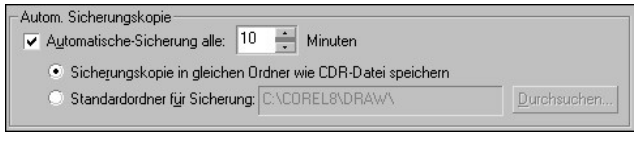
Einen haben wir noch!

Ein Problem müssen wir leider noch beschreiben. Wenn Sie nämlich die Schatten alle im Bild plaziert haben, und die Datei speichern, ist noch alles in Ordnung. Wenn Sie nun allerdings versuchen, die Datei wieder zu öffnen, ist dies nicht möglich – CorelDRAW stürzt ab.

Dies hat natürlich fatale Folgen. Falls Sie nur eine Version gespeichert haben, ist Ihre gesamte Arbeit futsch.

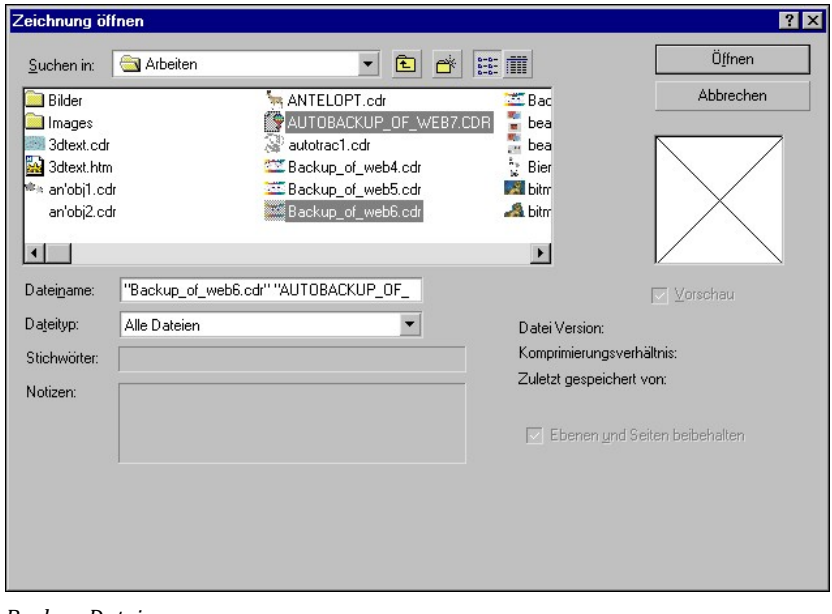
Auf Backup-Dateien zurückgreifen

Wenn Sie in den Optionen in der Kategorie *Speichern* die *Automatische Sicherung* eingeschaltet haben, legt CorelDRAW selbständig Sicherungskopien an. Schalten Sie diese Option unbedingt an, um noch eine Zugriffsmöglichkeit auf die älteren Fassungen des Dokuments zu haben.



Anlegen von Sicherungskopien

Die Sicherungskopien werden unter dem Namen AUTOBACKUP_OF_ angelegt. Danach folgt der Name der Datei. Außerdem werden bei jedem Speichern Backup-Dateien unter dem Namen BACKUP_OF_ angelegt. Auch hier wird nach dieser Bezeichnung der Dateiname angehängt.



Backup-Dateien

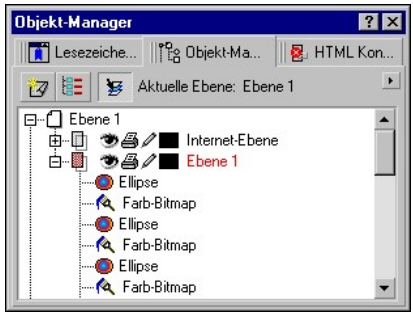
Im vorigen Dialogfeld haben wir diese beiden Dateitypen angezeigt. Sie werden – anders als in früheren CorelDRAW-Versionen – nicht als *.BAK-Dateien, sonders als CorelDRAW-Dokumente gesichert, so daß Sie mit dem *Datei öffnen*-Dialog geöffnet werden können.

Fehlerbehebung

Woher stammt nun der Fehler, der zum Programmabsturz führte? Genau konnten wir es nicht feststellen. Der Fehler trat aber nur dann auf, wenn die Schatten plaziert wurden. Da wir natürlich weiterhin unsere hübschen Schatten sehen wollen, müssen wir also nach einem Ausweg suchen.

Wie alle dynamischen Gruppen – zum Beispiel Überblendungen oder Objektkonturen – können auch Schatten von Ihrem Steuerelement getrennt werden, indem Sie die Funktion *Anordnen/Trennen* aufrufen.

Nach der Trennung handelt es sich bei dem Schatten um ein Farbbitmap, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt:



Getrennte Schattenobjekte

Keine Änderungen

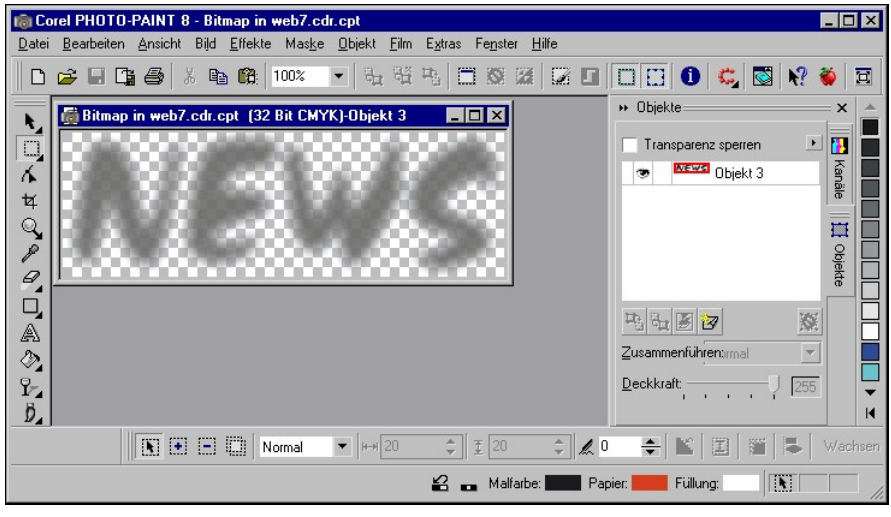
Nach dem Trennen des Schattens sind natürlich keinerlei Änderungen an den Schatteneigenschaften mehr möglich. Es handelt sich nun um ein reines Bitmap-Bild.

Wird dieses Bild verschoben, bleibt der weiche Verlauf erhalten. Sie können dies im nächsten Bild sehen. Der andere Hintergrund scheint immer noch durch, obwohl sich das Schattenbild auf einer anderen Position befindet.

Ein verschobenes Schattenobjekt

Da es sich um ein Bitmap-Bild handelt, stehen dafür auch die normalen Bildbearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung. Also öffnen wir das Bild in Corel PHOTO-

PAINT, um es uns genauer anzusehen. Dort sehen Sie, daß es sich um ein transparentes Objekt handelt. Das Karomuster des Untergrunds zeigt dies im folgenden Bild an:



Das Schattenobjekt in Corel PHOTO-PAINT

Nach der Umwandlung der Schatten kann das Dokument gespeichert – und auch wieder geöffnet – werden. Um bei solchen Fehlern keine böse Überraschungen zu erleben, sollten Sie im Laufe der Bearbeitung Dokumente unter verschiedenen Namen speichern.

Leider verursacht das Arbeiten mit den weichen Schatten in der aktuellen Version noch viele Probleme. Da diese Schatten aber sehr elegant wirken, wollen wir bei unserer Webseite nicht darauf verzichten.

Bleibt zu hoffen, daß diese Bugs möglichst bald behoben werden, damit das Arbeiten mit Schatten nicht zum totalen Frust führt.

Anhang

Die CD zum Buch

Alles, was in diesem Buch von Bedeutung ist, haben wir auf der beiliegenden CD zum Buch zusammengefaßt.

Arbeiten

In diesem Verzeichnis finden Sie alle Workshops dieses Buches. Beachten Sie auch immer den Ansicht-Manager. Viele der verwendeten Ansichten haben wir dort gespeichert.

- Lamgsames Laden
- Bedenken Sie, daß alle Arbeiten, die mit einem weichen Schatten versehen wurden, sehr lange zum Laden brauchen. Je nach verwendetem Rechner und der Datei kann es bis zu 20 Minuten dauern, ehe das Dokument geöffnet ist. Deshalb gibt es viele Dateien einmal mit und einmal ohne weichen Schatten.

Bilder

Falls Sie sich an einigen Stellen des Buches eine farbige Abbildung wünschen, schauen Sie doch einmal in diesem Verzeichnis nach. Dort haben wir alle interessanten Bilder dieses Buches als BMP-Datei abgelegt. So können Sie auch farbige Nuancen beurteilen.

Muster

Interessiert es Sie, wie unsere Vorlagen für die Abbildungen des Buches zustande gekommen sind? Dann ist dieses Verzeichnis genau das Richtige für Sie. Dort finden Sie alle Dateien, die wir für unsere Muster verwendet haben. Dort können Sie auch alle unsere Erläuterungen in CorelDRAW direkt am Originaldokument nachvollziehen.

Vorlagen

Hier haben wir die Grafiken abgelegt, die wir zu Beginn eines Workshop benötigt haben. Die Vorlagen können Sie durchaus auch für andere Arbeiten verwenden.

In diesem Verzeichnis gibt es Dateien in den Formaten BMP, TIF und CMX. Außerdem ist dort die Textdatei unseres Prospektes zu finden.

Web

Hier haben wir die HTML-Dateien und die dazugehörenden Bilder untergebracht, die in unserem letzten Workshop über die Gestaltung einer Web-Seite entstanden sind. Die Homepage trägt den Namen WEB1.HTM. In einem Unterverzeichnis sind die Bilder abgelegt.

12 Tastenkürzel

Strg + N *Datei/Neu*

Strg + O *Datei/Öffnen*

Strg + S *Datei/Speichern*

Strg + I *Datei/Importieren*

Strg + H *Datei/Exportieren*

Strg + P *Datei/Drucken*

Strg + Z / Alt + Rück *Bearbeiten/Rückgängig*

Strg + R *Bearbeiten/Wiederholen*

Strg + Umschalt + Z *Bearbeiten/Wiederherstellen*

Strg + V / Umschalt + Einfg *Bearbeiten/Einfügen*

Strg + Umschalt + A *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren aus*

Strg + C / Strg + Einfg *Bearbeiten/Kopieren*

Strg + X / Umschalt + Entf *Bearbeiten/Ausschneiden*

Entf *Bearbeiten/Löschen*

Strg + D *Bearbeiten/Duplizieren*

F9 *Ansicht/Ganzseitenvorschau*

Strg + B *Ansicht/Rollups/Überblenden*

Strg + F9 *Ansicht/Rollups/Kontur*

Strg + F7 *Ansicht/Rollups/Hülle*

Strg + E *Ansicht/Rollup/Extrudieren*

Alt + F3 *Ansicht/Rollups/Linse*

Alt + F2 *Ansicht/Rollups/Lineare Dimensionen*

Umschalt + F7 *Ansicht/Rollups/Stift*

Strg + F *Ansicht/Rollups/Spezialfüllung*

Strg + F10 *Ansicht/Rollups/Knotenbearbeitung*

Strg + F11 *Ansicht/Andock-Fenster/Symbole*

Strg + F5 *Ansicht/Andock-Fenster/Grafik- und Text-Stile*

Strg + F2 *Ansicht/Andock-Fenster/Ansicht-Manager*

Strg + Y *Layout/An Gitter ausrichten*

Alt + F7 *Anordnen/Ändern/Position*

Alt + F8 *Anordnen/Ändern/Drehen*

Alt + F9 *Anordnen/Ändern/Skalieren und spiegeln*

Alt + F10 *Anordnen/Ändern/Größe*

Alt + F11 *Anordnen/Ändern/Neigen*

Strg + A *Anordnen/Ausrichten und verteilen*

Strg + Bild-ab *Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten*

Strg + Bild-auf *Anordnen/Anordnung/Eins nach vorn*

Umschalt + Bild-ab *Anordnen/Anordnung/Nach hinten*

Umschalt + Bild-auf *Anordnen/Anordnung/Nach vorn*

Strg + L *Anordnen/Kombinieren*

Strg + K *Anordnen/Kombination aufheben*

Strg + G *Anordnen/Gruppieren*

Strg + U *Anordnen/Gruppierung aufheben*

Strg + Q *Anordnen/In Kurven konvertieren*

Strg + Umschalt + T *Text/Text bearbeiten*

Strg + T *Text/Text formatieren*

Alt + F12 *Text/An Schriftlinie ausrichten*

Strg + J *Extras/Optionen*

Strg + W *Fenster/Fenster aktualisieren*

Strg + F1 *Hilfe*/*Hilfethemen*

Umschalt + F1 *Hilfe*/*Direkthilfe*

ESC Aktion abbrechen

Entf Markierte Objekte/Einträge usw. löschen

F5 Hilfsmittelpalette/Zuletzt benutztes Kurven-Hilfsmittel

Strg + Leer Hilfsmittelpalette/Auswahlzustand aktivieren/deaktivieren

F10 Hilfsmittel *Form*/Knotenbearbeitung

F6 Hilfsmittel *Rechteck*

F7 Hilfsmittel *Ellipse*

F8 Hilfsmittel *Text*

F11 *Füllung*/Farbverlauf

Umschalt + F11 *Füllung*/Gleichmäßige Füllung

Umschalt + F12 Dialogfeld *Umrißfarbe*

F12 Dialogfeld *Umrißstift*

Alt + Eingabe Eigenschaften Objekt/Hilfsmittel anzeigen

Umschalt + F9 *Anzeigeschalter*/Wechsel zwischen den 2 zuletzt benutzten Ansichts-Modi

Alt + Pfeil-ab *Zoom*/Zeichnung nach unten schwenken

Alt + Pfeil-auf *Zoom*/Zeichnung nach oben schwenken

Alt + Preil-rechts *Zoom*/Zeichnung nach rechts schwenken

Alt + Pfeil-links *Zoom*/Zeichnung nach links schwenken

F2 *Zoom*/Mit Markierungsrahhmen vergrößern

F3 *Zoom*/Verkleinern

F4 *Zoom*/Auf alle Objekte zoomen

Umschalt + F4 *Zoom*/Auf Seite zoomen

Umschalt + F2 *Zoom*/Auf Auswahl zoomen

B *Ausrichten und verteilen*/Unten ausrichten

C *Ausrichten und verteilen*/Horizontal einmitten

L *Ausrichten und verteilen*/Linksbündig ausrichten

R *Ausrichten und verteilen*/Rechtsbündig ausrichten

T *Ausrichten und verteilen*/Oben ausrichten

E *Ausrichten und verteilen*/Vertikal zentrieren

L *Ausrichten und verteilen*/Links ausrichten

Pfeil-unten Schrittweise verschieben/Nach unten

Pfeil-links Schrittweise verschieben/Nach links

Pfeil-rechts Schrittweise verschieben/Nach rechts

Pfeil-oben Schrittweise verschieben/Nach oben

Umschalt + Pfeil-unten Schrittweise verschieben/Nach unten in größeren Schritten

Umschalt + Pfeil-links Schrittweise verschieben/Nach links in größeren Schritten

Umschalt + Pfeil-rechts Schrittweise verschieben/Nach rechts in größeren Schritten

Umschalt + Pfeil-oben Schrittweise verschieben/Nach oben in größeren Schritten

Bild-ab Seitenlayout/Nächste Seite

Bild-auf Seitenlayout/Vorherige Seite

Strg + Eingabe Eigenschaftsleiste aufrufen

Strg + Umschalt + S Liste aller Stile anzeigen (Stile, Ebenen, Objekte)

Strg + F10 *Text*/Optionen

Strg + F12 *Text*/Rechtschreibprüfung

Alt + F3 *Suchen und ersetzen*/Text suchen

Strg + F8 *Text*/Konvertiert Grafik- in Mengentext und umgekehrt

Strg + Umschalt + F *Text*/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriften anzeigen

Strg + Umschalt + W *Text*/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriftgewichte anzeigen

Strg + Umschalt + P *Text*/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriftgrößen anzeigen

Strg + Umschalt + H *Text*/Liste aller verfügbaren/aktiven HTML-Schriftgrößen anzeigen

Strg + M *Text*/Blickfangpunkttext

Strg + Umschalt + D *Text*/Initial einfügen

Strg + Umschalt + K *Text*/Schrift Kapitälchen

Strg + B *Text*/Schrift Fett

Strg + I *Text*/Schrift Kursiv

Strg + U *Text*/Schrift Unterstrichen

Strg + Umschalt + A *Text*/Schrift Großbuchstaben

Strg + E *Text*/Zentriert ausrichten

Strg + L *Text*/Linksbündig ausrichten

Strg + R *Text*/Rechtsbündig ausrichten

Strg + J *Text*/Blocksatz

Strg + H *Text*/Blocksatz erzwingen

Strg + N *Text*/Ausrichtung aufheben

Umschalt + F3 *Text*/Groß-/Kleinschreibung

Strg + Umschalt + C *Text*/Nicht-druckbare Zeichen anzeigen

Strg + 2 (Numblock) *Text*/Schriftgröße verringern

Strg + 6 (Numblock) *Text*/Nächste Schriftgröße verwenden

Strg + 4 (Numblock) *Text*/Vorherige Schriftgröße verwenden

Strg + 8 (Num.Block) *Text*/Schriftgröße vergrößern

Entf *Text*/Zeichen rechts vom Cursor löschen

Strg + Entf *Text*/Wort rechts vom Cursor löschen

Umschalt + Pfeil-links *Text*/Markiert Zeichen links vom Cursor

Umschalt + Pfeil-rechts *Text*/Markiert Zeichen rechts vom Cursor

Umschalt + Pfeil-ab *Text*/Markiert 1 Zeile nach unten

Umschalt + Pfeil-auf *Text*/Markiert 1 Zeile nach oben

Strg + Umschalt + Pfeil-ab *Text*/Markiert 1 Absatz nach unten

Umschalt + Bild-ab *Text*/Markiert 1 Bildfenster nach unten

Umschalt + Bild-auf *Text*/Markiert 1 Bildfenster nach oben

Strg + Umschalt + Pfeil-auf *Text*/Markiert 1 Absatz nach oben

Strg + Umschalt + Pfeil-links *Text*/Markiert 1 Wort nach links

Strg + Umschalt + Pfeil-rechts *Text*/Markiert 1 Wort nach rechts

Strg + Umschalt + Pos1 *Text*/Markiert bis zum Anfang des Rahmens

Umschalt + Pos1 *Text*/Markiert bis zum Anfang der Zeile

Strg + Umschalt + Bild-auf *Text*/Markiert bis zum Textanfang

Strg + Umschalt + Ende *Text*/Markiert bis zum Ende des Rahmens

Umschalt + Ende *Text*/Markiert bis Zeilenende

Strg + Umschalt + Bild-ab *Text*/Markiert bis Textende

Bild-ab *Text*/Cursor um 1 Rahmen nach unten

Pfeil-unten *Text*/Cursor um 1 Zeile nach unten

Strg + Pfeil-unten *Text*/Cursor um 1 Absatz nach unten

Pfeil-links *Text*/Cursor um 1 Zeichen nach links

Strg + Pfeil-links *Text*/Cursor um 1 Wort nach links

Pfeil-rechts *Text*/Cursor um 1 Zeichen nach rechts

Strg + Pfeil-rechts *Text*/Cursor um 1 Wort nach rechts

Bild-auf *Text*/Cursor um 1 Rahmen nach oben

Pfeil-auf *Text*/Cursor um 1 Zeile nach oben

Strg + Pfeil-auf *Text*/Cursor um 1 Absatz nach oben

Strg + Pos1 *Text*/Cursor auf Rahmenanfang

Pos1 *Text*/Cursor an Zeilenanfang

Strg + Bild-auf *Text*/Cursor an Textanfang

Strg + Ende *Text*/Cursor an Rahmenende

Ende *Text*/Cursor an Zeilenende

Strg + Bild-ab *Text*/Cursor an Textende

Strg Winkel beschränken

Alt Objekt frei skalieren

Umschalt Mehrere Objekte auswählen

Tabulator Beim Verschieben Ansichtsmodus umschalten

Umschalt + Klick Lineal verschieben

Umschalt + Doppelklick Lineal zurücksetzen

Alt Umrißfarbe verändern

Strg Farben in 10%-Schritten mischen

Alt Rollups zusammenfassen

Return Listen/Felder Eingabe/Auswahl bestätigen

Strg Objekte nur senkrecht oder waagerecht verschieben

Photo-Paint

Strg + N *Datei/Neu*

Strg + O *Datei/Öffnen*

Alt + F4 *Datei/Beenden*

Strg + P *Datei/Drucken*

Strg + S *Datei/Speichern*

Strg + Q *Datei/Bild holen/Holen*

Strg + Umschalt + Q *Datei/Bild holen/Quelle wählen*

Strg + Z / Alt + Rück *Bearbeiten/Rückgängig*

Strg + L *Bearbeiten/Wiederholen*

Strg + Umschalt + Z *Bearbeiten/Wiederherstellen*

Strg + V / Umschalt + Einf *Bearbeiten/Als neues Objekt einfügen*

Strg + Umschalt + V *Bearbeiten/In Auswahl einfügen*

Strg + X / Umschalt + Entf *Bearbeiten/Ausschneiden*

Strg + C / Strg + Einf *Bearbeiten/Kopieren*

Strg + Umschalt + C *Bearbeiten/Sichtbare kopieren*

F9 *Ansicht/Ganzseitenvorschau*

Strg + F11 *Ansicht/Rollups/Stifteinstellungen*

Strg + F2 *Ansicht/Rollups/Farb-Rollup*

Strg + F10 *Ansicht/Rollups/Symmetrie*

Strg + F8 *Ansicht/Rollups/Hilfsmitteleinstellungen*

Strg + F1 *Ansicht/Rollups/Info*

Strg + F5 *Ansicht/Farbpalette/Palette laden*

Strg + F12 *Ansicht/Skizzenbuch/Durchsuchen*

Strg + F9 *Ansicht/Andock-Fenster/Kanäle*

Strg + F7 *Ansicht/Andock-Fenster/Objekte*

Strg + F3 *Ansicht/Andock-Fenster/Recorder*

Strg + F6 *Ansicht/Andock-Fenster/Skripts*

Strg + R *Ansicht/Lineale*

Strg + ‘ *Ansicht/Gitter*

Strg + Y *Ansicht/An Gitter ausrichten*

Strg + ; *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten*

Strg + 1 *Ansicht/Zoom 100%*

F2 *Ansicht/Vergrößern*

F3 *Ansicht/Verkleinern*

F4 *Ansicht/Auf Arbeitsfläche zoomen*

Strg + B *Bild/Anpassen/Helligkeit-Kontrast-Intensität*

Strg + Umschalt + B *Bild/Anpassen/Farbbalance*

Strg + Umschalt + U *Bild/Anpassen/Farbton/Sättigung/Helligkeit*

Strg + E *Bild/Anpassen/Ebenenausgleich*

Strg + T *Bild/Anpassen/Tonkurve*

Strg + F *Effekte/Wiederholen/Letzten Effekt*

Strg + M *Maske/Aus Objekt(en) erstellen*

Strg + I *Maske/Invertieren*

Strg + H *Maske/Markierungsrahmen sichtbar*

Strg + K *Maske/Auf Maske malen*

Strg + Umschalt + R *Maske/Entfernen*

Strg + Umschalt + A *Maske/Alles auswählen*

Strg + + Num.block *Maske/Modus/Additiv*

Strg + . Num.block *Maske/Modus/Normal*

Strg + - Num.block *Maske/Modus/Subtraktiv*

Strg + * Num.block *Maske/Modus/XOR*

Strg + Pfeil/auf *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl kopieren*

Strg + Umschalt + Pfeil/auf *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl ausschneiden*

Strg + D *Objekt/Duplizieren*

Strg + A *Objekt/Anordnen/Ausrichten und verteilen*

Umschalt + Bild/auf *Objekt/Anordnen/Anordnung/Nach vorn*

Umschalt + Bild/ab *Objekt/Anordnen/Anordnung/Nach hinten*

Strg + Bild/auf *Objekt/Anordnen/Anordnung/Eins nach vorn*

Strg + Bild/ab *Objekt/Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten*

Strg + G *Objekt/Anordnen/Gruppieren*

Strg + U *Objekt/Anordnen/Gruppierung aufheben*

Strg + Umschalt + Pfeil/ab *Objekt/Kombinieren/Kombinieren*: *Alle Objekte mit Hintergrund*

Strg + Pfeil/ab *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Objekte mit Hintergrund*

Strg + Alt + Pfeil/ab *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Objekte miteinander*

Strg + Umschalt + F *Objekt/Verlauf*

Strg + Umschalt + H *Objekt/Markierungsrahmen sichtbar*

ß / < *Objekt/Objekttransparenzen sperren*

Strg + J *Extras/Optionen*

Umschalt + F5 *Fenster/Überlappend*

Umschalt + F4 *Fenster/Untereinander*

Strg + W *Fenster/Aktualisieren*

Strg + F1 *Hilfe/Direkthilfe*

+ / F7 Hilfsmittel *Ellipse*

N Hilfsmittel *Navigator* Schnellzugriff

- / F6 Hilfsmittel *Rechteck*

D Hilfsmittel *Schnittbereich geraderichten*

V Hilfsmittel *Effekt*

C Hilfsmittel *Klonen*

X Hilfsmittel *Radierer*

Q Hilfsmittel *Farbradierer*

H Hilfsmittel *Hand*

I Hilfsmittel *Bild-Sprühdose*

E Hilfsmittel *Pipette*

F Hilfsmittel *Füllung*

G Hilfsmittel *Interaktive Füllung*

L Hilfsmittel *Linie*

U Hilfsmittel *Lokale Rücknahme*

B Hilfsmittel *Maskenpinsel*

J Hilfsmittel *Ellipsenmaske*

K Hilfsmittel *Freihandmaske*

A Hilfsmittel *Lassomaske*

R Hilfsmittel *Rechteckmaske*

S Hilfsmittel *Maskenschere*

M Hilfsmittel *Maskenänderung*

W Hilfsmittel *Zauberstabmaske*

P / F5 Hilfsmittel *Malfarbe*

O Hilfsmittel *Objektauswahl*

2 Hilfsmittel *Objekttransparenzpinsel*

1 Hilfsmittel *Objekttransparenz*

3 Hilfsmittel *Farbtransparenz*

Y Hilfsmittel *Polygon*

Z Hilfsmittel *Zoom*

. Hilfsmittel *Streckenknoten bearbeiten*

T / F8 Hilfsmittel *Text*

Strg + B Hilfsmittel *Text*/Fett

Strg + I Hilfsmittel *Text*/Kursiv

Strg + E Hilfsmittel *Text*/Zentrieren

Strg + L Hilfsmittel *Text*/Linksbündig

Strg + R Hilfsmittel *Text*/Rechtsbündig

Strg + U Hilfsmittel *Text*/Unterstrichen

Leer Schnellzugriff auf Hilfsmittel/Aktivieren/deaktivieren

/ Schnellzugriff auf Hilfsmittel/Formcursor umschalten

ESC Aktion abbrechen

Strg *Masken*/Wechsel zum Additionsmodus

Umschalt *Masken*/Wechsel zum Subtraktionsmodus

Strg + Klick Papierfarbe ändern

Umschalt Mehrere Objekte auswählen

Alt + 0 bis 9 Kanalauswahltasten Kanal 0 - 9

Umschalt + H Knotenbearbeitungstasten/Anzeigen/Ausblenden

, Knotenbearbeitungstasten/Modus umschalten

Strg + + Objektansteuerungstasten/Objekt/Zuschnitt umschalten