

Inhaltsverzeichnis

1	Der Auftakt – ein Rundgang durch CorelDRAW	9
1.1	Die Arbeitsumgebung kennen lernen	11
1.2	Die Bedienelemente von CorelDRAW einsetzen	21
1.3	Die Farbverwaltung aktivieren	34
1.4	Die richtige Ansicht wählen	37
2	Die ersten Arbeiten: Ein Schild gestalten	41
2.1	Die Aufgabenstellung	43
2.2	Das Dokument einrichten	43
2.3	Objekte konstruieren	45
2.4	Objekte modifizieren	50
2.5	Texteffekte verwenden	65
2.6	Der Feinschliff	70
2.7	Varianten erstellen	73
3	Vorlagen verwenden: Eine Einladungskarte gestalten	77
3.1	Mit Vorlagen arbeiten	79
3.2	Einrichten der nächsten Seite	88
3.3	Textobjekte als grafischen Effekt einsetzen	91
3.4	Bitmap-Bilder importieren und anpassen	100
3.5	Das Ergebnis drucken	106
4	Plakativ: Ein Kalenderblatt entwerfen	109
4.1	Die Aufgabenstellung	111
4.2	Die Organisation eines Dokuments	112
4.3	Verschiedene Füllungsvarianten	115
4.4	Interessante Objekttypen einsetzen	126
4.5	Textobjekte ausrichten	137
4.6	Weitere Varianten erstellen	146

5	Zeichnen:	
	Eine Handzeichnung kolorieren	149
5.1	Ein Bild mit CorelDRAW scannen	151
5.2	CorelTRACE kennen lernen	155
5.3	Kurvenobjekte editieren	161
5.4	Kolorieren der Zeichnung	171
5.5	Einen Hintergrund gestalten	181
6	Ordnung halten:	
	Eine CD-Hülle erstellen	187
6.1	Die Ziele des Workshops	189
6.2	Mit Ebenen arbeiten	192
6.3	Den Hintergrund gestalten	197
6.4	Eine interessante Farbleiste konstruieren	201
6.5	Interessante Texteffekte gestalten	212
7	Verschiedene Texteffekte	229
7.1	Einen interessanten Hintergrund gestalten	231
7.2	Ein interessanter Schriftzug	236
7.3	Schriften in eine Hülle packen	241
7.4	Dreidimensionale Schriften entwerfen	252
7.5	Schrifteffekte mit Überblendungen und Konturen	265
8	Werbung:	
	Einen Prospekt erstellen	273
8.1	Die Aufgabenstellung	275
8.2	Ein Logo konstruieren	276
8.3	Die Gestaltung der Innenseite	286
8.4	Das Ergebnis ausdrucken	307
	Stichwortverzeichnis	311

Vorwort

CorelDRAW hat sich seit Jahren als Standard der Vektorgrafik-Programme etabliert. Ein günstiger Preis und viele Programme im Paket – diese Kombination ist für viele Anwender verlockend. Das Programm bietet allerdings unzählige Funktionen – mit jeder Programmversion wurden es mehr. Einige Funktionen sind hochinteressant – andere eher weniger. Die richtigen und wichtigen Funktionen zu wählen und aufzufinden, ist nicht immer leicht.

In diesem Buch werde ich Ihnen anhand vieler praktischer Arbeitsbeispiele die wirklich nützlichen und bedeutenden Funktionen vorstellen. Die Bedienung des „Funktionsriesen“ CorelDRAW erlernen Sie dabei ganz nebenbei. In einem Buch mit 320 Seiten können unmöglich alle CorelDRAW-Funktionen beschrieben werden. Die Funktionen, die in diesem Buch nicht angesprochen werden, sind nicht so bedeutend – Sie verpassen also nichts.

In jedem Workshop wird schwerpunktmäßig ein anderer Funktionsbereich des Programms vorgestellt. So haben Sie nach dem Durcharbeiten aller Workshops alle wichtigen Bereiche des Programms kennen gelernt.

Da die Unterschiede in den Programmversionen 9, 10 und 11 eher gering sind, können Sie mit kleinen Abstrichen die Workshops auch mit älteren Programmversionen nacharbeiten. Hier und da könnten dann die Funktionen vielleicht an anderer Stelle zu finden sein – die grundsätzliche Bedienungsweise hat sich aber nicht verändert.

Falls Sie mehr über die Bedienung des Programms erfahren wollen, kann ich Ihnen das Buch CorelDRAW 10/11 aus der HotStuff-Reihe empfehlen, das ich ebenfalls für den Franzis'-Verlag geschrieben habe. Auch dieses Buch ist vollständig in Farbe erschienen – allerdings mit größerem Seitenumfang. Dort widme ich mich eher dem Einstieg in das Programm – hier setzte ich bereits ein gewisses Grundverständnis für CorelDRAW voraus. Wenn Sie auf den Geschmack kommen möchten: Auf der Buch-CD finden Sie neben den Workshops aus diesem Buch auch alle Workshops des HotStuff-Buchs im gleichnamigen Verzeichnis. Viel Spaß beim Durchstöbern der vielen Beispiele!

Ich hoffe, es bleiben nach der Lektüre dieses Buchs keine Fragen offen. Und wenn doch, können Sie sich gerne über meine E-Mail-Adresse GRADIAS@T-ONLINE.DE an mich wenden. Oder schauen Sie einmal auf meiner Webseite [HTTP://WWW.GRADIAS.DE](http://www.gradias.de) vorbei. Dort erfahren Sie, was ich sonst noch so tue oder bisher getan habe. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit den Programmen des Corel-Paketes und mit diesem Buch!



MICHAEL GRADIAS
im August 2003

Kapitel 1



Der Auftakt – ein Rundgang durch CorelDRAW

In diesem Kapitel ...

1.1 Die Arbeitsumgebung kennen lernen	11
1.1.1 Der Desktop	12
1.1.2 Lineale verwenden	12
1.1.3 Mehrseitige Dokumente erstellen	14
1.1.4 Objekten Farben zuweisen	14
1.1.5 Informationen in der Statusleiste	15
1.1.6 Arbeiten mit der Menüleiste	16
1.1.7 Arbeiten mit den Symbolleisten	18
1.1.8 Die Eigenschaftsleiste – eine besondere Symbolleiste	19
1.1.9 Die Hilfsmittelleiste	20
1.2 Die Bedienelemente von CorelDRAW einsetzen	21
1.2.1 Drag & Drop-Funktionen einsetzen	21
1.2.2 Schneller arbeiten dank Kontextmenü	22
1.2.3 Numerisch exakt arbeiten	22
1.2.4 Mit Dialogfeldern arbeiten	23
1.2.5 Erweiterte Optionen aufrufen	26
1.2.6 Mit Andockfenstern arbeiten	28
1.2.7 Neue Farbpaletten laden	32
1.3 Die Farbverwaltung aktivieren	34
1.4 Die richtige Ansicht wählen	37

1.1 Die Arbeitsumgebung kennen lernen

CorelDRAW ist ein „Funktionsriese“ unter den Vektorgrafikprogrammen. Seit vielen Versionen ist das Programm „berühmt“ und „berüchtigt“ wegen der teilweise recht umständlichen Bedienung, die sich aufgrund der Funktionsvielfalt ergibt.

Daher werden wir Ihnen in diesem Kapitel erst einmal die grundsätzliche Bedienung des Programms vorstellen. Sie lernen die verschiedenen Bereiche der Arbeitsoberfläche und deren Funktionen kennen. Dieses Kapitel dient als Überblick – in die Tiefe gehen wir dann in den Workshops der nächsten Kapitel.

Es gibt in diesem Kapitel einiges zu erläutern. Dies zeigt schon ein Blick auf die prall gefüllte Arbeitsoberfläche. Zur Veranschaulichung haben wir eine der mitgelieferten Beispieldateien geöffnet. Den Dateinamen sehen Sie in der Kopfzeile des Programms. Die Datei heißt [BEISPIEL2.CDR](#).

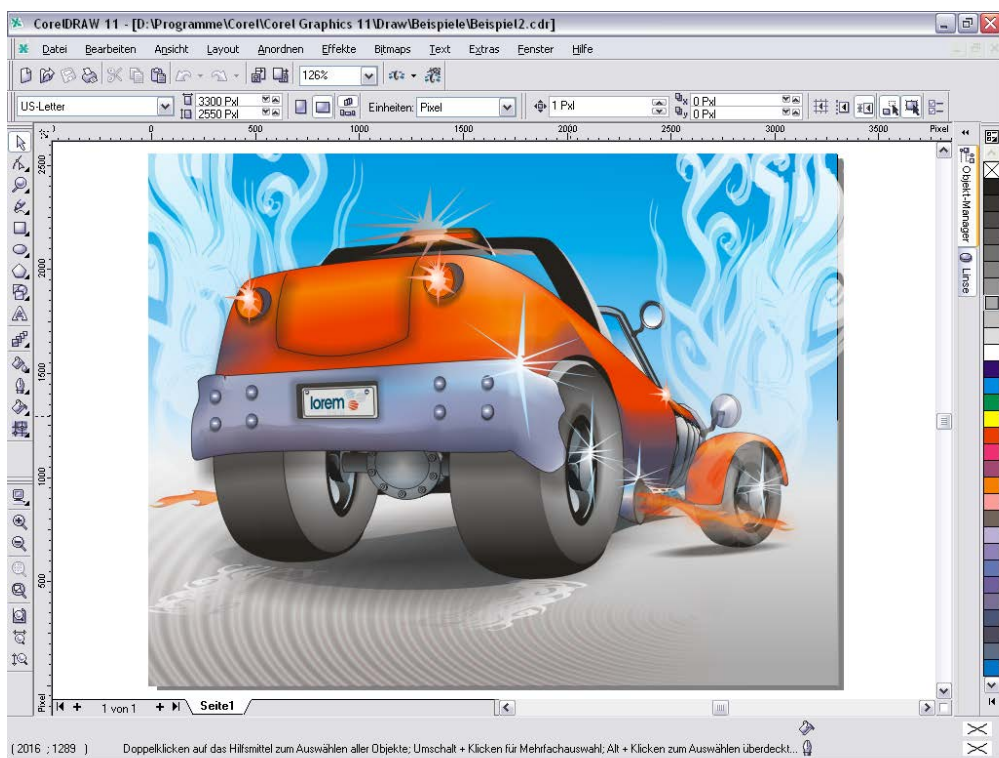


Abb. 1.1 Die CorelDRAW-Arbeitsoberfläche

1.1.1 Der Desktop

Die Fläche, die später gedruckt wird, bezeichnet man als Desktop. Sie erkennen diesen Bereich an dem schattierten Rahmen im Arbeitsbereich. Objekte, die sich außerhalb dieses markierten Bereichs befinden, werden nicht gedruckt. So können Sie den Bereich außerhalb des Desktops als Ablage für Objekte verwenden, die Sie momentan nicht benötigen. Diese Möglichkeit ist besonders beim Layouten von Grafiken sinnvoll.

Um übrigens Informationen über das aktuelle Dokument zu erhalten, können Sie innerhalb des Arbeitsbereichs die Funktion **DOKUMENT-INFO** aufrufen, die Sie über das Kontextmenü der rechten Maustaste erreichen.

Im folgenden Dialogfeld werden alle Fakten zum Dokument in einer Statistik aufgeführt. So erfahren Sie hier beispielsweise wie viele Vektor- oder Bitmap-Elemente das Dokument enthält, oder welcher Schrifttyp verwendet wurden.

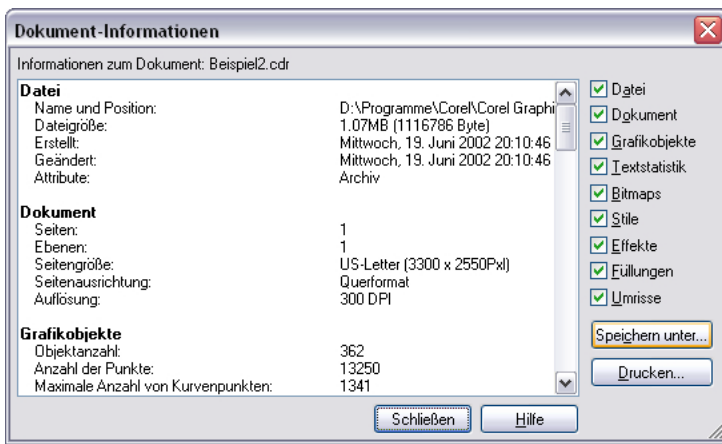


Abb. 1.2 Informationen über das Dokument

1.1.2 Lineale verwenden

Um präzise arbeiten zu können, werden Lineale benötigt. Sie sehen diese Lineale links und über der Arbeitsfläche. Die Messung erfolgt standardmäßig von der unteren linken Ecke des Dokuments.

Falls Sie den Nullpunkt auf einer anderen Position platzieren wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche im Schnittpunkt der beiden Lineale. Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Nullpunkt auf die gewünschte neue Position im Arbeitsbereich. Dies könnte gegebenenfalls auch eine Position außerhalb des Desktops sein.

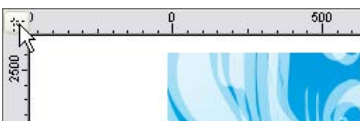


Abb. 1.3 Einen neuen Nullpunkt platzieren

Sollen die Einstellungen des Lineals verändert werden, klicken Sie einfach doppelt auf das horizontale oder vertikale Lineal. Im folgenden Dialogfeld werden die Änderungen für das Lineal vorgenommen. Neben der numerisch präzisen Angabe der Nullpunkt-Position können Sie hier auch die Maßeinheiten des Lineals verändern. Sinnvoll ist hier beispielsweise die **MILLIMETER**-Option.

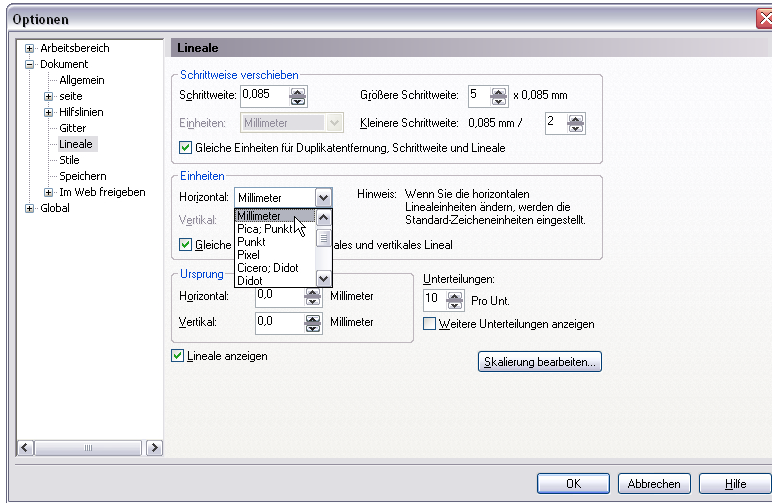


Abb. 1.4 Anpassen der Linealoptionen

Wollen Sie ein Objekt auf dem Desktop ganz präzise ausmessen, können Sie das Lineal auch auf eine andere Position verschieben. Klicken Sie dazu das betreffende Lineal mit gedrückter -Taste an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position. Verschieben Sie den Schnittpunkt der beiden Lineale, werden beide Lineale gleichzeitig verschoben.

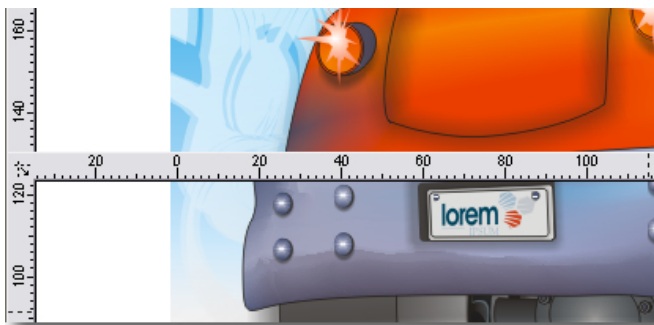


Abb. 1.5 Verschieben eines Lineals

Um die Lineale wieder auf die Ausgangsposition zu versetzen, reicht ein doppeltes Klicken auf das Lineal aus. Dabei müssen Sie aber zusätzlich die -Taste drücken. Damit werden übrigens beide Lineale zurückgesetzt, falls beide verschoben wurden.

1.1.3 Mehrseitige Dokumente erstellen

Dokumente können aus mehreren Seiten bestehen. Die Verwaltung der neuen Seiten erfolgt über das **LAYOUT**-Menü. Alternativ dazu können Sie auch den Seitenzähler links unter dem Arbeitsbereich mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü werden ebenfalls Funktionen zur Seitenverwaltung angeboten.

Der Wechsel zwischen den Seiten erfolgt entweder durch Anklicken des entsprechenden Registerkartenreiters oder über die Navigationsschaltflächen links daneben.



Abb. 1.6 Die Seitenverwaltung über das Kontextmenü

Die Rollbalken unter und rechts neben dem Arbeitsbereich werden benötigt, um den sichtbaren Bildausschnitt festzulegen. Wenn Sie einen großen Darstellungsmaßstab verwenden, können Sie die Schaltfläche im Schnittpunkt der Rollbalken verwenden, um den gewünschten Bildausschnitt festzulegen. Halten Sie beim Anklicken der Schaltfläche die linke Maustaste gedrückt und stellen Sie den gewünschten Bildausschnitt ein.



Abb. 1.7 Navigieren im Dokument

1.1.4 Objekten Farben zuweisen

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs ist die Farbpalette untergebracht. Hier können Sie Farben auswählen, um sie markierten Objekten zuzuweisen. Wenn Sie ein Objekt markiert haben, können Sie eine Farbe mit der linken Maustaste anklicken, um die Farbe der Füllung zu ändern. Verwenden Sie die rechte Maustaste, um die Farbe des Umrisses einzustellen.

Standardmäßig wird nur eine Reihe Farben angezeigt – dies können Sie gegebenenfalls in den Optionen ändern. Um alle Farben der aktuellen Farbpalette anzuzeigen, klicken Sie auf den Pfeil unter der Farbpalette.

Mit der Schaltfläche über den Farbfeldern öffnen Sie ein Menü mit verschiedenen Optionen. So können Sie hier beispielsweise eine neue Farbpalette auswählen. CorelDRAW liefert eine ganze Menge verschiedener Farbpaletten mit, die im Ordner **PALETTES** untergebracht sind.

Falls die ausgewählte Farbe nicht ganz Ihren Wünschen entspricht, bietet CorelDRAW eine interessante Option an. Wenn Sie nämlich ein Farbfeld anklicken und in dem Zustand einen Moment verweilen, wird ein gesondertes Fenster geöffnet. Hier wird eine Auswahl mit nuancierten Farbabstufungen angeboten.

Wird das Auswahlmenü angezeigt, können Sie die linke Maustaste wieder loslassen und die gewünschte Farbe in dem Auswahlmenü anklicken. Bei Grautönen werden in dem Auswahlmenü verschiedene Graustufungen angeboten.

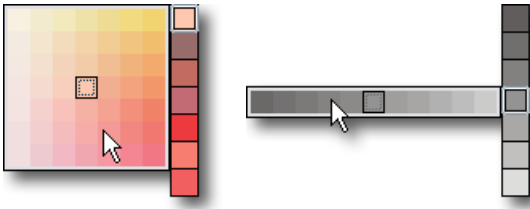


Abb. 1.8 Nuancierte Abstufungen in einem gesonderten Auswahlmenü

1.1.5 Informationen in der Statusleiste

Das Bedienelement am unteren Rand des Arbeitsbereichs bietet nützliche Informationen an. In der Statusleiste werden Informationen zu den aktuell ausgewählten Objekten angezeigt. So können Sie am rechten Rand die Füllungs- und Umrissattribute an den Vorschaubildern begutachten und auch ändern. Klicken Sie dazu einfach doppelt auf das betreffende Vorschaubild.

Links werden die Maße und die Position des aktuellen Objekts angezeigt. Außerdem finden Sie hier nähere Informationen zum aktuell ausgewählten Hilfsmittel – wie etwa Informationen über weitere Möglichkeiten beim Einsatz zusätzlicher Tastenkürzel.

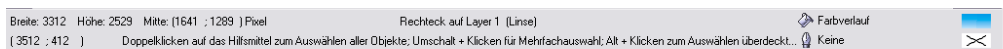


Abb. 1.9 Informationen in der Statusleiste

Vollständige Information ablesen

Wenn die Informationen zum Hilfsmittel nicht vollständig angezeigt werden, halten Sie einfach den Mauszeiger über die Beschreibung. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment dort verweilen, erscheint ein Hilfeschild mit dem vollständigen Text.

Die Anzeige der Statusleiste können Sie – ziemlich frei – nach Ihren Bedürfnissen anpassen. Rufen Sie dazu die Menüfunktion **EXTRAS/OPTIONEN** auf. Sie erreichen diese Funktion alternativ auch über die Tastenkombination **Strg + J**.

Im linken Bereich werden – hierarchisch sortiert – verschiedene Kategorien angeboten. Öffnen Sie mit einem Klick auf das Plussymbol die **ANPASSUNG**-Rubrik und wechseln Sie hier zur Kategorie **BEFEHLE**. Rufen Sie über das rechte Listenfeld die Option **STATUSLEISTE** auf. Dann werden verschiedene Funktionen in der Liste angezeigt, die für die Statusleiste verfügbar sind.

Insgesamt können Sie zwischen 14 verschiedenen Optionen wählen.

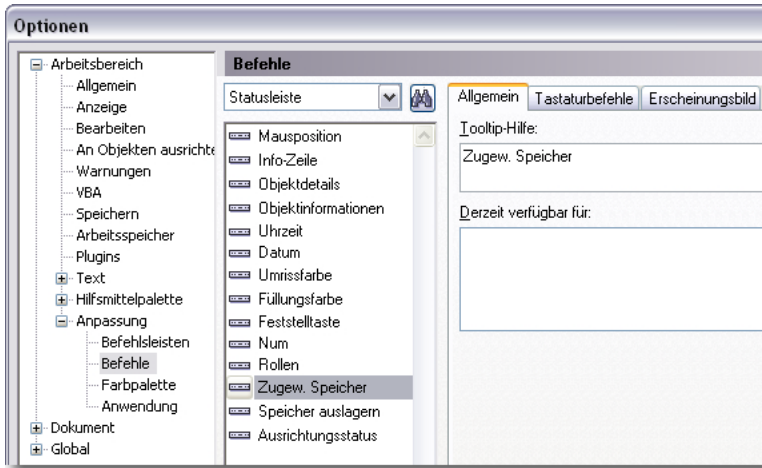


Abb. 1.10 Anpassen der Statusleiste

Um eine der vorhandenen Informationen auszuwählen, ziehen Sie einfach den betreffenden Eintrag mit gedrückter linker Maustaste auf die Position in der Statusleiste, an der er erscheinen soll. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der neue Eintrag eingefügt.

Sollen dagegen bestehende Einträge entfernt werden, klicken Sie den Eintrag an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste aus der Statusleiste heraus. Sie sehen dann ein x-Symbol. Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, wird dieser Eintrag aus der Statusleiste entfernt.

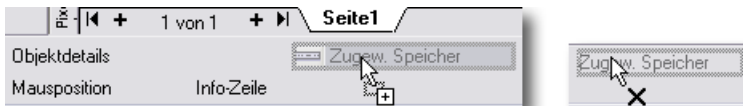


Abb. 1.11 Einfügen eines Eintrags und rechts das Symbol beim Entfernen

1.1.6 Arbeiten mit der Menüleiste

Wie üblich, ist am oberen Rand des Arbeitsbereichs die Menüleiste untergebracht. Es ist allerdings nicht unbedingt üblich, dass die Menüleiste auch als frei schwebende Leiste eingesetzt werden kann. Klicken Sie einfach einmal doppelt auf eine Stelle, an der sich kein Menüeintrag befindet – beispielsweise rechts neben dem letzten Menü. Die Leiste kann sogar in der Breite verändert werden. Verziehen Sie dazu eine der Kanten.

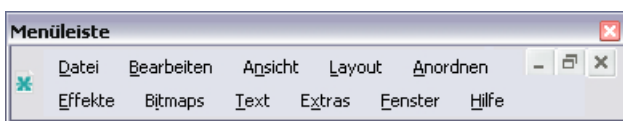


Abb. 1.12 Die frei schwebende Menüleiste

Ein Doppelklick auf die Kopfzeile verankert die Menüleiste wieder dort, wo sie hingehört. Der Nutzen einer frei schwebenden Menüleiste ist zwar nicht so recht erkennbar – aber immerhin: es funktioniert ...

In der Kopfzeile des Programms sehen Sie rechts neben der Programmbezeichnung den Namen der aktuellen Datei. Auch der Pfad, an dem die Datei zu finden ist, wird dort angezeigt. Bei neuen, leeren Dokumenten wird zunächst der Standarddateiname „Grafik1“ verwendet.

In den verschiedenen – thematisch sortierten – Menüs finden Sie Unmengen an Funktionen. Um die Funktionsvielfalt einigermaßen zu „bändigen“, werden verschiedene Funktionen zusammengefasst und in Untermenüs angeboten. Viele Symbole links neben den Einträgen erleichtern die Orientierung.

Werden dort Hakensymbole angezeigt, bedeutet dies, dass die betreffende Option aktiviert ist. Wird die Option deaktiviert, verschwindet das Hakensymbol. Gibt es zur betreffenden Funktion eine Tastenkombination, wird diese rechts neben dem Funktionseintrag aufgeführt.

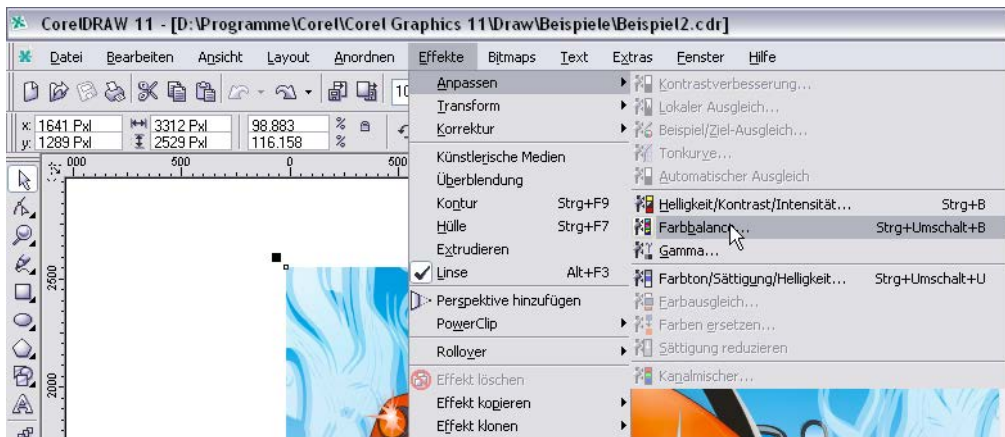


Abb. 1.13 Aufruf von Funktionen über das Menü

Auch Menüs können individuell über die **OPTIONEN**-Funktion angepasst werden. Verwenden Sie dazu die Kategorie **BENUTZERMENÜS** aus dem Listenfeld. Ziehen Sie auch hier den Eintrag einfach per Drag & Drop auf die gewünschte Position im Menü. Zum Anpassen der Menüs finden Sie jeweils Einträge in der Liste. Nach der Auswahl des betreffenden Menüs können Sie hier eigene Funktionen hinzufügen.

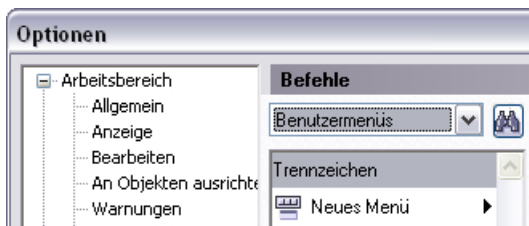


Abb. 1.14 Anpassen des Menüs

Nach dem Einfügen eines neuen Menüs können Sie dort per Drag & Drop beliebige Funktionen aus anderen Menüs oder aus den Symbolleisten einfügen. Vielleicht möchten Sie sich ja ein Menü mit den verschiedenen Grundformen anlegen – wie nachfolgend gezeigt.

Das Entfernen eines Eintrags funktioniert auf dieselbe Art wie bei der Statusleiste. Ziehen Sie den betreffenden Eintrag einfach per Drag & Drop aus dem Menü heraus und lassen Sie die linke Maustaste los, wenn das Kreuzsymbol zu sehen ist.

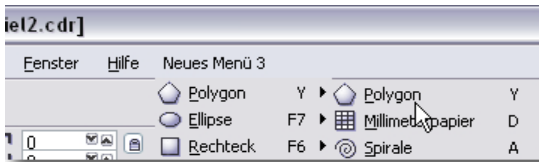


Abb. 1.15 Zusammenstellen eines neuen Menüs

1.1.7 Arbeiten mit den Symbolleisten

Unterhalb des Menüs sehen Sie standardmäßig zwei Symbolleisten. Über diese Symbolleisten haben Sie einen schnelleren Zugriff auf die Funktionen als über das Menü. Symbole kennzeichnen die jeweilige Funktion. In der oberen Symbolleiste werden Standardfunktionen – wie für das Öffnen und Speichern einer Datei oder das Einstellen der Ansichtsgröße – angeboten.

CorelDRAW bietet eine Vielzahl weiterer Symbolleisten an. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Symbolleiste. In einem Menü können Sie dann einstellen, welche der zusätzlichen Symbolleisten eingeblendet werden soll. Die aktivierten Symbolleisten sind mit einem Haken gekennzeichnet.

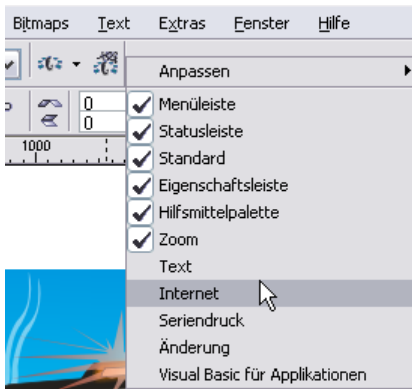


Abb. 1.16 Aktivieren weiterer Symbolleisten

Unter der Option **ANPASSEN** finden Sie Untermenüs, in denen zusätzliche Funktionen für die Symbolleisten angeboten werden. So können Sie hier beispielsweise die Größe der Symbole verändern oder Sie legen fest, dass zusätzlich zu den Symbolen auch Zusatzinformationen in Textform angezeigt werden.

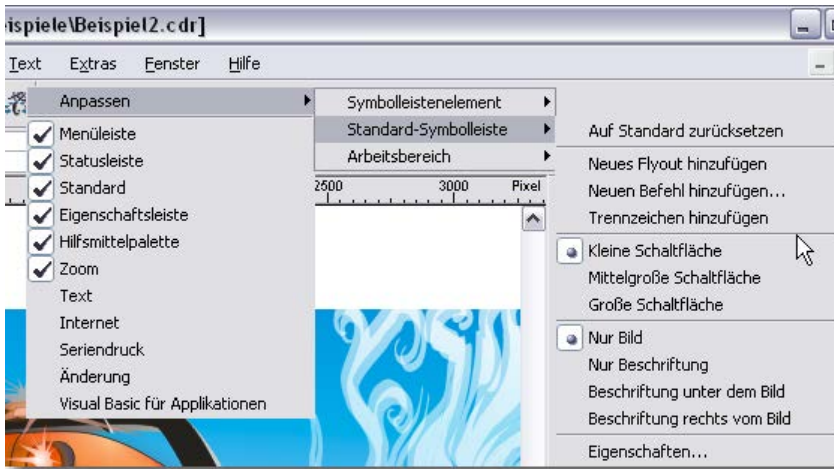


Abb. 1.17 Zusätzliche Optionen der Symbolleisten

Mit der **EIGENSCHAFTEN**-Funktion oder direkt über das **OPTIONEN**-Dialogfeld, das Sie ja bereits kennen gelernt haben, können Sie weitere Einstellungen in der Rubrik **ARBEITSBEREICH/ANPASSUNG/BEFEHLSLEISTEN** vornehmen.



Abb. 1.18 Anpassen der Optionen für die Symbolleisten

1.1.8 Die Eigenschaftsleiste – eine besondere Symbolleiste

Unter der Standard-Symbolleiste wird standardmäßig eine weitere Symbolleiste angezeigt: die so genannte Eigenschaftsleiste. Dies ist eine besondere Symbolleiste, da hier keine statischen Symbole angeboten werden. Der Inhalt dieser Symbolleiste ändert sich, je nachdem welches der Hilfsmittel Sie aufgerufen haben.

So werden nur diejenigen Funktionen angeboten, die speziell für das aktive Hilfsmittel benötigt werden. Bei einigen Hilfsmitteln erscheinen so nur einige wenige – bei anderen Hilfsmitteln dagegen sehr viele – Funktionen.

Jede Symbolleiste kann auch als frei schwebende Symbolleiste irgendwo auf der Arbeitsfläche platziert werden. Ziehen Sie sie dazu einfach mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position oder klicken Sie alternativ dazu doppelt auf eine Stelle, an der sich keine Schaltfläche befindet. Ein Doppelklick auf die Titelzeile dockt dann die Eigenschaftsleiste wieder an der Standardposition an. Frei schwebende Symbolleisten können an den Kanten frei skaliert werden.

Wenn kein Objekt markiert wurde, werden in der Eigenschaftsleiste die Funktionen für die Seiteneinstellung angezeigt. Außerdem gibt es rechts Funktionen zum Ausrichten an den Hilfslinien oder am Gitter.

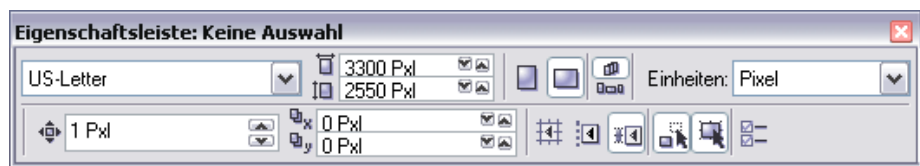


Abb. 1.19 Die Funktionen der Eigenschaftsleiste, wenn kein Objekt markiert wurde

1.1.9 Die Hilfsmittelleiste

Eine weitere Symbolleiste finden Sie am linken Rand des Arbeitsbereichs – sie ist ebenfalls etwas „Besonderes“. In der so genannten Hilfsmittelleiste werden die Werkzeuge von CorelDRAW bereitgestellt.

Da auch hier sehr viele verschiedene Werkzeuge vorhanden sind, werden einige in Flyout-Menüs angeboten, die Sie mit einem Klick auf den Pfeil unten rechts auf der Schaltfläche öffnen können. Ein solches Flyout-Menü sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet.

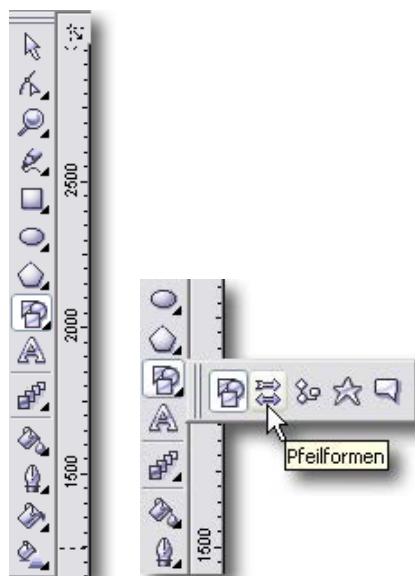


Abb. 1.20 Die Hilfsmittelleiste mit einem Flyout-Menü (rechts)

1.2 Die Bedienelemente von CorelDRAW einsetzen

Nun kennen Sie die verschiedenen Bereiche der Arbeitsoberfläche. Als Nächstes wollen wir Ihnen einige wichtige Bedienelemente vorstellen. CorelDRAW ist nämlich auf sehr vielseitige Art und Weise zu bedienen.

1.2.1 Drag & Drop-Funktionen einsetzen

Viele Aufgaben können Sie in CorelDRAW interaktiv erledigen. Daher kommt dem Mauszeigersymbol eine besondere Bedeutung zu. Es symbolisiert stets, welche Aufgabe Sie per Drag & Drop erledigen können. So können Füllungen – auch bei Verläufen – einfach mit Mausektionen zugewiesen werden. Sie können zwar Dialogfelder aufrufen, um dort Einstellungen vorzunehmen – Sie müssen es aber nicht.

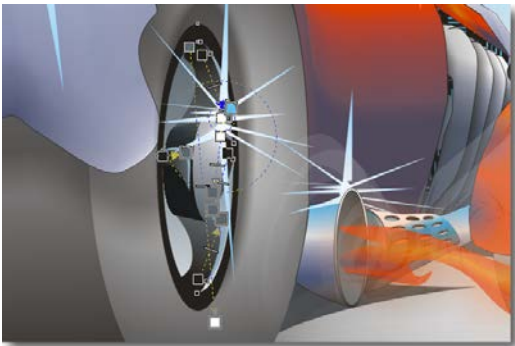


Abb. 1.21 Farbfelder markieren die verwendeten Verlaufsfarben

Das Ändern der Farbfelder ist ganz einfach: Markieren Sie das gewünschte Objekt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung. Ziehen Sie dann die gewünschte Farbe mit gedrückter linker Maustaste aus der Farbpalette auf das betreffende Farbfeld. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Verlauf angepasst.

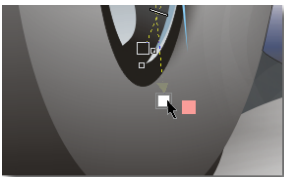


Abb. 1.22 Ändern von Farbfeldern per Drag & Drop

Die Mauszeigerform beachten

Beachten Sie beim Zuweisen einer Farbe das Mauszeigersymbol. Wenn Sie beispielsweise ein offenes Quadrat sehen, wird die Konturfarbe des Objekts verändert. Ist ein Papier-symbol zu sehen, erfolgt keine Veränderung eines Objekts. Dann werden nämlich die Standardeinstellungen angepasst.

1.2.2 Schneller arbeiten dank Kontextmenü

Der Weg des Funktionsaufrufs über das Menü oder die Symbolleisten ist oft für einen flüssigen Arbeitsablauf zu langsam. Daher sollten Sie einmal den Aufruf über das Kontextmenü ausprobieren. Je nachdem, welchen Objekttyp Sie mit der rechten Maustaste anklicken, werden in dem Menü unterschiedliche Funktionen angeboten.

So werden beispielsweise beim Markieren einer Gruppe mit dem Auswahl-Hilfsmittel im Kontextmenü Optionen zum Aufheben der Gruppierung oder zur Positionierung innerhalb des Objektstapels angeboten. Die jeweils wichtigsten Optionen werden hier angeboten – oft ist die gesuchte Funktion darunter zu finden.



Abb. 1.23 Im Kontextmenü sind die wichtigsten Funktionen aufgelistet

1.2.3 Numerisch exakt arbeiten

Wenn Sie professionell arbeiten, wird es oft vorkommen, dass Sie numerisch präzise arbeiten müssen. Bei den Drag & Drop-Aktionen arbeiten Sie „pi mal Auge“. Transformierungen oder das Positionieren von Objekten können Sie aber sehr gut mit den Eingabefeldern der Eigenschaftsleiste erledigen.

Tippen Sie einfach nach der Auswahl des betreffenden Objekts die gewünschten Werte in die Felder ein oder verwenden Sie zum Ändern des Wertes die Pfeile rechts neben dem Eingabefeld – diese Option wird allerdings nicht bei allen Eingabefeldern angeboten.

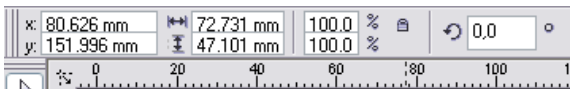


Abb. 1.24 Transformationen über die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste

Wenn die Proportion von Objekten beim Transformieren erhalten bleiben soll, muss das Schloss-Symbol in der Eigenschaftsleiste arretiert sein. Klicken Sie auf die Schaltfläche, wenn Objekte frei transformiert werden sollen.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, sämtliche Transformationen über ein Andockfenster zu erledigen. Hier stehen Ihnen erweiterte Optionen zur Verfügung. Rufen Sie beispielsweise die Funktion **ANORDNEN/ÄNDERUNGEN/POSITION** auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg+F7** erreichen. Über die oberen fünf Schaltflächen können Sie zwischen den verschiedenen Transformationsarten wählen. So können Sie unter anderem markierte Objekte verschieben, drehen, neigen oder auch spiegeln.

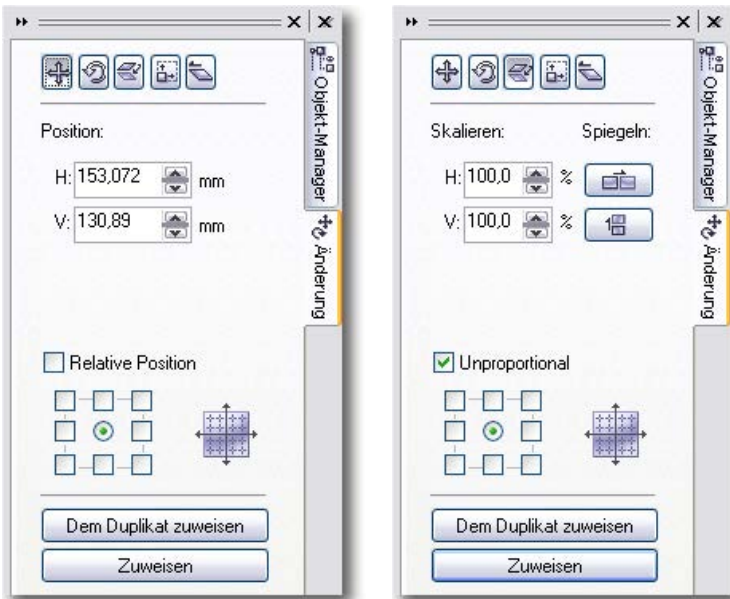


Abb. 1.25 Optionen zum Positionieren (links) und Skalieren (rechts)

Bedeutende Optionen

Nützlich und wichtig ist die Option **RELATIVE POSITION**. Damit bestimmen Sie, ob die Positionierung im Verhältnis zur Seite oder zur aktuellen Position vorgenommen werden soll. Aktivieren Sie die Option, wenn Sie das markierte Objekt um ein bestimmtes Maß verschieben wollen. Beim Skalieren wird hier die Funktion **UNPROPORTIONAL** angeboten. Ist diese Option deaktiviert, wird bei der Transformation das bestehende Seitenverhältnis beibehalten. Dies ist wichtig, wenn Objekte nicht „verzerrt“ werden sollen.

1.2.4 Mit Dialogfeldern arbeiten

Nicht immer können alle Optionen in der Eigenschaftsleiste eingestellt werden. Sind umfangreichere Einstellungen nötig, werden sie in Dialogfeldern zusammengefasst. Der Aufruf der Dialogfelder ist auch dann sinnvoll, wenn die Einstellungen numerisch exakt vorgenommen werden. So wird beispielsweise im **FARBVERLAUF**-Dialogfeld die numerische Angabe des Winkels oder die Einstellung des Randabstands angeboten. Sie rufen das nachfolgend gezeigte Dialogfeld über die zweite Schaltfläche des Füllung-Flyout-Menüs auf. Alternativ dazu können Sie auch das Tastenkürzel **F11** verwenden.

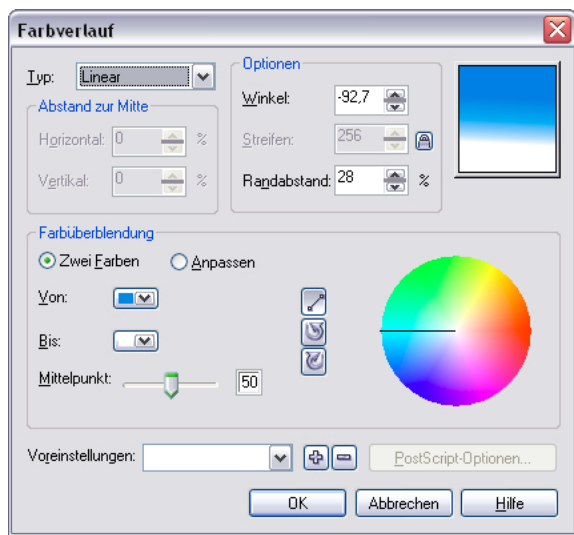


Abb. 1.26 Das Farbverlauf-Dialogfeld

In den Dialogfeldern werden verschiedene Bedienelemente eingesetzt. Viele davon arbeiten mit Vorschaubildern. So können beispielsweise bei der **MUSTERFÜLLUNG** Listenfelder aufgeklappt werden, in denen Miniaturbilder die Auswahl erleichtern. Dies sehen Sie in der folgenden Abbildung. Gleiches gilt auch für die Auswahl einer Farbe. Hier wird mit einem Klick auf das Pfeilsymbol ebenfalls ein Listenfeld aufgeklappt.

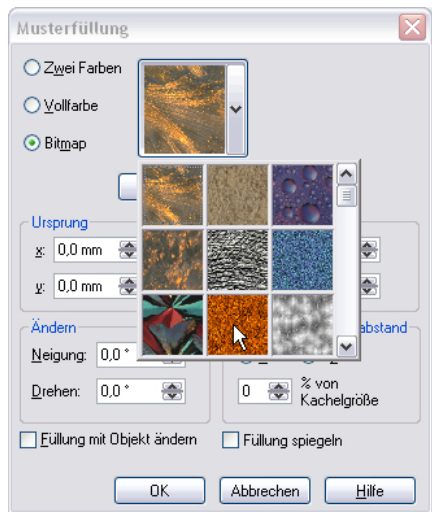


Abb. 1.27 Auswahl über Listenfelder

Bei den Eingabefeldern in den Dialogfeldern finden Sie rechts meist zwei Pfeile vor, mit denen Sie die Werte erhöhen oder reduzieren können.

Klicken Sie zwischen die Pfeile, um dann mit gedrückter linker Maustaste die Werte durch Verziehen des Mauszeigers zu ändern.

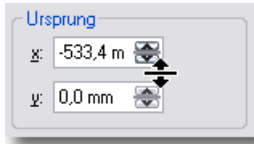


Abb. 1.28 Ändern der Werte per Drag & Drop

Bei welcher Funktion ein Dialogfeld angeboten wird, erkennen Sie übrigens an den drei Punkten hinter dem Eintrag im Menü. So wird beispielsweise beim Aufruf der Menüfunktion **EXTRAS/FARBVERWALTUNG** ein Dialogfeld geöffnet.



Abb. 1.29 Hier wird ein Dialogfeld geöffnet

Zur besseren Übersichtlichkeit werden bei einigen Dialogfeldern die Optionen auf verschiedenen Registerkarten untergebracht – zum Beispiel bei der Funktion **TEXT/TEXT FORMATIEREN**.



Abb. 1.30 In diesem Dialogfeld werden Registerkarten eingesetzt

Sie können übrigens auch mit der Tastenkombination **Strg + Tab** zwischen den Registerkarten wechseln. Mit der **Strg + F4**-Taste wechseln Sie zum nächsten Optionsfeld im Dialogfeld.

1.2.5 Erweiterte Optionen aufrufen

In CorelDRAW können Sie so ziemlich alles anpassen, was anzupassen ist. Einige Möglichkeiten sind dabei leichter umzusetzen, als zunächst erkennbar ist. So können Sie beispielsweise die Funktion **EXTRAS/OPTIONEN** aufrufen, die Sie alternativ auch mit der Tastenkombination **[Strg] + [J]** erreichen.

Im folgenden Dialogfeld sind alle verfügbaren Anpassungsmöglichkeiten aufgelistet – das sind eine ganze Menge. Dabei wird unterschieden, ob die Anpassung für den **ARBEITSBEREICH**, das **DOKUMENT** oder **GLOBAL** gelten soll. Die Rubriken sind hierarchisch aufgebaut – so wie Sie es vom Windows-Explorer kennen. Ein Klick auf das Plussymbol vor dem Eintrag öffnet oder schließt die betreffende Rubrik.

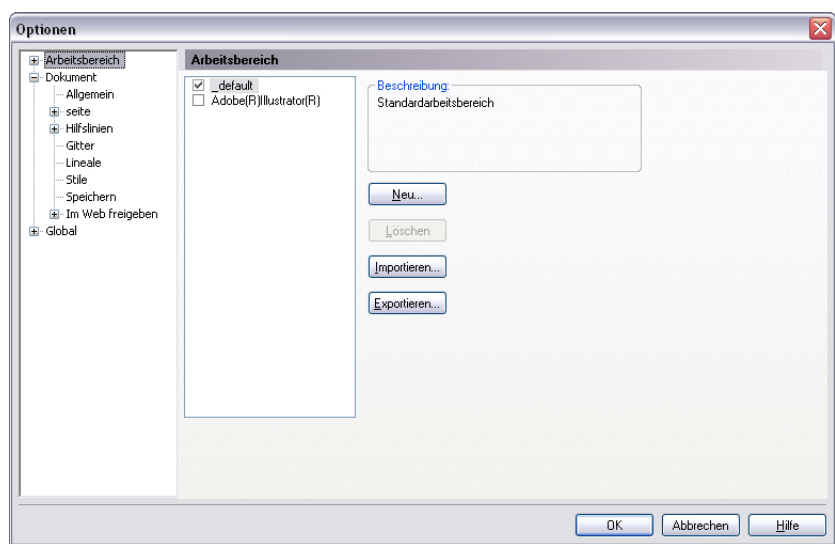


Abb. 1.31 Optionen zur Anpassung des Arbeitsbereichs

Wenn Sie Einstellungen ändern, können Sie diese auch für neue Dokumente oder neue Arbeitssitzungen verfügbar machen. Speichern Sie dazu einfach den Arbeitsbereich über die zuvor gezeigten Optionen.

Der Arbeitsbereich kann auch vollständig umgestaltet werden. Falls Sie beispielsweise mit dem Adobe Illustrator gearbeitet haben, kann der zweite Eintrag, den Sie in der vorherigen Abbildung sahen, aktiviert werden.

Wenn Sie diese Option aktiviert haben, wird alles angepasst. Sogar die Menüs werden umbenannt und umsortiert. Auch die Menüeinträge werden so verschoben, dass es Umsteiger des Konkurrenz-Grafikprogramms besonders leicht haben. Sogar die Hilfsmittelleiste wird umsortiert und so angezeigt, wie es beim Adobe Illustrator der Fall ist. Die veränderte Arbeitsoberfläche mit den geänderten Menüs sehen Sie in der folgenden Abbildung. Wir ersparen uns hier allerdings die Bewertung, ob diese Option sinnvoller oder die eigentliche CorelDRAW-Bedienung geeigneter ist ...

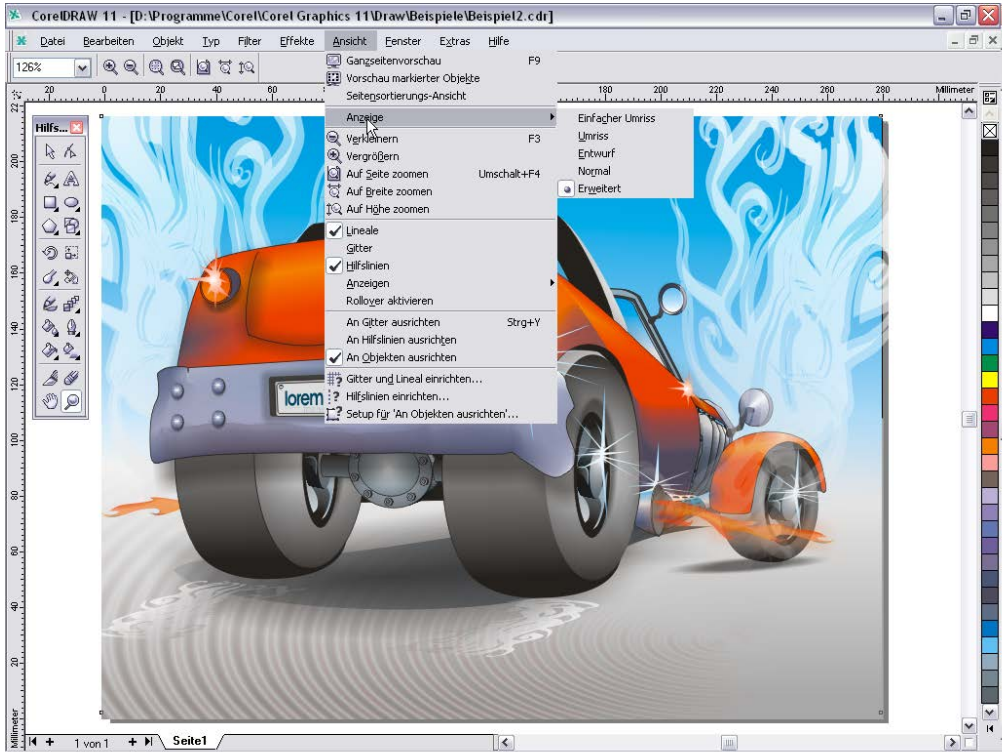


Abb. 1.32 CorelDRAW à la Adobe Illustrator

Gelegentlich kann es mühsam sein, den richtigen Eintrag in den umfangreichen Rubriken des **OPTIONEN**-Dialogfelds zu finden. Daher ist es praktisch, dass einige Bereiche direkt „angesprungen“ werden können. Sollen beispielsweise die Optionen des Polygon-Hilfsmittels angepasst werden, klicken Sie einfach doppelt auf das Hilfsmittel. Sie wechseln dann gleich zur passenden Rubrik im Dialogfeld. Diese Option ist für verschiedene Hilfsmittel verfügbar. Probieren Sie einfach einmal einen Doppelklick aus!

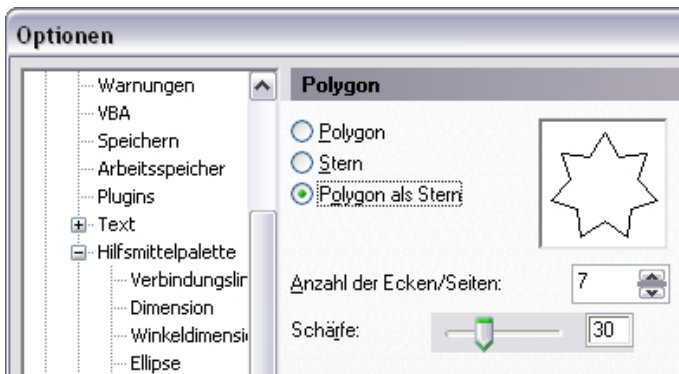


Abb. 1.33 Optionen des Polygon-Hilfsmittels

1.2.6 Mit Andockfenstern arbeiten

Ein weiteres Bedienelement wurde schon kurz angesprochen: die Andockfenster. Seit einigen Versionen wird ihre Funktionalität stetig weiter optimiert und es kommen immer mehr Andockfenster dazu.

Die verfügbaren Andockfenster sind im Menü **FENSTER/ANDOCKFENSTER** aufgelistet. Sie sind nach verschiedenen Themen gegliedert. Sind Andockfenster bereits aktiviert, kennzeichnet dies ein Haken vor dem Menüeintrag. Einige der Andockfenster können Sie alternativ dazu auch über Tastenkombinationen aufrufen. Sie finden die entsprechenden Tastenkürzel hinter den Einträgen im Menü.

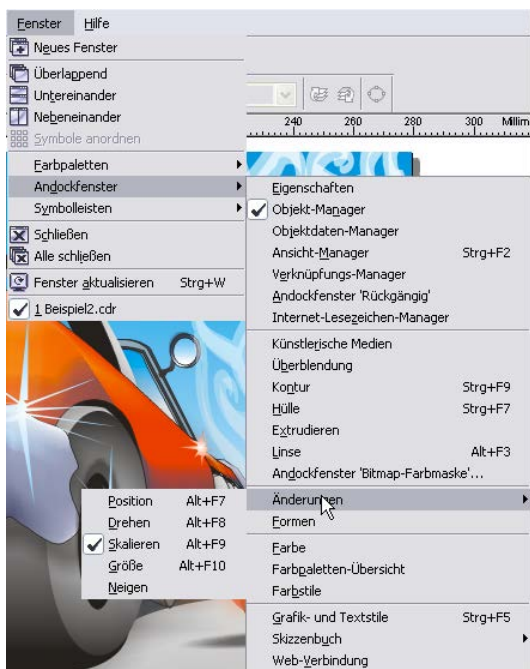


Abb. 1.34 Die verfügbaren Andockfenster

Der Vorteil der Andockfenster besteht darin, dass die Funktionen in einem Fenster angeboten werden, das bei Bedarf mit einem einfachen Mausklick auf- und auch wieder zugeklappt werden kann. Im zugeklappten Zustand wird so nur wenig Platz des Arbeitsbereichs beansprucht.

Standardmäßig werden die Andockfenster am rechten Rand des Arbeitsbereichs platziert. Es ist auch möglich, die Fenster am linken Rand zu platzieren. Dafür gibt es allerdings wenig Sinn – belassen Sie die Fenster ruhig in der Standardposition.

Ist das Andockfenster zugeklappt, ist nur eine schmale Registerkarte zu sehen. Sind mehrere Andockfenster aktiviert, werden weitere Registerkarten angezeigt. Ein Klick auf die entsprechende Registerkarte öffnet das betreffende Andockfenster. Das aktuell aktive Andockfenster wird hervorgehoben angezeigt. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung – dort ist das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** aktiv.

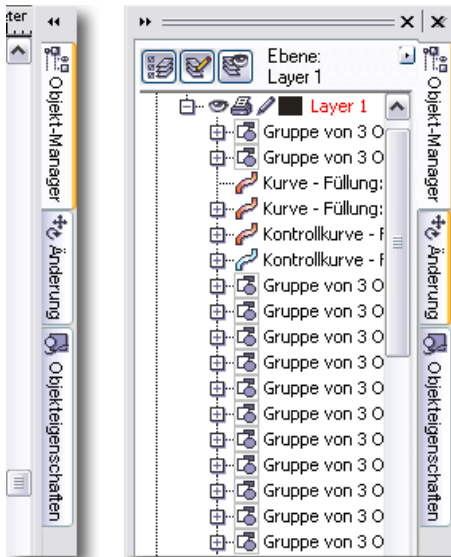


Abb. 1.35 Die Andockfenster – rechts im aufgeklappten Zustand

Die Breite des aufgeklappten Andockfensters können Sie durch Verziehen der linken Kante anpassen. Ziehen Sie den Steg mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Breite. Dabei gibt es keine Beschränkung. Theoretisch könnten Sie das Fenster bis zur linken Kante des Arbeitsbereichs aufziehen, was natürlich nicht allzu viel Sinn ergibt.

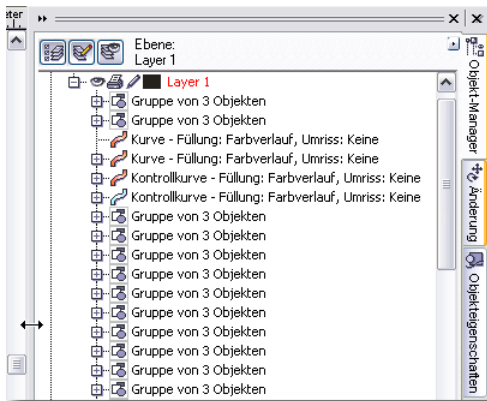


Abb. 1.36 Verbreitern des Andockfensters

Während das Andockfenster geöffnet ist, werden übrigens unter Umständen Teile des Dokuments verdeckt, da die Darstellungsgröße nicht verändert wird. Das Andockfenster klappt einfach „über“ dem Dokument auf. Wenn Sie mehrere Andockfenster aktiviert haben, können Sie auch mehrere Fenster gleichzeitig anzeigen. So ist beispielsweise eine Anordnung neben- oder untereinander möglich – wobei die erste Variante natürlich nicht unbedingt sinnvoll ist, da dann schnell vom Dokument gar nichts mehr zu sehen ist.

- 1 Am leichtesten erledigen Sie dies, indem Sie die Registerkarte eines Andockfensters anklicken und das Andockfenster mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche ziehen. Andockfenster können nämlich auch als frei schwebende Fenster verwendet werden.



Abb. 1.37 Andockfenster können auch eigenständige Fenster sein

- 2 Als frei schwebende Fenster weisen die Andockfenster eine Besonderheit auf: Sie können nämlich „aufgerollt“ werden – ein Relikt aus früheren CorelDRAW-Versionen als es noch die so genannten Rollup-Fenster gab.

Klicken Sie dazu auf den nach oben zeigenden Pfeil oben rechts in der Kopfzeile des Fensters. Nach dem Anklicken bleibt nur noch ein schmaler Streifen übrig, der wenig Platz auf der Arbeitsfläche benötigt.



Abb. 1.38 Ein aufgerolltes Andockfenster

- 3 Um das Andockfenster nun wieder in die bestehenden Andockfenster zu integrieren, klicken Sie es in der Kopfzeile an und ziehen es mit gedrückter linker Maustaste auf die nachfolgend gezeigte Position. Wichtig ist, dass Sie dort als Markierung einen kräftigen grauen Strich sehen.



Abb. 1.39 Zusammenführen der Andockfenster

- 4 Die Größe des integrierten Andockfensters können Sie anpassen, indem Sie den unteren Steg greifen und mit gedrückter linker Maustaste nach unten ziehen, bis die gewünschte neue Größe erreicht ist.

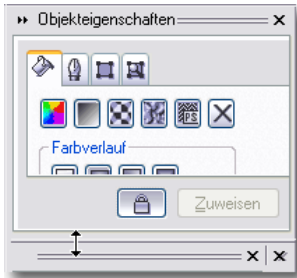


Abb. 1.40 Vergrößern des Andockfensters

- 5 Bei dieser Kombination der Andockfenster müssen Sie beachten, dass die Bedienelemente alle erreichbar bleiben, da ein Scrollen zu verdeckten Bedienelementen nicht möglich ist. So fehlen nachfolgend beispielsweise im unteren Andockfenster Bedienelemente. Daher ist diese Kombination eher ungeeignet.



Abb. 1.41 Kombinierte Andockfenster

1.2.7 Neue Farbpaletten laden

Die Farbpalette, die Sie am rechten Rand des Arbeitsbereichs sehen, enthält Standardfarben. CorelDRAW liefert aber eine große Anzahl verschiedener Farbpaletten für unterschiedliche Aufgabenstellungen mit. Sie können auch mehrere Farbpaletten gleichzeitig öffnen, um so auf verschiedene Farbbestände Zugriff zu haben. Im Menü **FENSTER/FARBPALETTEN** werden diverse Farbpaletten angeboten. Wenn Sie in diesem Menü die Funktion **FARBPALETTEN-ÜBERSICHT** aufrufen, werden die Bestände in einem Andockfenster bereitgestellt. Der Haken in dem Kasten vor dem Eintrag zeigt an, ob die Farbpalette aktiviert ist.

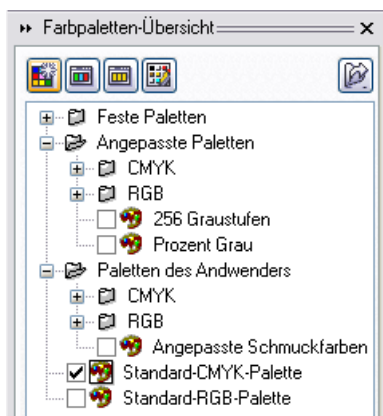


Abb. 1.42 Die mitgelieferten Farbbestände

In der Kategorie **FESTE PALETTEN** finden Sie diverse Farbbestände, die von Druckereien eingesetzt werden – beispielsweise der in Deutschland oft verwendete HKS-Standard. Dabei werden auch Paletten für die verschiedenen Papiersorten angeboten. HKS N und HKS K sind zwei Beispiele. Sie sehen nachfolgend, dass die Farben der zweiten Variante leuchtender sind. Das liegt daran, dass sich HKS K auf Kunstdruckpapier bezieht, auf dem die Farben mehr leuchten, als auf mattem Papier. Halten Sie den Mauszeiger einen Moment über eines der Farbfelder, wird der Name der Farbe in einem Schildchen angezeigt.

Die Farbpaletten können an allen Seiten des Arbeitsbereichs andockt werden oder als frei schwebendes Fenster eingesetzt werden, wie es die folgende Abbildung zeigt. Die frei schwebenden Fenster können skaliert werden. Verziehen Sie dazu die Kanten mit gedrückter linker Maustaste.

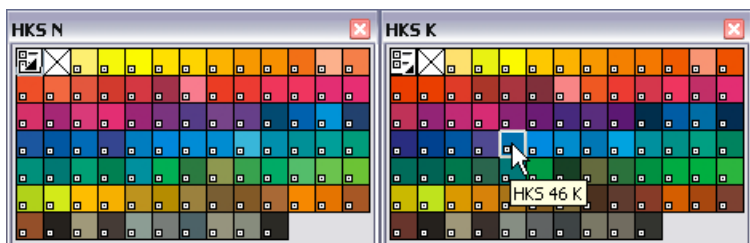


Abb. 1.43 Zwei Farbpaletten – rechts für Kunstdruckpapier

In der Rubrik **ANGEPASSTE PALETTEN** werden zu verschiedenen Themen Farbzusammenstellungen angeboten. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie Haut- oder Erdfarben benötigen. Aber auch weniger nützliche Farbzusammenstellungen – wie etwa zum Thema **SÜßIGKEITEN** – finden Sie dort. Alle Farben werden jeweils für den RGB- und den CMYK-Farbmodus bereitgestellt.

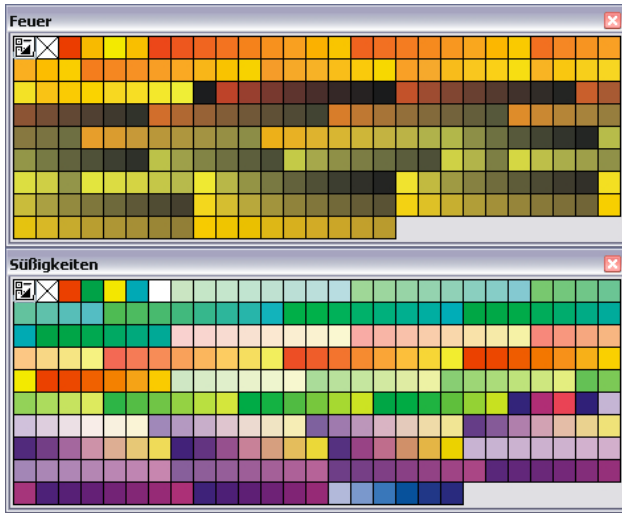


Abb. 1.44 Zwei Farbpaletten aus der Rubrik Angepasste Paletten

In der Rubrik **SONSTIGES** fanden wir ebenfalls zwei interessante Paletten mit den Bezeichnungen **METALLISCH** und **PASTELLE**. Die metallisch wirkenden Farben bestehen aus Grautönen mit einem leichten Farbstich – bei den Pastellfarben haben die Farbtöne eine geringe Sättigung. In diesen Farbpaletten sind deutlich mehr Farbtöne enthalten als in den zuvor gezeigten.

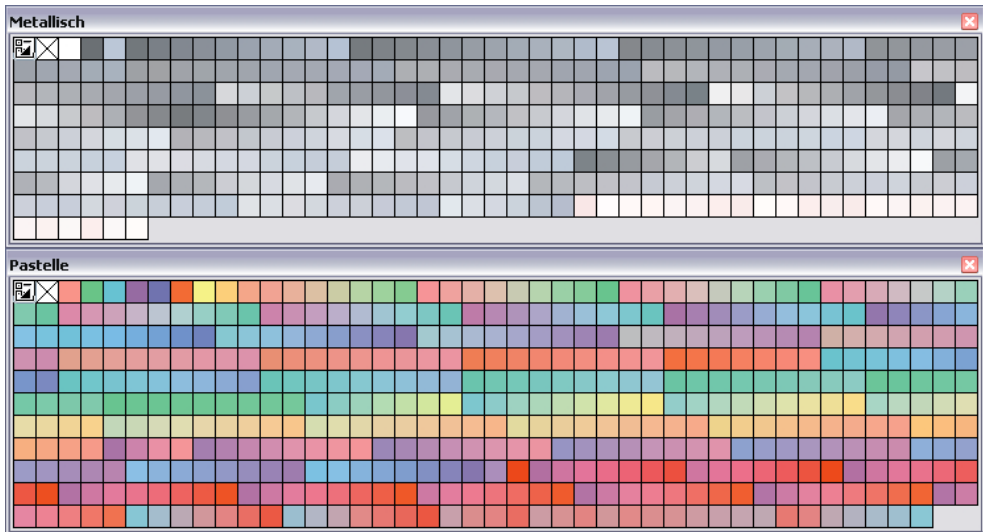


Abb. 1.45 Zwei weitere interessante Farbpaletten

1.3 Die Farbverwaltung aktivieren

Wenn Sie farbige Vorlagen gestalten, müssen Sie beachten, dass es einen gravierenden Unterschied zwischen der Anzeige auf dem Bildschirm und dem Druckergebnis gibt. Beide Verfahren arbeiten nämlich mit unterschiedlichen Farbmischungen. Bei der Darstellung auf dem Monitor wird die so genannte subtraktive Farbmischung verwendet. Hier ergeben die Leuchtdioden, die in den Grundfarben **R**ot, **G**rün und **B**lau gemischt werden, Weiß. Sind alle leuchtenden Dioden dunkel, ergibt sich Schwarz.

Beim Druck funktioniert die Farbmischung genau andersherum: Bei dieser additiven Farbmischung ergeben die drei Druckfarben **C**yan, **M**agenta und **Y**ellow Schwarz, wenn Sie übereinander gedruckt werden. Da sich in der Praxis dabei eher ein „schmutziges“ Braun ergibt, hat man einen weiteren „Farbton“ dazugenommen: Schwarz, das den Kontrast regelt. Dieses CMYK-Farbmodell haben Sie ja schon kurz kennen gelernt.

Das Problem, das sich durch die Unterschiede des RGB- und CMYK-Farbmodells ergibt, besteht darin, dass nicht alle Farben in beiden Farbmodellen vorhanden sind. Gestalten Sie eine Grafik mit Farben des RGB-Farbmodells, die nicht im CMYK-Farbmodell enthalten sind, werden diese umgewandelt. Dabei kann es unter Umständen zu gravierenden Unterschieden kommen. So wird beispielsweise auf einmal aus einem strahlend blauen Himmel ein eher mattes Blau. Das liegt daran, dass die kräftigen Farbtöne Blau, Rot und Grün nicht im CMYK-Farbmodell enthalten sind.

Natürlich bietet Ihnen CorelDRAW Funktionen an, um vor Überraschungen bei der Umwandlung gefeit zu sein. Die Druckfarben, die dabei entstehen, können nämlich vorher bei der Bildschirmanzeige simuliert werden. Rufen Sie zum Öffnen des folgenden Dialogfelds die Funktion [EXTRAS/FARBVERWALTUNG](#) auf.

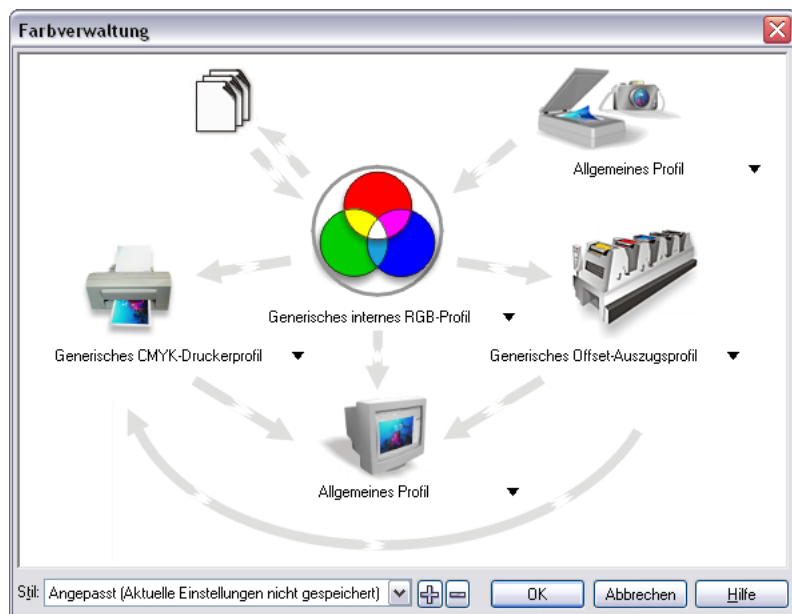


Abb. 1.46 Kalibrieren des Bildschirms

In dem Dialogfeld können Sie angeben, welche Ein- und Ausgabegeräte auf den Bildschirm abgeglichen werden sollen. Kalibrieren nennt das der Fachmann. Je nach verwendeten Modellen sind unterschiedliche Anpassungen notwendig. Über den Pfeil unter den Symbolen können Sie ein Menü öffnen.

Hier werden passende Profile für diejenigen Geräte angeboten, die CorelDRAW bei der Installation erkannt hat. Die Profile enthalten die Daten für die Umwandlung vom RGB- in das CMYK-Farbmodell. Sollte der Hersteller Ihres Ausgabegeräts Profile mitgeliefert haben, können diese von hier aus geladen werden. Falls Ihr Drucker nicht erkannt wurde, können Sie alternativ die Option **GENERISCHES CMYK-DRUCKERPROFIL** laden, bei der Standardwerte verwendet werden. Um die Simulation für das Ausgabegerät zu aktivieren, klicken Sie auf den Pfeil – er wird dann nicht mehr unterbrochen dargestellt.

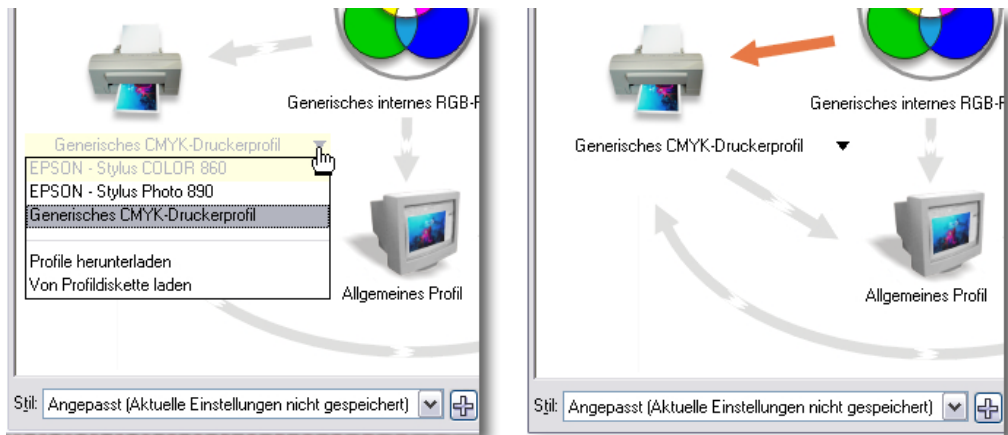


Abb. 1.47 Auswahl eines Profils und die Aktivierung (rechts)

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Pfeil halten, wird in einem Schild angezeigt, welche Option Sie mit einem Klick auf den Pfeil aktivieren. So simuliert nachfolgend der Bildschirm die Ausgabe auf einem Tintenstrahldrucker. Stellen Sie auf dieselbe Art beispielsweise den Monitortyp ein. Die Symbole sind alle selbsterklärend. Zusätzlich werden auch Eingabegeräte wie beispielsweise Scanner unterstützt.

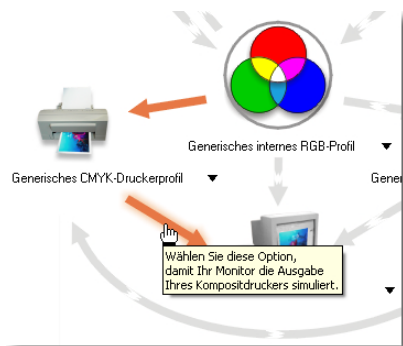


Abb. 1.48 Aktivieren der Bildschirmpkalibrierung

Wahl der passenden Farbpalette

Sie umgehen bei der Konstruktion von Vektorgrafiken das Kalibrierungsproblem am leichtesten, wenn Sie nur Farben aus den angebotenen CMYK-Farbpaletten verwenden. Bei Digitalkamerafotos – die im RGB-Modus vorliegen – kommen Sie natürlich um die Optionen der Farbverwaltung nicht herum.

Symbole der Farbkonvertierung

Wenn Sie die Farbe aus irgendeinem Grund doch aus der Palette der RGB-Farben auswählen, erhalten Sie ebenfalls Unterstützung durch CorelDRAW. Stellen Sie im Füllung-Dialogfeld eine Farbe ein, die im CMYK-Farbraum nicht enthalten ist, sehen Sie links neben dem Vorschaubild – mit der Bezeichnung **NEU** – die Farbe, die bei der automatischen Umwandlung verwendet wird. Mit einem Klick auf diese Alternativfarbe können Sie diese zur aktuellen Farbe machen. Sie sehen im folgenden Dialogfeld, dass die Unterschiede recht gravierend sein können.

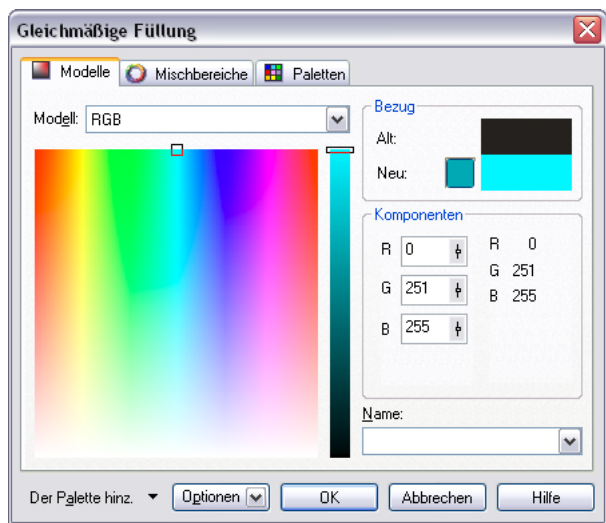


Abb. 1.49 Vorschlag einer Alternativfarbe

Wobei ..., wenn Sie die letzten Absätze aufmerksam gelesen haben, haben Sie es natürlich bemerkt: Die vorherige Abbildung kann den Unterschied natürlich nicht korrekt wiedergeben. Schließlich erfolgt der Druck dieses Buchs ja ebenfalls im CMYK-Farbraum. So wurde selbstverständlich auch das Vorschaubild konvertiert. Logisch, nicht wahr ;–)

Um zu erkennen, welche Bereiche im CMYK-Farbraum nicht vorhanden sind, können Sie den so genannten Gamut-Alarm einschalten. Dann werden alle „nicht-druckbaren“ Farben mit einer Leuchtfarbe markiert. Sie können den Gamut-Alarm im Füllung-Dialogfeld über die **OPTIONEN**-Schaltfläche aktivieren. Sie sehen nachfolgend in der linken Abbildung, dass bei voller Farbsättigung große Bereiche des Farbspektrums nicht verwendet werden können. Wird die Sättigung reduziert, verkleinert sich die markierte Fläche drastisch.

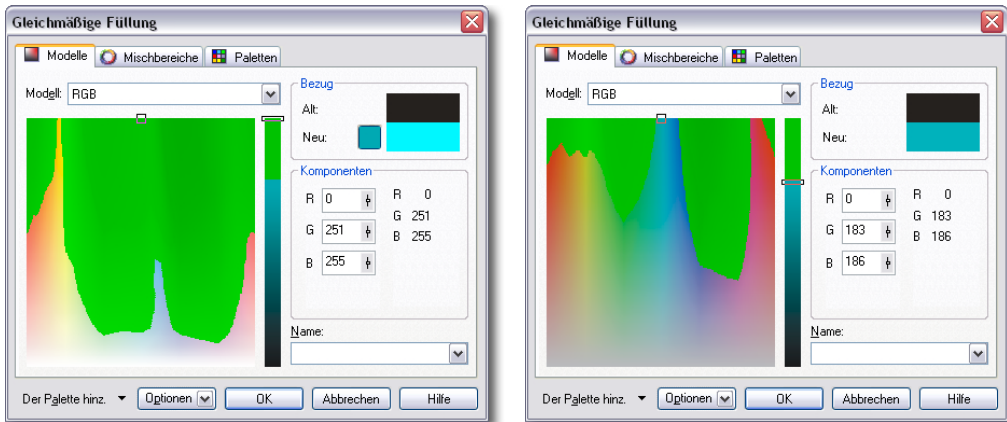


Abb. 1.50 Die grüne Farbe kennzeichnet die nicht-druckbaren Farben

1.4 Die richtige Ansicht wählen

CorelDRAW bietet verschiedene Optionen zur Ansichtsqualität und -größe an. Die Darstellungsgröße können Sie über das Zoom-Listenfeld in der Standard-Symbolleiste einstellen. Beachten Sie hier die ersten Optionen, die das Dokument auf die Seite einpassen. Ist unter den vorgegebenen Zoom-Werten der gewünschte Wert nicht vorhanden, tippen Sie die Größe einfach in das Eingabefeld ein.

Interessante Ansichts-Optionen finden Sie im Menü **ANSICHT**. Die ersten fünf Einträge regeln dabei die Qualität der Darstellung. Im Normalfall werden Sie hier die Option **ERWEITERT** einstellen, die mithilfe des Anti-Aliasing dafür sorgt, dass auch schräge Linien ohne hässliche „Treppeneffekte“ angezeigt werden.

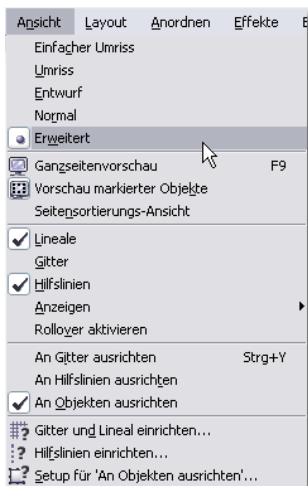


Abb. 1.51 Verschiedene Ansichts-Optionen

Je höher die verwendete Darstellungsqualität ist, umso länger dauert der Bildschirmaufbau. Bei den aktuellen Rechnern sollte sich dies nicht negativ auswirken. Falls doch, können Sie ja beispielsweise einmal die **UMRISS**-Option ausprobieren. In diesem Modus wird zum einen kein Anti-Aliasing verwendet und zum anderen werden Farbverläufe nicht angezeigt.

Falls Sie wissen wollen, wie komplex Vektorgrafiken aufgebaut sind, stellen Sie einmal scherzes- halber die Option **EINFACHER UMRISS** ein, bei der auch alle Füllungen und Effekte ausgeblendet werden. Übrig bleiben lediglich die Umrisslinien aller Objekte. Sie sehen nachfolgend unser Beispieldokument – ganz schön unübersichtlich, nicht wahr?

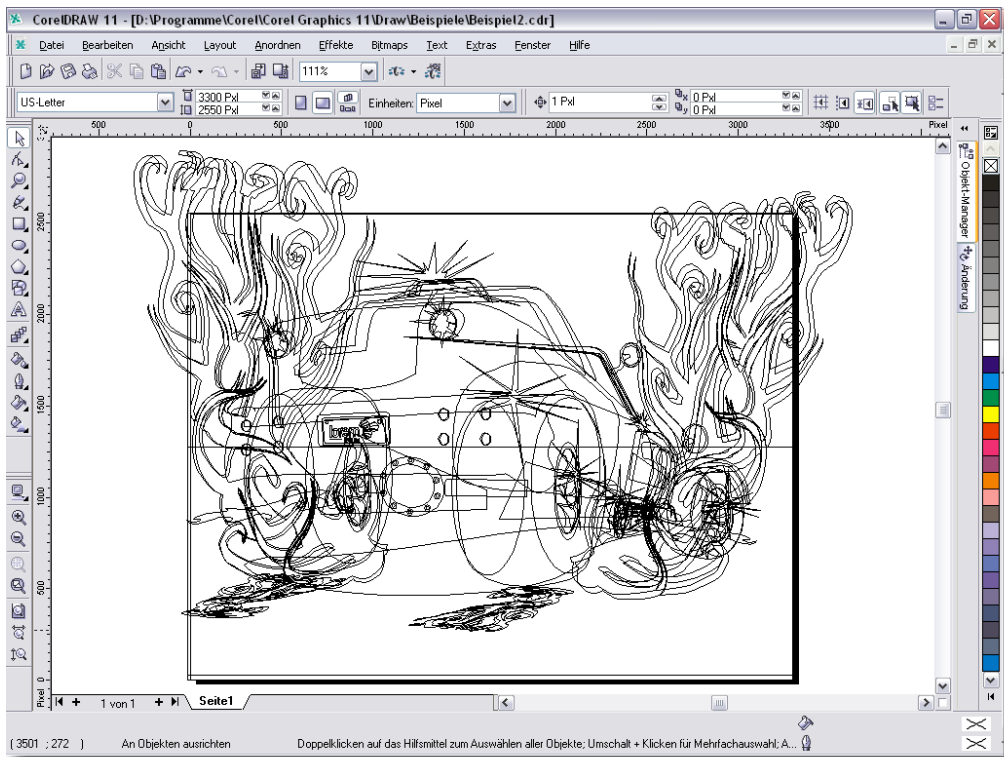


Abb. 1.52 Das Beispieldokument im Ansicht-Modus Einfacher Umriss

Neutrales Begutachten

Wollen Sie die Grafik ohne störende Bedienelemente ansehen, können Sie die Funktion **ANSICHT/GANZSEITENVORSCHAU** aufrufen oder das Tastenkürzel **F9** verwenden. Das Dokument wird dann in der zuvor eingestellten Darstellungsgröße den Bildschirm füllend angezeigt. Mit einem Mausklick kehren Sie zur Normalansicht zurück. Interessant ist übrigens die Zusatzfunktion **ANSICHT/VORSCHAU MARKIERTER OBJEKTE**. Ist diese vor dem Aufruf aktiviert worden, sind in der Ganzseitenvorschau nur diejenigen Objekte zu sehen, die markiert waren. Dies können Sie gut einsetzen, um bestimmte Objektgruppen ohne störendes Umfeld zu überprüfen.

In der folgenden Rubrik folgen Optionen, um Lineale, Hilfslinien und das Gitter anzuzeigen. Interessant ist hier die Unterkategorie **ANSICHT/ANZEIGEN**. Hier können verschiedene Zusatzinformationen eingeblendet werden.

Mit der Option **DRUCKBARER BEREICH** wird beispielsweise eine gestrichelte Linie eingeblendet, an der Sie erkennen können, ob alle Objekte innerhalb des Bereichs liegen, der vom aktuell eingestellten Drucker auch gedruckt werden kann. Laser- und Tintenstrahldrucker können nämlich meist das Papier nicht ganz bis zum Rand bedrucken – ungefähr 5 Millimeter Abstand müssen die Objekte daher zum Papierrand haben, damit sie auch wirklich auf dem Ausdruck zu sehen sind.



Abb. 1.53 Interessante Ansichts-Optionen

In der nächsten Rubrik legen Sie fest, ob das Gitter und die Hilfslinien magnetisch wirken sollen. Dann schnappen Objekte beim Konstruieren und Transformieren an. Nützlich ist hier auch die Option **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Ist diese Option aktiviert, wirken die Knotenpunkte der bereits konstruierten Objekte ebenfalls magnetisch. So können Sie sehr leicht Objekte an den Kanten aneinander ausrichten.

Anschließend folgen Funktionen zum Anpassen der Hilfslinien und des Gitters. Mit der Funktion **ANSICHT/SETUP FÜR 'AN OBJEKTEN AUSRICHTEN'** können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Ausrichtung an den Objekten erfolgen soll.

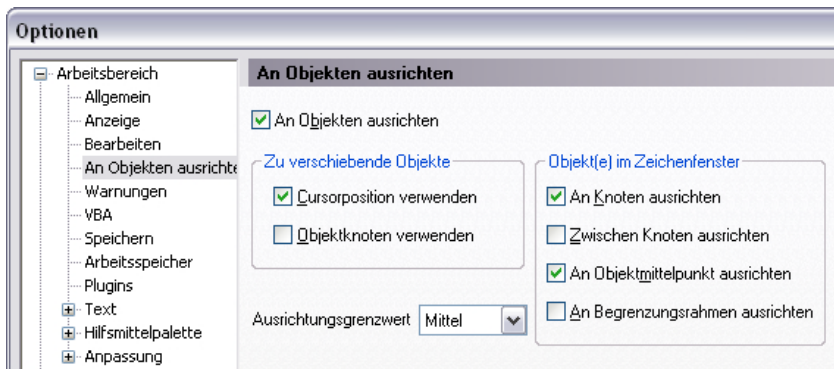


Abb. 1.54 Optionen zum Ausrichten an Objekten

Kapitel 2



**Die ersten Arbeiten:
Ein Schild gestalten**

In diesem Kapitel ...

2.1	Die Aufgabenstellung	43
2.2	Das Dokument einrichten	43
2.3	Objekte konstruieren	45
2.3.1	Ein Textobjekt konstruieren	46
2.3.2	Eine freie Linienform zeichnen	46
2.3.3	Ein Clipart-Motiv einfügen	48
2.4	Objekte modifizieren	50
2.4.1	Objekte verschieben	52
2.4.2	Objekte transformieren	54
2.4.3	Schriftattribute verändern	56
2.4.4	Text mit einer Kontur versehen	58
2.4.5	Farben von anderen Objekten übernehmen	59
2.4.6	Farben mischen	64
2.5	Texteffekte verwenden	65
2.6	Der Feinschliff	70
2.6.1	Objekte ausrichten	70
2.6.2	Objekte gruppieren	71
2.7	Varianten erstellen	73
2.7.1	Eine neue Seite erstellen	74
2.7.2	Anpassen des neuen Seiteninhalts	75

2.1 Die Aufgabenstellung

Für den ersten Workshop haben wir uns eine relativ einfache Aufgabenstellung ausgesucht. Wir wollen Schilder für eine fiktive Modenschau erstellen. Dabei werden Sie verschiedene Funktionen von CorelDRAW kennen lernen.

Neben dem Einrichten des Dokuments werden Sie Ihre ersten Objekte erstellen. Dabei wird grafischer Text und Mengentext eingesetzt. Außerdem erfahren Sie, wie Sie Clipart-Motive in Ihr Dokument aufnehmen. Einige Objekte werden dann mit verschiedenen Effekten versehen. Nach der farbigen Gestaltung lernen Sie noch die Optionen zum Speichern des Dokuments kennen. Genug der Vorrede – auf geht's!

2.2 Das Dokument einrichten

Die erste Aufgabe besteht stets in der Auswahl der passenden Dokumentgröße. Wie immer bietet CorelDRAW verschiedene Möglichkeiten an, um die Eigenschaften des Dokuments zu verändern. Das Schild, das wir gestalten wollen, soll ein Standardmaß erhalten.

- 1 Erstellen Sie zuerst ein neues Dokument. Verwenden Sie dazu die Funktion **DATEI/NEU** oder die Tastenkombination **[Strg] + [N]**. Wenn Sie CorelDRAW neu starten, können Sie auch die Option **NEUE GRAFIK** aus dem Begrüßungsdialogfeld aktivieren.
- 2 Im ersten Listefeld der Eigenschaftsleiste finden Sie zahlreiche Standardformate. Rufen Sie hier die Option **A4** auf. Dies ist ein Standardformat, das Sie sicherlich häufiger verwenden werden.

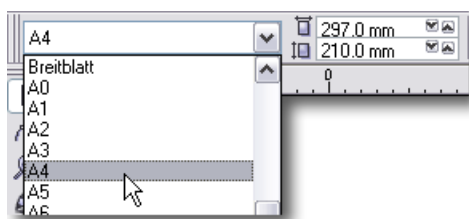


Abb. 2.1 Auswählen des Formats über die Eigenschaftsleiste

- 3 Standardmäßig wird das Format nach der Auswahl hochkant eingestellt. Wir benötigen aber ein Querformat. Diese Option können Sie mit der zweiten Schaltfläche nach den Eingabefeldern aktivieren. In der Eigenschaftsleiste können Sie unter anderem auch die Maßeinheit einstellen – hier sollten Sie die Option **MILLIMETER** verwenden. Außerdem können Sie hier das Gitter und die Hilfslinien „magnetisieren“.

- 4** Erweiterte Funktionen erreichen Sie über die Menüfunktion **LAYOUT/SEITE EINRICHTEN**. In mehreren Rubriken finden Sie hier alle erdenklichen Optionen. In der **LAYOUT**-Rubrik können Sie einstellen, ob Sie beispielsweise eine Klappkarte oder Ähnliches erstellen wollen. Sollen mehrere Elemente auf einer Seite gedruckt werden, ist die Rubrik **ETIKETT** interessant. Diese Option benötigen Sie unter anderem bei der Gestaltung von Visitenkarten. Falls Sie zum Beispiel den Hintergrund mit einem Foto versehen wollen, wechseln Sie zur letzten Rubrik.

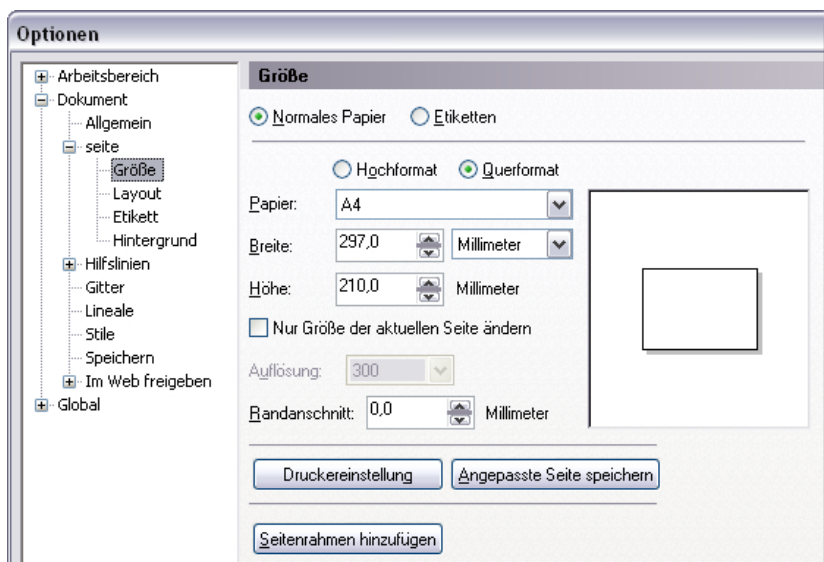


Abb. 2.2 Optionen für die Seiteneinrichtung

Klicken Sie auf die Schaltfläche **SEITENRAHMEN HINZUFÜGEN**. Damit wird ein Rechteck genau in der Größe der Seite erstellt. Dies Rechteck benötigen wir später für die Gestaltung des Hintergrunds.

- 5** Nach dem Bestätigen wird das Rechteck automatisch markiert – ansonsten ist das Dokument noch leer.



Abb. 2.3 Das Dokument ist noch recht leer

2.3 Objekte konstruieren

Alle CorelDRAW-Dokumente beinhalten Objekte, im Gegensatz zu Bildbearbeitungsprogrammen à la Corel PHOTO-PAINT. Vektorgrafiken bestehen nämlich nicht aus Bildpunkten. Die Objekte haben Vor- und Nachteile. Während Sie Pixelbilder einfach einscannen oder digital fotografieren können, müssen alle Objekte in CorelDRAW erst einmal konstruiert werden. Das kann – je nach Objektform – sehr aufwändig sein. Daher bietet CorelDRAW auch diverse Hilfsmittel an, um die Konstruktionsarbeit zu erleichtern. Der wesentliche Vorteil der Vektorgrafik besteht darin, dass die Objekte jederzeit ohne jeglichen Qualitätsverlust skaliert werden können. Außerdem lassen sich die Attribute jederzeit verändern.

Der Aufbau von Objekten

Bei den Objekten vermerkt das Programm lediglich einige wesentliche Eigenschaften. Nehmen wir beispielsweise ein Rechteck: Hier reicht es aus, wenn die Position der vier Eckpunkte gespeichert wird. Als Zusatzinformation muss dann nur noch die Art der Verbindung dieser Eckpunkte vermerkt werden – also eine gerade Linie. Zusätzlich wird noch verzeichnet, wie der Umriss und die Füllung des Objekts aussieht. Wird nun beispielsweise das Objekt skaliert, werden lediglich die neuen Koordinaten der Eckpunkte vermerkt – die anderen Informationen bleiben gleich. Durch diesen Aufbau entstehen sehr kleine Dateigrößen – ganz im Gegensatz zu Pixelbildern, bei denen jeder einzelne Bildpunkt mit seinen Farbwerten gespeichert werden muss.

Das erste Objekt haben Sie ja bereits fertig gestellt. Huch, fragen Sie sich vielleicht. Sie haben doch noch gar nichts konstruiert. Doch: das Rechteck über die Seiteneinstellungen. Dies belegt auch ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**, das Sie über das Untermenü **FENSTER/ANDOCKFENSTER** öffnen können. Dieses Fenster werden Sie für Ihre Arbeit häufig benötigen. Es sollte daher immer aktiviert werden.

Der Aufbau in diesem Andockfenster ist hierarchisch – so, wie Sie es vom Windows-Explorer gewohnt sind. Ein Klick auf das Plussymbol öffnet oder schließt die Unterkategorien. So finden Sie in der Rubrik **SEITE 1/EBENE 1** das fertig konstruierte Rechteck. Wenn die erste Schaltfläche in der Kopfzeile des Andockfensters aktiviert ist, werden auch die Objekteigenschaften angezeigt. So sehen Sie, dass unser Rechteck keine Füllung aber eine dünne Umrisslinie besitzt. Außerdem wird angezeigt, dass die Umrisslinie schwarz ist.

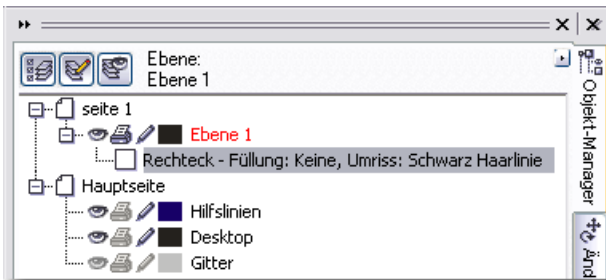


Abb. 2.4 Das erste Element im Objekt-Manager

2.3.1 Ein Textobjekt konstruieren

Um Objekte zu konstruieren, benötigen Sie „Werkzeuge“, die in CorelDRAW Hilfsmittel genannt werden und in der Hilfsmittelleiste untergebracht sind. Hier gibt es für die unterschiedlichsten Objekttypen Schaltflächen. Das Text-Hilfsmittel können Sie alternativ auch über das Tastenkürzel **F8** aufrufen.



Abb. 2.5 Aufruf eines Hilfsmittels

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels klicken Sie auf die Position, wo Sie den Schriftzug positionieren wollen. Sie sehen dann einen blinkenden Eingabecursor. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Falls Sie sich vertippen, können Sie sich – wie auch bei Textbearbeitungsprogrammen üblich – mit den Pfeiltasten innerhalb des Textes bewegen und die fehlerhaften Buchstaben löschen oder ersetzen.

Wir benötigen zwei verschiedene Textobjekte. Klicken Sie dazu einfach nach Fertigstellung des ersten Textobjekts auf irgendeine andere Stelle im Dokument – dann wird ein weiteres Textobjekt erstellt. Sie sollten nach der Texteingabe beispielsweise folgende Anordnung vorfinden. Wir haben hier eine größere Darstellungsgröße verwendet, da die Textobjekte noch recht „mickrig“ sind.



Abb. 2.6 Die beiden ersten Textobjekte

Den Mittelpunkt (•) im zweiten Textblock erstellen Sie übrigens über die Nummerntastatur. Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und tippen Sie die Ziffern 0, 1, 4 und 9 auf der Nummerntastatur ein.

2.3.2 Eine freie Linienform zeichnen

Das zweite Objekt, das wir benötigen, ist eine frei gezeichnete Linie. In einem Flyout-Menü bietet CorelDRAW eine ganze Menge verschiedener Werkzeuge an, um Linien zu konstruieren. So gibt es Hilfsmittel für gerade oder geschwungene Linien. Außerdem gibt es auch Hilfsmittel, um Bemaßungs- und Verbindungslinien zu zeichnen. Im Prinzip werden Sie aber fast alle Aufgaben mit dem Bezier-Hilfsmittel erledigen, das Sie über die zweite Schaltfläche im Flyout-Menü erreichen.

Mit diesem Hilfsmittel können Sie nämlich sowohl gerade als auch runde Linienformen erstellen. Mit einem Klick auf die Arbeitsfläche wird der Beginn der Form festgelegt. Wenn Sie den nächsten Knotenpunkt platzieren, der die Form der Kurve beeinflussen soll, bestimmen Sie damit auch die Art der Verbindungslinie.

Klicken Sie einmal auf die Position, wird eine gerade Verbindungslinie gezeichnet. Halten Sie dagegen nach dem Klicken die linke Maustaste gedrückt, können Sie durch Verziehen des Mauszeigers eine Kurve formen, die als Vorschaulinie angezeigt wird. Es erscheinen zwei Griffpunkte, die die Form der Kurve festlegen. Ziehen Sie den Mauszeiger, bis die gewünschte Kurvenform entstanden ist – sie könnte beispielsweise wie folgt aussehen:

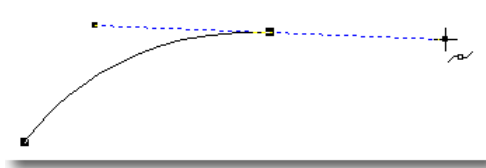


Abb. 2.7 Aufziehen einer Kurvenform

Übermäßig viele Knotenpunkte sind eher schädlich für einen harmonischen Kurvenverlauf. Meist reichen einige wenige Knotenpunkte aus, um die Form einer Kurve zu bestimmen. Knotenpunkte sollten nur an den Stellen positioniert werden, an denen die Kurve ihre Richtung ändern soll, oder wenn anstatt eines Kurvensegments ein Liniensegment folgen soll.

Mit jedem weiteren Klick können Sie erneut festlegen, ob das folgende Segment aus einer Rundung oder einer Linie bestehen soll. Soll eine Linie entstehen, klicken Sie einmal auf die gewünschte Position.

Für unsere Beispielkurve benötigen wir lediglich einen weiteren Knotenpunkt. So ergibt sich die folgende Form. Alle neu konstruierten Objekte werden übrigens zunächst mit Standardattributen für den Umriss und die Füllung versehen.

Falls Ihnen die Form nicht auf Anhieb gelingt, macht dies nichts. Die Knotenpunkte können nachträglich bearbeitet werden. Markieren und verschieben Sie dazu einfach den betreffenden Knotenpunkt oder verziehen Sie die Griffpunkte, bis Sie ungefähr die folgende Anordnung vorfinden:

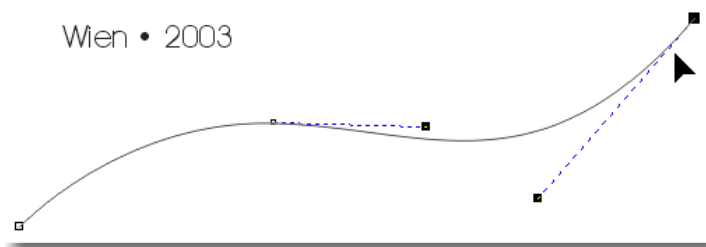


Abb. 2.8 Die fertige Kurvenform

2.3.3 Ein Clipart-Motiv einfügen

Das letzte Objekt, das für unsere Aufgabenstellung benötigt wird, ist ein Clipart-Motiv. CorelDRAW liefert eine Unmenge an hochwertigen Motiven aus allen erdenklichen Bereichen mit. Sie sind auf der dritten CD untergebracht.

CorelDRAW stellt ein Andockfenster für die Verwaltung der Clipart-Motive bereit. Rufen Sie dazu die Funktion **FENSTER/ANDOCKFENSTER/SKIZZENBUCH/DURCHSUCHEN** auf. Im **CLIPART**-Ordner der CD finden Sie zahlreiche Unterordner zu den verschiedenen Themen. Wechseln Sie zum Unterverzeichnis **FASHION/MEN**. Miniaturbilder zeigen dann die verfügbaren Clipart-Motive an. Sie sehen dies nachfolgend rechts abgebildet.

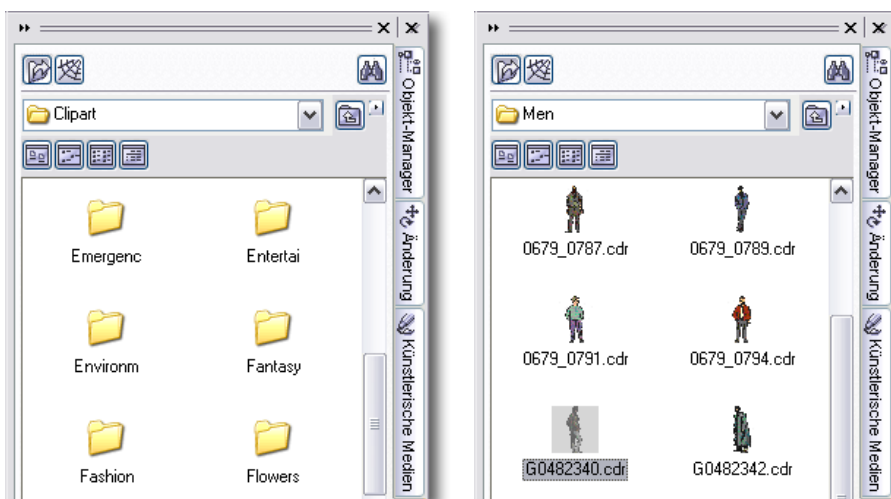


Abb. 2.9 Das Andockfenster Skizzenbuch

Neben der Laufwerksliste sehen Sie eine kleine Pfeil-Schaltfläche, über die Sie zusätzliche Funktionen aufrufen können. Hier finden Sie beispielsweise im Menü **ANSICHT** die Funktion **SKIZZENGRÖßE**. Im folgenden Dialogfeld können Sie für die Miniaturbilder eine Größe aus den Vorgaben auswählen oder in den Eingabefeldern eine Größe bis zu 125 Pixeln einstellen.

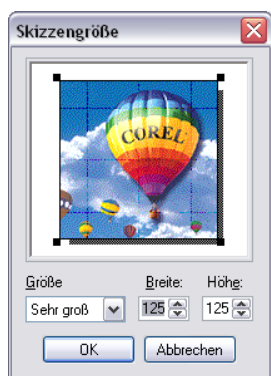


Abb. 2.10 Anpassen der Miniaturbildgröße

Das Übernehmen des gewünschten Clipart-Motivs können Sie einfach per Drag & Drop erledigen. Soll das betreffende Motiv als eigenständiges Dokument geöffnet werden, klicken Sie doppelt auf das Miniaturbild. Um die Grafik in das bestehende Dokument zu importieren, ziehen Sie das Motiv mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche.

Wir benötigen für unser Beispiel das Motiv mit der Bezeichnung [G0482340.cdr](#). Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Clipart-Motiv in der Mitte des Dokuments platziert und markiert. Dabei wird zunächst die vorgegebene Größe beibehalten.

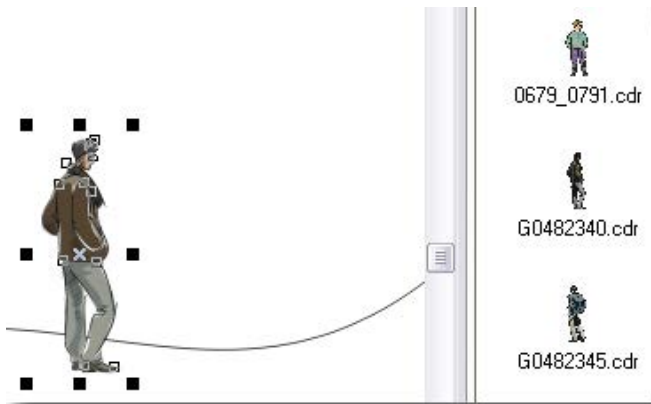


Abb. 2.11 Das importierte Clipart-Motiv

Außerdem soll noch ein Clipart-Motiv aus dem Ordner [FASHION/WOMEN](#) auf dieselbe Art importiert werden. Das Motiv trägt die Bezeichnung [G0476446.cdr](#). Nach dem Import wird das Motiv zunächst über dem ersten Motiv platziert.

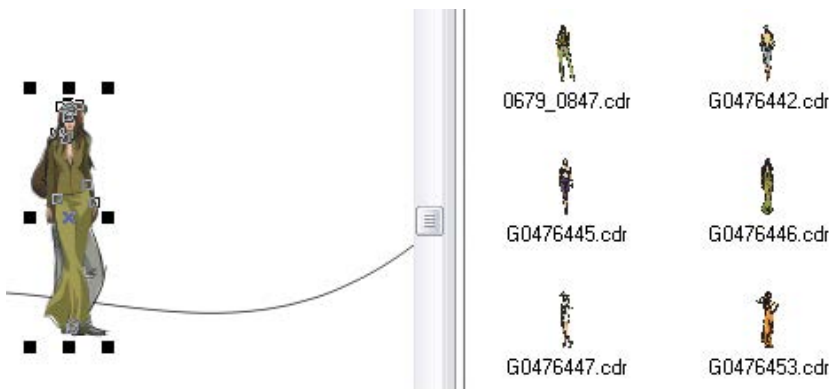


Abb. 2.12 Das nächste Motiv ist importiert

Ehe alle Vorschaubilder generiert sind, kann es einen Moment dauern – besonders dann, wenn in dem Ordner zahlreiche Motive vorhanden sind. Bringen Sie daher einen Moment Geduld auf.

2.4 Objekte modifizieren

Damit haben wir alle Objekte zusammen, die wir benötigen. Aber so richtig spannend erscheint das bisherige Ergebnis noch nicht, nicht wahr? Aber wir versprechen Ihnen: Am Ende des Workshops sieht alles weit interessanter aus. Bis dahin sind allerdings noch einige Arbeitsschritte zu erledigen.

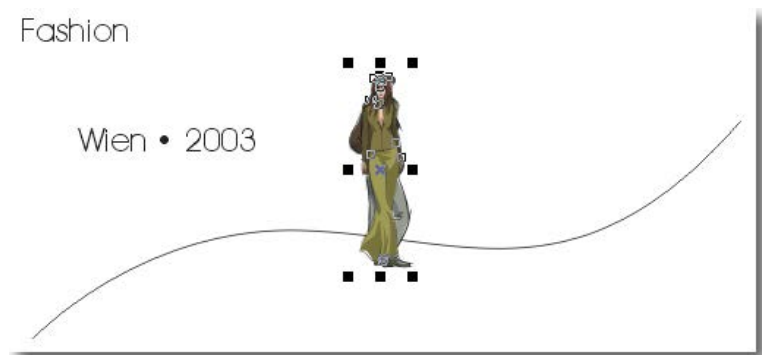


Abb. 2.13 Das bisherige Zwischenergebnis

Speichern des Dokuments

Nun sollten Sie erst einmal den bisherigen Zwischenstand auf der Festplatte speichern – sicher ist sicher! Dass das bisherige Ergebnis noch nicht gesichert wurde, erkennen Sie an der Kopfzeile des Programms. Standardmäßig verwendet CorelDRAW erst einmal die Bezeichnung [\[GRAFIK1\]](#), wenn das Dokument noch nicht gesichert ist. Nach dem Speichern erscheint der Dateiname in den eckigen Klammern. Rufen Sie die Funktion [DATEI/SPEICHERN UNTER](#) auf.

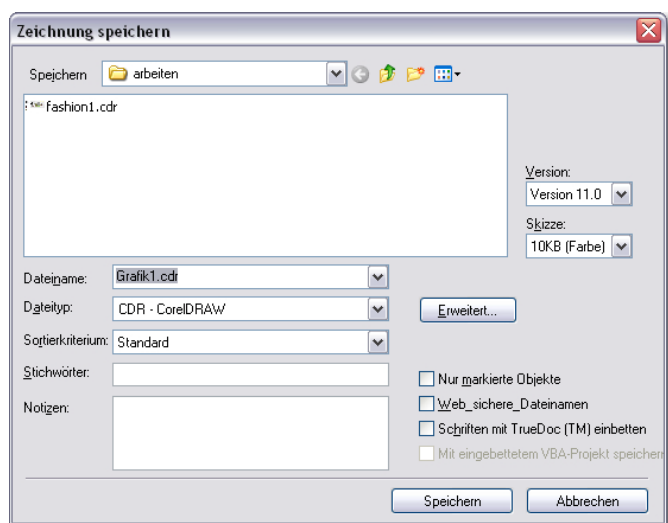


Abb. 2.14 Speichern des Dokuments

Interessant sind die Optionen, die hier angeboten werden. Neben dem CorelDRAW-internen Dateiformat *.cdr kann die Datei beispielsweise auch in anderen gängigen Dateiformaten gesichert werden. So finden Sie im **DATEITYP**-Listenfeld auch das Adobe-Illustrator-Dateiformat *.ai und das AutoCAD-Dateiformat *.dxf. Im **VERSION**-Listenfeld können Sie die CorelDRAW-Version einstellen, in der das Dokument gesichert werden soll. So können Sie eine Kompatibilität bis zur Version 5 erreichen. Zusätzlich können Sie noch wählen, ob verwendete Schriften im Dokument gesichert und ob nur die markierten Objekte gespeichert werden sollen.

Wenn Sie das Dokument in älteren Versionen speichern, bleiben unter Umständen nicht alle Effekte erhalten, die in diesen Programmversionen noch nicht enthalten waren.

Mit der Schaltfläche **ERWEITERN** werden im folgenden Dialogfeld zusätzliche Optionen angeboten. So können Sie hier einstellen, ob Bitmaps und Grafikobjekte komprimiert oder die Dateigröße reduziert werden soll.

Füllmuster und Effekte können ebenfalls viel Speicherplatz beanspruchen. Da diese Funktionen aus mathematischen Formeln aufgebaut sind, kann eingestellt werden, ob die Ergebnisse oder lediglich die Formeln gesichert werden sollen. Auch mit dieser Option kann Speicherplatz gespart werden.

Allerdings benötigt der Aufbau der Füllmuster und Effekte beim Öffnen der betreffenden Datei einen Moment Zeit. So müssen Sie abwägen, was Ihnen wichtiger erscheint: kleine Dateien oder schnelles Öffnen der Datei.

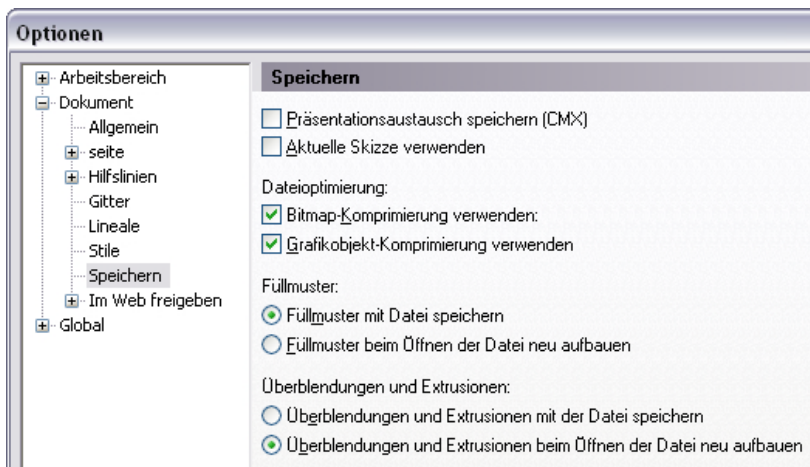


Abb. 2.15 Weitere Optionen zum Speichern des Dokuments

Nach dem Speichern der Datei wird der Name in der Kopfzeile angezeigt. Wir haben der Datei den Namen **FASHION.CDR** gegeben.

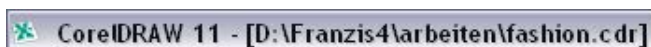


Abb. 2.16 Die gespeicherte Datei

2.4.1 Objekte verschieben

Nun gilt es aus den verschiedenen einzelnen Objekten eine interessante Grafik zu gestalten. Dazu sind erst einmal ein paar „Aufräumarbeiten“ nötig. Das Clipart-Motiv der Frau wird zunächst nicht benötigt. Elemente, die Sie nicht benötigen, können Sie neben dem Rahmen platzieren, der den druckbaren Bereich kennzeichnet. Es wird nämlich nur das gedruckt, was sich auf dem symbolisierten Blatt Papier befindet.

Bevor Sie irgendein Objekt verändern können, müssen Sie CorelDRAW erst einmal „mitteilen“, auf welches Objekt sich die Veränderung beziehen soll. Das Markieren von Objekten erledigen Sie am besten mit dem Auswahl-Hilfsmittel, das Sie ganz oben in der Hilfsmittelleiste finden. Sie können es auch mit der Leertaste aufrufen. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie verändern wollen – also das Clipart-Motiv der Frau. Sie sehen dann die Markierung auch im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**. Hier könnten Sie die Auswahl ebenfalls vornehmen. Klicken Sie dazu einfach die gewünschte Bezeichnung an. Markierte Objekte erkennen Sie an den acht Markierungspunkten.

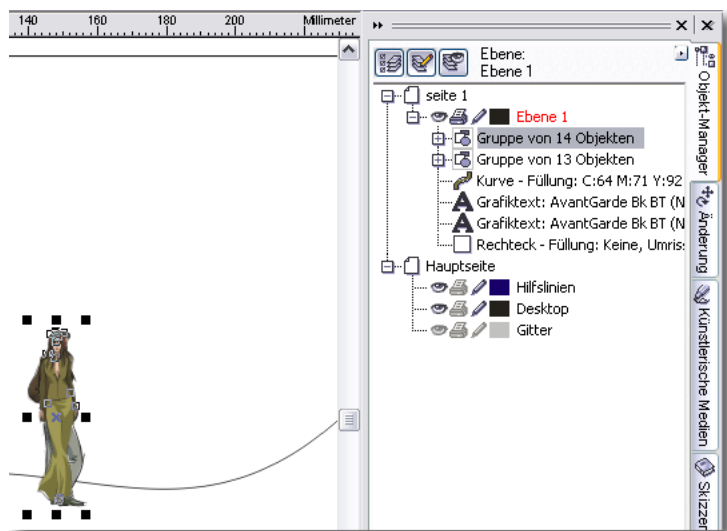


Abb. 2.17 Markieren eines Objekts

Nun können Sie das Objekt einfach mit gedrückter linker Maustaste auf die neue Position schieben. Während des Verschiebens wird das Objekt als Vorschau angezeigt. Lassen Sie die linke Maustaste los, wenn die gewünschte Position erreicht ist. Platzieren Sie das Objekt neben dem zu druckenden Bereich.



Abb. 2.18 Verschieben eines Objekts

Auch die anderen Objekte sollen grob umpositioniert werden. Auf Genauigkeit kommt es erst einmal nicht an. Beim Verschieben der Linie wollen wir Ihnen eine Zusatzoption vorstellen. Wenn Sie nämlich beim Verschieben einmal mit der rechten Maustaste klicken, erscheint ein Plussymbol neben dem Mauszeiger. Das bedeutet, dass nach dem Loslassen der linken Maustaste ein Duplikat erstellt wird.

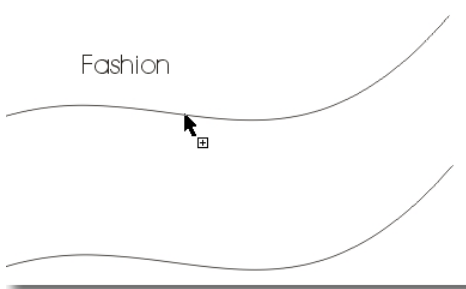


Abb. 2.19 Erstellen eines Duplikats

Von der Linie benötigen wir insgesamt drei Versionen. Erstellen Sie also ein weiteres Duplikat nach dem vorgestellten Verfahren. Diese Variante funktioniert schneller, als wenn Sie das gewünschte Objekt zunächst mit der Tastenkombination **Strg**+**C** kopieren, um es anschließend mit der Tastenkombination **Strg**+**V** wieder als Duplikat in das Dokument einzufügen. Sie könnten dann abschließend in etwa die folgende Situation auf der Arbeitsfläche vorfinden.

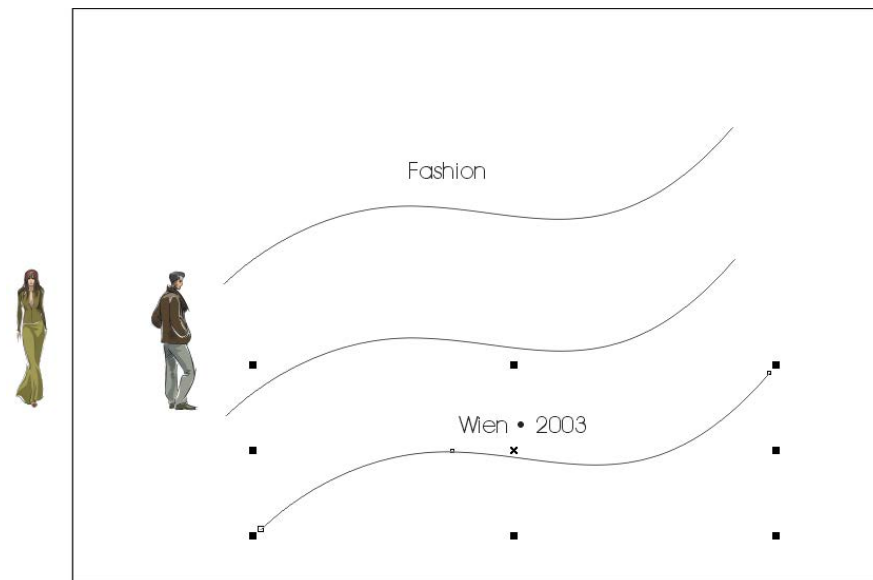


Abb. 2.20 Die nächste Bearbeitungsstufe

Eine weitere Möglichkeit zum Erstellen von Duplikaten besteht in der Verwendung der Tastenkombination **Strg**+**D**. Viele Wege führen nach Rom!

2.4.2 Objekte transformieren

Zum Transformieren der Objekte werden die Markierungspunkte verwendet. An den Eckmarkierungspunkten wird das Objekt skaliert, an den mittleren gedehnt. Die beiden Schriftzüge sollen als Erstes vergrößert werden. Dies können Sie „in einem Rutsch“ erledigen. Die Transformationen beziehen sich nämlich immer auf alle markierten Objekte gleichermaßen.

Um mehrere Objekte zu markieren, können Sie diese beispielsweise der Reihe nach mit gedrückter -Taste anklicken. Leichter klappt es aber, wenn Sie einfach einen Rahmen aufziehen. Alle Objekte, die sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden, werden dabei in die Auswahl aufgenommen. So können Sie beispielsweise die beiden Textobjekte mit dem folgenden Rahmen auswählen. Beachten Sie dabei, dass Sie mit dem Aufziehen des Rahmens außerhalb des Dokuments beginnen – ansonsten wird nämlich das Hintergrundrechteck verschoben.

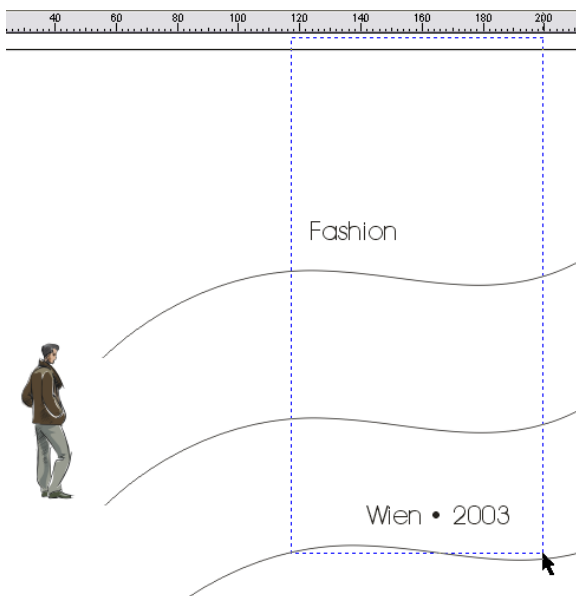


Abb. 2.21 Aufziehen eines Rahmens zur Markierung

Markieren mit Pfiff

Mit dem Aufziehen des Rahmens werden alle Objekte in die Auswahl aufgenommen, die sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden – es geht aber auch anders. Drücken Sie beim Aufziehen des Rahmens die -Taste, werden alle Objekte in die Auswahl aufgenommen, von denen ein Stück innerhalb des Rahmens liegt. Mit der Kombination dieser Verfahren sollten Sie schnell die gewünschte Auswahl erstellen können.

Ist der Rahmen aufgezogen, sehen Sie ebenfalls acht Markierungspunkte, die sich allerdings dieses Mal über die beiden Objekte erstrecken. Es handelt sich dabei sozusagen um eine „temporäre Gruppe“. Sobald die Markierung aufgehoben wird, gibt es die temporäre Gruppe nicht mehr.

Während Sie die Textobjekte skalieren, erkennen Sie an der Vorschau das zu erwartende Ergebnis. Dies sehen Sie im folgenden Bild. Sie werden aber schnell merken, dass dies nicht die geeignete Variante ist, den Text zu skalieren. Das liegt daran, dass er sehr stark vergrößert werden muss. Das ist mit diesem Verfahren schwer zu realisieren.

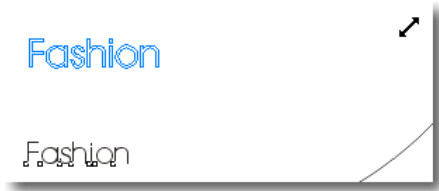


Abb. 2.22 Objekte an den Markierungspunkten skalieren

Eine andere Lösung

Bei Textobjekten bietet sich zum Vergrößern eine andere – elegantere – Möglichkeit an: Sie können nämlich einfach die Schriftgröße vergrößern. Etwas anderes führt nämlich CorelDRAW beim Vergrößern von Textobjekten mithilfe der Markierungspunkte auch nicht aus.

Da die beiden Textobjekte unterschiedliche Größen erhalten sollen, müssen sie einzeln markiert werden. Um bestehende Markierungen aufzuheben, klicken Sie irgendwo im Arbeitsbereich auf eine Position, an der sich kein Objekt befindet. Oder drücken Sie einfach die **[Esc]**-Taste um die Auswahl aufzuheben.

Stellen Sie dann im dritten Listenfeld der Eigenschaftsleiste für das obere Textobjekt eine Größe von **136** Punkt und für das untere von **56** Punkt ein. Tippen Sie diesen Wert einfach in das Eingabefeld des Listenfelds ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der **[↵]**-Taste. Der eingegebene Wert wird übrigens in die Liste aufgenommen und kann für spätere Textobjekte nochmals eingesetzt werden.

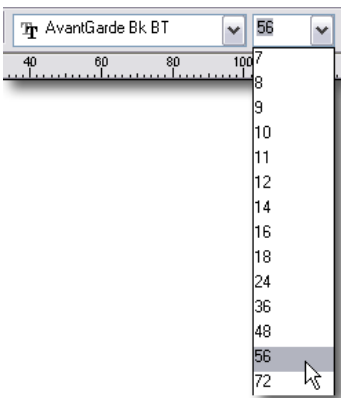


Abb. 2.23 Eingeben einer neuen Textgröße

Nach der Schriftgrößenänderung der beiden Textobjekte erhalten Sie folgendes Zwischenstadium. Wir haben die Objekte dabei noch etwas verschoben.



Abb. 2.24 Die Schriften sind vergrößert

2.4.3 Schriftattribute verändern

Die passende Größe haben unsere Schriftzüge jetzt – aber so richtig schick sehen sie noch nicht aus. Daher soll nun ein neuer Schrifttyp verwendet werden. Wir haben den Schrifttyp **BRADLEY HAND ITC** ausgewählt – Sie können sich natürlich auch eine andere Schrift aussuchen, die Ihnen gefällt.

Die Auswahl des Schrifttyps erfolgt, nach der Auswahl des betreffenden Schriftzugs, über das zweite Listenfeld in der Eigenschaftsleiste. Haben Sie einen Schrifttyp einmal ausgewählt, wird diese Schrift übrigens über dem Balken in der Schriftliste angezeigt. So entfällt das lästige Scrollen zur betreffenden Position in der Schriftliste. Das ist sehr nützlich, wenn Sie viele Schriften auf Ihrem Rechner installiert haben.

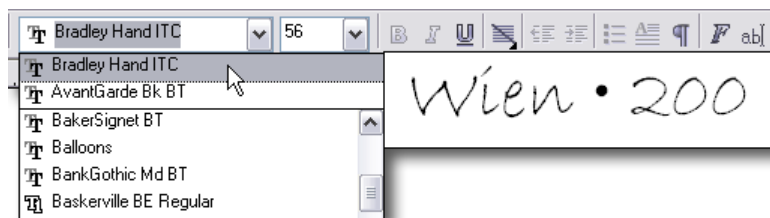


Abb. 2.25 Auswahl des Schrifttyps

Nun sehen unsere Textobjekte schon interessanter aus. Ein Manko fällt aber auf: Der eingefügte Trennpunkt im unteren Schriftzug wirkt zu groß – dies soll im nächsten Arbeitsschritt korrigiert werden.

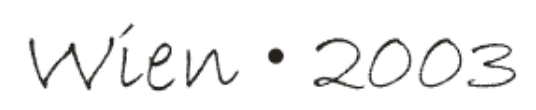


Abb. 2.26 Der Trennpunkt ist zu groß

Einzelne Buchstaben bearbeiten

Standardmäßig erhalten alle Buchstaben des Textobjekts dieselben Formatierungen. Das muss aber nicht so bleiben. Sie können jeden Buchstaben mit anderen Attributen versehen und beispielsweise einen anderen Schrifttyp oder eine andere Farbe einstellen. Zum Verändern der Schriftgröße könnten Sie einfach den betreffenden Buchstaben markieren und im Größen-Listenfeld eine neue Schriftgröße einstellen.

Wir schlagen Ihnen einen flexibleren Weg vor. Rufen Sie dazu das Form-Hilfsmittel auf – es ist über das zweite Symbol in der Hilfsmittelleiste zu erreichen. Alternativ dazu können Sie auch das Tastenkürzel **⌘** verwenden.

Wenn Sie mit diesem Hilfsmittel das Textobjekt anklicken, wird jeder einzelne Buchstabe mit einem Markierungspunkt versehen. Dies deutet schon auf die Änderungsmöglichkeit der einzelnen Buchstaben hin. Mit dem Symbol links können Sie übrigens den Zeilenabstand verändern – das rechte Symbol dient zur Anpassung des Buchstabenabstandes. Klicken Sie auf den Markierungspunkt des Trennpunkts. Er wird dann schwarz eingefärbt.

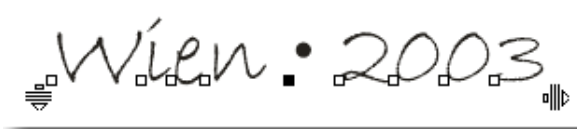


Abb. 2.27 Markieren eines Buchstabens mit dem Form-Hilfsmittel

Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste eine neue Größe von **30** Punkt ein. Sie sehen danach, dass der Punkt zwar gut zur Schrift passt – dafür sitzt er jetzt aber viel zu tief. Sie sehen das in der folgenden Abbildung.

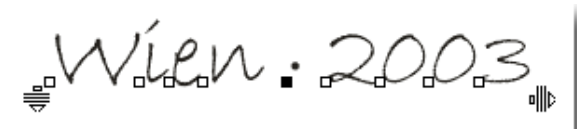


Abb. 2.28 Der Punkt mit der reduzierten Schriftgröße

Zum Verschieben des Buchstabens können Sie die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste verwenden. Dort finden Sie Optionen zum horizontalen und vertikalen Verschieben sowie zur Rotation. Stellen Sie im zweiten Eingabefeld einen Wert von **20** ein, um den Buchstaben nach oben zu verschieben.

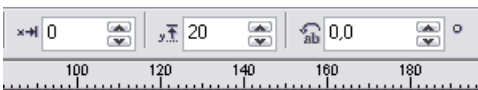


Abb. 2.29 Vertikales Verschieben des Buchstabens

Mit negativen Werten wird der Buchstabe nach links bzw. nach unten geschoben.

Nach dieser Änderung passt der Trennpunkt gut zu den Buchstaben, wie die folgende Abbildung zeigt.

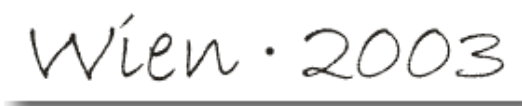


Abb. 2.30 Das angepasste Textobjekt

2.4.4 Text mit einer Kontur versehen

Auch der obere Schriftzug soll verändert werden. Der Schriftzug soll kräftiger gestaltet werden. Nun ist eine Überlegung notwendig: Leider existiert von dem ausgewählten Schrifttyp kein fatter Schriftschnitt – so nennt man die kursiven oder fetten Schriftvarianten. Also müssen wir uns anders behelfen. Sie können diese Aufgabenstellung erledigen, indem Sie den Schriftzug einfach mit einer Kontur versehen.

Aktivieren Sie im Umriss-Flyout-Menü die erste Schaltfläche, um das folgende Dialogfeld zu öffnen. Hier können Sie die Eigenschaften des Umrisses anpassen. Stellen Sie eine Breite von 4 Punkt ein. Außerdem ist es wichtig, dass für die Ecken die zweite Option verwendet wird, da ansonsten merkwürdige Kanten entstehen. Mit der abgerundeten Ecke ergibt sich eine harmonische Kontur.

Aktivieren Sie außerdem die Option **MIT BILD SKALIEREN**. Damit wird sichergestellt, dass die Konturbreite entsprechend angepasst wird, wenn Sie das Textobjekt skalieren. Ist diese Option deaktiviert, bleibt beim Skalieren die Umrissstärke erhalten, was zu merkwürdigen Ergebnissen führen kann. Halbieren Sie beispielsweise die Größe des Objekts, würde nämlich die Kontur doppelt so dick erscheinen.

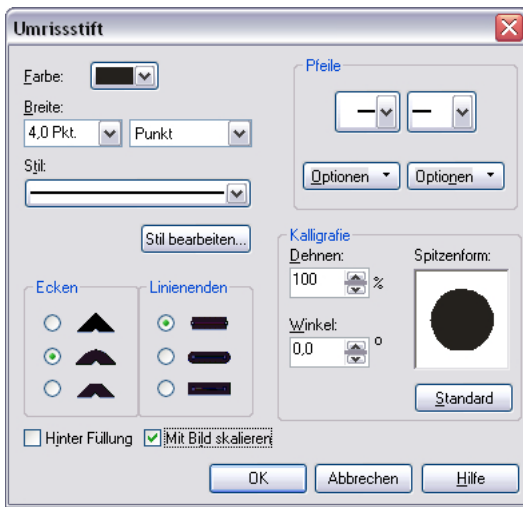


Abb. 2.31 Anpassen der Umrissattribute

Nach diesen Anpassungen ergibt sich der folgende Zwischenstand. Als Nächstes kommt die farbige Gestaltung an die Reihe.



Abb. 2.32 Das nächste Zwischenstadium

2.4.5 Farben von anderen Objekten übernehmen

Klar, auch für die farbige Gestaltung der Objekte haben wir uns eine interessante Möglichkeit für Sie ausgesucht. Die Farben sollen nämlich vom Clipart-Motiv übernommen werden. Dazu ist es zunächst einmal nützlich, die Darstellungsgröße zu vergrößern, damit das Clipart-Motiv gut zu erkennen ist. Stellen Sie im Zoom-Feld beispielsweise einen Wert von 200 % ein.

Das Clipart-Motiv besteht aus 13 Objekten, die zu einer Gruppe zusammengefasst sind. Wenn Sie das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken, wird die Objektgruppe markiert. Sie können auch einzelne Objekte markieren, ohne dass die Gruppierung aufgehoben werden muss. Dazu könnten Sie beispielsweise den betreffenden Eintrag im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** anklicken – Sie müssten dann natürlich wissen, um welches Objekt es sich bei den verschiedenen Einträgen handelt.

Leichter ist die Auswahl mit dem Auswahl-Hilfsmittel. Halten Sie beim Anklicken des betreffenden Gruppenobjekts einfach die **[Strg]**-Taste gedrückt. Sie sehen dann zur Verdeutlichung runde Markierungspunkte.



Abb. 2.33 Auswahl eines Objekts innerhalb der Gruppe

Das so markierte Gruppenmitglied kann wie gewohnt transformiert werden, ohne dass die anderen Elemente der Gruppe davon betroffen sind.

Wir wollen aber dieses markierte Objekt gar nicht verändern. Stattdessen soll lediglich der Farbton des Objekts übernommen werden. Ziehen Sie dazu einfach das Objekt mit gedrückter rechter Maustaste auf eine Position, wo nur das Hintergrundobjekt vorkommt. Sie sehen dann einen Fadenkreuzmauszeiger – er ist nachfolgend links abgebildet. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird ein Menü geöffnet. Hier können Sie wählen, welche Attribute übernommen werden sollen. Rufen Sie die Funktion **FÜLLUNG HIERHER KOPIEREN** auf.



Abb. 2.34 Kopieren von Eigenschaften

Nach dem Aufruf der Funktion wird die verwendete Füllungsfarbe auf das Hintergrundrechteck übertragen. Das Ergebnis ist natürlich viel zu dunkel. Das korrigieren wir im nächsten Arbeitsschritt. Es ist oft leichter, die Farbe zu übernehmen und anschließend leicht zu ändern, als sie neu zu definieren.



Abb. 2.35 Das umgefärbte Rechteck

Verschiedene Farbmodi verwenden

Die Farbe sieht gut aus – nur ein einziges Kriterium stimmt nicht: der Farbton ist zu dunkel. Diese Korrektur können Sie auf unterschiedliche Art und Weise durchführen. Eine etwas unkonventionelle Methode wäre der Einsatz der Funktion **EFFEKTE/ANPASSEN/HELLIGKEIT/KONTRAST/INTENSITÄT**. Hier könnten Sie beispielsweise den **HELLIGKEIT**-Wert drastisch erhöhen.

Eine andere Variante finden Sie im Dialogfeld **GLEICHMÄßIGE FÜLLUNG**. Markieren Sie das Hintergrundrechteck und rufen Sie das Dialogfeld über die erste Schaltfläche im Füllung-Flyout-Menü auf. Im **MODELL**-Listenfeld finden Sie verschiedene Farbmodelle vor. Neben den RGB- und CMYK-Farbmodellen gibt es hier beispielsweise auch das **HSB**-Modell. Damit wird die Farbe nach dem Farbwert (**H**ue), der Sättigung (**S**aturation) und der Helligkeit (**B**rightness) definiert. Durch Erhöhen des Helligkeitswerts kann das Rechteck aufgehellt werden. Verwenden Sie beispielsweise einen Wert von **93**.

Um für den späteren Druck das CMYK-Farbmodell zu erhalten, stellen Sie nach der Änderung einfach wieder das **CMYK**-Farbmodell ein. Wie Sie nachfolgend rechts sehen, werden dabei die Farbwerte automatisch angepasst.

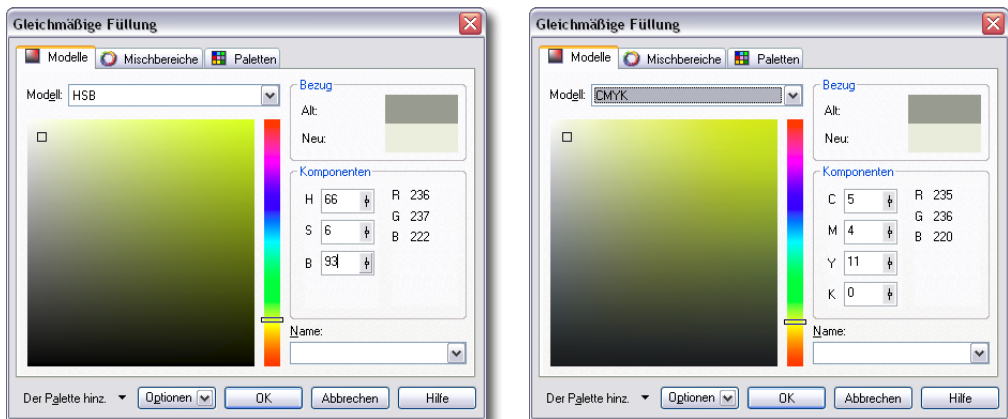


Abb. 2.36 Aufhellen der Farbe

Nach dem Bestätigen wird das Hintergrundrechteck entsprechend umgefärbt – jetzt passt alles zusammen. Der Farbcharakter ist durch diese Vorgehensweise erhalten geblieben, wie die folgende Abbildung belegt.



Abb. 2.37 Das umgefärbte Hintergrundrechteck

Eigenschaften kopieren

Auch den anderen Objekten sollen Farben des Clipart-Motivs zugewiesen werden. Dabei sollen aber andere Verfahren zum Einsatz kommen. Markieren Sie dazu zunächst den unteren Schriftzug. Rufen Sie dann die Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, welche Objekteigenschaften Sie von einem anderen Objekt im Dokument übernehmen wollen. Aktivieren Sie die Option **FÜLLUNG**. Die anderen Optionen bleiben deaktiviert, da unser Objekt keinen Umriss besitzt.

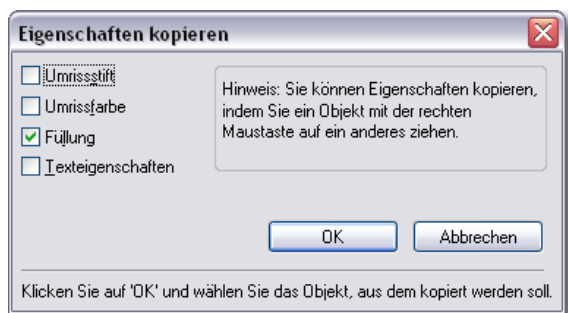


Abb. 2.38 Übernehmen von Attributen

Nach dem Bestätigen erscheint ein kräftiger Pfeil. Klicken Sie damit auf das Objekt, dessen Attribute Sie übernehmen wollen. In unserem Fall ist dies eines der Jacken-Objekte – Sie sehen es nachfolgend abgebildet. In diesem Fall spielt es keine Rolle, ob das angeklickte Objekt Teil einer Gruppe ist.



Abb. 2.39 Das Objekt, dessen Attribute übernommen werden

Nach dem Anklicken wird die Füllung auf das markierte Objekt übertragen.

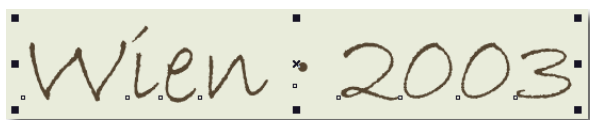


Abb. 2.40 Die übertragene Füllung

Farben mit der Pipette aufnehmen

Beim oberen Schriftzug soll noch ein anderes Verfahren verwendet werden. Hier kann nicht auf die bereits beschriebenen Verfahren zurückgegriffen werden, weil dieser Schriftzug neben der Füllung auch eine Kontur besitzt, die ebenfalls eingefärbt werden muss. Rufen Sie dazu das Pipetten-Hilfsmittel aus der Hilfsmittelleiste auf. Mit diesem Hilfsmittel können Sie eine Farbe aus dem Dokument aufnehmen. Klicken Sie auf die abgebildete Position.



Abb. 2.41 Aufnehmen einer Farbe

Dieses Hilfsmittel kann beispielsweise auch verwendet werden, um einen Farbton aus einem Pixelbild oder einem Verlauf aufzunehmen.

Dass diese Farbe jetzt zur aktuellen Farbe wird, können Sie unten rechts in der Statuszeile erkennen. Neben dem Vorschaufeld werden die Farbwerte des Farbtons angezeigt.

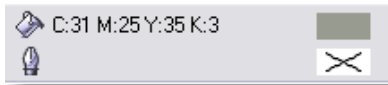


Abb. 2.42 Die Werte der aufgenommenen Farbe

Nun wird aus demselben Flyout-Menü das Farbtropf-Hilfsmittel benötigt. Sicherlich vermuten Sie schon, dass damit die zuvor aufgenommene Farbe auf andere Objekte übertragen werden kann. Es kann sowohl die Füllung als auch der Umriss eingefärbt werden. Das Mauszeigersymbol zeigt die jeweilige Funktion an.



Abb. 2.43 Einfärben des Umrisses (links) oder der Füllung

Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel einmal auf die Füllung. Da das Hilfsmittel weiterhin aktiv bleibt, können Sie anschließend den Farbton auch für die Kontur verwenden. So ergibt sich folgendes, neues Zwischenstadium.



Abb. 2.44 Die umgefärbten Objekte

2.4.6 Farben mischen

Sieht schon schick aus, unser Dokument – aber der Hintergrund könnte noch ein klein wenig heller und der obere Schriftzug ein bisschen dunkler sein, denken Sie vielleicht. Auch für solch nuancierte Änderungen bietet CorelDRAW natürlich eine Funktion an, die wir Ihnen nun noch vorstellen wollen. Sie können nämlich Farben interaktiv mischen. Wird eine Farbe mit gedrückter **[Strg]**-Taste aus der Farbpalette herausgezogen, sehen Sie ein Plussymbol neben dem Mauszeiger. Dies symbolisiert den Mischmodus.

Diesen Mischmodus können Sie auch zum Abdunkeln oder Aufhellen von Objekten verwenden. Mischen Sie nämlich die Farbe mit Weiß, wird das Objekt heller. Verwenden Sie einen dunkelgrauen Farbton oder Schwarz, wird das Objekt dunkler. Das Mauszeigersymbol zeigt neben der Mischfarbe auch wieder an, ob der Umriss oder die Füllung verändert wird.

Beim oberen Schriftzug sind also wieder zwei Arbeitsschritte nötig, da ja Umriss und Füllung umgefärbt werden müssen. Versehen Sie den oberen Schriftzug mit zwei zusätzlichen „Teilen“ Schwarz, damit er dunkler erscheint.



Abb. 2.45 Symbole des Mischmodus

Welches und ob ein Objekt ausgewählt ist, spielt in diesem Fall keine Rolle. Es ist nur entscheidend, wo Sie die Farbe „ablegen“. Theoretisch kann beim Ablegen auch ein anderes Objekt markiert sein.

Da sich das Aufhellen mit Weiß beim Hintergrundobjekt nicht allzu stark auswirkt, haben wir hier fünf Teile Weiß hinzugefügt. Da diese Drag & Drop-Variante recht schnell funktioniert, macht es nichts, wenn der Vorgang einige Male wiederholt werden muss. So belassen wir es erst einmal beim folgenden Ergebnis. Sie sehen: Der Kontrast ist gegenüber dem vorherigen Stadium besser geworden.



Abb. 2.46 Das Ergebnis nach der Farbanpassung

2.5 Texteffekte verwenden

Sie haben bestimmt schon gerätselt, wozu die drei Kurvenformen benötigt werden. Im folgenden Arbeitsschritt erfahren Sie es. Zwei der Linien benötigen wir nämlich für einen interessanten Schrifteffekt. Texte können nicht nur auf einer geraden Linie verlaufen – sie können auch an beliebigen Objekten ausgerichtet werden. So lassen sich geschwungene Schriftzüge erstellen.

- 1 Markieren Sie das obere Textobjekt und zusätzlich die darunter liegende Linie. Halten Sie dazu beim Anklicken die -Taste gedrückt. Alternativ dazu können Sie auch nur das Textobjekt markieren und dann die Funktion **TEXT/AN OBJEKT AUSRICHTEN** aufrufen. Klicken Sie dann mit dem Pfeil auf die Linie.

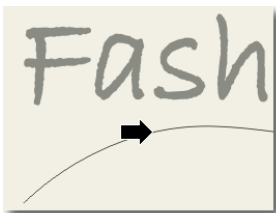


Abb. 2.47 Text an Objekten ausrichten

- 2 Nach dem Anklicken der Linie wird der Text an der Linie ausgerichtet. Den roten Markierungspunkt könnten Sie verwenden, um den Schriftzug auf der Linie zu verschieben. Dies wollen wir aber auf eine andere Art erledigen.



Abb. 2.48 Der Text ist an der Linie ausgerichtet

- 3 Wenn Sie den Text durch einen Klick in einen leeren Teil des Arbeitsbereichs abwählen und ihn dann erneut auswählen, werden verschiedene Funktionen in der Eigenschaftsleiste angeboten, die sich auf den am Objekt ausgerichteten Text beziehen. Dort können die Ausrichtung und die Position sowie der Abstand zur Kurvenform angepasst werden.

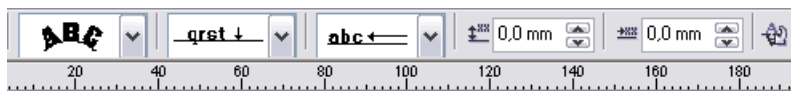


Abb. 2.49 Optionen für an Objekten ausgerichteten Text

- 4 Im ersten Optionsfeld stellen Sie ein, wie der Text ausgerichtet sein soll. Verwenden Sie hier die zweite Option. Kleine Vorschaubilder symbolisieren die Wirkung. Im folgenden Listenfeld stellen Sie die Positionierung im Verhältnis zum Objekt ein. In unserem Beispiel können Sie die Standardeinstellung belassen, bei der das Objekt oberhalb der Linie positioniert wird.
- 5 Im nächsten Listenfeld wird eingestellt, wo der Text positioniert werden soll. Wählen Sie hier die zweite Option, damit der Text im Verhältnis zur Linie zentriert wird. Die beiden nächsten Eingabefelder dienen zur vertikalen und horizontalen Verschiebung des Textes.

Soll der Text „gespiegelt“ werden, aktivieren Sie die letzte Schaltfläche. Dann steht der Text „Kopf“ und ist unterhalb der Linie angeordnet. Diese Option benötigen wir für unser Beispiel nicht, sodass sich die folgende neue Situation ergibt:

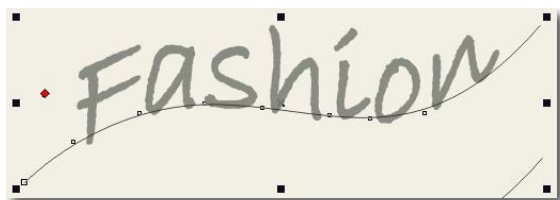


Abb. 2.50 Der fertig gestaltete Schriftzug

- 6 Der untere Schriftzug wird auf dieselbe Art geformt und erhält dieselben Einstellungen. So ergibt sich folgendes neues Zwischenstadium:



Abb. 2.51 Der zweite ausgerichtete Schriftzug

- 7** Eins stört natürlich noch: die Linien sehen nicht sehr schön aus. Kein Problem! Markieren Sie die Linie. Dies klappt am elegantesten, wenn Sie auf eine Position klicken, an der nur die Linie – nicht aber der Schriftzug – zu sehen ist. Dass nur die Linie markiert ist, erkennen Sie an dem Knotenpunkt. Klicken Sie jetzt mit der rechten Maustaste auf das erste Feld der Farbpalette, in dem Sie ein Kreuz sehen. Damit wird der Umriss entfernt.

Da die Linie ja auch keine Füllung hat, ist sie sozusagen „unsichtbar“. Das Linienobjekt ist aber nach wie vor vorhanden und kann auch durch Anklicken markiert werden – natürlich müssen Sie dabei ungefähr wissen, wo sich das Objekt befindet. Alternativ dazu können Sie die Auswahl im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** vornehmen.



Abb. 2.52 Die unsichtbare Linie ist markiert

Künstlerische Medien verwenden

Genau: eine Linie ist doch noch übrig. Auch für diese Kurvenform haben wir uns etwas Besonderes ausgesucht. Ein lockerer Pinselstrich wäre für unser „Logo“ gut geeignet. Auch hier bietet CorelDRAW eine spannende Funktion an.

Vielleicht können Sie keinen „lockeren“ Pinselstrich zeichnen – das macht nichts: das kann CorelDRAW für Sie erledigen. Die Funktionen dazu finden Sie ebenfalls in einem Andockfenster. Öffnen Sie dies über die Funktion **FENSTER/ANDOCKFENSTER/KÜNSTLERISCHE MEDIEN**. Hier finden Sie diverse Formen vor, um den gewünschten Pinselstrich zu erstellen.

Sie teilen sich in drei verschiedene Typen auf. Die kalligrafischen Striche sehen aus, als wären sie mit einem kalligrafischen Stift gezeichnet. Beim Pinsel werden verschiedene Motive entlang der Linie abgebildet. Die Sprühdose verteilt unterschiedliche Bildmotive entlang der markierten Kurvenform.

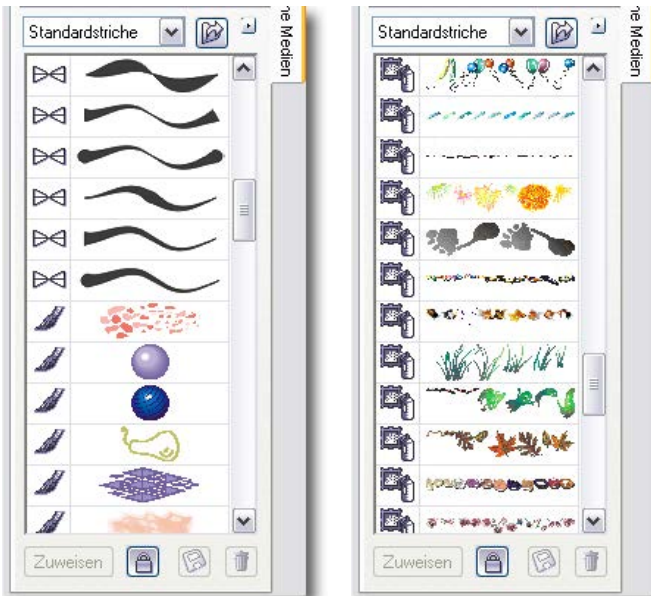


Abb. 2.53 Unterschiedliche Typen der Künstlerischen Medien

Markieren Sie die verbleibende Linie und rufen Sie aus der Liste die Pinselform mit der Bezeichnung **WELLEN** auf. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend abgebildet. Dort ist auch gut das Verzerren der Form zu erkennen.

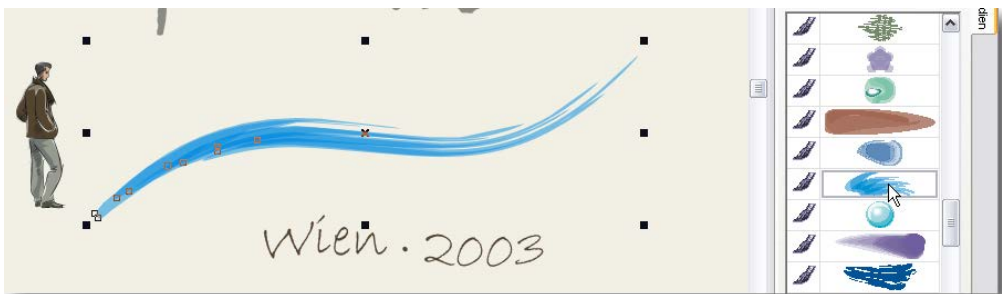


Abb. 2.54 Der angewendete Pinselstrich

In der Eigenschaftsleiste finden Sie verschiedene Optionen zum Anpassen der Eigenschaften. Falls Sie eine Freihandlinie zeichnen, kann im ersten Listefeld die automatische Glättung der Linie angepasst werden. So vermeiden Sie, dass das Ergebnis „krakelig“ wird. Mit dem Wert im nächsten Feld verändern Sie die Breite des Pinselstrichs. Belassen Sie hier für unser Beispiel den Vorgabewert **10 mm**.

Außerdem können Sie die Künstlerischen Medien laden, sie aus einer Liste auswählen und speichern. Diese Option ist interessant, wenn Sie Objekte, die Sie konstruiert haben, als Pinselstrich speichern wollen. Die Künstlerischen Medien werden übrigens mit der Dateiendung *.cmx gespeichert.



Abb. 2.55 Die Optionen der Künstlerischen Medien

Die Farbe können Sie von der Jacke des Clipart-Motivs übernehmen. Rufen Sie wieder die Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** auf. Klicken Sie auf die nachfolgend abgebildete Position.

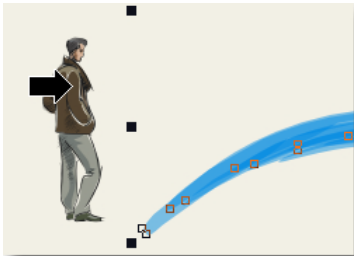


Abb. 2.56 Übernehmen einer Farbe

Das war es schon! Nun sind alle Objekte fertig gestellt, die für das Schild benötigt werden, und es folgen nur noch die Feinarbeiten. Sie könnten ungefähr die folgende Anordnung auf der Arbeitsfläche vorfinden. Was jetzt noch erledigt werden muss, sind die Feinabstimmungen. Einige Objekte müssen unter anderem noch in der Größe angepasst werden. So ist die Figur beispielsweise noch viel zu klein.



Abb. 2.57 Das nächste Zwischenstadium

2.6 Der Feinschliff

Im letzten Arbeitsschritt müssen die Objekte noch zueinander ausgerichtet und auf die zueinander passende Größe gebracht werden. Auch hier stellt CorelDRAW natürlich eine ganze Menge verschiedener Funktionen zur Verfügung, von denen wir Ihnen jetzt einige interessante vorstellen wollen.

2.6.1 Objekte ausrichten

Zuerst sollen die drei Objekte rechts zueinander ausgerichtet werden – sie sind momentan ja einfach nur willkürlich auf der Arbeitsfläche platziert worden.

- 1 Markieren Sie die drei Objekte entweder durch Aufziehen eines Rahmens oder klicken Sie sie nacheinander mit gedrückter -Taste an. Achten Sie darauf, dass Sie jeweils die Linie der verformten Texte markieren, damit die Objektgruppe markiert ist.

Der verformte Text bildet mit der Verformungslinie automatisch eine Gruppe. Dies zeigt auch ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**. Gegebenenfalls können Sie die Objekte auch dort markieren.

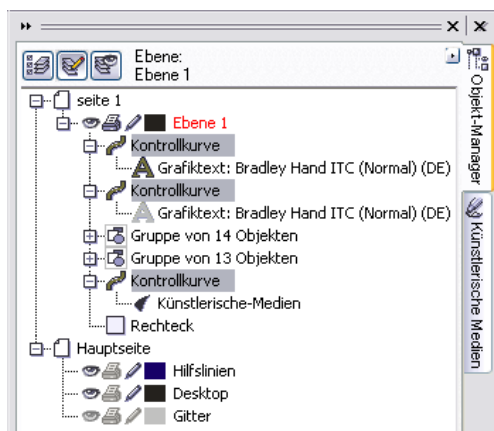


Abb. 2.58 Die markierten Objekte

- 2 Am schnellsten erledigen Sie die Ausrichtung per Tastenkombination. Daher lohnt es sich durchaus, wenn Sie sich einige der Tastenkürzel einprägen. Dann sparen Sie sich nämlich den Aufruf der Menüfunktion **ANORDNEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN**.

Einige nützliche Tastenkürzel

Folgende Tastenkürzel sollten Sie sich einprägen: linksbündig , rechtsbündig , vertikal zentriert  sowie oben , unten  und horizontal ausrichten . Soll der Mittelpunkt auf der Seitenmitte positioniert werden, benutzen Sie das Tastenkürzel . Als „Eselsbrücke“ können Sie sich übrigens merken, dass die Kürzel auf den englischen Funktionen basieren – also beispielsweise  für „bottom“ oder  für „top“.

- 3** In unserem Fall sollen die Objekte mittig untereinander „aufgereiht“ werden. Also wird die **C**-Taste benötigt. Beachten Sie, dass die Ausrichtung immer zum zuletzt markierten Objekt erfolgt – in unserem Beispiel ist dies allerdings nicht von Bedeutung.

In dem Dialogfeld, das Sie über die Menüfunktion öffnen, werden neben den Ausrichtungs-Optionen auf der Registerkarte **VERTEILEN** übrigens auch Funktionen angeboten, um die Objekte beispielsweise im gleichen Abstand zueinander anzuordnen.



Abb. 2.59 Optionen zum Verteilen von Objekten

- 4** Die vertikale Ausrichtung erledigen wir mit den Pfeiltasten, da es hier nicht auf den Millimeter ankommt. Das liegt daran, dass bei den geschwungenen Schriften eine Ausrichtung zu einem anderen Objekt sowieso nicht auffallen würde. Verschieben Sie mit den Pfeiltasten die beiden Textobjekte ungefähr auf die nachfolgend abgebildete Position.



Abb. 2.60 Die Textobjekte wurden verschoben

2.6.2 Objekte gruppieren

Diese drei Objekte sollen künftig als gemeinsamer „Block“ transformiert werden. Daher soll jetzt eine Gruppe erstellt werden. Sie haben schon die temporäre Gruppe kennen gelernt, die Sie beim Aufziehen eines Markierungsrahmens erhalten. Solche Gruppierungen haben den Nachteil, dass sie nicht mehr vorhanden sind, wenn Sie die Auswahl aufheben. Daher ist es sinnvoll, Objekte zu einer Gruppe zusammenzufassen, wenn sie häufiger gemeinsam verändert werden sollen. Auch hier führt wieder eine Tastenkombination am schnellsten zum Ziel.

Mit der Tastenkombination $\text{Strg} + \text{G}$ werden Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst – mit der Tastenkombination $\text{Strg} + \text{U}$ kann die Gruppierung wieder aufgehoben werden. Nach der Gruppierung werden ebenfalls die bekannten acht Markierungspunkte zum Transformieren der Gruppe angezeigt. Welche Objekte Teil der Gruppe sind, erkennen Sie an den Knotenpunkten. Außerdem weist die Statusleiste auf die Gruppierung hin.



Abb. 2.61 Drei Objekte wurden zu einer Gruppe zusammengefasst

Nummerisch exakt transformieren

Zunächst soll nun das Clipart-Motiv skaliert werden. Hier bietet sich eine numerisch präzise Variante an. Warum? Erinnern Sie sich: Es gibt noch ein weiteres Clipart-Motiv, das wir später noch verwenden wollen. Markieren Sie beide Clipart-Motive und stellen Sie in der Eigenschaftsleiste einen Skalierungswert von 200 % ein. Achten Sie darauf, dass dabei das Schloss-Symbol eingerastet ist, damit die Proportionen des Motivs erhalten bleiben.

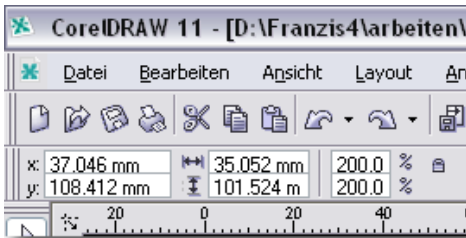


Abb. 2.62 Präzise skalieren

Abschließend folgen wieder ein paar Arbeitsschritte, bei denen es nicht so genau auf die Präzision ankommt. Jetzt wird nämlich die Gruppe vergrößert. Verwenden Sie dazu einen der Eckmarkierungspunkte, damit die Proportion erhalten bleibt.

Sie sehen im nächsten Bild das neue Ergebnis. Zur Orientierung: die Gruppe wurde ungefähr um 10 % vergrößert. Den neuen Wert von 100 % können Sie nach dem Skalieren per Drag & Drop in der Eigenschaftsleiste ablesen. Solange die Gruppe bestehen bleibt „merkt“ sich CorelDRAW den Vergrößerungsfaktor. So ist eine spätere Korrektur leicht möglich. Beachten Sie außerdem die neue Position des Clipart-Motivs, das wir zur unteren Kante des Pinselstrichs geschoben haben. Die Ausrichtungsoptionen haben wir hier allerdings nicht verwendet.



Abb. 2.63 Die neu skalierten und ausgerichteten Objekte

Da diese Elemente jetzt korrekt zueinander ausgerichtet sind, werden sie abschließend noch zur Seite passend vergrößert. Markieren Sie alle Objekte (auch das noch nicht verwendete Clipart-Motiv) und stellen Sie in der Eigenschaftsleiste einen Skalierungswert von **110 %**. Zum Abschluss positionieren wir die Objekte nochmals in der Mitte des Dokuments. Ein exaktes Positionieren ist hier ohne Hilfsobjekte nicht möglich, da ja die Kurvenobjekte mit berücksichtigt werden. Aber das ist ein Thema für spätere Kapitel ...

Damit ist das erste Endergebnis fertig gestellt.



Abb. 2.64 Das erste Endergebnis

2.7 Varianten erstellen

Ist erst einmal ein Ergebnis fertig gestellt, können Sie sehr schnell verschiedene Varianten erstellen. Sie könnten beispielsweise das so entstandene Logo für einen Briefbogen, einen Werbeprospekt oder etwas Ähnliches verwenden. Wir wollen Ihnen eine andere Möglichkeit zum Abschluss des Kapitels vorstellen. Es soll eine zweite Variante des Schilds entstehen, bei dem das andere Clipart-Motiv eingesetzt wird.

2.7.1 Eine neue Seite erstellen

Kopieren Sie alle Objekte mit der Tastenkombination **Strg**+**C** in den Zwischenspeicher. Beachten Sie, dass Sie dabei zwar das Hintergrundrechteck – nicht aber das zweite Clipart-Motiv – mit auswählen. Am besten ziehen Sie einen Markierungsrahmen zur Auswahl auf, der das Hintergrundrechteck umschließt – damit wählen Sie auch alle darin liegenden Objekte automatisch aus.

Das zweite Schild soll auf einer neuen Seite des Dokuments platziert werden. Rufen Sie zum Einfügen einer neuen Seite die Funktion **LAYOUT/SEITE EINFÜGEN** auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, ob die neue Seite vor oder nach der bestehenden Seite eingefügt werden soll. Außerdem können Sie die Ausrichtung und das Maß für die neue Seite angeben – diese könnten sich nämlich von Seite zu Seite verändern. Stellen Sie folgende Werte ein:



Abb. 2.65 Eine neue Seite einfügen

Fügen Sie den Inhalt des Zwischenspeichers mit der Tastenkombination **Strg**+**V** auf der neuen Seite wieder ein. Wählen Sie dann zunächst das Clipart-Motiv aus, das sich außerhalb des Druckbereichs befindet. Zusätzlich muss dann das bereits positionierte Motiv markiert werden. Verwenden Sie dann zum Ausrichten die Tastenkürzel **R** und anschließend **B**. Damit platzieren Sie das neue Motiv exakt rechtsbündig auf der Position des ersten Clipart-Motivs.



Abb 2.66 Ausrichten des zweiten Clipart-Motivs

2.7.2 Anpassen des neuen Seiteninhalts

Das erste Clipart-Motiv kann gelöscht werden – es wurde nur zum Ausrichten benötigt. Sie haben Schwierigkeiten bei der Auswahl, weil das Objekt unter dem neuen Motiv liegt? Kein Problem: Drücken Sie beim Anklicken einfach zusätzlich die **Alt**-Taste. Mit jedem Klick wandern Sie eine „Ebene“ tiefer. So lassen sich tiefer liegende Objekte leicht auswählen. Löschen Sie das Motiv dann mit der **Entf**-Taste.



Abb. 2.67 Das neue Clipart-Motiv

Das Motiv könnte so übernommen werden. Eleganter sieht es aber aus, wenn auch die Farben angepasst werden. So haben wir mit den bereits bekannten Arbeitsschritten wieder Farbtöne aus dem Clipart-Motiv übernommen. Die bräunlichen Farbtöne stammen von den Haaren, den olivgrünen Farbtönen haben wir von der Hose übernommen und beim oberen Schriftzug wieder mit Schwarz gemischt. So ergibt sich das folgende Endergebnis:



Abb. 2.68 Ein weiteres Ergebnis

Falls Sie beim Zuweisen mit dem Farbeimer beim oberen Text Probleme bekommen, markieren Sie den Schriftzug und verwenden Sie die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION TEXT AUFHEBEN**. Danach können Sie Kontur und Füllung umfärben, und der Text kann wieder an der Linie ausgerichtet werden.

Ein kurzes Fazit

Neben zwei Schildern, die Sie in diesem Kapitel erstellt haben, haben Sie auch einige interessante Funktionen von CorelDRAW kennen gelernt. Sie haben es sicherlich schon bemerkt: CorelDRAW ist auf recht vielfältige Art und Weise zu bedienen. Aber ganz so schwer, wie Sie vielleicht vermutet haben, war es doch gar nicht, oder?

Kapitel 3



**Vorlagen verwenden:
Eine Einladungskarte
gestalten**

In diesem Kapitel ...

3.1 Mit Vorlagen arbeiten	79
3.1.1 Eine Vorlage öffnen	79
3.1.2 Die Objekte anpassen	82
3.1.3 Objekte zurechtschneiden	84
3.1.4 Objekte miteinander kombinieren	86
3.1.5 Objekte gemeinsam auswählen	87
3.2 Einrichten der nächsten Seite	88
3.2.1 Objekte elegant umfärben	88
3.3 Textobjekte als grafischen Effekt einsetzen	91
3.3.1 Textobjekte kombinieren	94
3.3.2 Informellen Text eingeben	96
3.4 Bitmap-Bilder importieren und anpassen	100
3.4.1 Frei gestellte Objekte verwenden	100
3.4.2 Der Unterschied zwischen Vektor- und Pixelgrafiken	101
3.4.3 Anpassen von Bitmap-Bildern	103
3.5 Das Ergebnis drucken	106

3.1 Mit Vorlagen arbeiten

Sie wollen eine Einladungskarte gestalten? Dann sind Sie in diesem Kapitel genau richtig. Wir wollen eine der wenigen Vorlagen, die CorelDRAW mitliefert, umgestalten und ergänzen. Dabei erfahren Sie auch etwas über die Unterschiede von Pixeln und Vektoren sowie über die Möglichkeiten, die Sie zur Anpassung importierter Pixelbilder haben.

3.1.1 Eine Vorlage öffnen

Rufen Sie die Funktion **DATEI/NEU VON VORLAGE** auf. Im folgenden Dialogfeld werden auf mehreren Registerkarten unterschiedliche Vorlagentypen angeboten. Wechseln Sie zur Registerkarte **FALTKARTE HORIZONTAL**. Dort haben wir uns die Vorlage mit der Bezeichnung **KARTE_MARTINI** ausgesucht. Beachten Sie, dass die Option **GRAFIKEN EINSCHLIEßEN** aktiviert ist, damit nicht nur die Stile, sondern auch die grafischen Elemente importiert werden. Im Vorschaubild wird die Vorlage angezeigt.

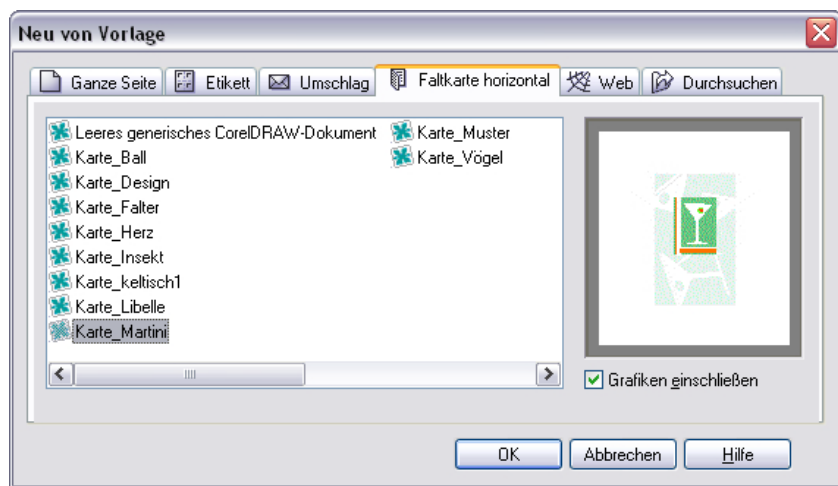


Abb. 3.1 Öffnen einer Vorlage

Textformatierungen können in so genannten Stilen gespeichert werden. So brauchen Sie bei neuen Objekten nur den betreffenden Stil zuzuweisen. Auch Füllungs- und Umrissattribute für grafische Objekte können als Stil gespeichert werden. Sie können die Stile über die Optionen in der Kategorie **DOKUMENT/STILE** anpassen. Funktionen zum Zuweisen von Stilen finden Sie im Kontextmenü der Objekte.

Die gewählte Vorlage besteht aus mehreren Seiten – Sie erkennen dies an den Registerkarten links unter der Arbeitsfläche. Wirklich gestaltet ist aber nur das Deckblatt. Die anderen Seiten der Klappkarte enthalten lediglich leere Textrahmen zum Einfügen von Mengentext.

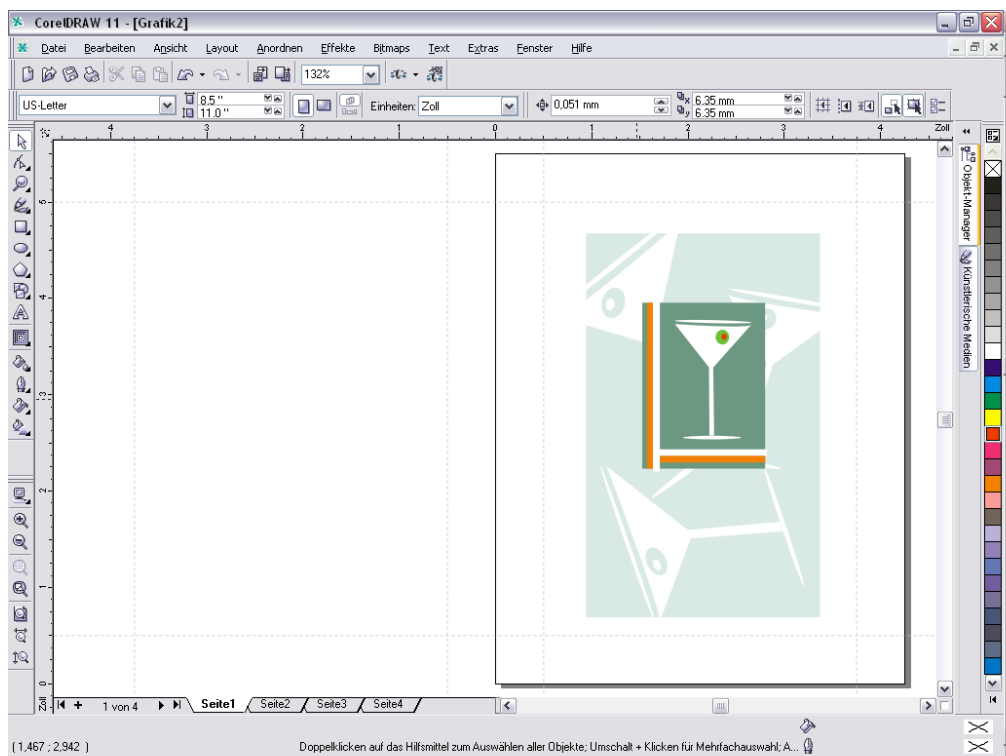


Abb. 3.2 Die geöffnete Vorlage

Auswahl der richtigen Seite

Die Vorlagen müssen als Erstes „eingedeutscht“ werden – stellen Sie im ersten Listenfeld das in Deutschland übliche Papierformat DIN A4 ein. Die Objekte werden dabei übrigens nicht skaliert – sie bleiben so groß, wie sie sind. Löschen Sie dann noch die Textrahmen auf der Seite 3 und 4.

Klicken Sie zum Wechseln der Seite auf die betreffende Registerkarte. Alternativ dazu können Sie auch die Navigationselemente links daneben verwenden. Damit wechseln Sie eine Seite vor oder zurück beziehungsweise zur letzten oder ersten Seite. Wenn Sie auf die Seitenanzeige klicken, erscheint eine Schaltfläche. Hier können Sie in einem gesonderten Dialogfeld die gewünschte Seite eintippen.

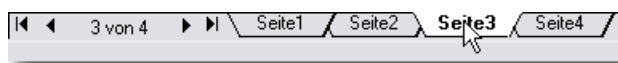


Abb. 3.3 Navigationselemente zum Wechseln der Seite

Bei der Klappkarte werden zwei Seiten nebeneinander angezeigt, wenn die Option **DOPPELSEITE ANZEIGEN** in den Optionen aktiviert ist. Sie finden diese Option in der Rubrik **DOKUMENT/SEITE/LAYOUT**. Im Vorschaubild sehen Sie auch, wie die Klappkarte nach dem Ausdruck zusammengefasst werden muss.

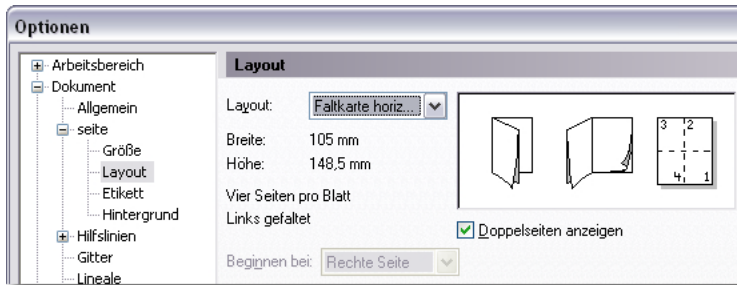


Abb. 3.4 Die Faltkarten-Optionen

Durch die Doppelseiten-Ansicht ändert sich nichts, wenn Sie die Seite 2 oder 3 auswählen. Diese beiden Seiten werden nämlich gemeinsam angezeigt. Um die Anordnung der Seiten brauchen Sie sich übrigens nicht zu kümmern – die Seiten werden beim Druck von CorelDRAW automatisch richtig zusammengesetzt.

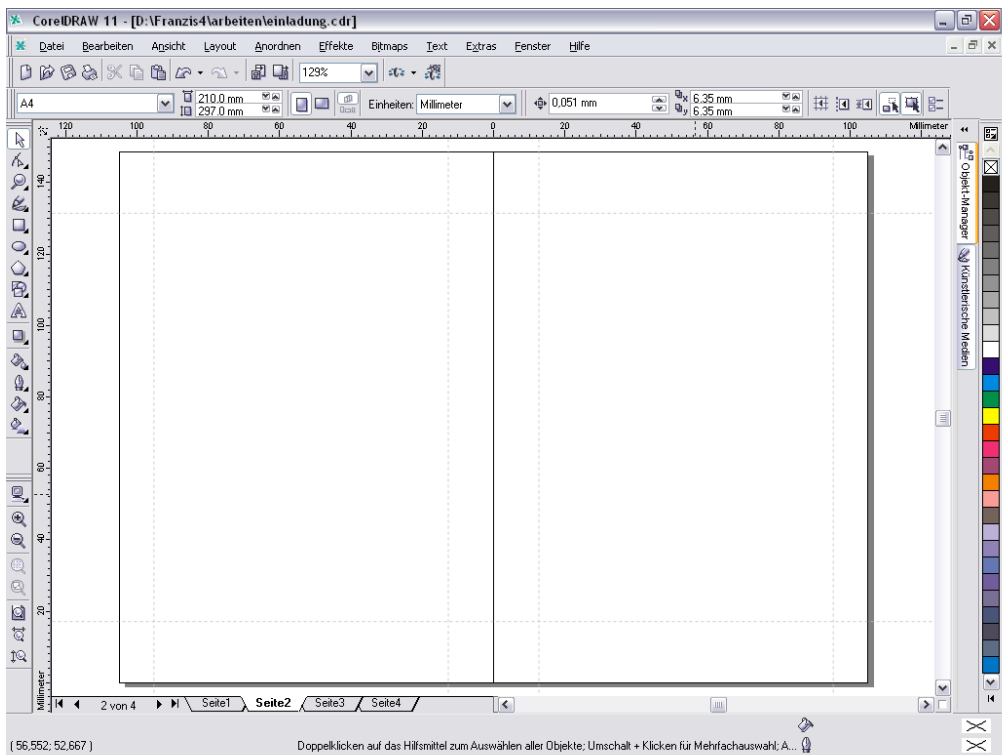


Abb. 3.5 Die Doppelseiten-Ansicht

3.1.2 Die Objekte anpassen

Die bestehenden Objekte sollen jetzt angepasst und um einige weitere Objekte ergänzt werden, damit letztlich eine interessante Faltkarte entsteht. Wechseln Sie gegebenenfalls wieder zur Seite 1. Im Randbereich sind übrigens schon verschiedene Hilfslinien vorbereitet, die natürlich genutzt werden können, wenn die Funktion **ANSICHT/AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aktiviert ist. Die Objekte sind zu einer Gruppe zusammengefasst. Heben Sie die Gruppierung mit der Tastenkombination **Strg+U** auf.

Bei einigen Objekten fällt gar nicht auf, wie sie aufgebaut sind. Markieren Sie beispielsweise das Glas links im Hintergrund. Zunächst wundern Sie sich vielleicht über die weit entfernten Markierungspunkte. Wird das Objekt zur Veranschaulichung mit einer Umrisslinie versehen, erkennen Sie warum das so ist. Das Objekt überlappt nämlich das Hintergrundrechteck.

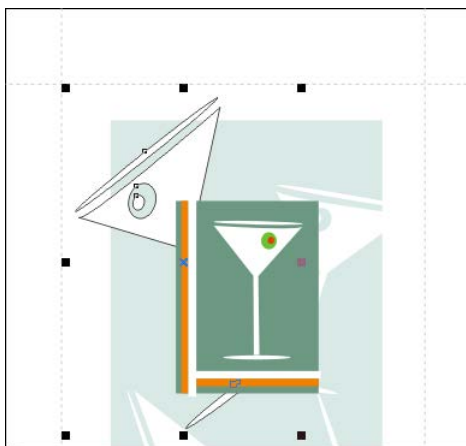


Abb. 3.6 Mit einer Kontur wird die Form deutlich erkennbar

Mit Hilfsobjekten arbeiten

Der überlappende Teil würde bei den kommenden Arbeitsschritten stören. Deshalb soll er nun entfernt werden. Wie immer bietet CorelDRAW verschiedene Möglichkeiten an, diese Aufgabenstellung zu erledigen. Wir wollen Ihnen eine Variante vorstellen, mit der Sie einerseits schnell zum Ziel kommen und die andererseits ein präzises Abschneiden erlaubt.

Für diese Aufgabenstellung wird ein Hilfsobjekt benötigt. Hilfsobjekte können Sie bei der täglichen Arbeit oft verwenden – beispielsweise auch, um Objekte zueinander auszurichten. In unserem Fall soll ein Rechteck zum Abschneiden der überlappenden Teile eingesetzt werden. Für Grundformen bietet CorelDRAW in der Hilfsmittelleiste verschiedene Werkzeuge an. Das Hilfsmittel Rechteck können Sie auch mit dem Tastenkürzel **F6** aufrufen.

Klicken Sie auf eine Position im Arbeitsbereich, die links neben dem abzuschneidenden Teil liegt. Sie können dann mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck aufziehen, das die überstehenden Teile umschließt. Eine Vorschaulinie zeigt die zu erwartende Größe an. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Linie gezeichnet. Auf Präzision kommt es hier nicht an. Das Ergebnis könnte beispielsweise wie folgt aussehen:

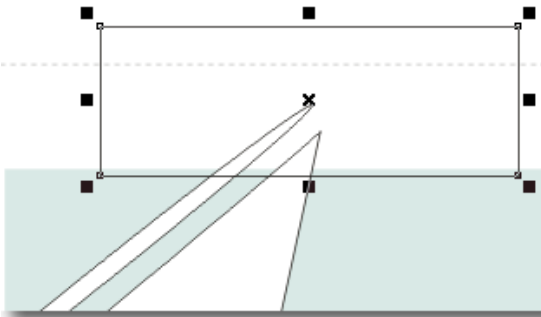


Abb. 3.7 Das konstruierte Hilfsrechteck

Präzises Positionieren

Das Rechteck soll nun ganz exakt an die Oberkante des Hintergrundrechtecks anstoßen. Diese Aufgabe erledigen Sie mit den Funktionen des **POSITION**-Andockfensters, das Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Alt** + **F7** aufrufen.

Deaktivieren Sie die Funktion **RELATIVE POSITION**, damit die Maße im Verhältnis zur Seite angezeigt werden. In der Matrix unten im Andockfenster legen Sie fest, an welcher Stelle das Objekt gemessen wird. Aktivieren Sie hier eines der drei oberen Optionsfelder, damit die Messung an der Oberkante des Objekts erfolgt. Markieren Sie das Hintergrundrechteck und merken Sie sich die vertikale Position.

Wählen Sie dann das Hilfsrechteck aus und markieren Sie eines der unteren Optionsfelder in der Matrix, damit hier die Messung an der Unterkante des Objekts erfolgt. Geben Sie dann im **V**-Eingabefeld den zuvor gemerkten Wert für die neue vertikale Position ein. Um die neue Einstellung auf das Objekt zu übertragen, klicken Sie auf die **ZUWEISEN**-Schaltfläche.

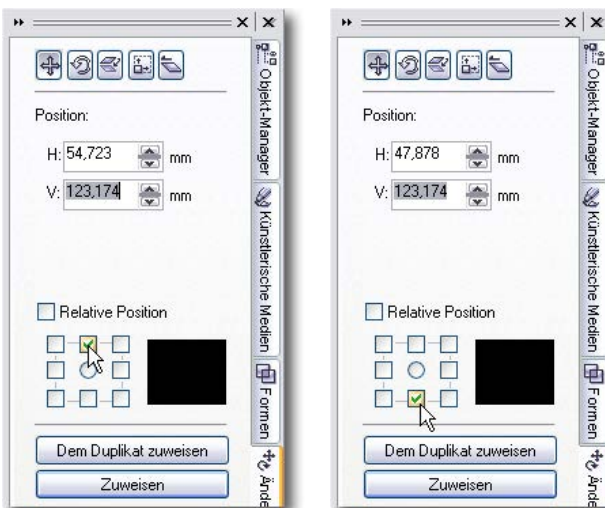


Abb. 3.8 Präzises Positionieren

Sie sehen nach dem Bestätigen, dass das Hilfsobjekt jetzt korrekt platziert ist.

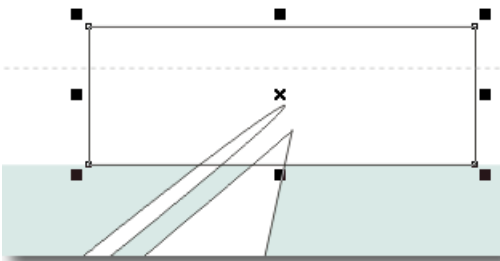


Abb. 3.9 Das korrekt positionierte Hilfsrechteck

3.1.3 Objekte zurechtschneiden

Öffnen Sie das Andockfenster **FENSTER/ANDOCKFENSTER/FORMEN**. Im oberen Listefeld finden Sie verschiedene Kategorien, um Formen zu verändern. Sie können Formen beispielsweise zusammenführen oder zuschneiden. Auch das Bilden einer Schnittmenge ist möglich. Wir benötigen die Option **ZUSCHNEIDEN**. Das Vorschaubild zeigt die zu erwartende Wirkung an. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen.

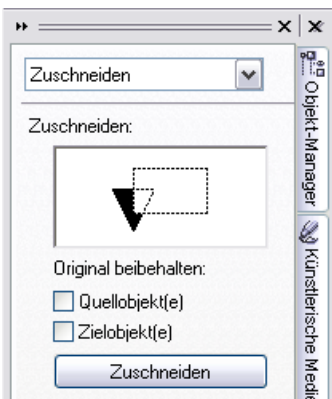


Abb. 3.10 Das Formen-Andockfenster

Markieren Sie das Hilfsrechteck. Wenn Sie die **ZUWEISEN**-Schaltfläche aktivieren, erscheint das nachfolgend gezeigte Symbol. Klicken Sie damit auf das Objekt, das zugeschnitten werden soll.

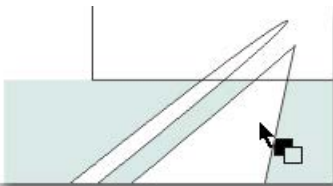


Abb. 3.11 Markieren des zuzuschneidenden Objekts

Danach entsteht folgende neue Situation. Huch, werden Sie vielleicht denken – nun ist das Glas ja über allen anderen Objekten positioniert. Das liegt daran, dass CorelDRAW das Objekt als „neues“ Objekt erkennt.

Alle neuen Objekte werden in der Reihenfolge des Konstruierens „übereinander gestapelt“. Sie können dann eventuell Teile von darunter liegenden Objekten verdecken. Die Reihenfolge der Objekte kann aber nachträglich verändert werden.

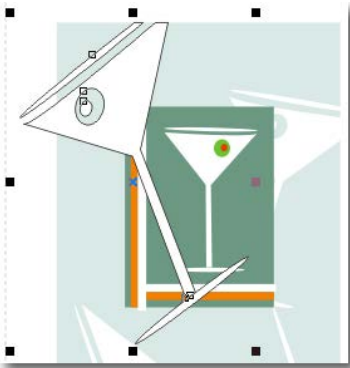


Abb. 3.12 Das umgeschichtete Objekt

Die Objekthierarchie ändern

Die Funktionen zum Verändern des markierten Objekts innerhalb des „Objektstapels“ finden Sie im Untermenü **ANORDNEN/ANORDNUNG**. Es gibt Optionen zum Verschieben um einen Schritt nach hinten oder vorn. Außerdem kann das markierte Objekt ganz hinten oder vorn platziert werden. Ferner gibt es Funktionen, um das Objekt hinter oder vor ein bestimmtes Objekt umzuschichten.

In unserem Fall ist die Funktion **NACH HINTEN** gut geeignet, die Sie auch über die Tastenkombination **↑ + Bild** erreichen. Allerdings müssen Sie dabei einen „Trick“ anwenden. Würden Sie nur das Glas markieren, wird es ja unter das Hintergrundrechteck geschoben, was natürlich nicht das Ziel ist. Also markieren Sie vor dem Aufruf der Funktion einfach zusätzlich das Hintergrundrechteck.

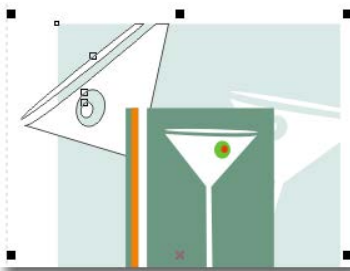


Abb. 3.13 Ändern der Objekthierarchie

3.1.4 Objekte miteinander kombinieren

Das Glas besteht aus vier verschiedenen Objekten, die zu einer Gruppe zusammengefasst sind. Dies können Sie in der Stausleiste ablesen, wenn das Objekt markiert ist. Da alle Objekte in der Farbe des Hintergrunds eingefärbt sind, hat es den Anschein, als wäre im Hintergrundrechteck ein Loch. Im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** können Sie sehen, dass eines der Objekte eine Gruppe mit zwei weiteren Objekten bildet. Gruppen können nämlich auch verschachtelt werden.

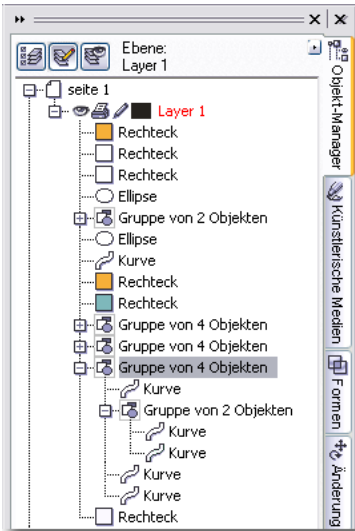


Abb. 3.14 Der Aufbau der Gruppe im Objekt-Manager

Für unsere späteren Arbeitsschritte ist es nötig, dass dieses „Loch“ wirklich da ist. Sie können mehrere Objekte zu einem einzigen Kurvenobjekt zusammenfassen. Dazu könnten Sie zunächst mit der Tastenkombination **Strg** + **U** die Gruppierung des Glases aufheben. Damit aber zusätzlich auch die verschachtelte Gruppe aufgehoben wird, sollten Sie die Funktion **ANORDNEN/GRUPPIERUNG ALLER OBJEKTE AUFHEBEN** verwenden, für die zwar kein Tastenkürzel vorhanden ist – dafür gibt es aber eine Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste.

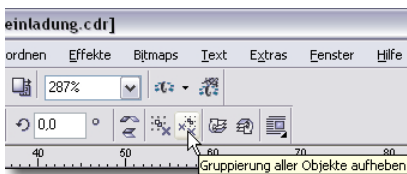


Abb. 3.15 Gruppierung aller Objekte aufheben

Danach sind die fünf einzelnen Objekte markiert – auch dies können Sie in der Statusleiste ablesen. Markieren Sie anschließend mit gedrückter **U**-Taste das Hintergrundrechteck. Rufen Sie dann die Funktion **ANORDNEN/KOMBINIEREN** auf, mit der aus den markierten Objekten ein einziges Objekt wird – an der Form ändert sich dabei nichts. Danach sehen Sie die folgende neue Form.

Die Überlappung links ist grafisch gewollt – falls sie Ihnen nicht gefällt, können Sie diese „Zacken“ mit einem weiteren Hilfsrechteck abschneiden. Dass es sich nun um ein „echtes Loch“ handelt, wird sichtbar, wenn man zur Demonstration ein anders gefärbtes Rechteck im Hintergrund platziert. Dies sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet. Das rechte Glas erscheint weiß – das linke dagegen jetzt blau.

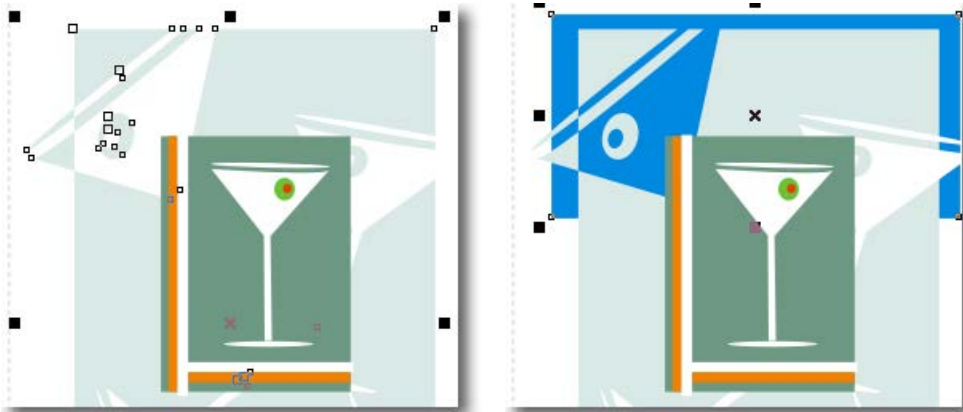


Abb. 3.16 Das Hintergrundrechteck hat ein Loch – rechts wird es deutlich

3.1.5 Objekte gemeinsam auswählen

Die innen liegenden Objekte sollen jetzt ein wenig nach unten geschoben werden. Da es sich hier um eine Menge verschiedener Einzelobjekte handelt, wählen Sie diese am leichtesten mit einem Markierungsrahmen aus. Ziehen Sie den Rahmen mit dem Auswahl-Hilfsmittel und gedrückter linker Maustaste von rechts nach links auf – ungefähr wie nachfolgend gezeigt.

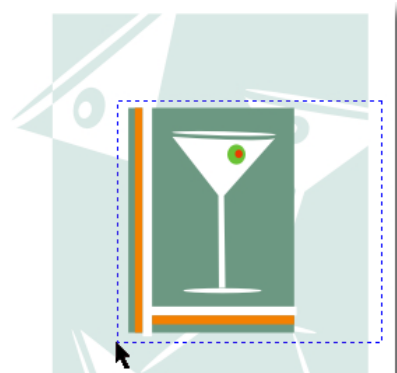


Abb. 3.17 Auswahl mehrerer Objekte

Das Verschieben können Sie entweder per Augenmaß oder wieder über das [POSITION](#)-Andockfenster erledigen. Wir haben die Option [RELATIVE OPTION](#) aktiviert und im [V](#)-Eingabefeld einen Wert von [-10 MM](#) eingegeben, um die Objekte nach unten zu schieben.

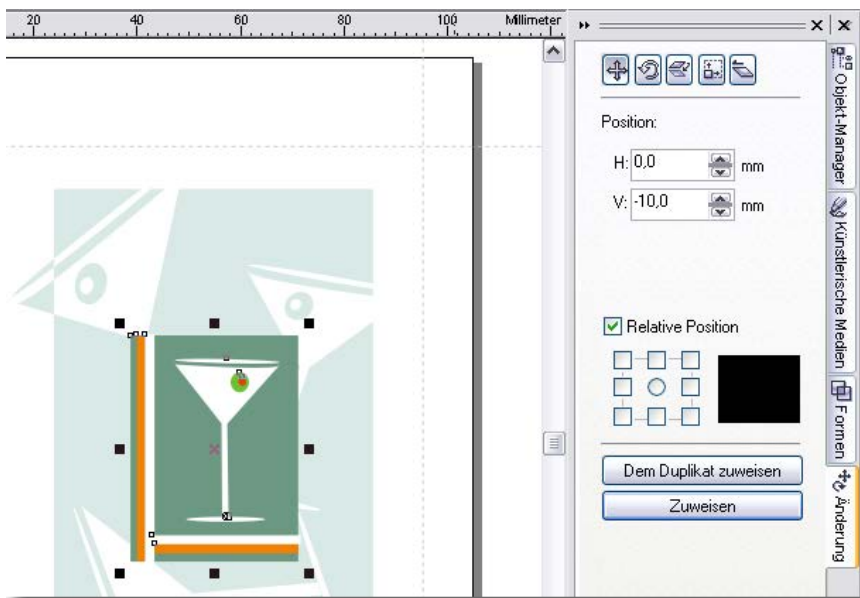


Abb. 3.18 Verschieben der Objekte um einen absoluten Wert

3.2 Einrichten der nächsten Seite

Die fertigen Objekte sollen auch auf der zweiten Seite platziert werden – allerdings in modifizierter Form. Markieren Sie dazu alle Objekte und kopieren Sie diese mit der Tastenkombination **Strg**+**C** in den Zwischenspeicher.

Wechseln Sie über die Registerkarten zur Seite 3 und fügen Sie dort die Elemente mit der Tastenkombination **Strg**+**V** wieder in das Dokument ein. Die Objekte werden dabei an genau derselben Position eingefügt, wo sie auch auf der ersten Seite platziert waren.

3.2.1 Objekte elegant umfärben

Als grafischer Effekt sollen die Objekte hier „umgekehrt“ eingefärbt werden. Diese Aufgabe können Sie sehr leicht mit verschiedenen Drag & Drop-Aktionen erledigen. Allerdings müssen Sie dabei ziemlich geschickt vorgehen, um überflüssige Arbeitsschritte zu vermeiden. Um die Elemente gut zu erkennen, sollten Sie eine größere Darstellungsgröße einstellen – zum Beispiel 200 %.

Es gibt zwei orangefarbene Balken und ein grünes Rechteck. Beide Farben sollen wieder verwendet werden – aber umgekehrt. Klicken Sie dazu zuerst das grüne Rechteck mit der rechten Maustaste an und verziehen Sie es auf einen der Balken. Wenn Sie den Fadenkreuzmauszeiger sehen, können Sie die rechte Maustaste loslassen.

Danach wird ein Menü geöffnet, in dem Sie einstellen können, welche der Attribute übertragen werden sollen. Rufen Sie hier die Funktion **FÜLLUNG HIERHER KOPIEREN** auf.

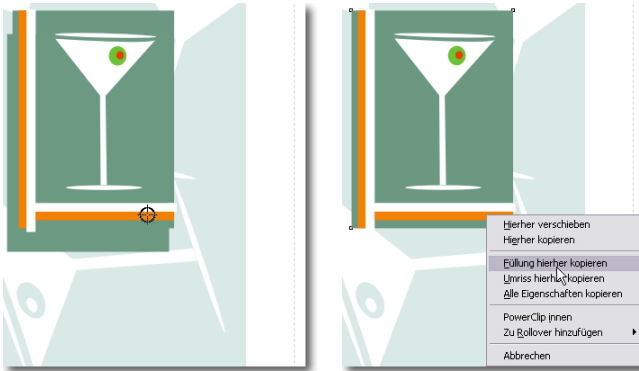


Abb. 3.19 Kopieren der Eigenschaften

Ein orangefarbenes Objekt ist noch vorhanden. Ziehen Sie dies mit der rechten Maustaste auf das grüne Rechteck. Den bereits umgefärbten grünen Balken können Sie zum Abschluss verwenden, um den zweiten Balken ebenfalls grün einzufärben. Dabei ist etwas „Treffericherheit“ nötig, da ja der Balken wegen der identischen Farbgebung momentan nicht zu sehen ist.



Abb. 3.20 Die nächsten Schritte des Umfärbens

Das war es schon. So ergibt sich jetzt die nachfolgend abgebildete neue Situation. Was noch fehlt, ist das Hintergrundobjekt.



Abb. 3.21 Der letzte Balken ist umgefärbt

Das Hintergrundrechteck wird zunächst ebenfalls orange eingefärbt. Hier müssen Sie beachten, dass auch die beiden Oliven im Glas, die nicht kombiniert wurden, mit eingefärbt werden.



Abb. 3.22 Einfärben des Untergrunds

Zum Aufhellen der Farbe können Sie zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen. Da es hier um einen passenden Eindruck geht, haben wir die Mischvariante gewählt. Ziehen Sie mit gedrückter **[Strg]**-Taste Weiß aus der Farbpalette auf das Hintergrundobjekt. Dies müssen Sie insgesamt 20-mal durchführen, um die folgende Helligkeit zu erhalten. Durch die vielen Schritte ist dies nicht die schnellste Variante – durch das „Herantasten“ ist aber eine gute Beurteilung möglich.

Die beiden Oliven können Sie danach mit der Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** umfärben. Dabei müssen Sie aber beachten, dass die Auswahl mit gedrückter **[Strg]**-Taste erfolgt, da sich die Objekte in einer verschachtelten Gruppe befinden. Daher müssen Sie zweimal klicken. Der Markierungspunkt zeigt an, wann das richtige Objekt ausgewählt ist.

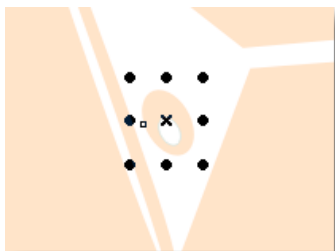


Abb. 3.23 Markieren einer verschachtelten Gruppe

Mit jedem weiteren Mausklick mit gedrückter **[Strg]**-Taste gelangen Sie in der Verschachtelung eine „Etagé“ tiefer – Gruppen können sehr stark verschachtelt werden. Klicken Sie so oft, bis das einzelne Objekt zu sehen ist.



Abb. 3.24 Ein Zwischenergebnis

3.3 Textobjekte als grafischen Effekt einsetzen

Wir wollen jetzt Textelemente konstruieren und diese anschließend grafisch geschickt mit dem Hintergrundobjekt verschmelzen. Rufen Sie dazu das Text-Hilfsmittel auf. Sie können dafür auch das Tastenkürzel **⌘T** verwenden.

Erstellen Sie erst einmal irgendwo neben dem Dokument das Wort **EIN** – das genaue Positionieren folgt später. Weisen Sie die Schrifttype **FUTURAXBLK BT** mit einer Größe von **90** pt zu. Wir haben uns absichtlich eine sehr kräftige Schriftart ausgesucht. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.

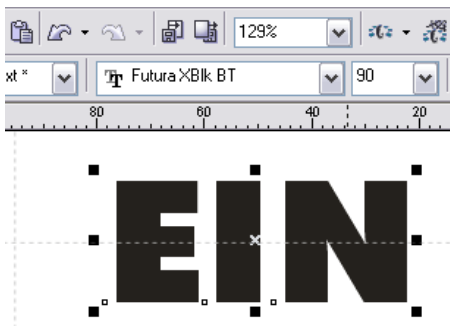


Abb. 3.25 Das erste Textobjekt

Bevor das Objekt verschoben wird, sollten Sie die Textausrichtung noch auf **RECHTSBÜNDIG** einstellen. Das wirkt sich zwar momentan nicht aus, da der Text nur aus einer Zeile besteht – bei den kommenden Arbeitsschritten wird diese Ausrichtung aber benötigt. Aktivieren Sie nach dem Markieren des Textobjekts mit dem Auswahl-Hilfsmittel die abgebildete Option.

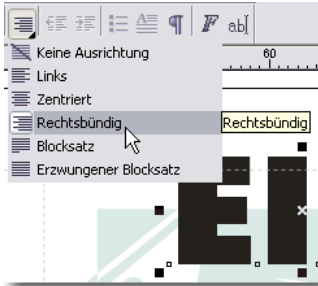


Abb. 3.26 Die Textausrichtung ändern

Verschieben Sie jetzt das Objekt ungefähr auf die abgebildete Position. Wir haben dazu die Pfeiltasten verwendet. Es geht mehr um das optische als um ein numerisch exaktes Ergebnis.

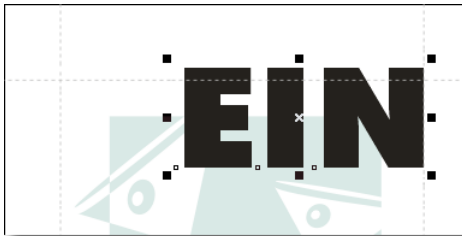


Abb. 3.27 Verschieben des Textobjekts

Sie haben Schwierigkeiten beim Verschieben mit den Pfeiltasten, weil sich das Objekt jeweils nur ein winziges Stückchen bewegt? Heben Sie die Auswahl mit der **[Esc]**-Taste auf und prüfen Sie in der Eigenschaftsleiste, welcher Wert für die Schrittweite angegeben ist. Stellen Sie dort beispielsweise einen Wert von **0,5 mm** ein.



Abb. 3.28 Ändern der Schrittweite

Speichern der Voreinstellungen im Dokument

Bestimmte Optionen, wie beispielsweise die Farbverwaltung, wirken sich global aus. Andere, wie die Schrittweite, sind nur für das aktuelle Dokument gültig. Bei einem neuen Dokument kann der Schrittweitenwert daher anders sein.

Kopieren Sie das Textobjekt in den Zwischenspeicher und fügen Sie es auf der dritten Seite wieder ein. Rufen Sie das Text-Hilfsmittel wieder auf und ersetzen Sie den bestehenden Text durch **UNG**. Die Rechtszentrierung wirkt sich jetzt aus. Der Text bleibt nämlich an der rechten Kante bündig und schiebt sich bei der Texteingabe automatisch nach links.



Abb. 3.29 Das zweite Textobjekt

Ein weiteres Duplikat fehlt jetzt noch. Es wird auf der Seite 2 platziert. Der Text wird mit **LAD** überschrieben. Genau: Blättert der Betrachter durch die Karte entsteht das Wort „EINLADUNG“.

Das „L“ und das „A“ stehen etwas zu nah beieinander. Das soll nun korrigiert werden. Rufen Sie das Form-Hilfsmittel auf und markieren Sie den zweiten und dritten Buchstaben des Textobjekts. Dies können Sie beispielsweise durch Aufziehen eines Rahmens erledigen. Diese Situation zeigt das folgende Bild:

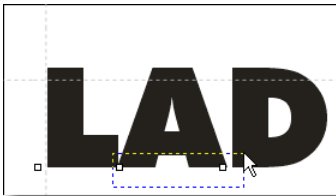


Abb. 3.30 Markieren mehrerer Buchstaben

Stellen Sie danach in der Eigenschaftsleiste eine horizontale Verschiebung ein. Wir verwendeten den Wert **5**. Dabei werden die beiden markierten Buchstaben nach rechts geschoben – negative Werte verschieben die Buchstaben dagegen nach links.

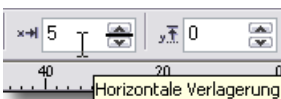


Abb. 3.31 Der Wert der horizontalen Verschiebung

Das Textobjekt der Seite 2 erhält den hellen Orangeton des Hintergrundobjekts auf Seite 3. Dies können Sie wieder mit dem bereits vorgestellten Drag & Drop-Verfahren erledigen.



Abb. 3.32 Der nächste Zwischenschritt

Textobjekte trennen

An dieser Stelle wollen wir Ihnen mit einem kurzen Intermezzo eine interessante Option von CorelDRAW vorstellen. Textzeilen, Wörter und Buchstaben können nämlich in ihre Bestandteile zerlegt werden. Markieren Sie beispielsweise eines der fertig gestalteten Wörter und rufen Sie die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION GRAFIKTEXT AUFHEBEN** auf. Danach ist jeder Buchstabe ein einzelnes Objekt. Dieses kann weiter als Textobjekt editiert werden. Diese Option können Sie zum Beispiel gut verwenden, wenn Sie die einzelnen Buchstaben für einen grafischen Effekt getrennt positionieren wollen.

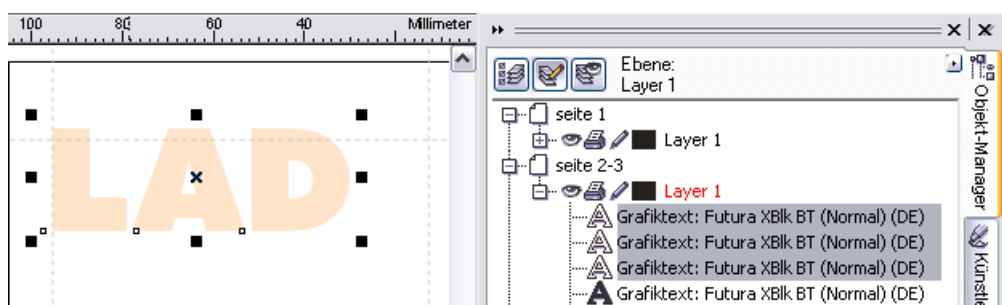


Abb. 3.33 Trennen eines Wortes in einzelne Objekte

3.3.1 Textobjekte kombinieren

Wir benötigen die gegenteilige Option. Wechseln Sie dazu zunächst zurück zur ersten Seite. Markieren Sie zuerst das Text- und danach das Hintergrundobjekt.

Diese beiden Objekte können Sie jetzt mit der Funktion **ANORDNEN/KOMBINIEREN** zu einem einzigen Objekt zusammenfassen. Sie können hier alternativ auch die Tastenkombination **Strg + L** aktivieren. Anders als bei einer Gruppe entsteht ein einziges Objekt, das beispielsweise auch nur eine einheitliche Füllung erhalten kann. Wiederholen Sie diesen Schritt auch bei den beiden Objekten der Seite 3. So ergeben sich die folgenden Ergebnisse:

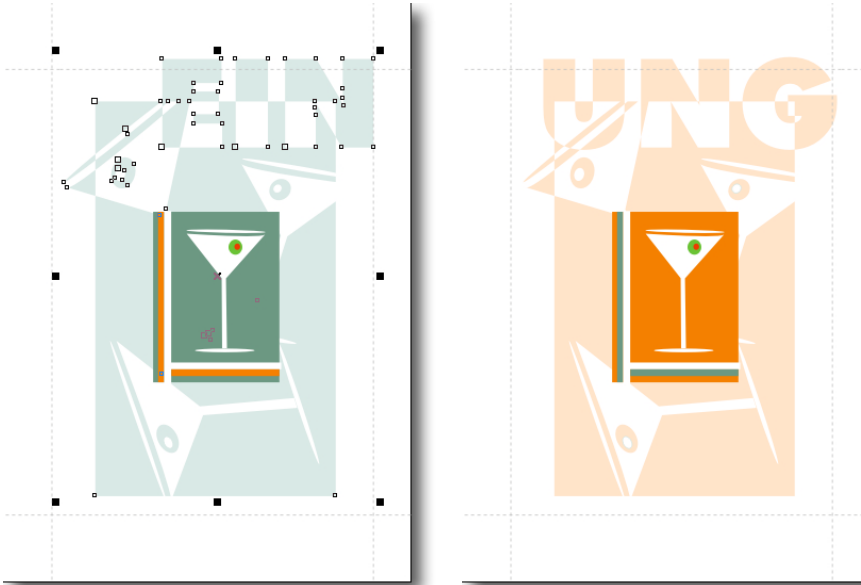


Abb. 3.34 Kombination von Objekten

Da kombinierte Objekte nur eine einzige Füllung erhalten können, ist die Reihenfolge der Auswahl wichtig. Es werden nämlich die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts verwendet.

Der Text ist durch die Kombination nicht mehr editierbar. Wenn Sie diese Möglichkeit erhalten wollen, können Sie vor dem Kombinieren ein Duplikat neben der Arbeitsfläche ablegen, auf das Sie später gegebenenfalls zurückgreifen können. Sie können kombinierte Objekte übrigens jederzeit wieder trennen. Verwenden Sie dazu die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION AUFHEBEN**, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg + K** erreichen.

Grafische Gestaltungsidee

Wir haben die Kombination übrigens deshalb gewählt, weil dadurch ein Negativeffekt der Schrift entsteht. Außerhalb des Hintergrundrechtecks erscheint die Objektfarbe – innen ist dann Weiß zu sehen. Dies ist als interessanter grafischer Effekt so gewählt – wir haben dabei in Kauf genommen, dass die Lesbarkeit etwas leidet. Um dies abzumildern, wurde die sehr kräftige Schrift verwendet. Bei dünnen, zierlichen Schriften würde diese Gestaltung nicht wirken. Mit Objekten, die in der Hintergrundfarbe gefüllt sind, wäre die hier erreichte Wirkung nur schwer zu erzielen gewesen.

3.3.2 Informellen Text eingeben

Nun wissen Ihre Besucher schon einmal, dass sie eingeladen sind. Allerdings ist noch unklar, zu welcher Veranstaltung sie kommen sollen – nur die Motive lassen es ein wenig vermuten. Aber dazu gleich mehr.

Der Text mit den zusätzlichen Informationen soll auf der zweiten Seite untergebracht werden. Rufen Sie wieder das Text-Hilfsmittel auf. Klicken Sie irgendwo in die zweite Seite. Geben Sie den folgenden Text ein – er wird zunächst mit den Standardeinstellungen formatiert. Verwenden Sie am Ende jeder Zeile die -Taste. So könnten Sie in etwa die folgende Anordnung vorfinden:



Abb. 3.35 Weiteren Text eingeben

Formatieren des Textes

Der Text soll mit einem Schrifttyp derselben „Schriftfamilie“ formatiert werden. Es ist eine gute Idee so vorzugehen, wenn verschiedene Schriftschnitte des Schrifttyps existieren. Viele Schriften gibt es nämlich in verschiedenen Stärken. Schriften, die zu derselben Schriftfamilie gehören, harmonisieren miteinander. Wenn Sie für jedes Textobjekt unterschiedliche Schrifttypen verwenden, irritiert dies nur und es sieht nicht gut aus.

So haben wir eine dünnere Variante ausgewählt. Markieren Sie das Textobjekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel und wählen Sie aus der Schriftenliste den Schrifttyp **FUTURA LT BT** aus – das Vorschaubild zeigt die zu erwartende Wirkung an. Diese Schrift wirkt eleganter als die fette Variante und ist daher für den mehrzeiligen Text gut geeignet.

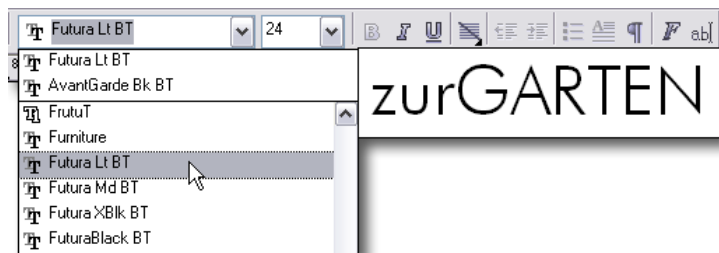


Abb. 3.36 Auswahl eines Schrifttyps

Stellen Sie anschließend in der Eigenschaftsleiste die Ausrichtung **ZENTRIERT** ein und platzieren Sie den Text wie nachfolgend abgebildet. Er wurde rechts an die Hilfslinie geschoben und unten bündig mit dem Hintergrundrechteck der Seite 3 ausgerichtet.

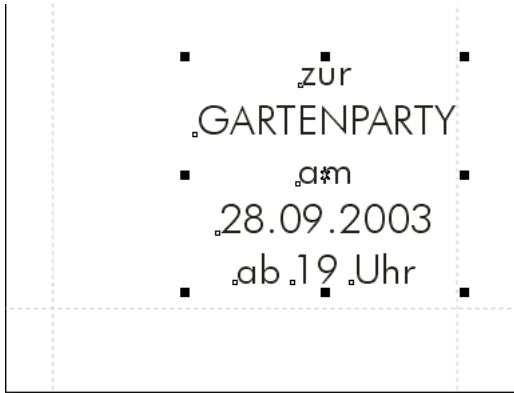


Abb. 3.37 Der formatierte Text

Sie haben es sich bestimmt gedacht: Der Schriftzug ist noch nicht fertig. Die zweite Zeile soll nämlich einen anderen Schrifttyp zugewiesen bekommen. Markieren Sie daher die Knotenpunkte der zweiten Zeile mit dem Form-Hilfsmittel. Stellen Sie dann den Schrifttyp **FUTURA MD BT** ein, der ebenfalls zur selben Schriftfamilie gehört.



Abb. 3.38 Formatieren der zweiten Textzeile

Farben mit der Pipette übernehmen

Als Farbe wollen wir den Grünton übernehmen. Dies könnten Sie wieder per Drag & Drop erledigen. Wir wollen aber diesmal die Pipette verwenden, die Sie in der Hilfsmittelleiste finden. Klicken Sie mit dem Pipetten-Symbol auf einen der beiden grünen Balken.

Achten Sie dabei darauf, dass das Quadrat neben dem Symbol gefüllt ist, damit die Füllung und nicht der Umriss übernommen wird. Gegebenenfalls können Sie in der Statusleiste ablesen, ob die Füllung die richtigen Eigenschaften erhalten hat. Rufen Sie anschließend den Farbeimer aus demselben Flyout-Menü auf.

Beim Zuweisen der Farbe müssen Sie ebenfalls darauf achten die Füllung und nicht den Umriss zu „erwischen“ – auch hier hilft das Beobachten des Quadrats. Ist es gefüllt, können Sie das Textobjekt anklicken. Durch die länger gewordene zweite Zeile muss der Text wieder so weit nach links geschoben werden, bis er rechts wieder an die Hilfslinie anstößt.

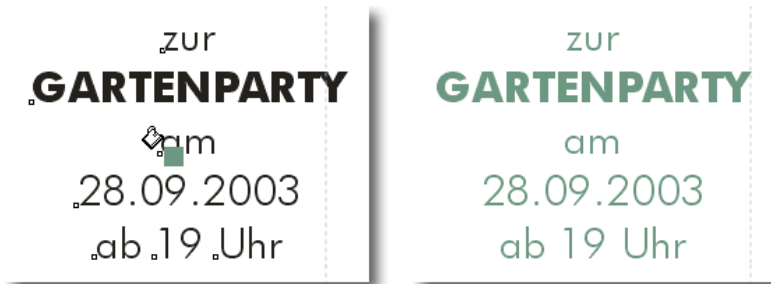


Abb. 3.39 Umfärben des Textobjekts

Texte austauschen

Eins weiß Ihr Besucher bisher noch nicht – wer ihn eingeladen hat. Als „pfiffiger“ Abschluss soll diese Information auf der letzten Seite untergebracht werden. Kopieren Sie dazu das gerade fertig gestellte Textobjekt und fügen Sie es auf der Seite 4 wieder ein.

Es ist meistens am schnellsten, ein Objekt fertig zu stellen, es zu kopieren und beim Duplikat den geänderten Text einzufügen. Ändern ist nämlich schneller als das Konstruieren von Objekten.

Klicken Sie doppelt auf die erste Zeile, um den Text zu markieren. Ein dreifaches Anklicken markiert übrigens den gesamten Text. Der markierte Text wird dann zur Verdeutlichung grau unterlegt.



Abb. 3.40 Markieren von Text

Vorsicht bei der Auswahl

Da bei dieser Art der Auswahl das Zeilenende mit markiert wird, würde nun die Formatierung der neuen Zeile verwendet werden, wenn Sie neuen Text eintippen. Es soll aber natürlich die Formatierung der ersten Zeile angewendet werden. Dies erreichen Sie, indem Sie mit gedrückter -Taste mit der Pfeiltaste einen Schritt nach links wechseln. Sie sehen dann zwar keinen Unterschied, das Zeilenende ist jetzt aber nicht mehr markiert.

Tippen Sie den neuen Text ein. Dabei wird der bestehende Text automatisch durch den neuen ersetzt.



Abb. 3.41 Der ausgetauschte Text

Verfahren Sie mit der zweiten Zeile auf dieselbe Art. Auch hier soll die Formatierung der zweiten Zeile erhalten bleiben. So ergibt sich folgendes Bild. Markieren Sie die drei verbleibenden Zeilen – Sie sollen dann mit der -Taste gelöscht werden.



Abb. 3.42 Der ausgetauschte und markierte Text

Klappt nicht!

Das Erhalten der Formatierung will nicht klappen? Tja, tja, CorelDRAW! Wenn es nicht funktioniert – das merken Sie gleich nach dem Eintippen des ersten Buchstabens –, klicken Sie einfach hinter den zweiten Buchstaben und tippen Sie dann den neuen Text ein. Löschen Sie danach den ersten Buchstaben. Aber bitte fragen Sie nicht, warum das so ist ...

Nach dem Löschen der verbleibenden Zeilen muss das Textobjekt noch nach unten geschoben werden. Dazu können Sie über das [POSITION](#)-Andockfenster die Koordinaten der unteren Kante übernehmen – aber das kennen Sie ja schon.



Abb. 3.43 Das fertige Textobjekt

3.4 Bitmap-Bilder importieren und anpassen

Ein letztes „Schmankerl“ werden wir nun noch einsetzen: Auf zwei Seiten wollen wir ein Foto platzieren. Sie haben keine passenden Fotos? Das macht nichts. CorelDRAW liefert neben den vielen Clipart-Motiven nämlich auch zahlreiche Fotos mit, die Sie auf der vierten und fünften CD finden.

Den Import der Fotos können Sie über das Andockfenster **SKIZZENBUCH** erledigen. Die Fotos liegen im Dateiformat CPT vor, das von Corel PHOTO-PAINT verwendet wird. Neben den vielen Fotos finden Sie auf der vierten CD beispielsweise auch zusätzliche Pinselstriche, die Sie für die Künstlerischen Medien einsetzen können. Sogar Sounddateien im WAV-Format sind auf dieser CD zu finden.

3.4.1 Frei gestellte Objekte verwenden

Wir wollen besonders aufbereitete Fotos verwenden. Fotos sind ja immer eckig – die Dateiformate lassen etwas anderes nicht zu. Wenn Sie den Anschein erwecken wollen, Fotos wären nicht eckig, müssen Sie mit so genannten Maskierungen arbeiten, bei denen bestimmte Bildteile nicht angezeigt werden. Dies wird zum Beispiel bei der Webseitengestaltung oft eingesetzt.

Es kann sehr aufwändig sein, auf Fotos die Elemente frei zu stellen, auf die es ankommt. Diese Arbeit brauchen Sie bei den Fotos im Ordner **OBJECTS** auf der vierten CD nicht mehr zu machen – sie ist schon erledigt. Wenn Sie beispielsweise den Ordner **OBJECTS/FOOD/BEVERAG** öffnen, finden Sie im **SKIZZENBUCH** folgende Ansicht vor. Um die Miniaturbilder der Einträge gut zu erkennen, haben wir im Pfeilmenü über die Funktion **ANSICHT/SKIZZENGROßE** die Option **SEHR GROß** eingestellt.

Das Karomuster im Hintergrund verrät die Besonderheit dieser Fotos. Das Muster symbolisiert nämlich die transparenten Bereiche des Fotos, da ja Transparenz nicht sichtbar ist ;–) Die Erstellung der Masken wurde sehr sauber vorgenommen. Dies ist daran erkennbar, dass das Glas sogar schwach durchsichtig ist. So scheint an diesen Stellen ein etwaiger Hintergrund durch.

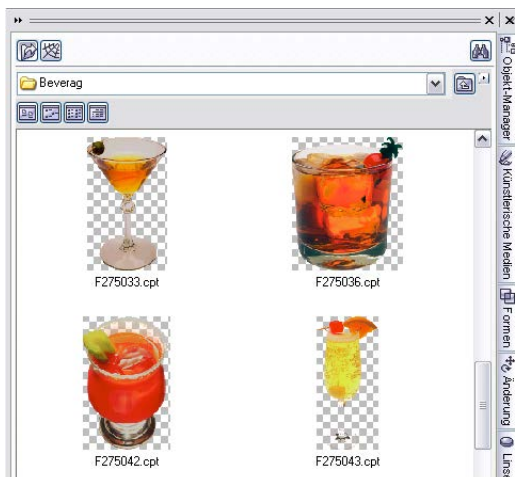


Abb. 3.44 Frei gestellte Objekte im Skizzenbuch

Ziehen Sie das Foto mit der Bezeichnung **F275033.CPT** per Drag & Drop auf die erste Seite der Faltkarte. Für die dritte Seite benötigen wir das Foto **F275059.CPT**. Das Karomuster ist nach dem Import nicht mehr zu sehen – stattdessen ist das Foto jetzt an der betreffenden Stelle durchsichtig.



Abb. 3.45 Ein importiertes Foto mit transparenten Teilen

3.4.2 Der Unterschied zwischen Vektor- und Pixelgrafiken

Das Foto soll vergrößert werden. An dieser Stelle müssen wir aber einen Moment unterbrechen – es gibt nämlich deutliche Unterschiede zwischen den bisher erstellten Objekten und dem importierten Foto. Rufen Sie nach dem Markieren des Fotos die Funktion **BITMAPS/BITMAP NEU AUFBAUEN** auf. Im folgenden Dialogfeld sehen Sie die Originalmaße des importierten Bitmaps.

Hier sehen Sie die Höhe und Breite des Fotos sowie die Auflösung. Gegebenenfalls könnten Sie hier die Einstellungen auch ändern. Dann werden die Bildpunkte des Fotos neu berechnet, was aber zu einer Verschlechterung der Bildqualität führt. Daher sollten Sie nur in absoluten Ausnahmefällen davon Gebrauch machen.

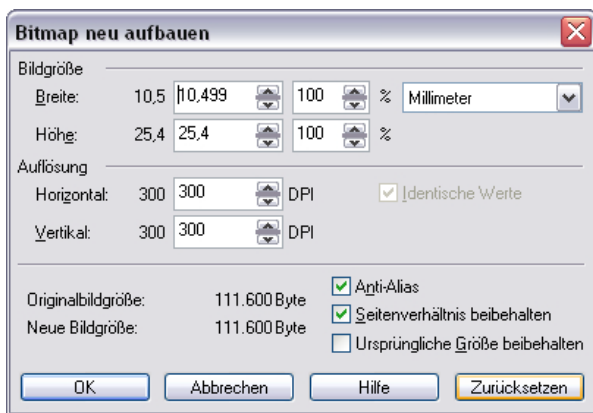


Abb. 3.46 Die Einstellungen des Fotos

Die Objekte, die wir bisher erstellt haben, können Sie ohne weiteres skalieren – das ist der Vorteil der Vektorgrafik. Die Qualität bleibt dabei immer gleich. Alle Kanten der Objekte sind nach dem Skalieren genauso sauber wie vorher.

Bei Bitmap-Bildern ist das ganz anders. Sie bestehen nämlich aus lauter einzelnen Bildpunkten – den so genannten Pixeln. In unserem Beispiel sind 300 Bildpunkte auf 2,54 Zentimetern untergebracht. Diesen Wert sahen Sie auch im vorherigen Dialogfeld: Das Bild hat eine Auflösung von 300 dpi (**D**ots **p**er **I**nc – 1 Inch = 2,54 Zentimeter) nennt dies der Fachmann. Wenn zu wenig Pixel auf einem Inch vorkommen, werden die Pixel sichtbar. Die Auflösung ist zu gering, sagt man dazu.

Die richtige Auflösung wählen

Sollen Fotos in optimaler Qualität gedruckt werden, sollten Sie eine Auflösung von 300 dpi wählen. Dies ist ein Standardwert, den Sie sich merken sollten. Bei dieser Auflösung sind die Pixel so klein, dass sie mit bloßem Auge nicht erkennbar sind. Ist die Auflösung zu gering, wirkt das Bild „pixelig“.

Die Pixel können Sie leicht erkennen, wenn Sie die Darstellungsgröße deutlich erhöhen. Je höher der Wert, umso deutlicher werden die einzelnen Pixel sichtbar. Im folgenden Bild erkennen Sie auch sehr gut, dass bei den konstruierten Objekten keinerlei Qualitätsverlust zu sehen ist. Die schräge Kante links ist nach wie vor scharfkantig.



Abb. 3.47 Die Pixel des Fotos werden sichtbar

Da der Wert der Auflösung sehr wichtig für die Qualität ist, wird dieser Wert übrigens auch in der Statusleiste angezeigt, wenn Sie ein Bitmap-Bild markieren.

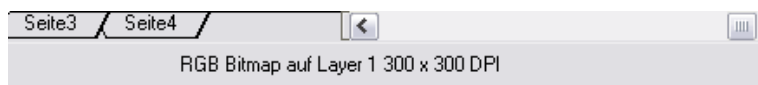


Abb. 3.48 Angabe der Auflösung in der Statusleiste

Daher müssen Sie beim Skalieren der beiden importierten Fotos moderat vorgehen. Skalieren Sie die beiden Fotos über die Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste auf **150 %**. Sie haben dann eine Auflösung von 200 dpi. Wenn Sie das Ergebnis beispielsweise auf einem Tintenstrahldrucker ausdrucken wollen, reicht diese Auflösung aus. Wir platzieren die Fotos jeweils in der unteren, rechten Ecke.

Um beide Fotos auf derselben Position zu platzieren, verwenden Sie am besten die Optionen des **POSITION**-Andockfensters. Deaktivieren Sie die Option **RELATIVE POSITION**, um die Position im Verhältnis zur Seite angeben zu können. Beachten Sie dabei auch, dass in der Matrix die untere, rechte Ecke als Bezugspunkt markiert werden muss. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in der folgenden Abbildung.

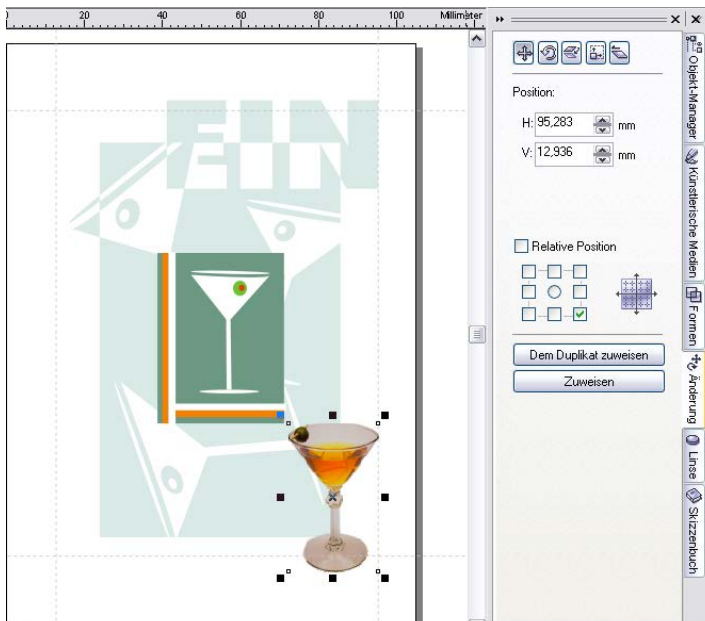


Abb. 3.49 Das skalierte und positionierte Foto

3.4.3 Anpassen von Bitmap-Bildern

Bitmap-Bilder werden anders bearbeitet als Vektorgrafiken. Klar – hier gibt es ja auch keine Füllungs- oder Umrissattribute. Bei Bitmap-Bildern gibt es nur eine einzige Bearbeitungsmöglichkeit: Die Farben der Pixel können verändert werden.

Das erscheint Ihnen merkwürdig? Vielleicht haben Sie ja schon etwas von Kontraständerungen oder ähnlichen Fachbegriffen gehört.

Und dennoch stimmt es: Alle Funktionen bewirken nicht anderes, als die Farbwerte der Pixel zu ändern. Beim Erhöhen des Kontrastes werden beispielsweise alle hellgrauen Farbtöne in Weiß umgewandelt und alle dunkelgrauen in Schwarz. Alle anderen Optionen zur Bildbearbeitung funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip.

CorelDRAW bietet zur Bearbeitung diverse Funktionen an – Sie brauchen Corel PHOTO-PAINT nicht extra zu starten. Für die vielen Funktionen gibt es sogar ein eigenes Menü mit diversen Einträgen, die thematisch sortiert sind. Hier finden Sie beispielsweise unzählige Effekte oder Funktionen zur Umwandlung des Farbmodus.

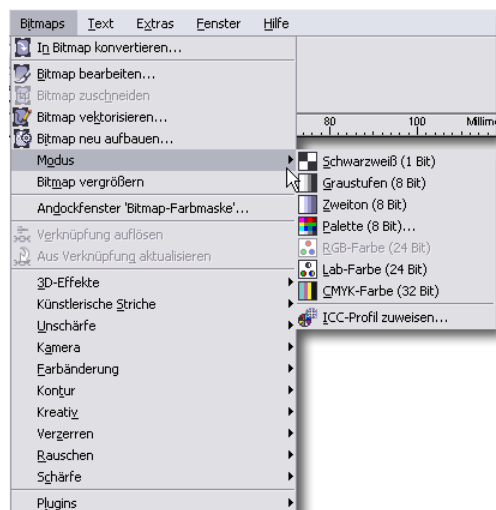


Abb. 3.50 Diverse Bitmap-Funktionen

Dazu kommen noch einige Funktionen, die Sie im Menü **EFFEKTE/ANPASSEN** finden. Rufen Sie hier nach dem Markieren des Pixelbilds auf der ersten Seite die Funktion **KONTRASTVERBESSERUNG** auf. Das Foto kann nämlich eine Optimierung vertragen. Probieren Sie doch einfach einmal die Option **AUTOM. ANPASSEN** aus. Oft erzielen Sie damit schon eine deutliche Verbesserung. Um die Auswirkungen zu beurteilen, klicken Sie auf die **VORSCHAU**-Schaltfläche.

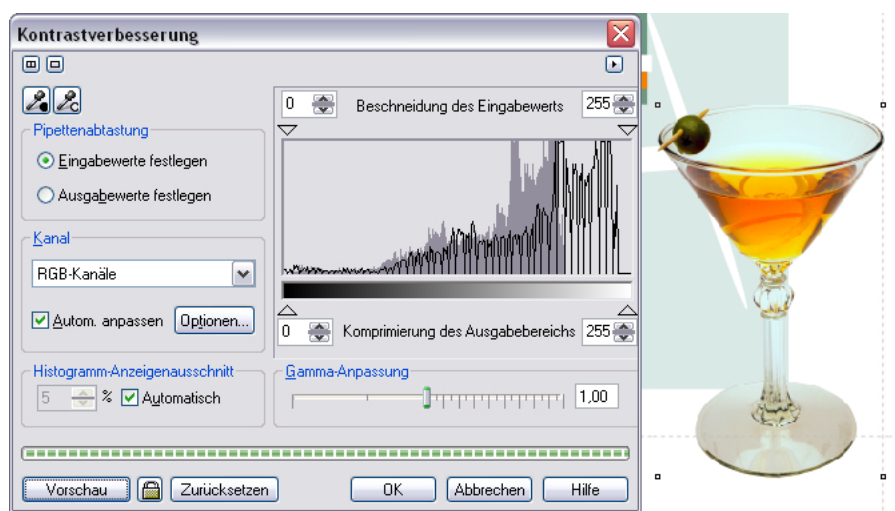


Abb. 3.51 Automatische Kontrastanpassung

Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt beim zweiten Foto, auch wenn hier die Veränderungen nicht so gravierend sind.



Abb. 3.52 Automatische Korrektur des zweiten Fotos

Dabei wollen wir es in diesem Workshop belassen – Sie haben ja wieder eine ganze Menge verschiedener Funktionen von CorelDRAW kennen gelernt. So erhalten Sie das folgende Endergebnis:



Abb. 3.53 Vorder- und Rückseite der Klappkarte



Abb. 3.54 Die Innenseiten der Klappkarte

3.5 Das Ergebnis drucken

Die Arbeit ist erledigt. Was nun noch fehlt ist der Ausdruck. Stellen Sie über die Funktion [DATEI/DRUCKER EINRICHTEN](#) den passenden Drucker ein. Sollen die Drucker-Eigenschaften verändert werden, öffnen Sie mit der [EIGENSCHAFTEN](#)-Schaltfläche ein gesondertes Dialogfeld – das kennen Sie bestimmt schon aus anderen Programmen.

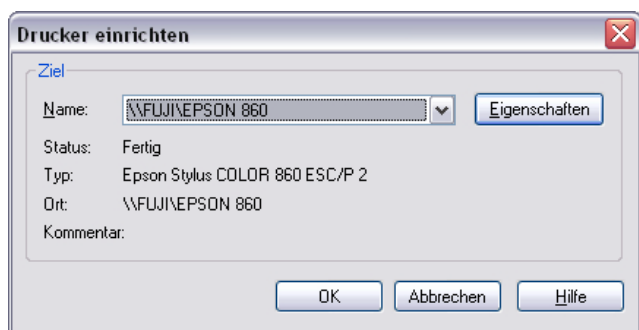


Abb. 3.55 Auswahl des Druckers

Um das korrekte Zusammensetzen der Klappkarte brauchen Sie sich übrigens nicht zu kümmern. Das erledigt CorelDRAW automatisch. Wenn Sie die Funktion **DATEI/DRUCKVORSCHAU** aufrufen, wird das zu erwartende Druckergebnis in einem gesonderten Bereich angezeigt. Sie sehen, dass dort die Innenseiten „auf dem Kopf stehen“. Nach dem Falten des Ausdrucks entsteht dann die richtige Seitenanordnung. Mit einem Klick auf die Schaltfläche mit dem Druckersymbol starten Sie den Ausdruck.

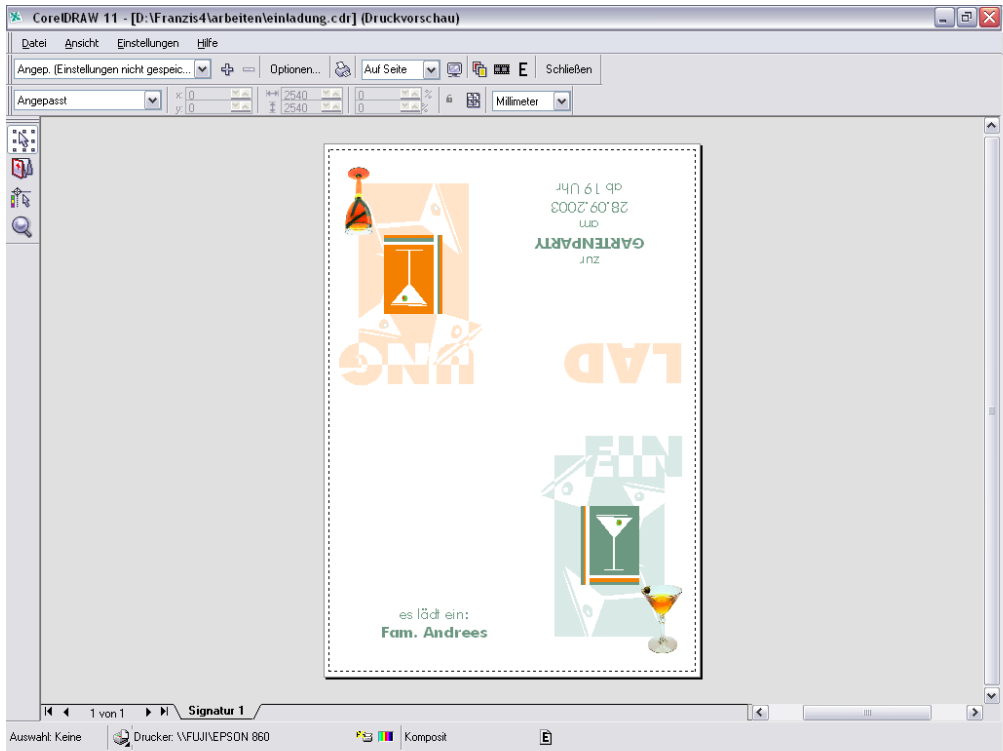


Abb. 3.56 Die Faltkarte in der Druckvorschau

Das war's. Eins noch zum Schluss: Die etwas ungewöhnliche Gestaltung der Faltkarte gefällt Ihnen gut? Das ist super.

Ihnen sagt diese Gestaltung gar nicht zu? Nun gut: Gestaltung ist Geschmackssache – und manchmal sind merkwürdige Dinge sehr modern ...

Kapitel 4



Plakativ:
Ein Kalenderblatt entwerfen

In diesem Kapitel ...

4.1 Die Aufgabenstellung	111
4.1.1 Hilfslinien für das Dokument einrichten	111
4.2 Die Organisation eines Dokuments	112
4.2.1 Importieren eines Fotos	113
4.3 Verschiedene Füllungsvarianten	115
4.3.1 Der Verlauf – eine aufwändigere Füllung	117
4.3.2 Füllungen mit Mustern und Bildern	118
4.3.3 Die Interaktive Füllung verwenden	119
4.3.4 Die Interaktive Maschenfüllung	120
4.3.5 Objekte mit Linsen aufhellen	125
4.4 Interessante Objekttypen einsetzen	126
4.4.1 Objekte effektiv verschieben	128
4.4.2 Weitere Objekte einfügen	132
4.4.3 Den Schriftzug zuschneiden	134
4.5 Textobjekte ausrichten	137
4.5.1 Zügiges Ausrichten der Objekte	140
4.5.2 Objekte sinnvoll gruppieren	143
4.6 Weitere Varianten erstellen	146

4.1 Die Aufgabenstellung

In diesem Kapitel wollen wir ein Kalenderblatt gestalten. Dabei lernen Sie einige neue Objekttypen kennen. Außerdem werden wir uns mit den Füllungstypen näher auseinander setzen. Es werden einfache und aufwändige Füllungen angewendet. Klar, dass auch einige Effekte zum Einsatz kommen – hier hat CorelDRAW ja einiges zu bieten. Außerdem werden wir einige Ausrichtungsoptionen einsetzen. Die Vorlage konstruieren wir in diesem Fall von Anfang an. Statt eines Clipart-Motivs wird ein Foto verwendet, das Sie natürlich auf der Buch-CD finden. Und nun viel Spaß!

4.1.1 Hilfslinien für das Dokument einrichten

Bevor die Arbeit richtig losgeht, sollen erst einmal ein paar vorbereitende Arbeiten vorgenommen werden. Wir arbeiten wieder mit einem DIN-A4-Papierformat und zwar in hochkanter Ausrichtung.

Rufen Sie die **OPTIONEN** auf. Am schnellsten erledigen Sie dies mit der Tastenkombination **Strg**+**J**. Wechseln Sie zur Rubrik **DOKUMENT/HILFSLINIEN/VERTIKAL**. Tippen Sie im oberen linken Eingabefeld den Wert **20** ein und verwenden Sie danach die **HINZUFÜGEN**-Schaltfläche, um diesen Wert in die Liste aufzunehmen. Außerdem wird eine weitere Hilfslinie bei **190** Millimetern benötigt. Danach sollten Sie die beiden Einträge in der Liste wieder finden.

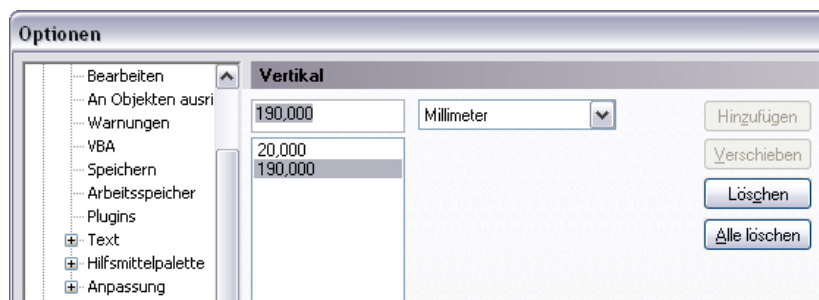


Abb. 4.1 Hinzufügen von zwei Hilfslinien

Wechseln Sie danach zur **HORIZONTAL**-Rubrik. Fügen Sie eine Hilfslinie bei **277** Millimetern ein. Diese Hilfslinie wird am oberen Rand eingefügt, da der Nullpunkt der Dokumente standardmäßig ja unten links angeordnet ist.

Sie können auch schräge Hilfslinien numerisch präzise einstellen. Wechseln Sie dazu in die **HILFSLINIEN**-Rubrik und geben Sie die Koordinaten in die Eingabefelder ein.

4.2 Die Organisation eines Dokuments

Ein Dokument teilt sich bei CorelDRAW in verschiedene Bereiche auf. Sie sind am besten im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zu erkennen. Die Bereiche sind sozusagen „übereinander gestapelt“. Ganz unten im Stapel liegt die so genannte Hauptseite. Hier finden Sie zum Beispiel die Hilfslinien und auch das Gitter.

Hilfslinien werden übrigens wie ganz „normale“ Objekte behandelt. Sie können durch Anklicken markiert und unter anderem verschoben oder gelöscht werden.

Vor jedem Eintrag sehen Sie einige Symbole. Durch Anklicken können Sie den betreffenden Eintrag ausblenden sowie für den Druck und die Bearbeitung sperren. Nach dem Aktivieren werden die Symbole abgegraut. So könnten Sie beispielsweise mit einem Klick auf das Augensymbol die Hilfslinien vorübergehend ausblenden. Dies ist nützlich, wenn Sie das Dokument neutral begutachten wollen.

Alle Objekte, die auf der Hauptseite in der Rubrik **DESKTOP** platziert werden, sind bei mehrseitigen Dokumenten auf allen Seiten zu sehen. Über der Hauptseite sind dann die Seiten des Dokuments mit den konstruierten Objekten aufgeführt. Auch hier sind die Symbole vor dem Eintrag verfügbar.

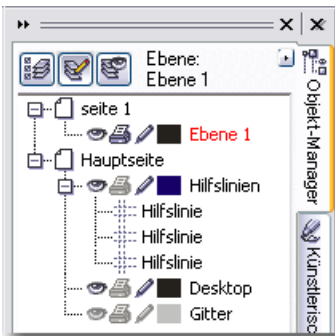


Abb. 4.2 Der Aufbau des Dokuments im Objekt-Manager

Mit einem Klick auf die erste Schaltfläche in der Kopfzeile werden auch die Eigenschaften der Objekte angezeigt. Die dritte Schaltfläche blendet übrigens nur die Ebenen ein – sie sollte deaktiviert bleiben. Dies ist ein Überbleibsel vergangener CorelDRAW-Versionen.

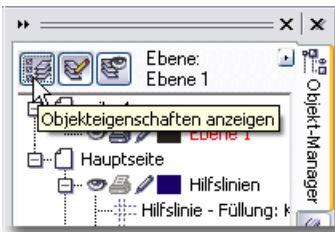


Abb. 4.3 Einblenden der Objekteigenschaften

Zur Gestaltung des Hintergrunds benötigen wir ein Rechteck. Dies brauchen Sie aber nicht extra zu konstruieren. Ein Doppelklick auf das Rechteck-Hilfsmittel reicht aus. CorelDRAW erstellt dann automatisch ein Rechteck mit den passenden Maßen. So sollten Sie jetzt die folgende Situation vorfinden. Sie sehen, dass nun automatisch der neue Eintrag in den **OBJEKT-MANAGER** übernommen wurde.

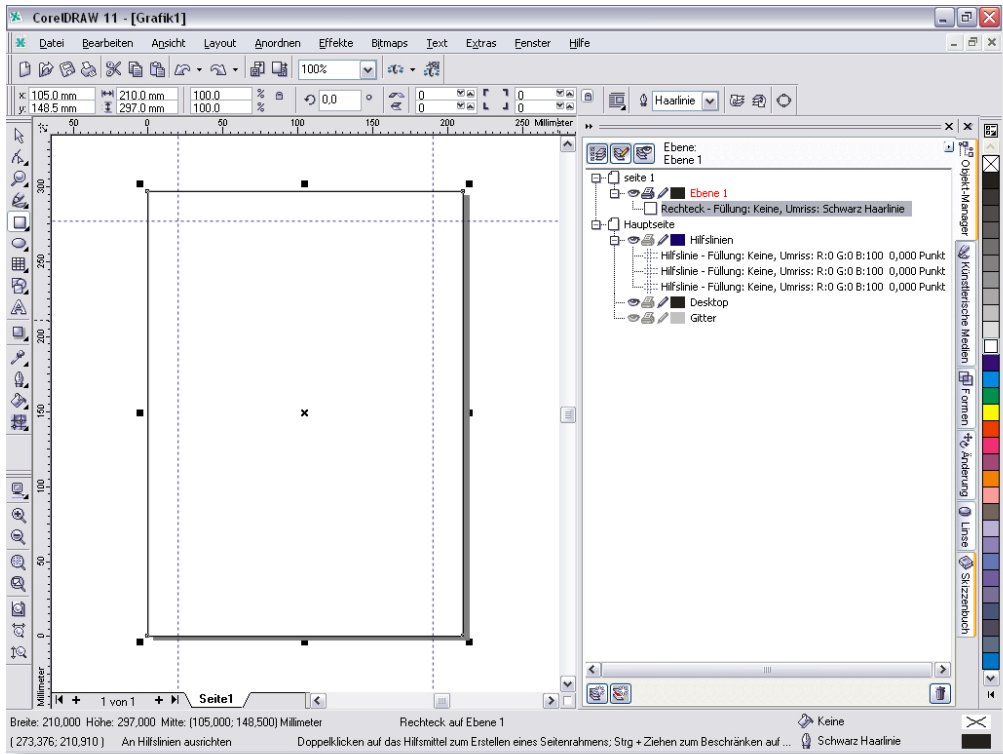


Abb. 4.4 Die Ausgangssituation

4.2.1 Importieren eines Fotos

Zur Vorbereitung soll jetzt noch ein Foto importiert werden. Sie finden es unter dem Namen **HERBST2.TIF** auf der Buch-CD. Sie können dazu wahlweise die Funktion **DATEI/IMPORTIEREN**, die Sie auch über das Tastenkürzel **Strg + I** erreichen, oder das Import-Symbol in der Eigenschaftsleiste verwenden.

CorelDRAW unterstützt beim Import alle gängigen Vektorgrafik- und Pixelbild-Dateiformate. Im **IMPORTIEREN**-Dialogfeld finden Sie einige interessante Optionen. So können Sie beispielsweise im Listenfeld neben dem Dateityp einstellen, ob das Bild komplett importiert, oder ob Teile vom Rand abgeschnitten werden sollen.

Die Einstellungen zum Beschneiden werden in einem gesonderten Dialogfeld vorgenommen. Zudem gibt es im Listenfeld die Möglichkeit, das Bild neu zu berechnen, um zum Beispiel die Auflösung anzupassen.

Das Neuberechnen des Bilds ist sinnvoll, wenn Sie eine sehr große Bilddatei in deutlich kleinerer Auflösung benötigen. Dann können Sie Zeit sparen, wenn Sie die Auflösung gleich beim Import anpassen.

Außerdem kann das Foto extern verknüpft werden. Dann wird in CorelDRAW nicht das Bild selbst, sondern nur die Pfadangabe gespeichert. So können Sie die Dateigröße reduzieren. Sie dürfen dann das Original aber nicht löschen.

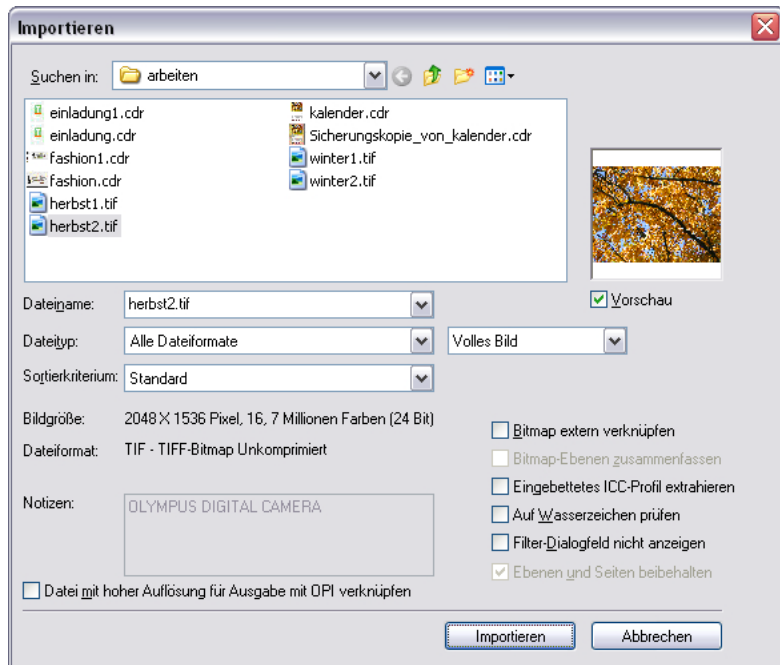


Abb. 4.5 Importieren eines Fotos

Nach dem Bestätigen erscheint der folgende Mauszeiger. Sie können nun wahlweise einmal klicken, um das Bild in der Originalgröße zu importieren, oder mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen in der gewünschten Größe aufziehen.

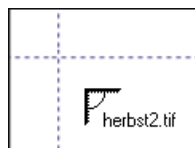


Abb. 4.6 Das Mauszeigersymbol beim Import

Sie können auch mehrere Bilder auf einmal importieren. Die Bilder werden dann nacheinander übernommen – der Dateiname neben dem Mauszeiger zeigt das aktuelle Bild an.

Das Foto soll genau zwischen den Hilfslinien eingepasst werden. Falls Sie nur einmal geklickt haben, können Sie die Größe durch Verziehen der Eckmarkierungspunkte anpassen – so wie Sie es auch von anderen Objekten kennen.



Abb. 4.7 Das Foto ist eingefügt und korrekt platziert

In der Statusleiste können Sie ablesen, dass die Auflösung des Fotos gut ist. 306 dpi werden dort angezeigt. Wir haben das Foto bereits entsprechend vorbereitet.

Da das Neuberechnen eines Fotos grundsätzlich mit einer qualitativen Verschlechterung verbunden ist, sollten Sie bei kleinen Abweichungen auf ein Neuberechnen verzichten. Die Qualität leidet eher, wenn Sie ein Foto mit beispielsweise 310 dpi „herunterrechnen“, als wenn Sie es im Original belassen.

4.3 Verschiedene Füllungsvarianten

Als Nächstes soll das Hintergrundrechteck mit einer attraktiven und ungewöhnlichen Füllung versehen werden. Wir haben das Foto ganz bewusst vorher importiert, damit gleich begutachtet werden kann, ob die Hintergrundgestaltung zum Foto passt. Die Wirkung des Fotos hängt nämlich stark vom jeweiligen Umfeld ab.

Objekte können auf sehr unterschiedliche Art gefüllt werden. Die verfügbaren Optionen erreichen Sie über ein Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste. Die am häufigsten benutzten Funktionen sind auch über Tastenkombinationen erreichbar. Das Dialogfeld für eine gleichmäßige Füllung können Sie auch über die Tastenkombination $\text{⇧} + \text{F11}$ erreichen, das Dialogfeld des Farbverlaufs kann mit der F11 -Taste geöffnet werden.



Abb. 4.8 Die Füllungsoptionen

Die einfachste Füllungsart haben Sie schon kennen gelernt – die gleichmäßige Füllung. Das gesamte Objekt wird dabei gleichmäßig mit einer Farbe gefüllt. Die Zuweisung der gewünschten Farbe erfolgt am leichtesten über die Farbpalette. Ist die gewünschte Farbe dort nicht zu finden, können Sie das Dialogfeld verwenden. Hier kann die Farbe auch numerisch exakt eingestellt werden.

Für die Farbauswahl können Sie im Flyout-Menü auch die letzte Schaltfläche aktivieren. Dann wird ein Andockfenster geöffnet. Im Listenfeld können Sie zwischen verschiedenen Anzeigoptionen wählen. Hier ist es nützlich, dass die Art der Anpassung an den Schieberegler erkennbar ist. Die Zuweisung erfolgt entweder über die Schaltflächen **FÜLLUNG** oder **UMRISS**. Alternativ dazu können Sie das Objekt mit der aktuellen Farbe füllen, indem Sie auf das Farbvorschaufeld klicken. Über die drei Schaltflächen in der Kopfzeile kann der Darstellungsmodus verändert werden. Zwei Varianten sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Abb. 4.9 Farbauswahl über Farbgler oder Farbspektrum (rechts)

Im Pfeilmenü können Sie zwischen weiteren interessanten Ansichten wählen – beispielsweise dem Farbrad oder dem Farbwürfel. Mit diesen vielfältigen Auswahlmöglichkeiten sollte es Ihnen gelingen, den gewünschten Farbton zu finden ...

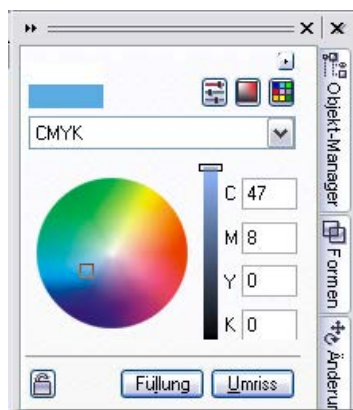


Abb. 4.10 Die Farbrad-Darstellung

4.3.1 Der Verlauf – eine aufwändigere Füllung

Beim nächsten Füllungstyp werden zwei oder mehr Farben ineinander überblendet. Dabei werden vier verschiedene Füllungstypen unterschieden: **LINEAR**, **RADIAL**, **KONISCH** und **ECKIG**. Sie sehen die vier Typen nacheinander von links nach rechts abgebildet.

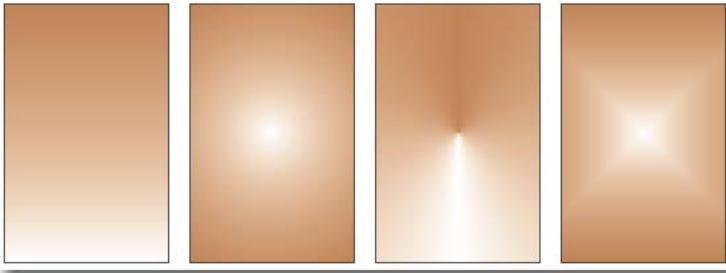


Abb. 4.11 Die verschiedenen Verlaufstypen

Die Einstellungen nehmen Sie am besten im **FARBVERLAUF**-Dialogfeld vor. Im **VOREINSTELLUNGEN**-Listenfeld finden Sie übrigens diverse Vorlagen für spannende Verläufe. Ein goldfarbenes „Rohr“ ist so kein Problem. Verwenden Sie dazu die folgenden Einstellungen.



Abb. 4.12 Ein interessanter Verlauf aus den Voreinstellungen

Plastizität durch Verläufe

Durch den geschickten Einsatz der Verläufe können plastische Wirkungen erzielt werden. Dunkle Farben wirken dabei als „Schatten“ – helle Farben als „Lichter“. Beim Einsatz kommt es aber wesentlich auf die verwendete Objektform an. So wirken natürlich die zuvor gezeigten Einstellungen bei einem Rechteck perfekt – bei einem Kreis gar nicht.

4.3.2 Füllungen mit Mustern und Bildern

Mit der nächsten Schaltfläche des Flyout-Menüs rufen Sie das folgende Dialogfeld auf. Hier können Sie zwischen Zweifarb-, Vollfarb- und Bitmap-Mustern wählen. CorelDRAW liefert jede Menge Vorlagen für die einzelnen Kategorien mit. Sie finden sie in einer Liste, die Sie mit einem Klick auf das Vorschaubild öffnen.



Abb. 4.13 Optionen des Zweifarb- und des Bitmap-Musters (rechts)

Sehr aufwändige Füllungen können Sie mit dem **FÜLLMUSTER** erzeugen.

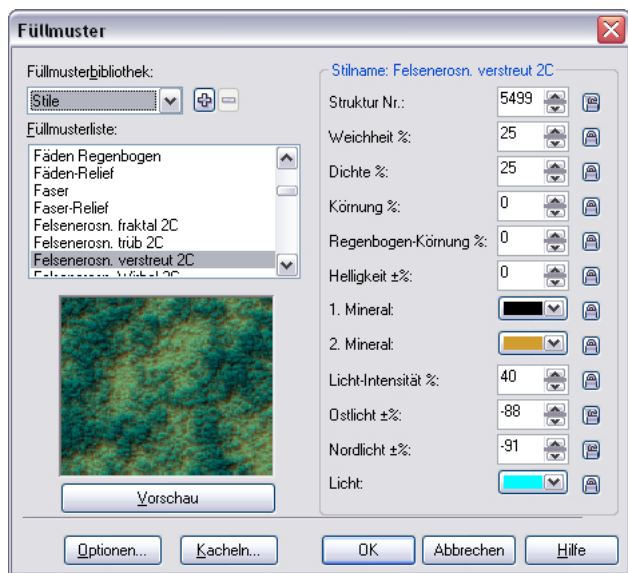


Abb. 4.14 Die Füllmuster-Optionen

Die Füllmuster entstehen – man mag es kaum glauben – aus mathematischen Formeln. Daher gibt es auf der rechten Seite des Dialogfelds auch jede Menge verschiedener Optionen. Ihr Ursprung sind die fraktalen Muster – kennen Sie die wunderschönen, bunten Gebilde noch?

Die PostScript-Muster sind weniger interessant. Für die Ausgabe ist ein PostScript-fähiges Gerät nötig – zum Beispiel ein Laserdrucker. Diese Option werden Sie vermutlich eher selten verwenden. Danach finden Sie im Flyout-Menü ein Kreuzsymbol. Damit wird die zugewiesene Füllung entfernt.

Alternativ dazu kann die Füllung auch mit einem Klick der linken Maustaste auf das Kreuz in der Farbpalette entfernt werden. Es ist ganz oben in der Palette zu finden. Sie finden in der Palette kein Symbol mit einem Kreuz? Dann rufen Sie doch einmal die **OPTIONEN** auf und wechseln Sie dort in die Rubrik **ARBEITSBEREICH/ANPASSUNG/FARBPALETTE**. Dort finden Sie eine entsprechende Option.

Außerdem können Sie dort die Größe der Farbfelder verändern und die Anzahl der sichtbaren Reihen anpassen. Sieben Zeilen können maximal im angedockten Zustand angezeigt werden – was aber wegen der Arbeitsplatzverschwendung wenig sinnvoll ist.

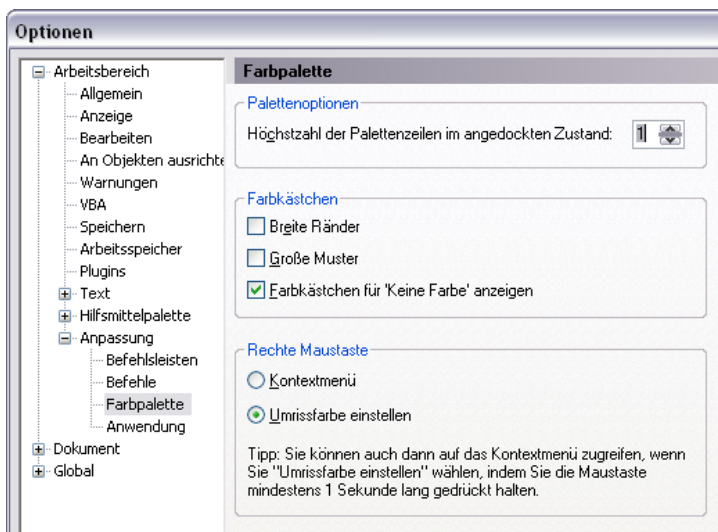


Abb. 4.15 Optionen für die Farbpalette

4.3.3 Die Interaktive Füllung verwenden

Füllungen können auch interaktiv mit Drag & Drop-Aktionen zugewiesen und angepasst werden. Von der einfachen Füllung kennen Sie dies ja schon. Aber auch bei anderen Füllungstypen funktioniert es. Dazu wird ein gesondertes Hilfsmittel benötigt: Das Hilfsmittel Interaktive Füllung finden Sie ganz am Ende der Hilfsmittelleiste in einem Flyout-Menü. Alternativ erreichen Sie es auch über das Tastenkürzel **ⓐ**.

Wenn Sie mit diesem Hilfsmittel ein gefülltes Objekt anklicken, werden verschiedene Symbole angezeigt. Bei dem vorgestellten goldfarbenen Verlauf finden Sie beispielsweise die folgenden Symbole.

Sie können den Verlauf ändern, indem Sie Farben aus der Farbpalette auf die einzelnen Farbfelder ziehen. Die Farbfelder können ebenfalls per Drag & Drop auf eine neue Position geschoben werden. Durch Anklicken können Sie ein Farbfeld markieren. Es wird dann mit einer doppelten Umrandungslinie gekennzeichnet. Markierte Farbfelder können einfach mit der -Taste gelöscht werden.

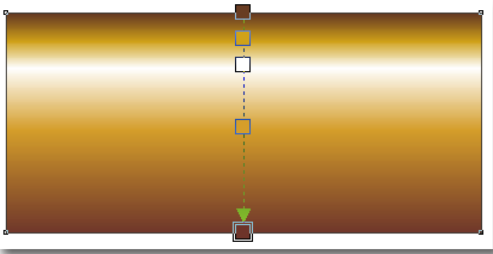


Abb. 4.16 Die Markierungspunkte der Interaktiven Füllung

4.3.4 Die Interaktive Maschenfüllung

Nach diesem kurzen Intermezzo können wir uns wieder unserem Kalenderblatt widmen. Als Füllung für unser Hintergrundrechteck haben wir einen sehr komplexen Füllungstyp ausgewählt. Füllen Sie zunächst das Hintergrundrechteck einfarbig mit einem Farbton aus der Farbpalette. Er trägt die Bezeichnung **ROTBRAUN**.

Wenn Sie auf den Pfeil ganz unten in der Farbpalette klicken, wird die Farbpalette aufgeklappt. Dann können Sie die gewünschte Farbe schneller finden, als wenn Sie mit den Pfeilschaltflächen scrollen.



Abb. 4.17 Auswahl der Farbe

Rufen Sie jetzt das Hilfsmittel Interaktive Maschenfüllung auf, das Sie auch über das Tastenkürzel  erreichen.

Wir haben absichtlich das Rechteck zunächst einfarbig gefüllt, obwohl die spätere Füllung sehr komplex werden wird. So ersparen wir uns nämlich später einige Arbeitsschritte, da die zugewiesene Farbe an bestimmten Stellen weiter benötigt wird.

Nach dem Aufruf sehen Sie ein Maschennetz über dem Rechteck. Aus wie vielen Zeilen und Spalten das Netz bestehen soll, legen Sie in der Eigenschaftsleiste fest. Wir belassen es bei unserem Beispiel bei den voreingestellten Werten. Die Maschenfüllung hat den Vorteil, dass Sie Verläufe völlig frei definieren können. Jeder Knotenpunkt und jede Fläche kann theoretisch mit einer anderen Farbe versehen werden. Die Überblendungen, die sich daraus ergeben, errechnet CorelDRAW automatisch. Da die Knotenpunkte auch beliebig verschoben und die Kurvenform geändert werden kann, ergeben sich unzählige Möglichkeiten, um eine Verlaufsfüllung zu erstellen.

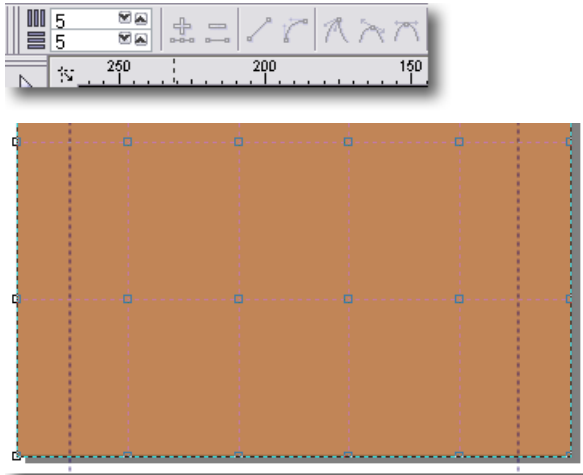


Abb. 4.18 Das zugewiesene Maschennetz

Auswahl einer geeigneten Farbpalette

Die Farben, die bei unserem Beispiel verwendet werden sollen, wollen wir aus einer geeigneten Farbpalette übernehmen, die zum importierten Foto passt. Öffnen Sie das Andockfenster **FENSTER/FARBPALETTEN/FARBPALETTEN-ÜBERSICHT**. Aktivieren Sie die Farbpalette **HERBSTSCHATTIERUNGEN** aus der Rubrik **CMYK/NATUR**.

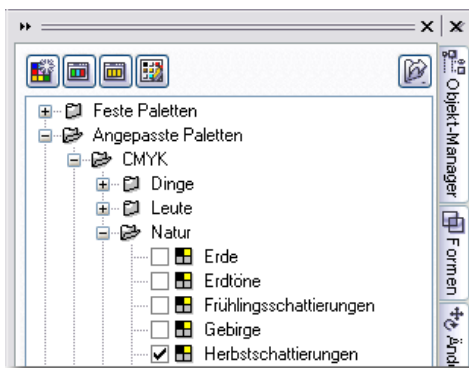


Abb. 4.19 Aktivieren einer Farbpalette

Standardmäßig wird die aktivierte Farbpalette neben der Standard-Farbpalette andockt. Damit Sie bei der Farbzweisung nicht andauernd das Fenster auf- und zuklappen müssen, ist es empfehlenswert, die Farbpalette auf die Arbeitsfläche zu ziehen und sie als frei schwebendes Fenster zu nutzen. Platzieren Sie die Farbpalette für ein bequemes Arbeiten beispielsweise links neben der Druckseite.

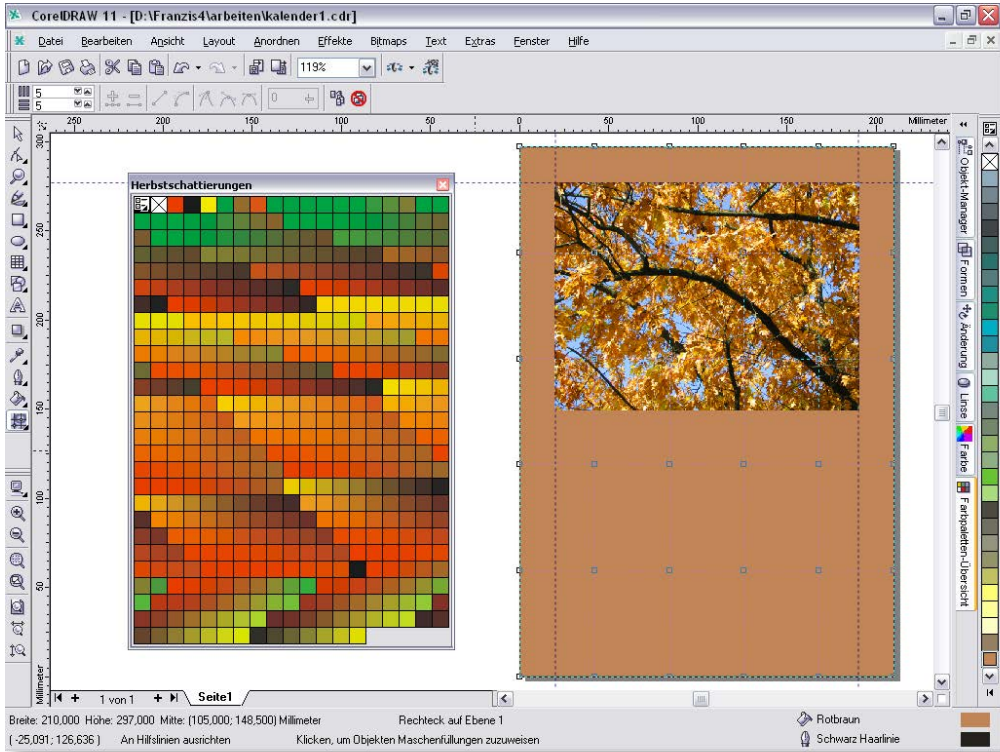


Abb. 4.20 Die frei schwebende Farbpalette

Nun können Sie sich an die Arbeit machen und die Knotenpunkte mit verschiedenen Farben aus der Farbpalette versehen. Klicken Sie dazu die gewünschte Farbe an und ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste auf einen Knotenpunkt.

Achten Sie darauf, dass Sie ein Kontursymbol sehen, da ansonsten die Fläche zwischen den Knotenpunkten gefüllt wird. Wir wollen aber die verschiedenen Knotenpunkte einfärben.

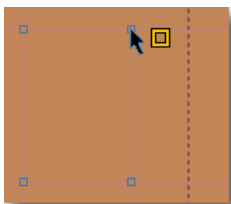


Abb. 4.21 Einfärben eines Knotenpunktes

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird automatisch der Verlauf zu den umliegenden Knotenpunkten angezeigt.

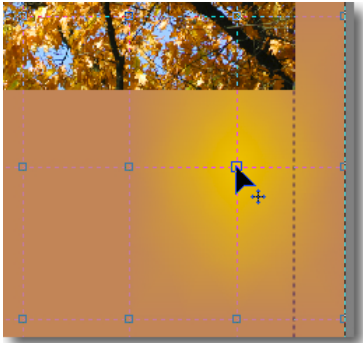


Abb. 4.22 Errechnen eines Verlaufs

Nun folgt eine „kreative Fleißarbeit“. Färben Sie die Knotenpunkte nacheinander ein. Bei der folgenden Reihe haben wir verschiedene Farbtöne aus der Farbpalette ausgewählt. Sie können natürlich auch andere Farben, die Ihnen zusagen, verwenden.

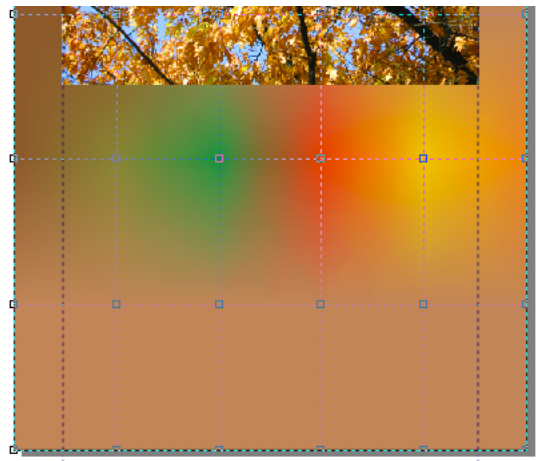


Abb. 4.23 Die erste eingefärbte Reihe

Auch bei der Maschenfüllung können Sie Farben mischen – so wie Sie es schon bei der gleichmäßigen Füllung kennen gelernt haben. Ziehen Sie die Mischfarbe mit gedrückter **Strg**-Taste auf den betreffenden Knotenpunkt oder die gewünschte Fläche. Ein Plussymbol neben dem Mauszeigersymbol zeigt den Mischmodus an.

So haben wir in der zweiten Reihe von unten jeden zweiten Knotenpunkt zehnmal mit Weiß gemischt, um ihn aufzuhellen. Außerdem wurden die zweite und die vierte Fläche in der zweiten Zeile von unten jeweils einmal mit Weiß aufgehellt. So ergeben sich anschließend einige „Spitzlichter“. Sie sehen die beiden Varianten nachfolgend. Beachten Sie die unterschiedlichen Mauszeigersymbole.

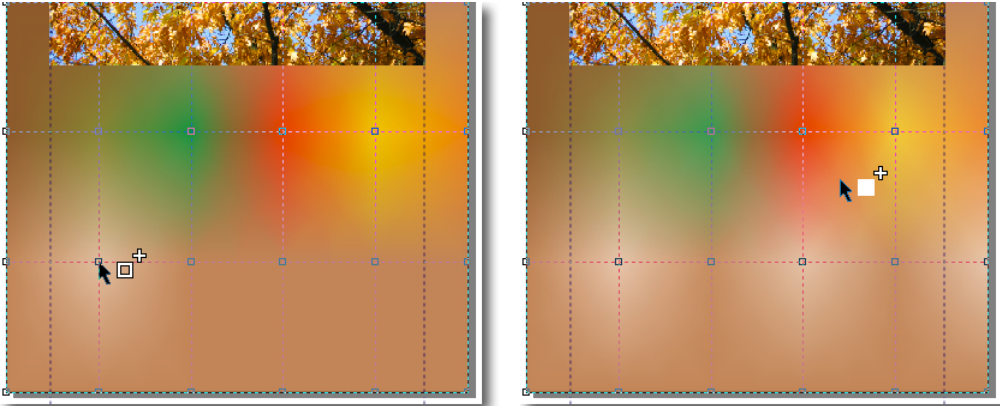


Abb. 4.24 Aufhellen von Knotenpunkten und Flächen

Nachdem alle anderen Knotenpunkte ebenfalls mit Farben der **HERBSTSCHATTIERUNG** versehen wurden, könnte sich beispielsweise die folgende neue Situation ergeben. Die Knotenpunkte und Flächen unter dem Foto können Sie dabei unberücksichtigt lassen – sie sind ja sowieso nicht zu sehen. Die unterste Zeile wurde absichtlich nicht verändert – hier soll der Braunton bleiben, damit die später dort platzierten Objekte gut zur Geltung kommen.

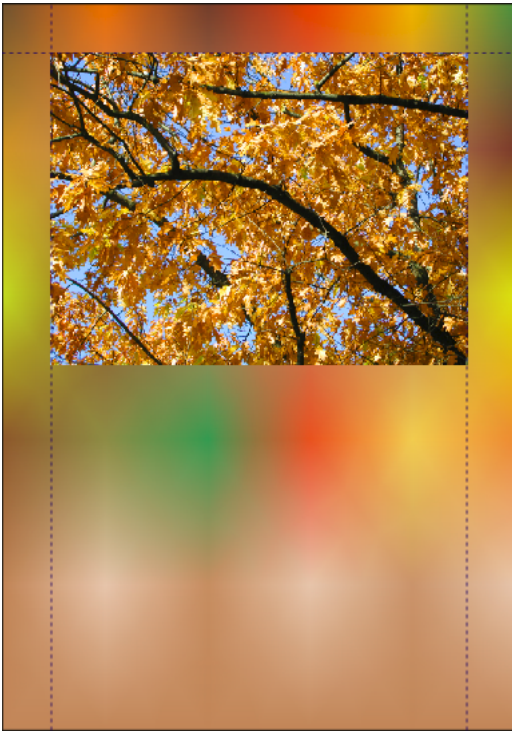


Abb. 4.25 Der fertig eingefärbte Hintergrund

4.3.5 Objekte mit Linsen aufhellen

Sie sahen es in der vorigen Abbildung: der Hintergrund ist sehr dominant. Das soll natürlich nicht so sein – das Foto ist schließlich das bildwichtige Element. Nun könnten Sie beispielsweise hellere Farben verwenden oder die bestehenden Farben mit den beschriebenen Mischverfahren aufhellen.

Wir wollen Ihnen aber eine ganz andere Möglichkeit vorstellen, mit der Sie viel schneller und eleganter zum Ziel kommen. Öffnen Sie dazu das Andockfenster **FENSTER/ANDOCKFENSTER/LINSE**, das Sie auch mit der Tastenkombination **[Alt] + [F3]** aufrufen können. Sie sehen es nachfolgend abgebildet.

Jedes Objekt im Dokument kann als so genannte Linse eingesetzt werden. Dabei wirkt die Füllung auf die im Listenfeld angegebene Weise. So könnte das Objekt darunter liegende Objekte vergrößert oder aufgehellt erscheinen lassen. Außerdem gibt es verschiedene Optionen die Farben zu verfälschen oder zu invertieren.



Abb. 4.26 Die verfügbaren Linsen

Wir benötigen für unsere Aufgabenstellung ein weiteres Rechteck in der Größe des Dokuments. Klicken Sie deshalb wieder doppelt auf das Rechteck-Hilfsmittel. Das neue Objekt wird dann automatisch markiert.

Da das so erstellte Rechteck immer unter allen anderen Objekten platziert wird, aktivieren Sie die Funktion **ANORDNEN/ANORDNUNG/EINS NACH VORN**, damit es über dem fertig gestellten Hintergrundrechteck platziert wird. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **[Strg] + [F4]** verwenden. Im Dokument sehen Sie außer den nun sichtbaren Markierungspunkten keinen Unterschied, da das neue Rechteck keine Füllung besitzt. Dies können Sie auch in der Statusleiste ablesen.

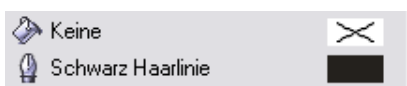


Abb. 4.27 Die Eigenschaften des neuen Rechtecks

Wir könnten die Option **AUFHELLEN** verwenden – das würde sich ja anbieten. In unserem Fall ist diese Option aber nicht geeignet, da die Farben dabei zu kräftig erscheinen. Aktivieren Sie stattdessen die Option **TRANSPARENT**. Wählen Sie in dem Farbfeld Weiß aus, damit der Hintergrund aufgehellt wird – zum Abdunkeln könnten Sie Schwarz verwenden. Der Deckungsgrad wird über das **RATE**-Feld festgelegt. Je niedriger der Wert ist, umso deckender erscheint die Linse.

Geben Sie für unser Beispielrechteck einen Wert von **50 %** an. Nach dem Bestätigen mit der **↵**-Taste wird die Linse sofort angepasst. Sie sehen im folgenden Bild, dass das Foto nun gut hervortritt. Es „steht“ gut auf dem Hintergrund, sagt man dazu.

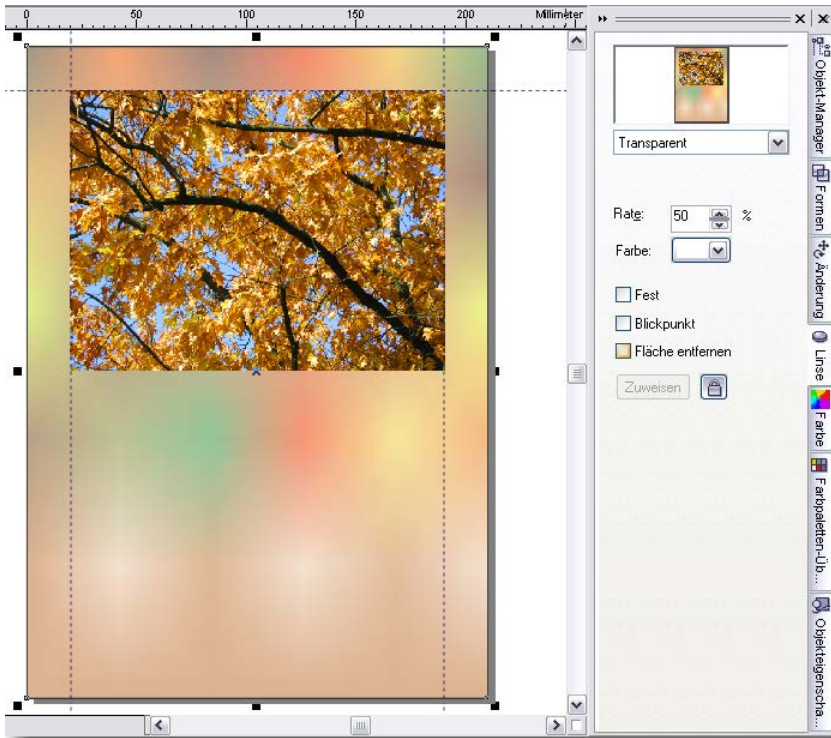


Abb. 4.28 Die angewendete Linse

4.4 Interessante Objekttypen einsetzen

Da der Hintergrund fertig gestellt ist, können wir uns der Konstruktion weiterer Elemente für den Kalender widmen. Wir benötigen Felder für die Tage des Monats und verschiedene Textobjekte.

Zur Konstruktion von Grundformen bietet CorelDRAW alle erdenklichen Typen an. Ob Rechtecke, Ellipsen, Sterne, Vielecke, Pfeile oder Sprechblasen: Für jede Aufgabe ist ein entsprechendes Hilfsmittel vorhanden. Es gibt aber zusätzlich noch ganz besondere Hilfsmittel – zum Beispiel zum Erstellen einer komplexen Spirale.

Ein anderes Hilfsmittel zum Erstellen komplexer Formen ist das Millimeterpapier-Hilfsmittel, das Sie auch mit der **[D]**-Taste aufrufen können. In der Eigenschaftsleiste müssen Sie nach dem Aufruf des Hilfsmittels einstellen, aus wie vielen Zeilen und Spalten das Millimeterpapier bestehen soll. Stellen Sie hier sechs Zeilen und sieben Spalten ein.



Abb. 4.29 Einstellen der Zeilen- und Spaltenwerte

Vorsicht, kein „echtes“ Objekt!

Bei diesem Hilfsmittel müssen Sie aufpassen, ebenso wie beim Spirale-Hilfsmittel. „Echte“ Objekte besitzen spezifische Eigenschaften, die jederzeit verändert werden können. So kann ein Rechteck beispielsweise abgerundete Ecken erhalten. Die Stärke der Rundung kann jederzeit verändert werden. Beim Millimeterpapier-Hilfsmittel ist eine spätere Änderung nicht möglich. Hier handelt es sich eigentlich nicht um ein Hilfsmittel, sondern eher um einen Automatismus. Eine Vielzahl von Rechtecken wird auf eine bestimmte Art und Weise automatisch angeordnet.

Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste eine Form auf. Sie könnten dann die folgende Situation auf der Arbeitsfläche sehen. Eine Vorschaulinie zeigt die zu erwartende Größe an. Unsere Form erstreckt sich zwischen den beiden Hilfslinien und erhält demnach die Breite des importierten Fotos.

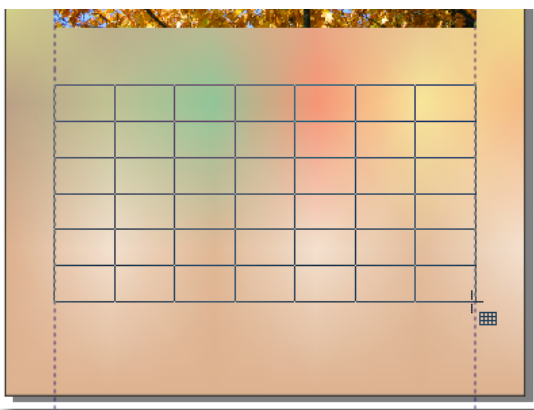


Abb. 4.30 Das Millimeterpapier während der Konstruktion

Dass es sich nicht um ein normales Objekt handelt, belegt auch ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**. Dort ist nämlich nur eine Gruppe von 42 Rechtecken aufgeführt.

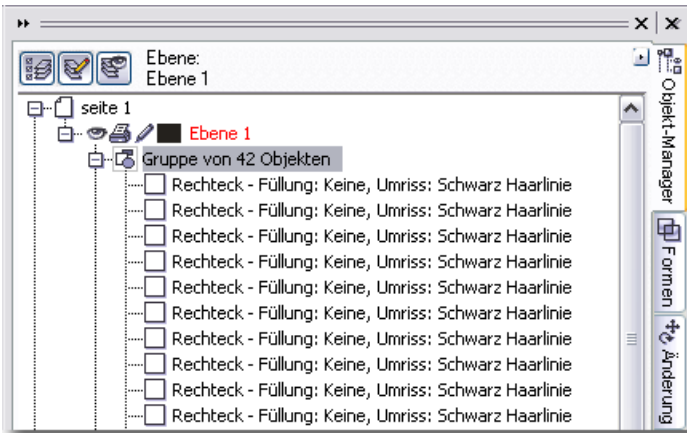


Abb. 4.31 Das „Millimeterpapier“-Objekt

4.4.1 Objekte effektiv verschieben

Das Millimeterpapier-Objekt ist also nichts anderes als eine Gruppe von 42 Rechtecken und muss auch als solche weiterbearbeitet werden. Füllen Sie die Gruppe mit Weiß. Wir wollen nun zwischen den einzelnen Objektreihen und -zeilen jeweils einen „Steg“ einfügen – die Rechtecke sollen etwas Abstand voneinander haben.

Diese Aufgabenstellung können Sie sehr schnell per Drag & Drop durchführen. Heben Sie dazu erst einmal die Gruppierung mit der Tastenkombination **Strg + U** auf. Sie sehen dann zur Verdeutlichung bei jedem Rechteck einen Markierungspunkt.

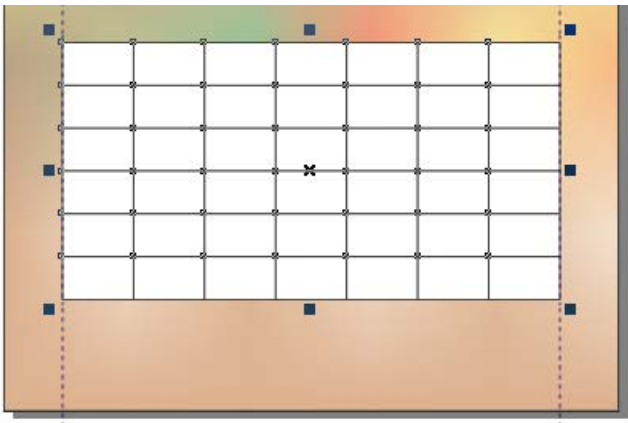


Abb. 4.32 Die aufgelöste Gruppe

Drücken Sie die **Esc**-Taste, um die bestehende Markierung der einzelnen Objekte aufzuheben. Um möglichst schnell die horizontalen und vertikalen Stege einfügen zu können, sind die folgenden Arbeitsschritte nötig.

- 1 Ziehen Sie einen Rahmen auf, der die Rechtecke der ersten Spalte umfasst. Klicken Sie einmal auf die -Taste, um die markierten Objekte um die vorgegebene Schrittweite nach links zu schieben. In unserem Fall haben wir die standardmäßig vorgegebene Schrittweite von 2,54 Millimetern verwendet.

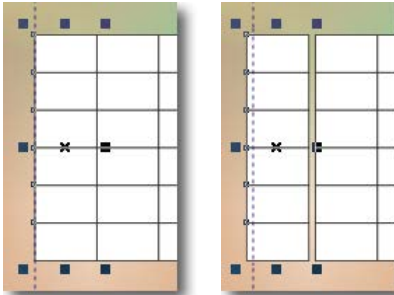


Abb. 4.33 Verschieben der ersten Spalte

- 2 Markieren Sie dann alle Objekte der ersten und zweiten Spalte gemeinsam, und verschieben Sie diese Objekte um denselben Wert. Wiederholen Sie dies, bis der letzte Steg zwischen den Spalten erstellt ist.

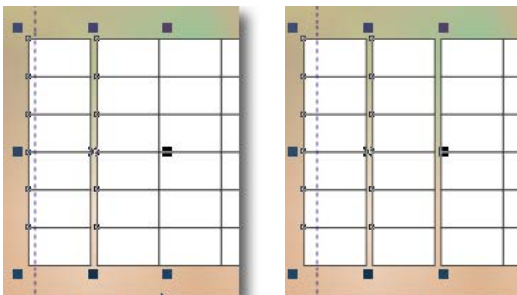


Abb. 4.34 Verschieben der zweiten Spalte

- 3 Nach den Spalten kommen die Zeilen an die Reihe. Markieren Sie mit einem Markierungsrahmen die erste Zeile und schieben Sie diese mit der -Taste einen Schritt nach oben. Dies zeigt das folgende Bild.

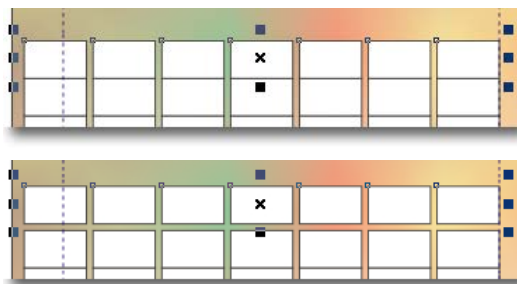


Abb. 4.35 Verschieben der ersten Zeile

- 4 Wiederholen Sie auch bei den Zeilen diese Arbeitsschritte, bis auch die letzte Zeile nach oben geschoben wurde.

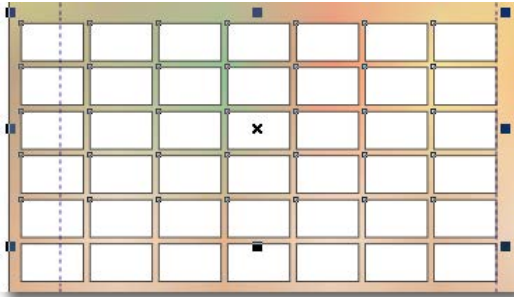


Abb. 4.36 Die Zeilen wurden verschoben

- 5 Der Gesamtblock ist jetzt durch das Auseinanderziehen zu groß. Markieren Sie daher alle Rechtecke und skalieren Sie sie über den linken oberen Eckmarkierungspunkt bis zur linken Hilfslinie. Falls die Hilfslinie nicht anschnappen sollte, haben Sie vermutlich die Funktion [ANSICHT/AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN](#) nicht aktiviert. Während des Skalierens wird eine Vorschaulinie angezeigt.

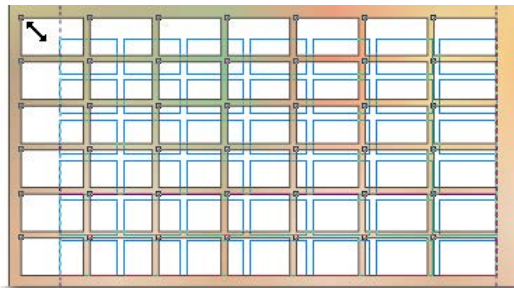


Abb. 4.37 Skalieren der Rechtecke

- 6 So sollten Sie abschließend die folgende Situation erhalten. Sie können die Elemente jetzt wieder zu einer Gruppe zusammenfassen. Verwenden Sie dazu am besten die Tastenkombination **Strg** + **G**.

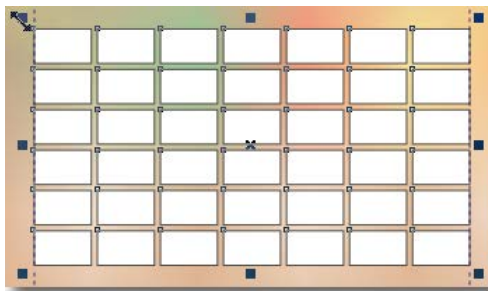


Abb. 4.38 Die fertig ausgerichteten Objekte

Ein weiteres Linsenobjekt

Momentan enthält die Gruppe 42 Objekte – das sind für einen Monat natürlich zu viele Rechtecke. Wir wollen zunächst ein Kalenderblatt für den Monat Oktober 2003 erstellen, der an einem Mittwoch beginnt und an einem Freitag endet. So sollen nun einige der Rechtecke gelöscht werden. Die Spalten sollen mit Montag beginnen.

Daher müssen aus der ersten Zeile zwei Rechtecke gelöscht werden und aus der fünften Zeile ebenfalls. Die sechste Zeile ist überflüssig – sie kann vollständig gelöscht werden. Hätten wir die Tage des Monats vorher korrekt berechnet, hätte natürlich gleich ein Wert von fünf Zeilen eingestellt werden können ...

Da die Objekte ja wieder gruppiert wurden, müssen Sie bei der Auswahl zusätzlich die **Strg**-Taste drücken. Sie haben es ja schon kennen gelernt: damit werden die Mitglieder einer Gruppe ausgewählt. So sollten Sie nach dem Löschen der überflüssigen Objekte folgende neue Situation vorfinden:

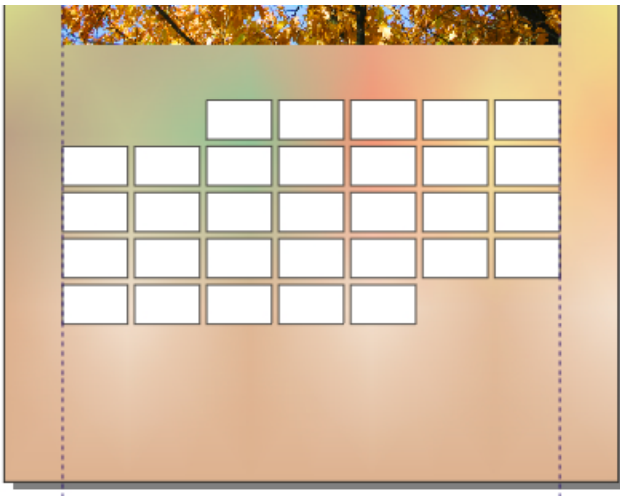


Abb. 4.39 Einige Rechtecke wurden gelöscht

Wenn Sie beabsichtigen, weitere Kalenderblätter für andere Monate zu erstellen, sollten Sie das Dokument vor dem Löschen unter einem anderen Namen speichern. So können Sie später auf dieses Dokument zurückgreifen und gegebenenfalls andere überflüssige Rechtecke löschen.

Die verbleibenden Objekte der Gruppe sollen ebenfalls als Linse genutzt werden. Klicken Sie dazu in der Farbpalette mit der rechten Maustaste auf das erste Feld mit dem Kreuzsymbol, damit der Umriss entfernt wird.

Wechseln Sie dann zum **LINSEN**-Andockfenster und stellen Sie eine **TRANSPARENT**-Linse mit einer Rate von **30 %** ein. Diese Gruppe soll nämlich mehr decken. Der Hintergrund soll nur wenig durchscheinen – daher der niedrige Wert. Sie sollten danach die nachfolgend abgebildete Situation vorfinden:

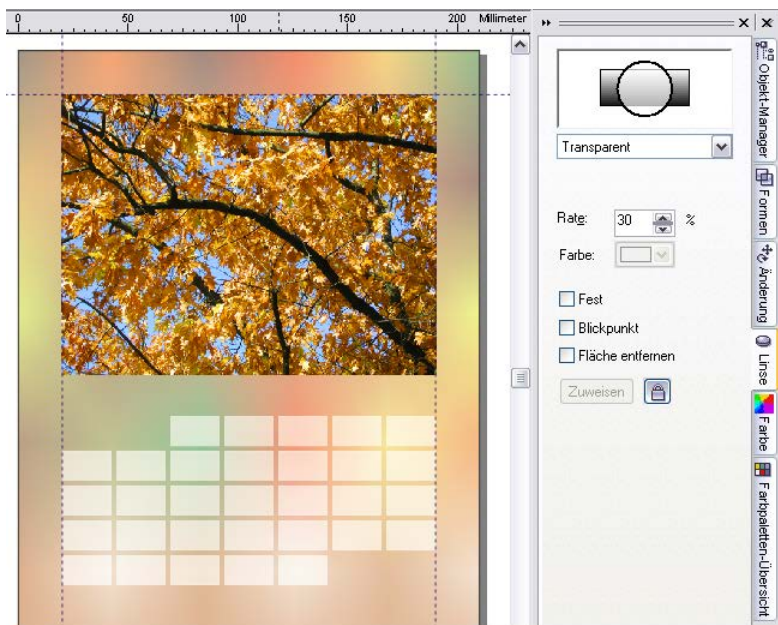


Abb. 4.40 Zuweisen einer weiteren Linse

Bei der Zuweisung einer Linse ist es egal, ob es sich um einzelne Objekte oder eine Gruppe handelt.

4.4.2 Weitere Objekte einfügen

Im folgenden Arbeitsschritt benötigen wir einige weitere Objekte – schließlich muss der Betrachter des Kalenderblatts ja erfahren, um welchen Monat es sich handelt, auch wenn das Foto bereits eine Vermutung nahe legt.

So benötigen wir nun zwei Textobjekte – eins für den Monat und eins für das Jahr. Für die Textformatierung haben wir uns den Schrifttyp **BREMEN Bd BT** ausgesucht. Diesen Schrifttyp finden Sie auf der CorelDRAW-CD. Erstellen Sie zunächst ein Textobjekt mit dem Text **OKTOBER**.

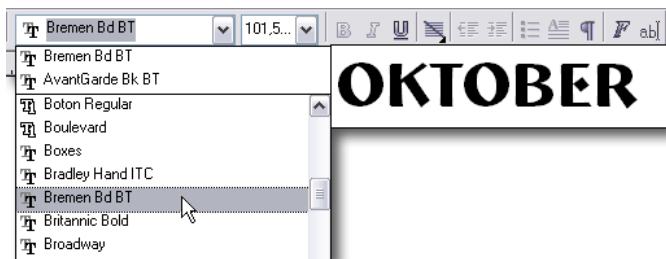


Abb. 4.41 Auswahl eines passenden Schrifttyps

Der erste Schriftzug wird zunächst nur grob unterhalb der Rechtecke platziert – wir verschieben es später exakt auf die gewünschte Position. Das Textobjekt wurde in der Breite zwischen den Hilfslinien ausgerichtet.



Abb. 4.42 Einfügen des ersten Textobjekts

Wenn Sie möchten, können Sie das zweite Textobjekt durch Duplizieren des ersten Textobjekts erstellen. Ziehen Sie dazu das fertig gestellte Textobjekt einfach nach oben und drücken Sie beim Verschieben einmal die rechte Maustaste. Ein Plussymbol neben dem Mauszeiger zeigt das Duplizieren beim Verschieben an.



Abb. 4.43 Verschieben eines Duplikats

Markieren Sie die gesamte Zeile des Duplikats mit einem Doppelklick mit dem Text-Hilfsmittel und tauschen Sie den Text gegen 2003 aus. Skalieren Sie dieses Textobjekt in etwa auf die abgebildete Größe – ganz präzise kommt es hier auf das Maß nicht an. Wir haben das neue Textobjekt außerdem ein wenig nach unten geschoben. So sollten Sie jetzt die nachfolgend gezeigte Situation erhalten.



Abb. 4.44 Das zweite Textobjekt

Das Textobjekt soll jetzt ausgerichtet werden. Markieren Sie dazu das Textobjekt und anschließend mit gedrückter **[T]**-Taste die Gruppe der Rechtecke. Verwenden Sie dann zunächst die **[C]**- und anschließend die **[E]**-Taste, um das Textobjekt vertikal und horizontal zur Gruppe auszurichten.



Abb. 4.45 Die ausgerichteten Objekte

4.4.3 Den Schriftzug zuschneiden

Dieser Schriftzug soll interessant gestaltet werden. Dazu erhält er zunächst ebenfalls einen Linseneffekt. Stellen Sie wieder eine **TRANSPARENT**-Linse ein. Dieses Mal geben wir einen **RATE**-Wert von 50 % ein.

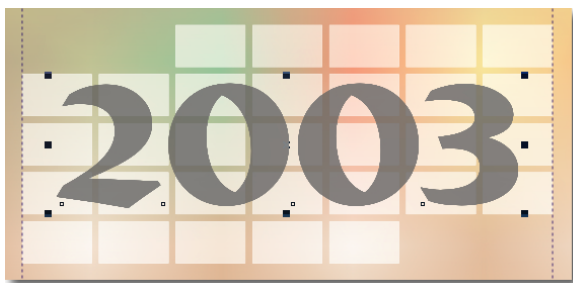


Abb. 4.46 Eine weitere Linse

Der Schriftzug soll unterhalb der Rechteckgruppe platziert werden und dadurch als eine Art „Wasserzeichen“ wirken. Hier ist eine Überlegung nötig: Klar, denken Sie vielleicht – es wird einfach die Funktion **ANORDNEN/ANORDNUNG/EINS NACH HINTEN** aktiviert, damit der Text in der Ebenenhierarchie nach unten rutscht. Dies wird aber nicht zum gewünschten Ergebnis führen. Das liegt daran, dass die Objekte in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander geschichtet werden.

So rutscht der Text unter die Monatsbezeichnung. Davon sehen Sie natürlich nichts, da sich diese beiden Elemente ja nicht überlappen. Das gewünschte Ergebnis könnten Sie mit der Funktion [ANORDNEN/ANORDNUNG/HINTER](#) erreichen, wenn Sie mit der Pfeil, der dann erscheint, auf die Rechteckgruppe klicken.

Sie können aber auch „andersherum“ vorgehen und sagen: Die Gruppe soll vor dem Text platziert werden. Markieren Sie also die Gruppe und verwenden Sie die Funktion [ANORDNEN/ANORDNUNG/NACH VORN](#). Das ist der einfachste Weg.

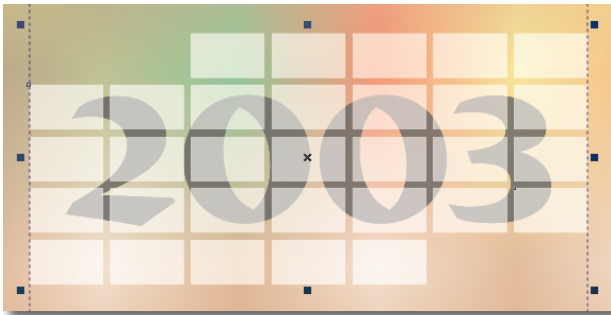


Abb. 4.47 Umschichten der Objekte

Die Jahreszahl soll nur an den Stellen zu sehen sein, wo sich die Rechtecke befinden – die Stege dazwischen müssen daher entfernt werden. Dafür werden wieder die so genannten Booleschen Funktionen des [FORMEN](#)-Andockfensters benötigt. Stellen Sie im Listenfeld die [SCHNITTMENGE](#)-Option ein.

Markieren Sie die Gruppe der Rechtecke und stellen Sie die folgenden Optionen ein. Damit die Rechteckgruppe nicht gelöscht wird, muss die Option [QUELLOBJEKT\(E\)](#) aktiviert sein. Welche Objekte erhalten bleiben, erkennen Sie auch im Vorschaubereich.

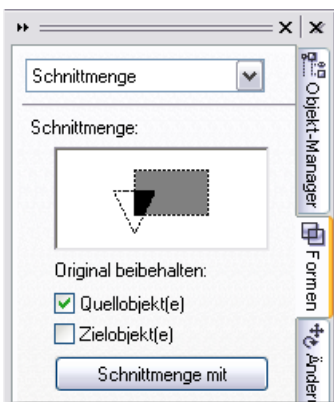


Abb. 4.48 Die verwendeten Optionen

Klicken Sie auf die Schaltfläche [SCHNITTMENGE MIT](#). Sie sehen dann im Arbeitsbereich das nachfolgend gezeigte Mauszeigersymbol. Klicken Sie damit das Textobjekt an.

Sie müssen aber aufpassen, dass Sie eine Stelle erwischen, an der Text zu sehen ist. Gegebenenfalls sollten Sie eine größere Darstellungsgröße einstellen – beispielsweise 200 %.

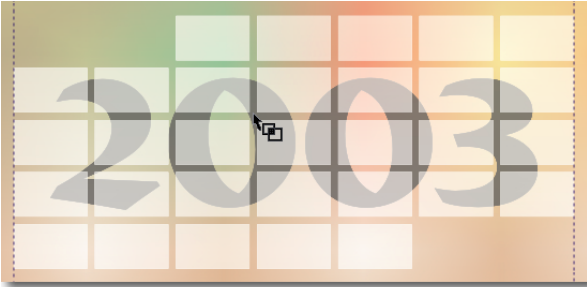


Abb. 4.49 Erstellen eines Schnittmengenobjekts

Es dauert einen Moment, bis CorelDRAW die Berechnungen durchgeführt hat. Das Textobjekt wird dabei automatisch in ein Kurvenobjekt umgewandelt. Deshalb ist anschließend auch kein Editieren des Textes mehr möglich. Das Kurvenobjekt wird Schritt für Schritt „zugeschnitten“. Sie erhalten dann das folgende neue Objekt. Da bei dieser Aktion ein neues Objekt erstellt und der Schriftzug gelöscht wird, ist das Objekt wieder an oberster Stelle im Ebenenstapel angeordnet. Das liegt wie gesagt daran, dass die Objekte in der Reihenfolge der Konstruktion übereinander geschichtet werden.

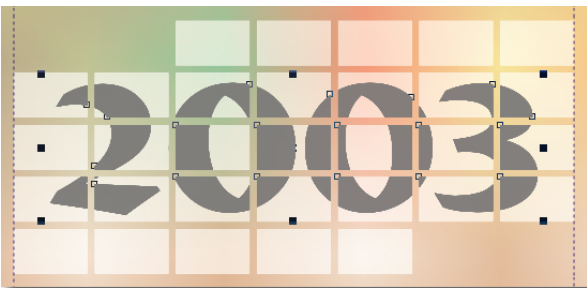


Abb. 4.50 Das zugeschnittene Objekt

Verschieben Sie die Rechteckgruppe wieder ganz nach oben im Ebenenstapel, sodass Sie folgendes Ergebnis erhalten:



Abb. 4.51 Das fertige Objekt

Ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zeigt, dass CorelDRAW beim Zuschneiden automatisch eine Gruppe erstellt hat. Insgesamt besteht die Gruppe aus 20 Objekten, da 20 Rechtecke vom Schriftzug überlappt wurden.

Wenn Sie das „Wasserzeichen“ weniger stark betonen wollen, können Sie auch eine **RATE** von **75 %** als **TRANSPARENT**-Linse zuweisen. Damit ergibt sich das folgende Ergebnis – das Wasserzeichen wirkt etwas dezenter.



Abb. 4.52 Eine Variante mit höherer Linsen-Transparenz

4.5 Textobjekte ausrichten

Bei den folgenden Arbeitsschritten ist wieder ein wenig Fleiß erforderlich. Wir werden jetzt die Beschriftung der „Tabellenfelder“ und die Spaltenbezeichnungen eingeben, und das so effektiv wie möglich.

- 1 Weisen Sie dem unteren Textobjekt aus der **HERBSTSCHATTIERUNGEN**-Farbpalette die Farbe mit dem Namen **C25 M37 Y36 K10** zu. Nach dieser Farbe zu suchen, indem Sie die Schildchen begutachten, die erscheinen, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, dauert Ihnen zu lange?

Kein Problem. Rufen Sie aus dem Menü, das Sie über das erste Feld öffnen, die Funktion **BEARBEITEN/FARBE SUCHEN** auf.

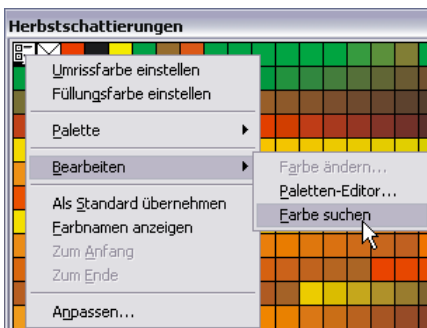


Abb. 4.53 Aufsuchen einer Farbe

- 2 Im folgenden Dialogfeld wird der Name des Farbtons angegeben. CorelDRAW „denkt“ dabei mit: Der Eintrag wird bei der Eingabe automatisch ergänzt, wenn es entsprechende Vorkommnisse gibt. Stimmt die automatische Ergänzung mit der gesuchten Farbe überein, brauchen Sie nur noch zu bestätigen.

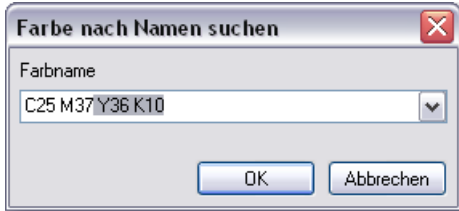


Abb. 4.54 Automatisches Ergänzen des Suchbegriffs

- 3 Die aufgefundene Farbe wird nach dem Bestätigen markiert. Sie sehen nachfolgend die von uns benötigte Farbe.

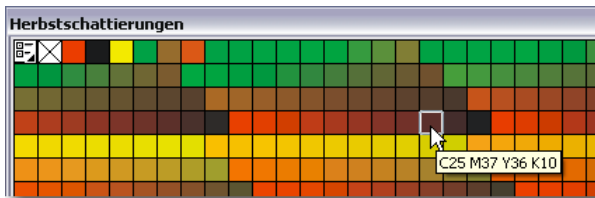


Abb. 4.55 Die neue Schriftfarbe

- 4 Duplizieren Sie das umgefärbte Objekt per Drag & Drop. Schieben Sie das Duplikat über die Rechteckgruppe.



Abb. 4.56 Erstellen eines Duplikats

- 5** Stellen Sie die Schriftgröße für das Duplikat auf 10 Punkt ein. Verschieben Sie dann das Objekt und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Wiederholen Sie das Duplizieren, bis über jeder Spalte ein Textobjekt platziert ist. Die präzise Position ist dabei nicht so wichtig – wir richten die Objekte anschließend noch aus.



Abb. 4.57 Erzeugen weiterer Duplikate

- 6** Tauschen Sie die Texte aller Objekte aus und fügen Sie die Namen der Wochentage ein. Am schnellsten klappt dies, wenn Sie den Text mit dem Text-Hilfsmittel jeweils doppelt anklicken. Dann wird nämlich gleich das ganze Wort markiert und automatisch überschrieben, wenn Sie den neuen Text eingeben.

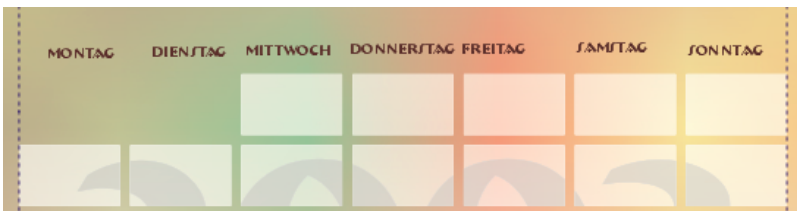


Abb. 4.58 Der ausgetauschte Text

- 7** Jetzt folgen die Zahlen für das Datum in den Rechtecken. Erstellen Sie erneut ein Duplikat und weisen Sie eine Größe von 18 Punkt zu. Duplizieren Sie dieses Objekt so oft, bis die Rechtecke alle mit einer Zahl versehen sind. Nummerieren Sie die neuen Textobjekte anschließend von 1 bis 31 durch.



Abb. 4.59 Weitere Textobjekte

- 8 Ist Ihnen bei der letzten Abbildung etwas aufgefallen? Die Bildschirmanzeige war dort „beschädigt“. Das kommt – besonders bei Linsen-Effekten – gelegentlich vor. Sie können dann die Bildschirmanzeige mit der Funktion **FENSTER/FENSTER AKTUALISIEREN** oder der Tastenkombination **Strg+W** auffrischen.



Abb. 4.60 Die Anzeige ist wieder „repariert“

4.5.1 Zügiges Ausrichten der Objekte

Klar, jedermann möchte so schnell es geht zum gewünschten Ergebnis kommen. Daher wollen wir jetzt beim Ausrichten der vielen neuen Objekte darauf achten, mit möglichst wenigen Arbeitsschritten auszukommen. Da die Zahlen zu den einzelnen Rechtecken ausgerichtet werden sollen, muss die Gruppe der Rechtecke aufgehoben werden.

- 1 Markieren Sie die erste Zahl einer Zeile und danach mit gedrückter **U**-Taste das dazugehörige Rechteck. Verwenden Sie zum Ausrichten die **L**- und die **T**-Taste um die Zahl in die obere, linke Ecke zu schieben. Wiederholen Sie dies bei der letzten Zahl der Zeile.



Abb. 4.61 Ausrichten von zwei Zahlen

- 2** Keine Bange, Sie müssen dies nicht bei allen Objekten der Zeile wiederholen. Es geht auch schneller und einfacher. Markieren Sie alle Zahlen der Zeile – beispielsweise mit einem Markierungsrahmen. Rufen Sie dann die Funktion **ANORDNEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN** auf. Aktivieren Sie auf der Registerkarte **AUSRICHTEN** die Option **UNTEN**, damit alle markierten Objekte unten bündig ausgerichtet werden. Dabei wird das zuletzt markierten Objekt zugrunde gelegt – also das letzte Objekt der Zeile.



Abb. 4.62 Ausrichten der markierten Objekte

- 3** Wechseln Sie zur Registerkarte **VERTEILEN**. Hier können Sie die Abstände der markierten Objekte zueinander einstellen. Markieren Sie die Option **LINKS**, damit alle linken Kanten der Objekte denselben Abstand zueinander erhalten. Aktivieren Sie die **ÜBERNEHMEN**-Schaltfläche. Wenn Sie das Dialogfeld entsprechend verschieben, können Sie vor dem Schließen des Fensters begutachten, ob das Ergebnis den Erwartungen entspricht. Gegebenenfalls könnten Sie noch Änderungen vornehmen und diese erneut übernehmen.



Abb. 4.63 Verteilen der Objekte

- 4 Mit der **SCHLIEßEN**-Schaltfläche muss das Dialogfeld anschließend geschlossen werden. Diese wenigen Arbeitsschritte müssen Sie jetzt bei den vier anderen Zeilen wiederholen. Danach sollten Sie das folgende Ergebnis vorfinden:



Abb. 4.64 Die fertig ausgerichteten Zahlen

- 5 Die Zahlen sollen natürlich nicht oben linksbündig zur Rechteckkante bleiben – das sieht nicht besonders schick aus. Sie sollen etwas Abstand zur Kante erhalten. Markieren Sie dazu alle Zahlen – aber nicht die Rechtecke.

Ziehen Sie dazu einfach mit gedrückter **↑**-Taste mehrere Markierungsrahmen auf. Beachten Sie die Knotenpunkte. So erkennen Sie leicht, ob versehentlich zu viele Objekte markiert wurden. Öffnen Sie dann das **POSITION**-Andockfenster über das Menü **ANORDNEN/ÄNDERUNGEN** oder die Tastenkombination **Alt+F7**.

- 6 Geben Sie dort geringe Werte ein – beispielsweise 0,5 Millimeter. Um die Objekte nach rechts unten zu verschieben, muss der **V**-Wert dabei negativ sein. Verwenden Sie dann mehrfach die **ZUWEISEN**-Schaltfläche, bis Sie das gewünschte Ergebnis erhalten. In unserem Fall ist der geeignete Wert 2,5 Millimeter.



Abb. 4.65 Die verschobenen Objekte

- 7** Die Wochentage müssen jeweils zentriert zur Spalte angeordnet werden. Markieren Sie dazu zunächst das Textobjekt und anschließend ein Rechteck der dazugehörigen Spalte. Verwenden Sie die **[C]**-Taste zum vertikalen Zentrieren. Markieren Sie abschließend alle Wochentage und richten Sie diese mit der **[B]**-Taste unten bündig aus.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12

Abb. 4.66 Die ausgerichteten Spaltenbeschriftungen

4.5.2 Objekte sinnvoll gruppieren

Was jetzt abschließend noch fehlt, sind die Ausrichtungen der „Blöcke“ zueinander. Dazu müssen einige Gruppen erstellt werden. Gruppieren Sie zunächst die Rechtecke. Dies ist nur durch einzelnes Anklicken der Rechtecke mit gedrückter **[U]**-Taste möglich. Ein Markierungsrahmen kann hier nicht eingesetzt werden, da damit auch die Textobjekte erfasst würden.

Gruppieren Sie dann die Elemente mit der Tastenkombination **[Strg] + [G]**. Bei den Textobjekten wird es einfacher. Hier kann ein Markierungsrahmen aufgezo-gen werden, da die einzelnen Rechtecke ja bereits gruppiert sind. Sie sollten hier aber zwei Markierungsrahmen nacheinander aufziehen, um das Wasserzeichenobjekt nicht mit zu markieren. Halten Sie beim Aufziehen des zweiten Rahmens die **[U]**-Taste gedrückt. Beachten Sie jeweils die Markierungspunkte, um zu erkennen, ob alle Objekte erfasst wurden.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Abb. 4.67 Aufziehen eines Markierungsrahmens

Nun muss noch eine Gruppe mit den Wochentagen erstellt werden. Um die Rechtecke zusammen mit den Texten und dem Wasserzeichen ausrichten zu können, fassen Sie diese drei Gruppen zu einer weiteren Gruppe zusammen. Gruppen können nämlich beliebig ineinander „verschachtelt“ werden. Durch die Verschachtelung kann eine bessere Strukturierung erfolgen. So haben Sie beispielsweise jederzeit Zugriff auf die Texte.

Durch das Verschachteln ergibt sich auch eine übersichtlichere Darstellung im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**.

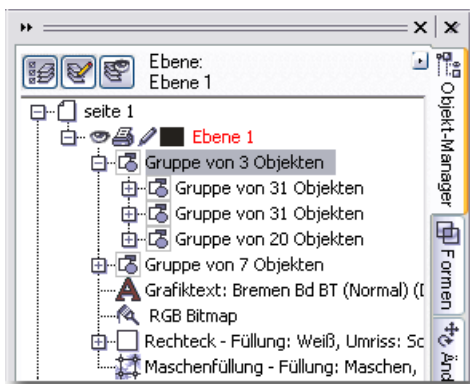


Abb. 4.68 Die verschachtelten Gruppen

Verschieben Sie den Monatsnamen so, dass sich 20 Millimeter Abstand zum Rand ergeben. Dies erledigen Sie am schnellsten, indem Sie das **POSITION**-Andockfenster verwenden. Beachten Sie, dass in der Matrix eines der unteren Optionsfelder als Bezugspunkt angegeben wird. Deaktivieren Sie außerdem die Option **RELATIVE POSITION**.

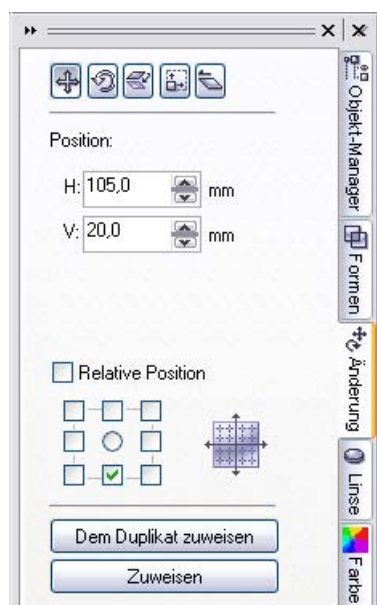


Abb. 4.69 Präzises Verschieben eines Objekts

Alternativ dazu könnten Sie das Positionieren natürlich auch mit einer weiteren Hilfslinie erledigen.

Anordnen der Blöcke

Im letzten Arbeitsschritt sollen jetzt die vertikalen Abstände zwischen den Blöcken angepasst werden. Wenn der Abstand der Wochentagsbezeichnungen erhalten bleiben soll, gruppieren Sie diese Gruppe mit der Gruppe, die das Wasserzeichen, die Rechtecke und die Beschriftung enthält.

Markieren Sie dann das Foto, die neu entstandene Gruppe und den Monatsnamen. Rufen Sie die Funktion **ANORDNEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN** auf. Stellen Sie auf der Registerkarte **VERTEILEN** die Option **ABSTAND** ein. Sie sollten dann die nachfolgend abgebildete Situation vorfinden. Schließen Sie nach dem Übernehmen der Einstellung das Dialogfeld mit der **SCHLIEßEN**-Schaltfläche.

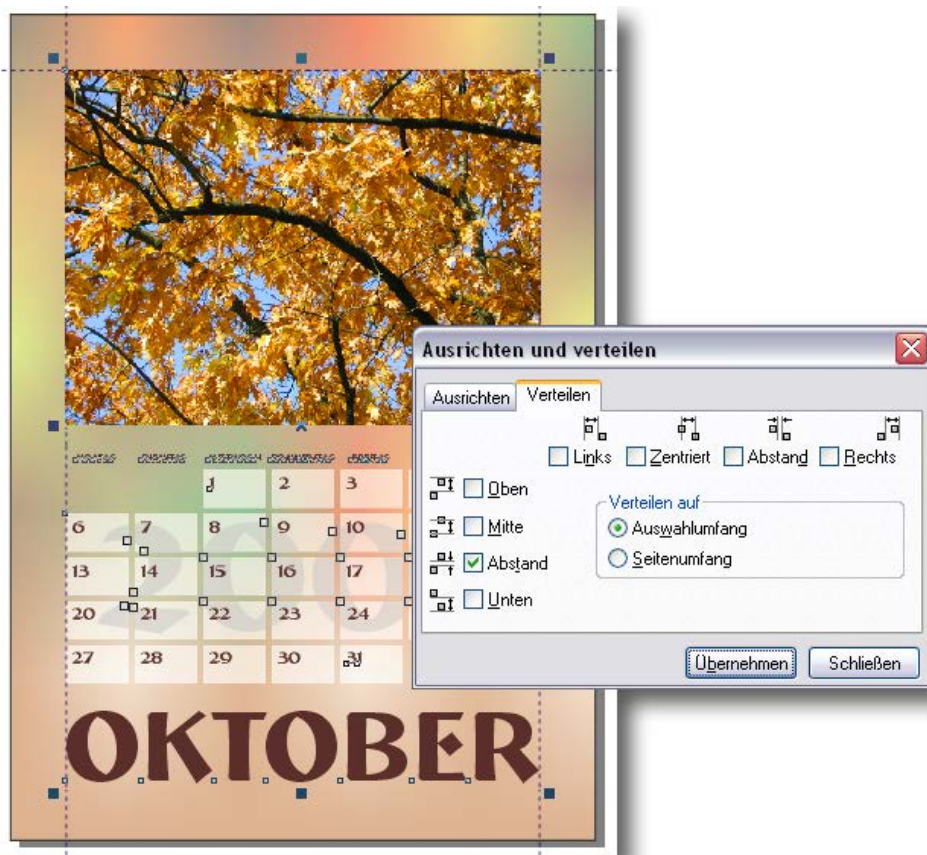


Abb. 4.70 Ausrichten der Blöcke zueinander

Das war es schon! Unser Kalenderblatt ist fertig gestellt. Sie sehen das fertige Ergebnis in der folgenden Abbildung. Das Ergebnis sieht doch ganz nett aus, oder? So hat sich der Arbeitsaufwand doch gelohnt. Und nebenbei haben Sie wieder eine Menge verschiedener CorelDRAW-Funktionen kennen gelernt.



Abb. 4.71 Das erste Endergebnis

4.6 Weitere Varianten erstellen

Mit genau den Arbeitsschritten, die Sie in diesem Workshop kennen gelernt haben, können Sie sehr schnell weitere Kalenderblätter erstellen. Importieren Sie dazu das Foto [WINTER2.TIF](#), das Sie ebenfalls auf der Buch-CD finden.

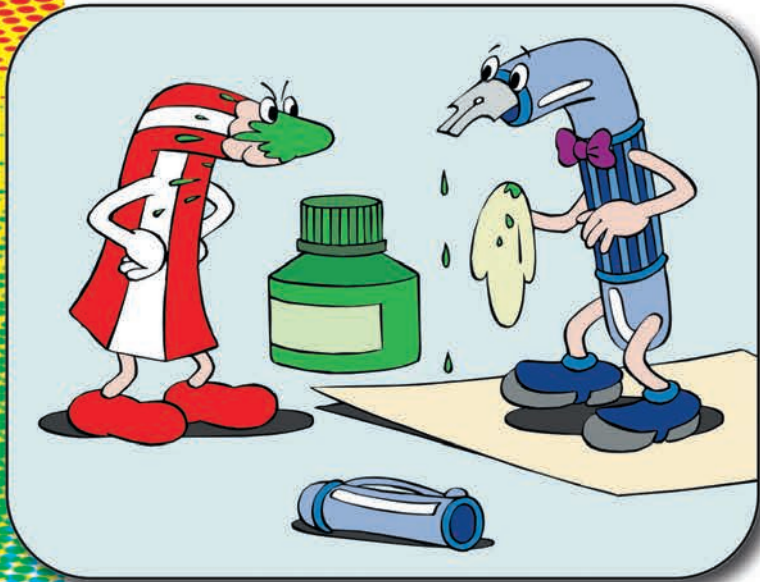
Als Schriftfarbe wurde ein Farbtone mit den Werten **C39 M21 Y0 K0** verwendet. Für die Schattierungen der Maschenfüllung haben wir auf Farben der Farbpalette [WINTERSCHATTIERUNGEN](#) zurückgegriffen. Da diese Farben relativ hell sind, haben wir die darüber liegende Linse mit einer **RATE** von **90 %** versehen. Da der Monatsname etwas länger ist, wurde er skaliert, sodass er wieder zwischen den Hilfslinien passt. Außerdem wurde abschließend der vertikale Abstand der Blöcke neu angepasst. So ergibt sich das folgende neue Ergebnis.



Abb. 4.72 Eine andere Kalenderblatt-Variante

Auf diese Art könnten Sie nun den Kalender vervollständigen und weitere Kalenderblätter erstellen. Speichern Sie die Dokumente jeweils unter einem neuen Namen oder fügen Sie weitere Seiten in das Dokument ein. Viel Spaß!

Kapitel 5



**Zeichnen:
Eine Handzeichnung
kolorieren**

In diesem Kapitel ...

5.1	Ein Bild mit CorelDRAW scannen	151
5.1.1	Den Scanner auswählen	151
5.2	CorelTRACE kennen lernen	155
5.2.1	Das Pixelbild tracen	156
5.2.2	Die Ergebnisse speichern	158
5.3	Kurvenobjekte editieren	161
5.3.1	Die passende Ansichtgröße wählen	162
5.3.2	Knotenpunkte auswählen	163
5.3.3	Knotenpunkte ändern	164
5.4	Kolorieren der Zeichnung	171
5.4.1	Effektive Farbzuzuweisung	172
5.4.2	Die Farbpalette anpassen	173
5.4.3	Die Fleißarbeiten erledigen	176
5.5	Einen Hintergrund gestalten	181
5.5.1	Konturen abtrennen	184

5.1 Ein Bild mit CorelDRAW scannen

Im Workshop dieses Kapitels wollen wir Ihnen ein weiteres Programm des CorelDRAW-Paketes vorstellen. Mit CorelTRACE können Sie aus Pixelbildern Vektorgrafiken erstellen. Außerdem erfahren Sie, wie Sie mit CorelDRAW ein Bild scannen können. Wir wollen nämlich eine handgezeichnete Vorlage in eine Vektorgrafik umwandeln. Nebenbei stellen wir Ihnen verschiedene Bearbeitungsmöglichkeiten freier Linienformen vor. Und wir werden uns wieder mit Farbe beschäftigen ...

5.1.1 Den Scanner auswählen

Sie können CorelDRAW auch verwenden, um ein Bild zu scannen. Rufen Sie die Funktion [DATEI/BILD HOLEN/QUELLE AUSWÄHLEN](#) auf. Wählen Sie aus der Liste im nachfolgenden Dialogfeld das TWAIN-Modul aus, das Sie zum Import verwenden wollen.

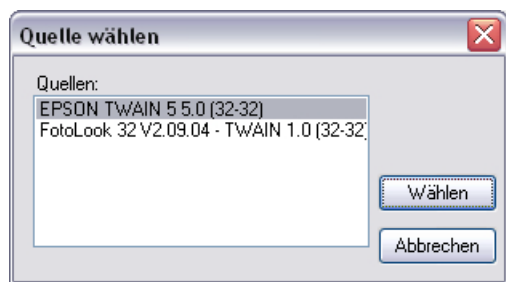


Abb. 5.1 Auswahl des Scanners

Auf die Scan-Optionen wollen wir in diesem Buch nicht näher eingehen, da es sicherlich nicht oft vorkommen wird, dass Sie CorelDRAW zum Scannen einsetzen. Es bietet sich eher an, derartige Aufgaben mit einem Bildbearbeitungsprogramm – wie etwa Corel PHOTO-PAINT – zu erledigen.

Um das TWAIN-Modul zu öffnen, muss dann die Funktion [DATEI/BILD HOLEN/HOLEN](#) aufgerufen werden. Je nach verwendetem Scanner-Modell kann das Dialogfeld, das Sie damit öffnen, ganz unterschiedliche Funktionen anbieten. Bei unserem Epson-Scanner finden Sie die nachfolgenden Einstellungsmöglichkeiten vor.

Stellen Sie die gewünschten Optionen ein. Verwenden Sie am besten eine Auflösung von 300 dpi. Wenn die Vorlage nicht vergrößert werden soll, ist dies nämlich ein gängiger Standardwert.

Wählen Sie den Bildausschnitt aus, den Sie von der Vorlage scannen wollen, und starten Sie den Scanvorgang.

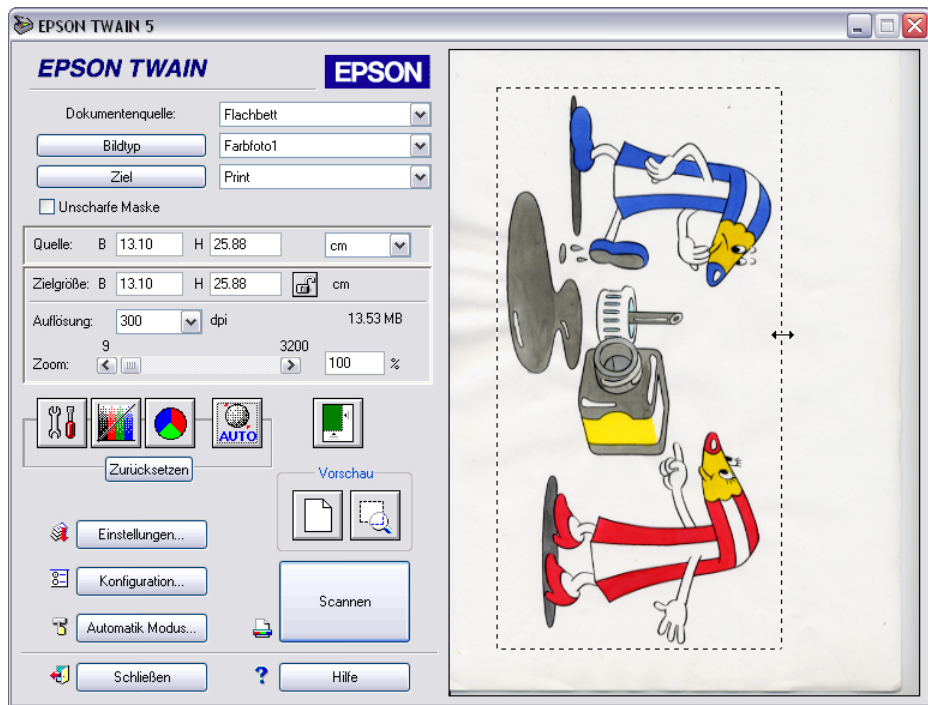


Abb. 5.2 Das von uns verwendete Scanmodul

Je nachdem, wie groß die Vorlage ist, kann der Scanvorgang einen Moment dauern. Hier hilft nur Geduld ...

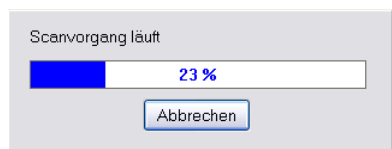


Abb. 5.3 Der Scanvorgang kann etwas dauern

Ist die Vorlage gescannt, können Sie das Dialogfeld des TWAIN-Moduls schließen. Bei den meisten TWAIN-Treibern bleibt das Dialogfeld nämlich zunächst geöffnet. Dies ist nützlich, wenn Sie weitere Vorlagen scannen wollen.

Das importierte Bild wird zentriert auf der Arbeitsfläche platziert. So könnten Sie beispielsweise die folgende Situation vorfinden. Wir haben zum Beispiel eine handgezeichnete und kolorierte Comicvorlage eingescannt.

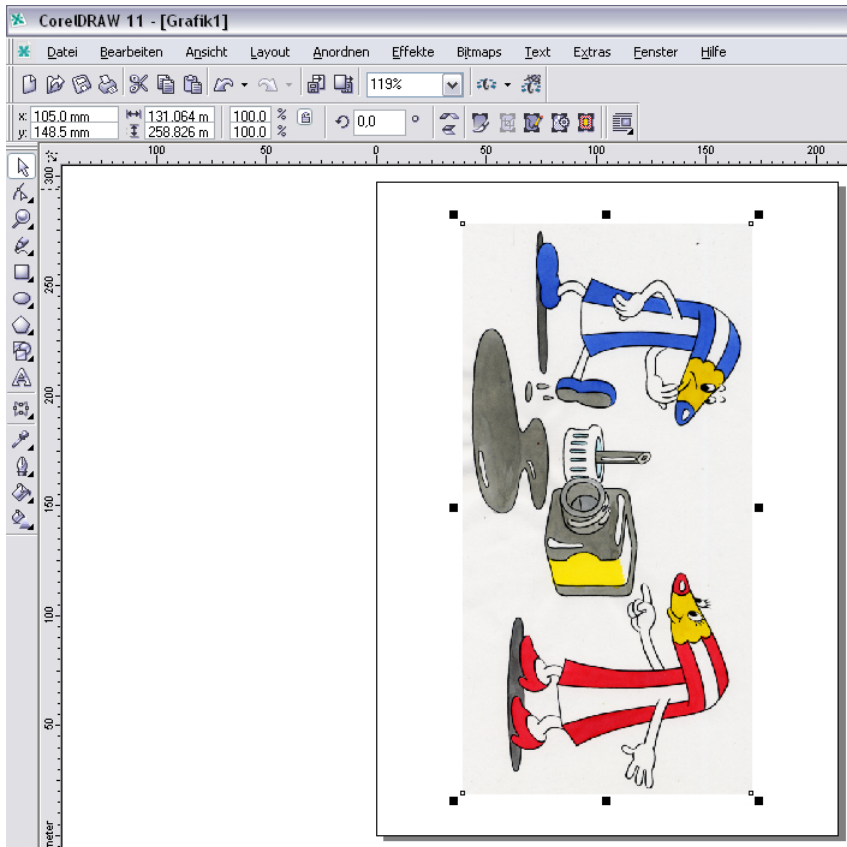


Abb. 5.4 Das importierte Scanergebnis

Bitmap-Bilder speichern

Sie können Bitmap-Bilder übrigens auch als externe Datei speichern. Markieren Sie dazu das Bitmap-Bild und rufen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion **BITMAP SPEICHERN UNTER** auf. Das Bild kann in alle gängigen Bitmap-Dateiformate exportiert werden. Sie können das Bild dann beispielsweise in einem Bildbearbeitungsprogramm à la Corel PHOTO-PAINT bearbeiten.

Handzeichnung versus Computergrafik

Im nachfolgenden Bild sehen Sie ein optimiertes Ergebnis unseres Scans. Hier fallen die Nachteile des manuellen Kolorierens auf: Man kann „per Hand“ nicht so exakt arbeiten, wie dies mit CorelDRAW möglich ist. An einigen Stellen wurde über den Rand „gemalt“ – auch einige „scheckige“ Bereiche fallen auf. Es soll aber auch nicht verschwiegen werden, dass gerade die fehlende Präzision den „Charme“ einer Handzeichnung ausmacht.

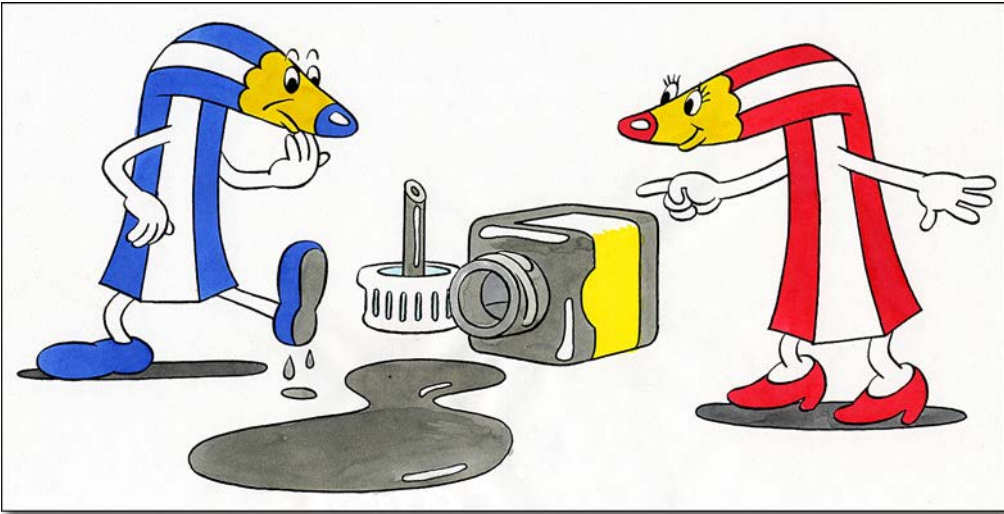


Abb. 5.5 Eine handgezeichnete und -kolorierte Vorlage

Eine geeignete Vorlage wählen

Computergrafiken wirken dagegen, wegen ihrer Perfektion, immer etwas „steril“. Das liegt allerdings im Trend der Zeit. Daher wollen wir uns nun daran machen, eine andere Vorlage einzufärben. Der zuvor gezeigte Scan wäre dafür allerdings nicht geeignet. Da er bereits koloriert ist, wäre es mit einem erheblichen Arbeitsaufwand verbunden, die Farben zu entfernen und das Ergebnis neu einzufärben. Auf der Buch-CD finden Sie unter dem Namen **STIFT.TIF** ein anderes Motiv, das nicht koloriert ist. Dies ist für unsere Aufgabenstellung gut geeignet.

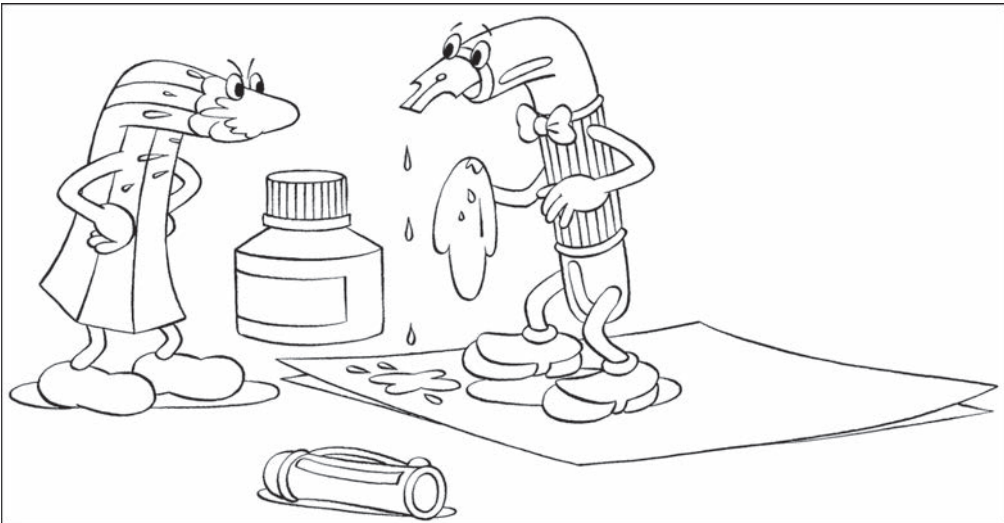


Abb. 5.6 Eine geeignete Vorlage

5.2 CorelTRACE kennen lernen

CorelTRACE ist ein eigenständiges Programm und könnte demnach wie jedes andere Programm über das Windows-Task-Menü aufgerufen werden. Im Corel-Ordner finden Sie die Programme des Corel-Paketes. Wenn Sie CorelDRAW allerdings schon gestartet haben, ist der Aufruf über die nachfolgend rechts gezeigte Schaltfläche in der Standard-Symbolleiste schneller.

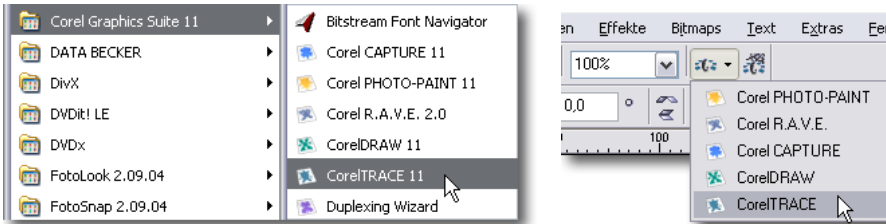


Abb. 5.7 Die Programme des Corel-Paketes

Nach dem Start von CorelTRACE müssen Sie mit der Funktion **DATEI/ÖFFNEN** das gescannte Bitmap laden – alternativ dazu könnten Sie das Bild auch von hier aus scannen. Stellen Sie – wie von CorelDRAW gewohnt – die gewünschte Ansichtgröße ein, damit das gesamte Bild im Fenster zu sehen ist. Die nützlichen Zusatzoptionen, wie etwa **AUF HÖHE**, gibt es hier allerdings leider nicht. Die Ansicht von CorelTRACE teilt sich in zwei Fenster auf. Links ist das Ausgangsbild und rechts das Vektorisierungsergebnis zu sehen. Dieses Fenster ist momentan noch leer, da der Vektorisierungsvorgang ja noch nicht gestartet wurde.

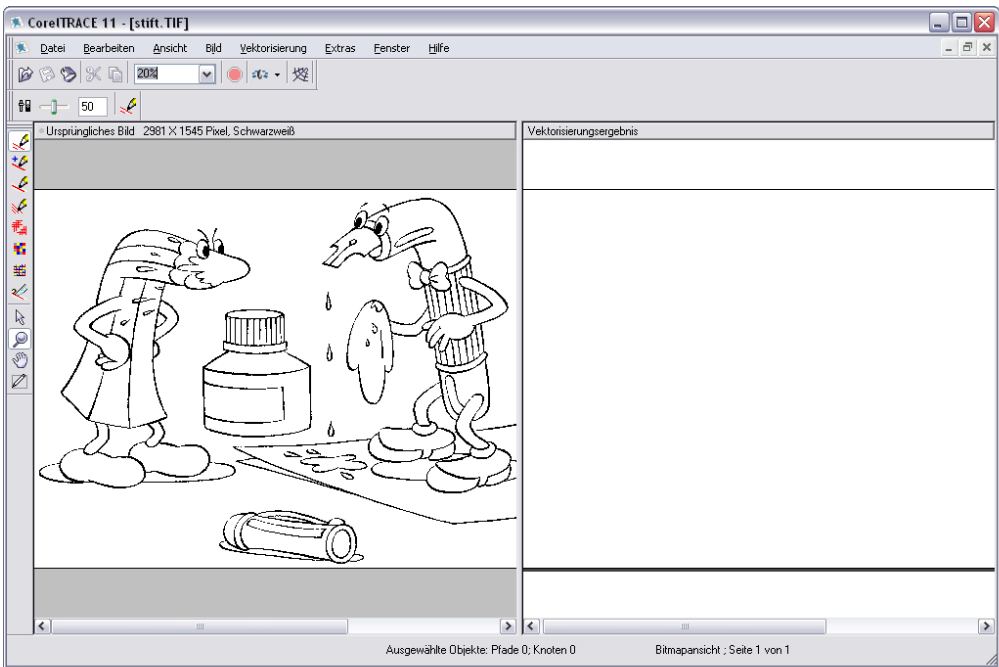


Abb. 5.8 Die Arbeitsoberfläche von CorelTRACE

5.2.1 Das Pixelbild tracen

Es gibt verschiedene Modi, um das Pixelbild in Vektoren umzuwandeln. Sie erreichen die Modi über die Schaltflächen der Hilfsmittleiste. Beim Mittellinien-Modus werden die Konturen des Bilds „abgefahren“ und durch eine Umrisslinie ersetzt. Dieser Modus ist aber nicht geeignet, da der Charakter des Bilds hier nicht erhalten bleibt.

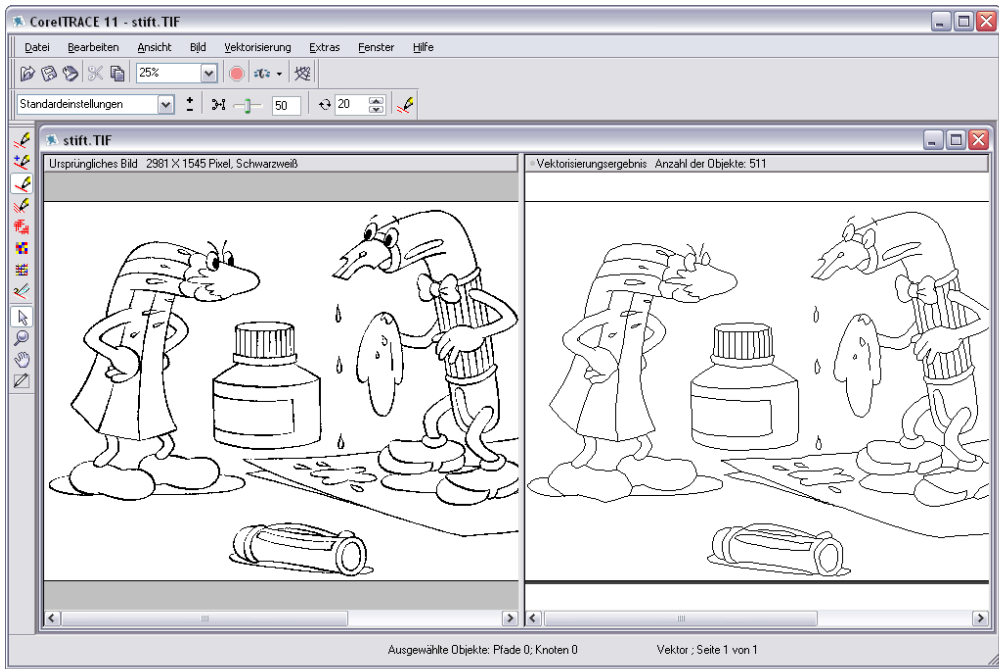


Abb. 5.9 Der Mittellinien-Modus

In unserem Fall soll natürlich der Charakter des Bilds erhalten bleiben. Bei handgezeichneten Motiven variiert oft die Stärke der Umrisslinie. Dies kann mit einer einfachen Umrandungslinie natürlich nicht erreicht werden.

Für diese Aufgabenstellung gibt es die beiden oberen Schaltflächen in der Hilfsmittleiste – **UMRISS** und **ERWEITERTER UMRISS**. Bei der zweiten Funktion werden mehr Optionen angeboten – das Ergebnis ist allerdings fast identisch. Verwenden Sie beispielsweise die folgenden Einstellungen in der Eigenschaftsleiste.

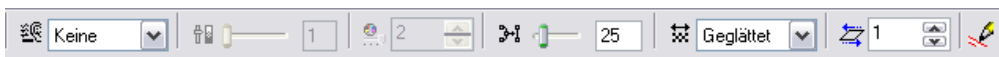


Abb. 5.10 Die Optionen des Modus Erweiterter Umriss

Nach dem Einstellen der Optionen kann der Umwandlungsvorgang über die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste gestartet werden. Nach der Umwandlung sehen Sie das nachfolgend abgebildete Ergebnis – es entspricht dem Ausgangsbild sehr gut.

Um das Vektorisierungsergebnis vollständig betrachten zu können, kann übrigens der Steg zwischen den Fenstern mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden.

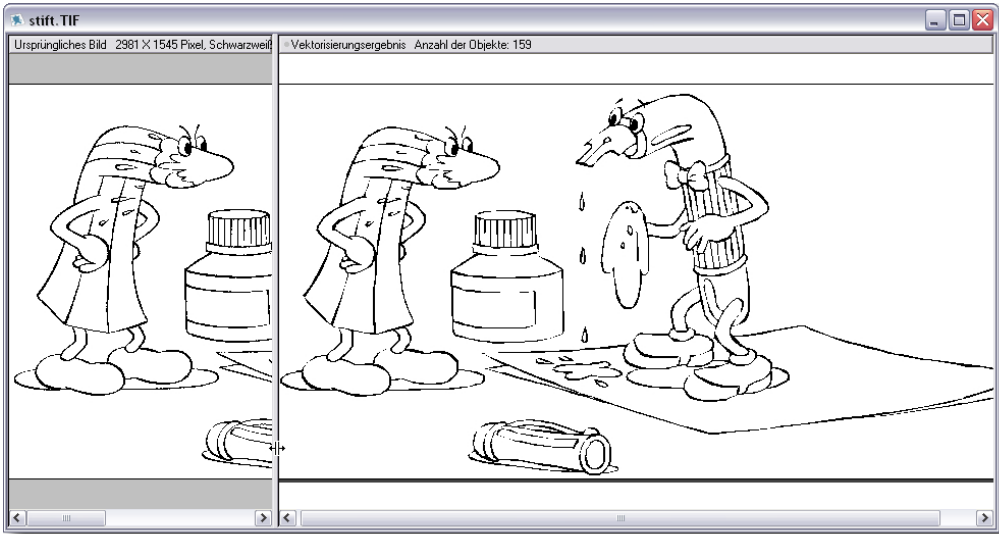


Abb. 5.11 Das Ergebnis des Umriss-Modus

Wenn Sie eine Form anklicken, werden die dazugehörigen Knotenpunkte angezeigt. In der Statusleiste können Sie dann ablesen, wie viele Knotenpunkte zur freien Kurvenform gehören. Gegebenenfalls könnten Sie die Optionen ändern, falls die Objekte zu viele Knotenpunkte besitzen. In der Titelzeile des Fensters können Sie ablesen, wie viele Objekte das Dokument insgesamt enthält.

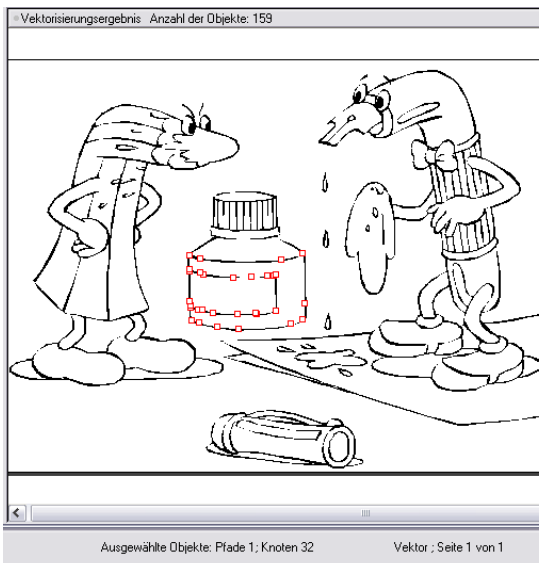


Abb. 5.12 Markieren einer Kurvenform

5.2.2 Die Ergebnisse speichern

Je nachdem in welchem Programm Sie das Bild gescannt haben, müssen Sie jetzt zwei Ergebnisse speichern: zum einen das gescannte Pixelbild und zum anderen das vektorisierte Ergebnis. Mit einem Klick auf die Kopfzeile kann das jeweilige Fenster aktiviert werden. Im **DATEI**-Menü finden Sie die beiden Funktionen **BILD SPEICHERN** und **VEKTORISIERUNGSERGEBNIS SPEICHERN**. Die zweite Funktion erreichen Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **S**.

Zum Speichern des Bilds werden verschiedene gängige Pixeldateiformate angeboten – wie etwa das TIF- und das BMP-Dateiformat. Auch für das Vektorisierungsergebnis stehen verschiedene Vektordateiformate zur Verfügung.

Da das Ergebnis in CorelDRAW weiterbearbeitet werden soll, ist es empfehlenswert das Corel-Austauschformat CMX zu verwenden. Standardmäßig wird als Dateiname die Bezeichnung des gespeicherten Pixelbilds angeboten.

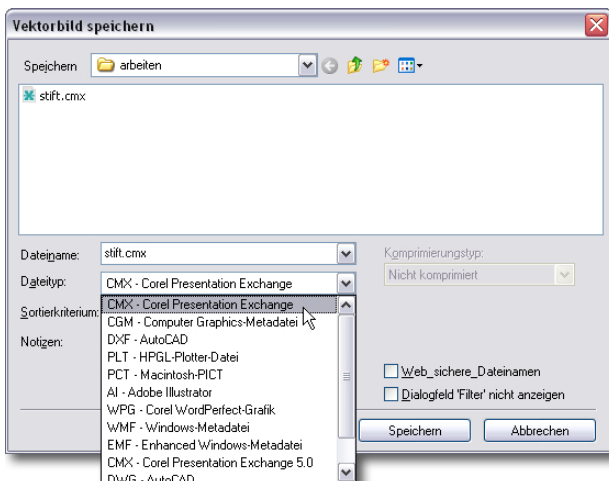


Abb. 5.13 Verschiedene Vektordateiformate für den Export

Sie können dann das Programm schließen – das klappt am schnellsten mit der Tastenkombination **Alt** + **F4**. Starten Sie jetzt CorelDRAW, falls noch nicht geschehen. Erstellen Sie ein neues Dokument im DIN-A4-Format. Wir haben dabei die Option **QUERFORMAT** eingestellt.

Importieren Sie die Vektorgrafikdatei mit der Funktion **DATEI/IMPORTIEREN**. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Strg** + **I** oder die Schaltfläche in der Standard-Symbolleiste verwenden.

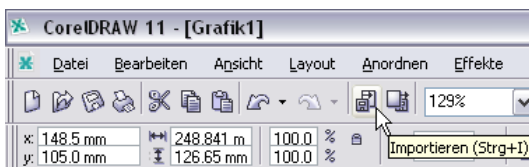


Abb. 5.14 Importieren des Vektorisierungsergebnisses

Klicken Sie nach dem Aufruf der Funktion einmal in den Arbeitsbereich, um das Ergebnis in der Originalgröße zu importieren. Um die Gruppe in der Seitenmitte zu platzieren, kann die **[P]**-Taste verwendet werden. In der Statusleiste sehen Sie, dass das Ergebnis gruppiert ist und 159 einzelne Objekte enthält.

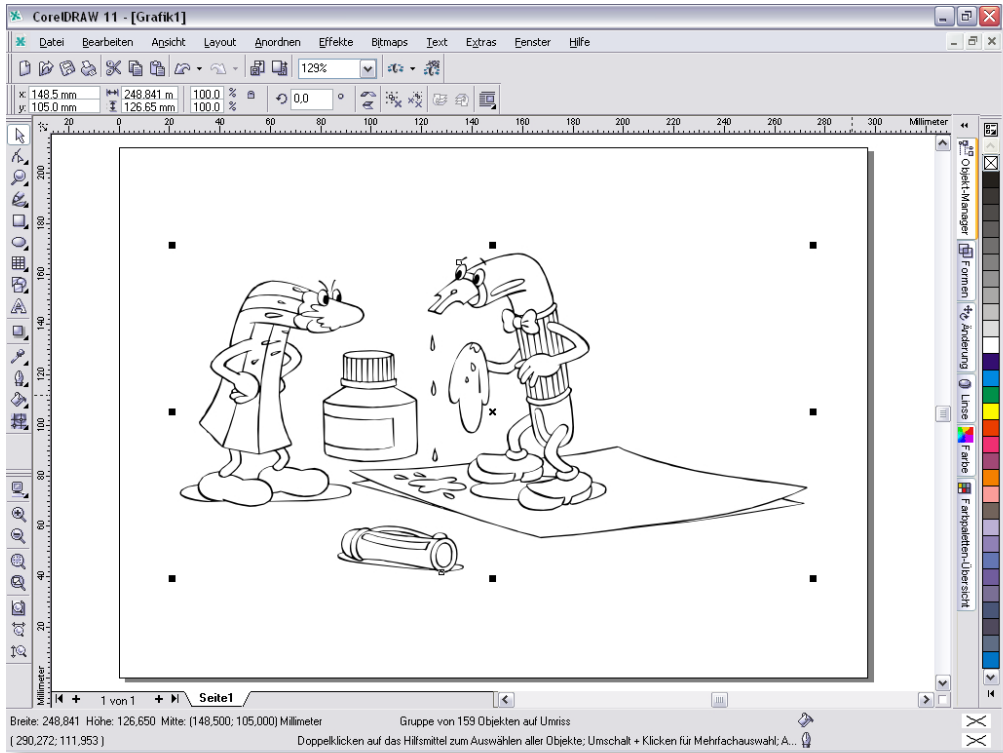


Abb. 5.15 Das importierte Ergebnis

Heben Sie die Gruppierung mit der Tastenkombination **[Strg] + [U]** auf. In der vergrößerten Ansicht wird der Aufbau der Grafik sichtbar. Wir haben nachfolgend zur Verdeutlichung ein Objekt markiert.

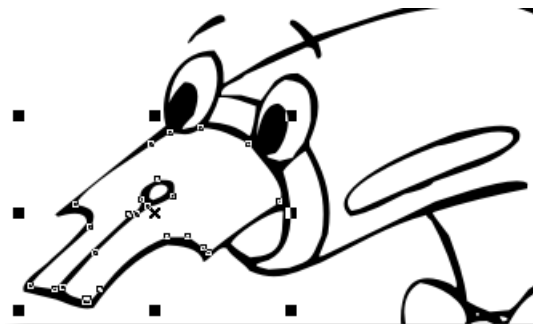


Abb. 5.16 Ein Objekt in vergrößerter Ansicht

In der Statusleiste kann abgelesen werden, dass das markierte Objekt aus einer weißen Farbfläche ohne Umrisslinie besteht. Die Wirkung der unterschiedlichen Konturstärken entsteht einfach dadurch, dass ein schwarz gefülltes Objekt unter dem weißen angeordnet ist. Da dies etwas größer ist, erscheint die vermeintliche Kontur. Dies wird offensichtlich, wenn das weiß gefüllte Objekt ein wenig zur Seite geschoben wird.

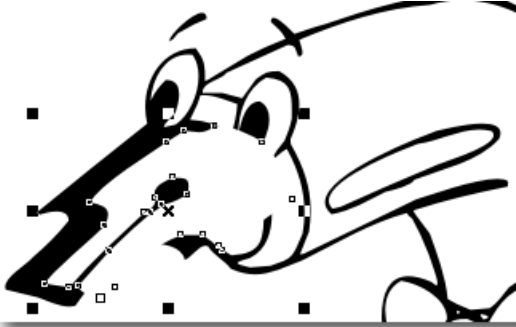


Abb. 5.17 Der Aufbau des Vektorisierungsergebnisses

Der Aufbau wird auch deutlich, wenn Sie die Funktion **ANSICHT/UMRISS** aktivieren, bei der die Füllungen der Objekte nicht angezeigt werden. Ein weiterer Vorteil der Umwandlung im Umriss-Modus besteht darin, dass sich so füllbare Objekte ergeben. Beim Mittellinien-Modus entstehen dagegen nur Konturen, die nicht gefüllt werden können. Daher sollten Sie bei der Vektorisierung stets den Umriss-Modus verwenden.

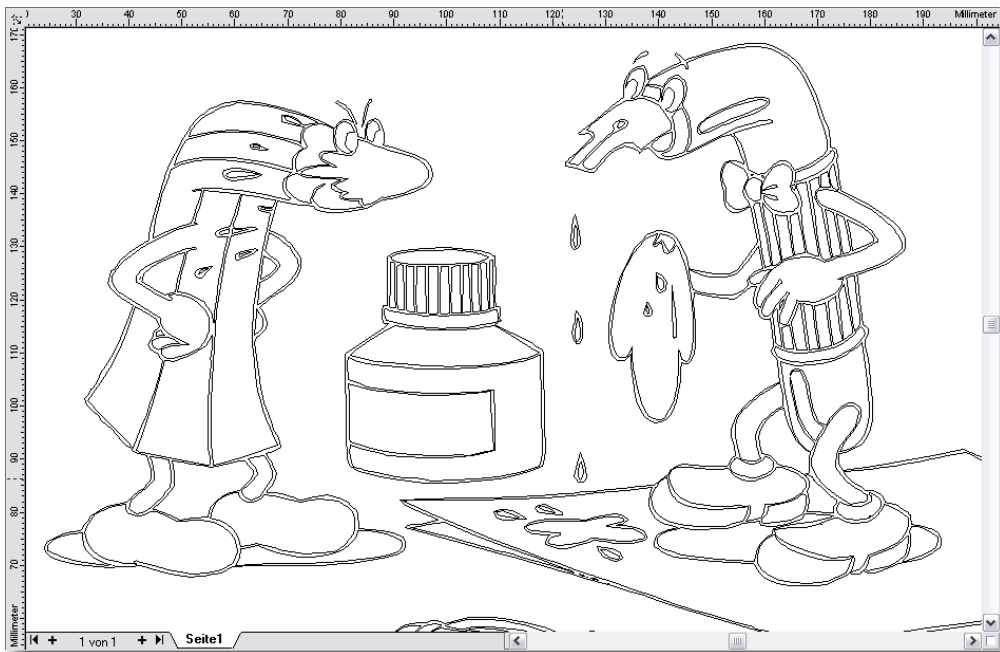


Abb. 5.18 Das Motiv im Umriss-Ansichtsmodus

5.3 Kurvenobjekte editieren

Alle Objekte der Gruppe bestehen aus Kurvenformen. Wir wollen Ihnen nun die Möglichkeiten zeigen, die Sie mit dem Form-Hilfsmittel bei der Anpassung der Kurvenformen haben. Prinzipiell können Sie die Kurvenform auch verändern, wenn ein Kurvenobjekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel ausgewählt wurde. Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Knotenpunkte bewegen, können Sie diesen beispielsweise verschieben.

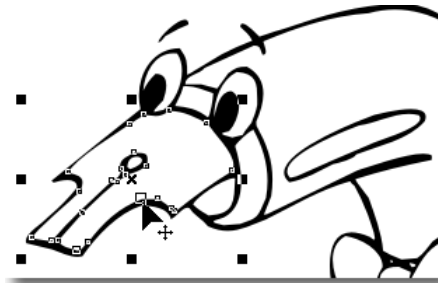


Abb. 5.19 Knotenpunkte mit dem Auswahl-Hilfsmittel bearbeiten

Das Form-Hilfsmittel ist allerdings das Werkzeug, das für die Knotenbearbeitung vorgesehen ist. Das dokumentieren auch die Optionen, die Sie nach dem Anklicken eines Kurvenobjekts in der Eigenschaftsleiste finden.



Abb. 5.20 Die Optionen des Form-Hilfsmittels

Im Unterschied zum Auswahl-Hilfsmittel sehen Sie nach der Auswahl mit dem Form-Hilfsmittel nur die Knotenpunkte – die Markierungspunkte fehlen dagegen.

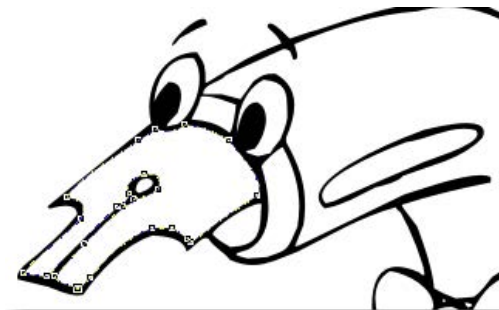


Abb. 5.21 Auswahl mit dem Form-Hilfsmittel

5.3.1 Die passende Ansichtsgröße wählen

Die Form einer Kurve wird durch den Knotenpunkt und dessen Griffpunkte bestimmt. Die Griffpunkte erscheinen, wenn Sie einen Knotenpunkt anklicken. Damit Sie sinnvoll arbeiten können, kommt es allerdings sehr auf die passende Darstellungsgröße an. Nachfolgend ist zu erkennen, dass selbst eine Darstellungsgröße von 700 % nicht ausreicht, um die Griffpunkte bearbeiten zu können.

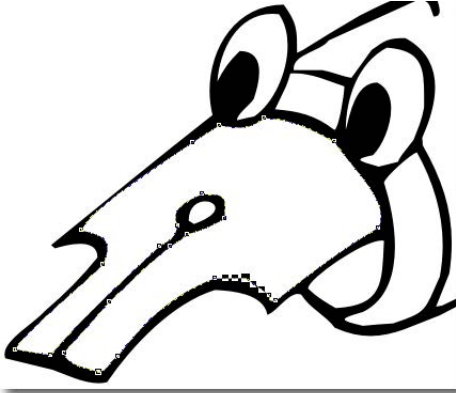


Abb. 5.22 Die Griffpunkte sind nicht zu erkennen

Ziehen Sie deshalb mit dem Zoom-Hilfsmittel einen Rahmen um den Bereich auf, den Sie editieren wollen. Nachfolgend entstand so eine Darstellungsgröße von ungefähr 4.400 %.

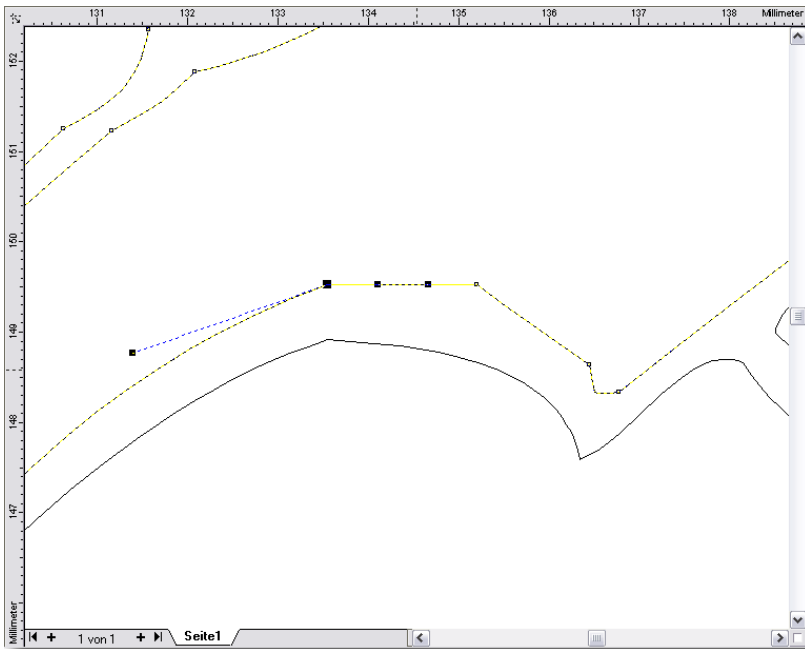


Abb. 5.23 Eine sehr stark vergrößerte Ansicht

Zusätzlich kann es bei der Knotenbearbeitung oft sehr nützlich sein, den Ansicht-Modus **UMRISS** zu verwenden. Sie sahen diese Option im vorherigen Bild.

Um nach dem Heranzoomen den passenden Bildausschnitt auszuwählen, können Sie die Scrollbalken verwenden. Oder Sie öffnen das Navigationsfenster über die Schaltfläche unten links im Arbeitsbereich. Nach dem Anklicken der Schaltfläche müssen Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Sie können dann den Rahmen auf die gewünschte Position im Bild verschieben. Da bei unserem Beispiel der Zoom-Wert sehr hoch war, ist der Rahmen nachfolgend rechts allerdings nur zu erahnen.



Abb. 5.24 Öffnen des Navigationsfensters

5.3.2 Knotenpunkte auswählen

Bei den Knotenpunkten verhält es sich wie bei den Objekten: Bevor ein Knotenpunkt oder seine Griffpunkte bearbeitet werden können, müssen sie markiert werden. Markierte Knotenpunkte werden gefüllt dargestellt.

Außerdem sind alle Griffpunkte sichtbar, die den Verlauf der Kurve bestimmen. Das sind neben den beiden Griffpunkten des markierten Knotenpunkts auch die Griffpunkte der angrenzenden Knotenpunkte. So sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung, dass neben dem markierten Knotenpunkt auch vier Griffpunkte zu sehen sind, die Sie verziehen können, um die Kurve zu verformen.

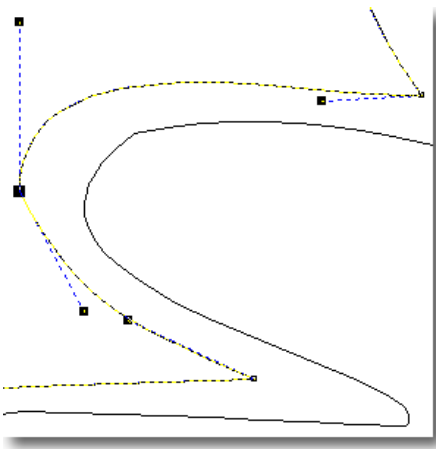


Abb. 5.25 Diese Griffpunkte bestimmen den Kurvenverlauf

So, wie Sie mehrere Objekte auswählen, können auch mehrere Knotenpunkte markiert werden. Dies kann beispielsweise dann nützlich sein, wenn Sie mehrere Knotenpunkte gemeinsam verschieben wollen. Klicken Sie die betreffenden Knotenpunkte nacheinander mit gedrückter -Taste an, oder ziehen Sie einen Markierungsrahmen um die Knotenpunkte auf. Bei der Auswahl mehrerer Knotenpunkte sind allerdings keine Griffpunkte zu sehen. Das ist ja auch nachvollziehbar, da in diesem Fall die Kurvenform nicht verändert werden kann.

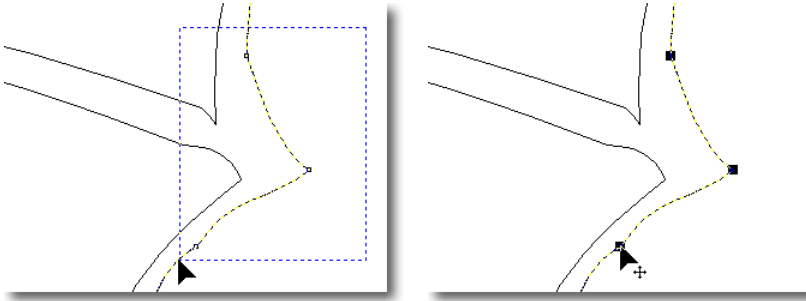


Abb. 5.26 Markieren mehrerer Knotenpunkte

Die Kurvenform direkt anpassen

Die Kurvenform kann auch direkt verändert werden – ohne das Markieren eines Knotenpunkts. Wenn Sie den Mauszeiger auf eine Position der Kurvenform bewegen, wo kein Knotenpunkt vorhanden ist, sehen Sie das nachfolgend links gezeigte Symbol. Klicken Sie mit der linken Maustaste. Sie können dann die Form durch Verziehen des Mauszeigers verändern. Eine Vorschaulinie zeigt die zu erwartende neue Kurvenform an. Ist die gewünschte Form erreicht, lassen Sie die linke Maustaste wieder los.

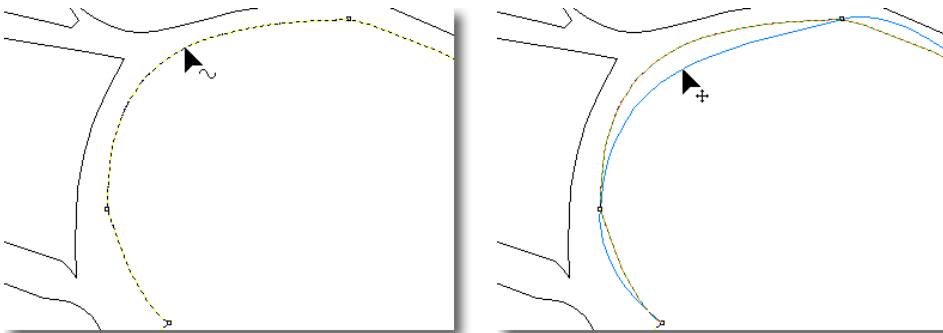


Abb. 5.27 Freies Ändern der Kurvenform

5.3.3 Knotenpunkte ändern

Sie können sowohl neue Knotenpunkte einfügen als auch bestehende löschen. Wenn Sie auf einer Stelle doppelt klicken, an der sich kein Knotenpunkt befindet, wird dort einer erstellt. Klicken Sie dagegen doppelt auf einen Knotenpunkt, wird er gelöscht.

Wenn Sie nur einmal auf eine Position klicken, an der sich kein Knotenpunkt befindet, wird ein Markierungspunkt angezeigt. Sie können dann die Schaltfläche mit dem Plusymbol in der Eigenschaftsleiste aktivieren, um dort einen neuen Knotenpunkt einzufügen. Markierte Knotenpunkte können auch mit der **Entf**-Taste oder der Schaltfläche mit dem Minussymbol gelöscht werden. Wird ein Knotenpunkt mit der rechten Maustaste angeklickt, können Sie die Funktionen aus einem Kontextmenü auswählen.

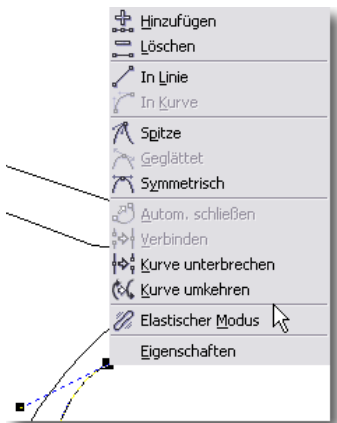


Abb. 5.28 Die Funktionen des Kontextmenüs

Umwandlung von Abschnitten

Die Bereiche zwischen zwei Knotenpunkten nennt man Abschnitte. Klicken Sie einmal auf eine Position, an der sich kein Knotenpunkt befindet, um einen Abschnitt zu markieren. Wenn Sie den Markierungspunkt sehen, können Sie beispielsweise einen Kurvenbereich in eine Linie umwandeln oder umgekehrt eine Linie in einen Kurvenbereich. Wird aus einer Kurve eine gerade Linie, werden einfach die beiden Knotenpunkte gerade miteinander verbunden.

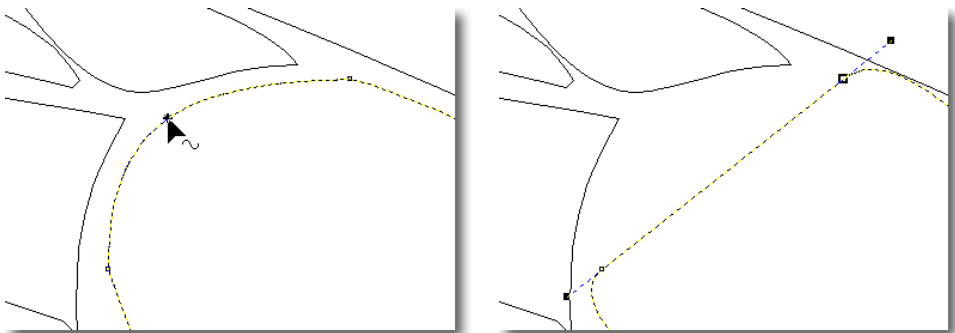


Abb. 5.29 Umwandlung einer Kurve in eine Linie

Umgekehrt verhält es sich etwas anders: Auch wenn der Linienabschnitt in einen Kurvenabschnitt umgewandelt wird, sieht er anschließend erst einmal genauso aus.

Erst wenn die Griffpunkte auf neue Positionen gezogen werden, kann eine neue Kurvenform erstellt werden. Dies sehen Sie beispielsweise rechts abgebildet.

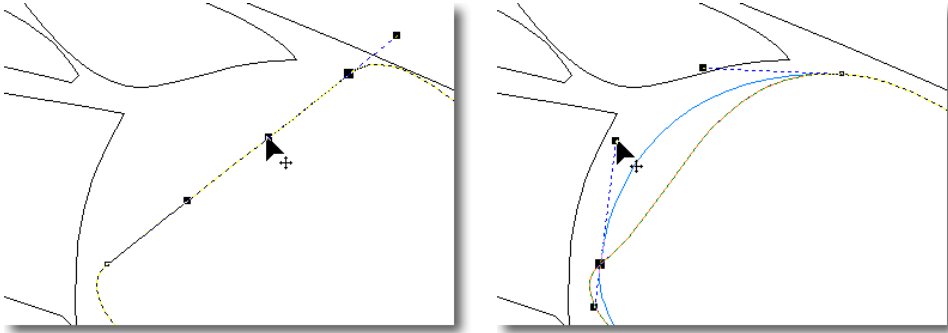


Abb. 5.30 Umwandlung einer Linie in eine Kurvenform

Logisch, dass jeweils nur eine der Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste aktiviert werden kann. Wenn Sie einen Linienabschnitt aktiviert haben, ist die Linien-Schaltfläche natürlich deaktiviert.

Umwandlung des Knotenpunkttyps

Es gibt unterschiedliche Typen von Knotenpunkten. Knotenpunkte können symmetrisch oder spitz sein und sie können geglättet werden. Diese Optionen finden Sie im dritten Block des Kontextmenüs. Die Knotenpunkttypen sind von großer Bedeutung, da sie bestimmen wie harmonisch eine Kurve verläuft.

So entsteht bei der nachfolgend rechts gezeigten Abbildung eine „krakelige“ Linie. Dies kann mit den Knotenpunkttypen korrigiert werden.

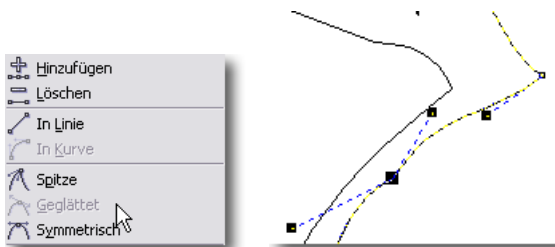


Abb. 5.31 Verschiedene Knotenpunkttypen

Aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste oder dem Kontextmenü die Funktion **IN SPITZE UMWANDELN**. Im Bild ist danach keinerlei Unterschied zu sehen. Dafür ist aber jetzt die nächste Schaltfläche aktivierbar. Die Funktion **KNOTEN GLÄTTEN** kann nämlich nur bei spitzen Knotenpunkten eingesetzt werden. Wenn Sie diese Funktion verwenden, ist der Kurvenverlauf viel harmonischer, wie die folgende Abbildung belegt.

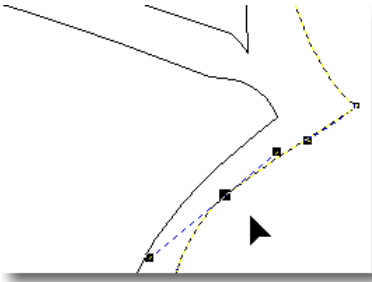


Abb. 5.32 Glätten einer Kurve

Bedeutung der Griffpunkte

Warum die Kurve anschließend nicht mehr „krakelig“ ist, belegen die Griffpunkte. Sie sahen bei der ursprünglichen Form, dass die Griffpunkte gegenläufig verliefen. Nun bilden sie eine Linie – daher erscheint die Form harmonisch. Sie könnten dasselbe Ergebnis auch erhalten, indem Sie die Griffpunkte entsprechend verschieben. Das vorgestellte Verfahren kann übrigens auch angewendet werden, wenn mehrere Knotenpunkte ausgewählt wurden. So können Sie eine „längere Strecke“ in einem Rutsch harmonisieren.

Welchen Typ der Knotenpunkt hat, können Sie übrigens links in der Statusleiste ablesen, wenn Sie einen Knotenpunkt markiert haben.

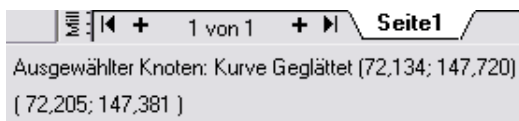


Abb. 5.33 Anzeige des Knotenpunkttyps

Bei spitzen und geglätteten Knotenpunkten können die Griffpunkte unterschiedlich lang sein. Bei der symmetrischen Variante sind beide Griffpunkte gleich lang. Wenn Sie einen der Griffpunkte verziehen, wird der gegenüberliegende Griffpunkt automatisch mit verzogen, sodass stets ein symmetrisches Ergebnis entsteht. Mit dieser Variante erhalten Sie die harmonischsten Kurvenformen.

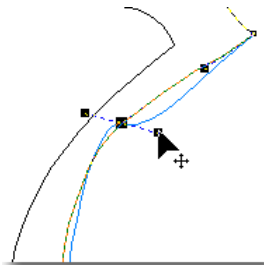


Abb. 5.34 Ein symmetrischer Knotenpunkt

Kurven öffnen und schließen

Vielleicht wollen Sie aus einer Kurvenform zwei getrennte Objekte erstellen – um sie beispielsweise anschließend unterschiedlich zu füllen. Für derartige Aufgabenstellungen werden natürlich auch entsprechende Funktionen bereitgestellt. Klicken Sie einfach auf die Position, an der Sie die Kurve unterbrechen wollen und aktivieren Sie dann die Funktion **KURVE UNTERBRECHEN** aus der Eigenschaftsleiste. Anschließend gibt es zwei Knotenpunkte, die Sie verschieben können. So haben wir nachfolgend einen Knotenpunkt zur Verdeutlichung nach unten geschoben.

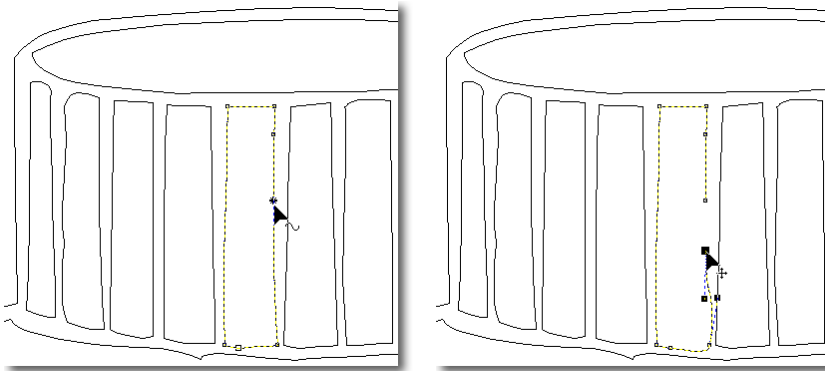


Abb. 5.35 Auftrennen einer Kurve

Zum Schließen einer Kurvenform gibt es verschiedene Funktionen. Markieren Sie zunächst mit einem Markierungsrahmen die beiden Knotenpunkte, die wieder zusammengefügt werden sollen. Mit der Funktion **ZWEI KNOTEN VERBINDEN** entsteht ein neuer Knotenpunkt, der genau in der Mitte der Strecke zwischen den markierten Knotenpunkten positioniert wird.

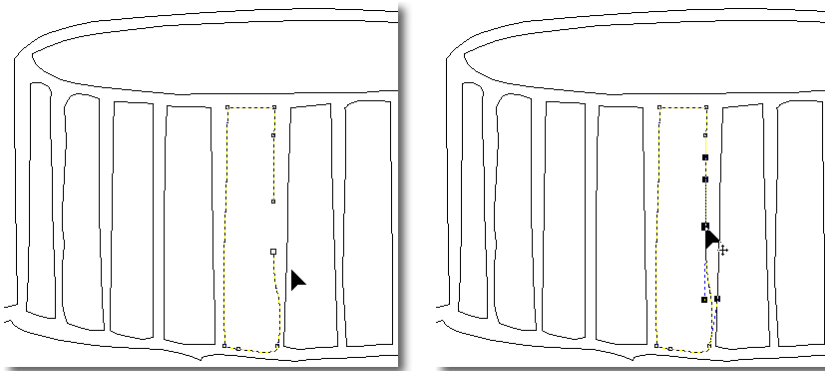


Abb. 5.36 Schließen einer Kurve

Wird die Strecke dagegen mit der Funktion **SCHLIEßT KURVE MIT LINIE** geschlossen, werden die beiden Kurvenpunkte einfach mit einer geraden Linie verbunden. Dies sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet. Bei der Funktion **KURVE AUTOMATISCH SCHLIEßEN** richtet sich der Abschnittstyp nach den angrenzenden Abschnitten. So wird bei unserem Beispiel ein Kurvenabschnitt eingefügt.

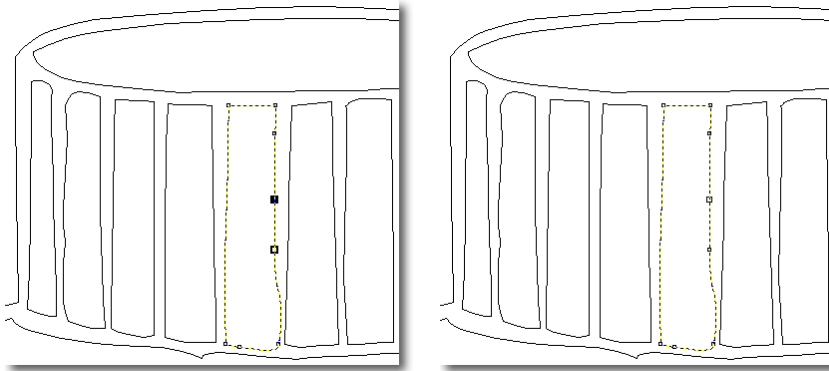


Abb. 5.37 Verschiedene Arten zum Schließen einer Form

Knotenpunkte transformieren

Im nächsten Funktionsblock finden Sie verschiedene Optionen, um Knotenpunkte zu transformieren, rotieren oder zueinander auszurichten. Dieses Schaltflächen werden erst dann aktivierbar, wenn Sie mehrere Knotenpunkte markiert haben – beispielsweise mit einem Markierungsrahmen.

Nach dem Aufruf der Funktion **KNOTEN SKALIEREN UND DEHNEN** finden Sie Markierungspunkte vor, die Sie bereits von der Objektauswahl kennen. Diese können Sie nun zum Skalieren oder Dehnen einsetzen. Anstelle der bekannten Mauszeigersymbole werden hier aber nur Fadenkreuze angezeigt.

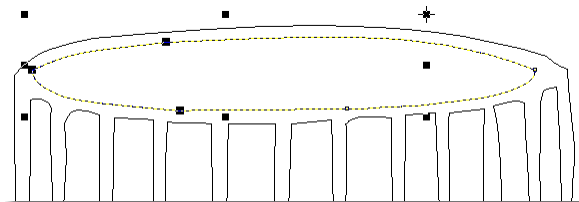


Abb. 5.38 Transformieren mehrerer Knotenpunkte

Wenn Sie zwei Knotenpunkte zueinander ausrichten wollen, können Sie im folgenden Dialogfeld angeben, wie dies erfolgen soll und ob dabei die Steuerpunkte mit berücksichtigt werden sollen.

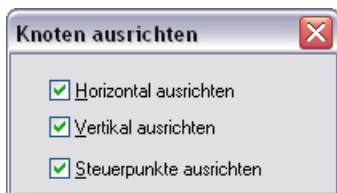


Abb. 5.39 Ausrichten von Knotenpunkten

Der elastische Modus

Normalerweise werden alle markierten Knotenpunkte um denselben Wert verschoben. Wenn Sie die Schaltfläche **ELASTISCHER MODUS** aktivieren, werden alle Knotenpunkte der Verschiebung angepasst. So entstehen harmonischere Kurvenverläufe. Allerdings sind die Auswirkungen schwer vorhersehbar – probieren Sie es einfach einmal aus!

Ganz am Ende der Eigenschaftsleiste finden Sie ein Eingabefeld. Klicken Sie auf das Symbol rechts daneben, wird ein Schieberegler geöffnet. Hier können Sie Werte bis maximal 100 für die Kurvenglättung einstellen. Diese Funktion können Sie verwenden, um redundante Knotenpunkte zu löschen.

Im Idealfall werden Knotenpunkte nur dort platziert, wo sich der Kurvenverlauf verändert. Das ist aber bei der automatischen Vektorisierung nicht möglich. Hier entstehen viele überflüssige Knotenpunkte – auch bei idealen Vektorisierungseinstellungen. Das liegt daran, dass CorelTRACE nicht „wissen“ kann, ob ein „Huckel“ ein Bilddetail oder einfach nur ein Fehler ist – zum Beispiel ein Fussel oder Ähnliches. So werden Änderungen des Kurvenverlaufs interpretiert, wo es gar keine Kurvenänderungen geben sollte.

Sie können versuchen diese Fehler mit der Funktion **KURVENGLÄTTUNG** zu mindern. Es kann dabei aber vorkommen, dass die Veränderung zu einer unerwünschten Kurvenform führt. Auch hier heißt es: ausprobieren! Nachfolgend sehen Sie die Auswirkungen. Unten wurde der Maximalwert angewendet.

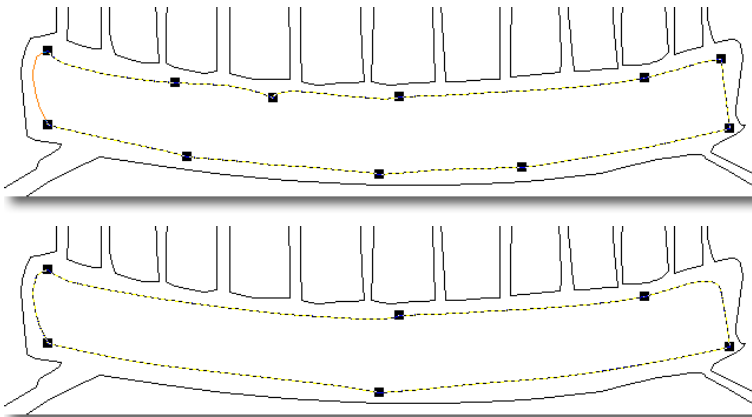


Abb. 5.40 Glätten einer Kurvenform

Natürlich können Sie überflüssige Knotenpunkte auch „per Hand“ löschen. Wenn es nur wenige Knotenpunkte sind, ist dies noch machbar. Wenn Sie aber komplexe Grafiken bearbeiten kann das manuelle Löschen schnell zu einer lang andauernden Beschäftigung werden. Dann ist es vielleicht doch besser auf die automatische Kurvenglättung zurückzugreifen, auch wenn es hier zu unerwünschten Kurvenveränderungen kommen könnte. Da eine Vorschau angezeigt wird, könnten Sie hier eventuell einen geringeren Wert verwenden.

5.4 Kolorieren der Zeichnung

Nun können Sie jede Menge Arbeitszeit investieren, um mit den vorgestellten Funktionen die Vorlage Stück für Stück zu korrigieren. Hier müssen Sie einen Kompromiss zwischen einem vertretbaren Arbeitsaufwand und der Qualität finden. Die größten Fehler sollten Sie beheben – bei kleineren Unregelmäßigkeiten könnten Sie ein „Auge zudrücken“.

Einige Kurven müssen auf jeden Fall korrigiert werden – dies fällt aber erst beim Einfärben auf. Wir werden gleich darauf zurückkommen.

Die einzelnen Objekte sollen jetzt gefüllt werden. Dazu wollen wir wieder die Farbfelder einer zusätzlichen Farbpalette verwenden, da in der Standard-Farbpalette recht wenig Farben vorhanden sind. Natürlich könnten Sie alle gewünschten Farbtöne über das **FARBFÜLLUNG**-Dialogfeld mischen – aber es geht auch einfacher. Öffnen Sie dazu das Andockfenster **FENSTER/FARBPALETTEN/FARBPALETTEN-ÜBERSICHT**.

Um für einen späteren Druck „gewappnet“ zu sein, setzen wir eine Farbpalette aus der **CMYK**-Rubrik ein. Die Farbpalette mit der Bezeichnung **SÜßIGKEITEN** enthält viele Farbtöne im „Comicstil“. Aktivieren Sie diese Farbpalette. Wir verwenden die Farbpalette als frei schwebendes Fenster, da so die Zuweisung schneller erfolgen kann.

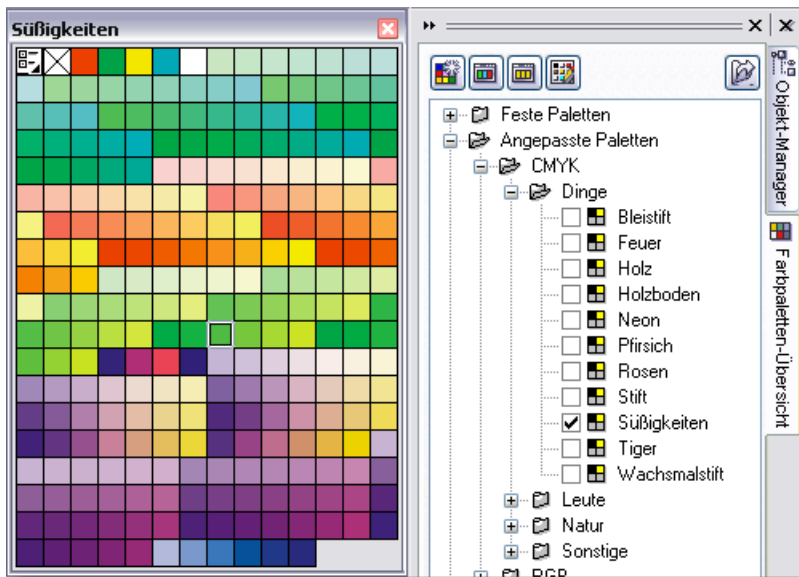


Abb. 5.41 Aktivieren einer zusätzlichen Farbpalette

Die Farben dieser Farbpalette bestehen aus einigen „bonbonfarbenen“ Grundfarben in unterschiedlichen Schattierungen. Um Zugriff auf die über 200 Farbtöne zu haben, können Sie die Farbpalette wie nachfolgend abgebildet anordnen. Wenn Sie das frei schwebende Fenster so skalieren, dass acht Farbtöne in einer Spalte untergebracht sind, werden die Schattierungen gut sichtbar. So können Sie schnell nuancierte Farbtöne zuweisen. Da das Fenster am Rand angeordnet ist, stört es auch nicht beim Arbeiten.

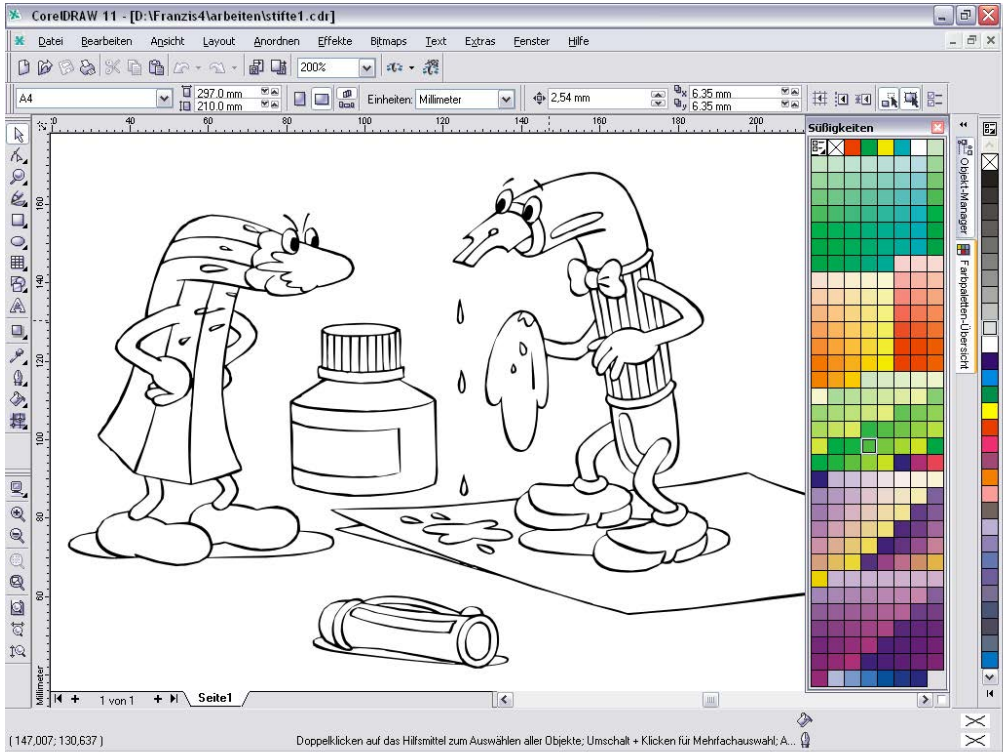


Abb. 5.42 Eine sinnvolle Anordnung der Farbpalette

5.4.1 Effektive Farbzuzuweisung

Natürlich können Sie jetzt die gewünschten Farbtöne der Reihe nach aus der Farbpalette auf die betreffenden Objekte ziehen. Wir wollen Ihnen aber einen effektiveren Weg vorschlagen, um möglichst schnell zum Ziel zu kommen.

Als erste Farbe verwenden wir den Farbtone **C0 M38 Y37 K0**. Färben Sie damit die gezeigte Fläche der linken Figur ein. Achten Sie jeweils darauf, dass das Markierungsfeld neben dem Mauszeiger gefüllt dargestellt wird, damit nicht der Umriss des Objekts, sondern die Fläche eingefärbt wird.

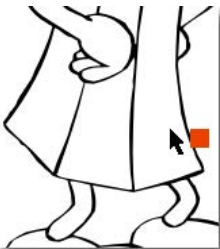


Abb. 5.43 Einfärben der ersten Fläche

Objekte, die ebenfalls mit dieser Farbe versehen werden sollen, können Sie nun nacheinander mit gedrückter -Taste anklicken und dann die Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** nutzen, um die Farbe zu übernehmen. Sie sehen die drei Stadien der Farbübernahme nachfolgend. Beachten Sie nach der Auswahl die markierten Knotenpunkte, um festzustellen, ob die richtigen Elemente markiert wurden.

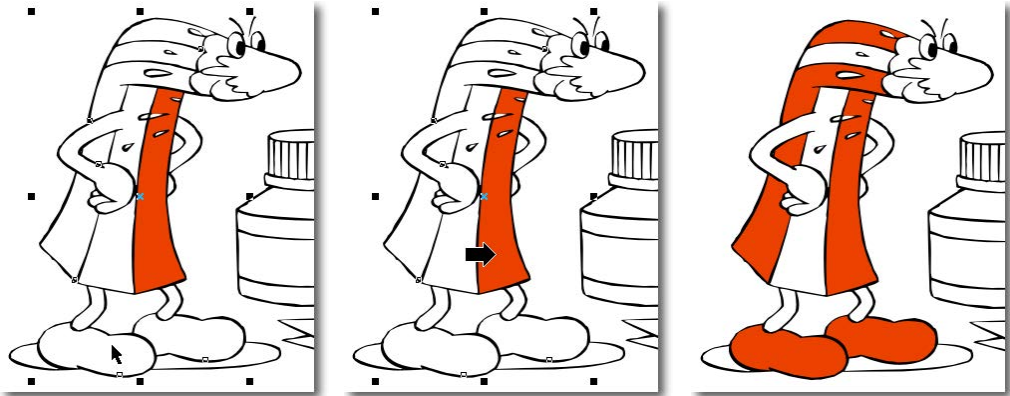


Abb. 5.44 Übernehmen einer Farbe

Mit diesem Verfahren kommen Sie weit schneller zum Ziel, als wenn Sie allen Objekten einzeln eine Farbe zuweisen.

5.4.2 Die Farbpalette anpassen

Fast alles kann in CorelDRAW angepasst werden – das haben Sie ja schon erfahren. So ist es auch bei den Farbpaletten. Sie können neue Farben hinzufügen, eigene Paletten erstellen und die Farben neu sortieren. In jeder Farbpalette erreichen Sie über das erste Feld ein Menü mit zusätzlichen Funktionen. Rufen Sie hier die Funktion **BEARBEITEN/PALETTEN-EDITOR** auf.



Abb. 5.45 Aufruf des Paletten-Editors

Nach dem Aufruf wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Sie sehen dort die Farben der Palette sowie auf der rechten Seite einige Optionen.

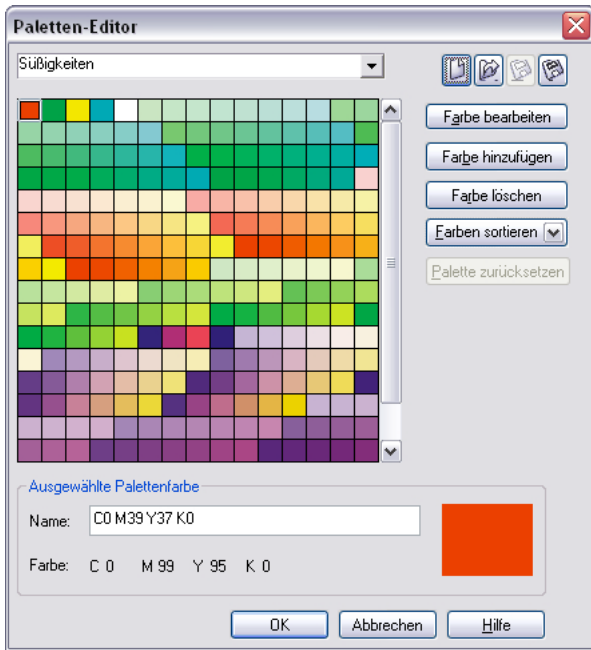


Abb. 5.46 Der Paletten-Editor

Um beispielsweise eine neue Farbe in die Palette aufzunehmen, aktivieren Sie die Option **FARBE HINZUFÜGEN**. Die Auswahl erfolgt im bereits bekannten Farbwähler-Dialogfeld. Um die gewünschte Farbe in die Palette aufzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche **DER PALETTE HINZ.** links unten im Dialogfeld. Die neue Farbe wird dann am Ende der Farbpalette eingefügt. Sie können die Farbe mit der Option **FARBE BEARBEITEN** jederzeit anpassen.

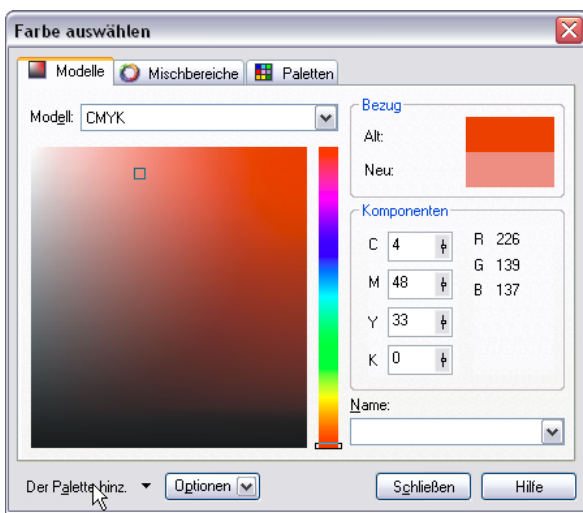


Abb. 5.47 Eine neue Farbe in die Farbpalette aufnehmen

Auch die Optionen zum Sortieren der Farben sind interessant. So können Sie über das Menü der Schaltfläche **FARBEN SORTIEREN** die Farben beispielsweise nach ihrer Helligkeit oder Sättigung umsortieren.

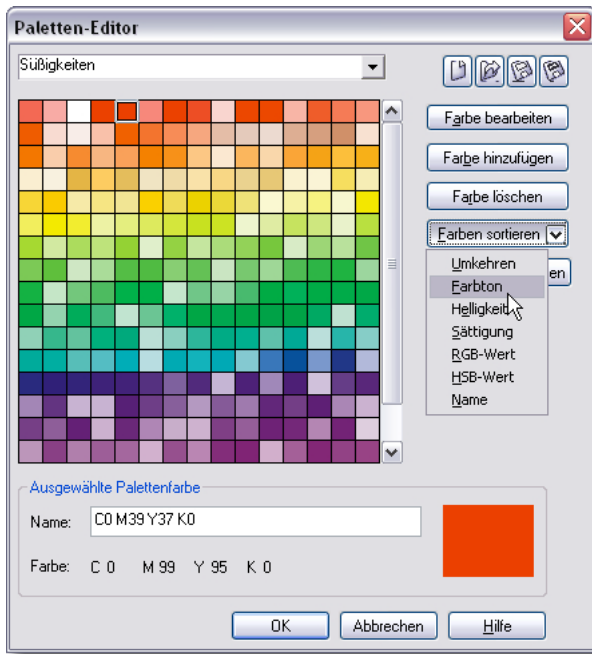


Abb. 5.48 Umsortieren der Farben

Bearbeitete Farbpaletten werden übrigens im Andockfenster **FARBPALETTEN-ÜBERSICHT** in den Bereich **PALETTEN DES ANWENDERS** verschoben. Sie können dann auch bei neu erstellten Dokumenten eingesetzt werden.

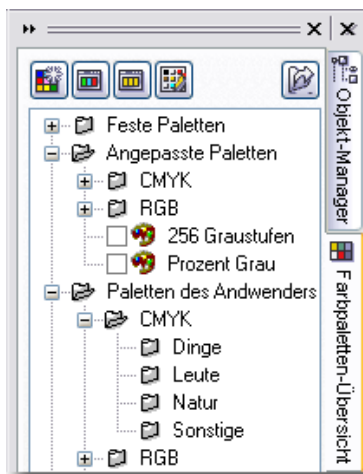


Abb. 5.49 Der Bereich der eigenen Farbpaletten

5.4.3 Die Fleißarbeiten erledigen

Nun müssen die einzelnen Objekte der Reihe nach eingefärbt werden. Dazu ist etwas Fleiß erforderlich, da es eine ganze Menge Objekte gibt. Färben Sie die verschiedenen Schattenteile mit der Farbe **80 % SCHWARZ** aus der Standard-Farbpalette ein. Für das Papier haben wir den Farbton **C0 M1 Y5 K0** und für die Hautfarbe **C1 M4 Y4 K0** verwendet. Der Lappen wurde mit der Farbe **C2 M0 Y7 K0** versehen.

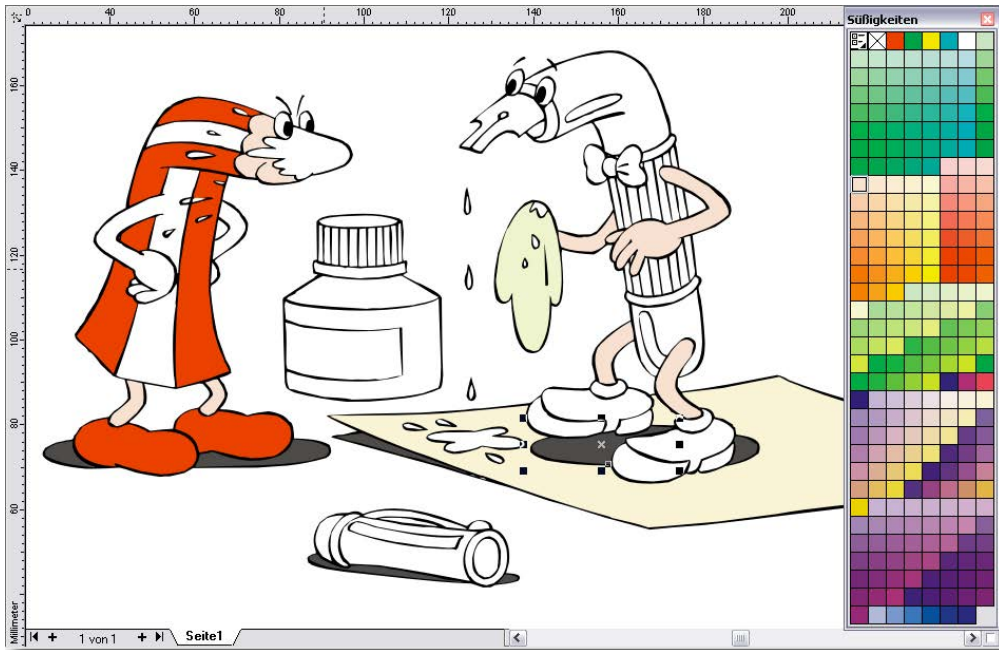


Abb. 5.50 Die nächsten eingefärbten Objekte

Bisher ging es ganz flott und einfach, werden Sie vielleicht denken. Stimmt – bis hierhin! Die ersten Schwierigkeiten tauchen auf, wenn Sie die Gamasche am rechten Fuß einfärben.

Dabei wird nämlich auch ein Teil des Schuhs eingefärbt, was nicht erwünscht ist, da die Schuhe eine andere Farbe erhalten sollen. Das betreffende Objekt ist im nächsten Bild markiert. Für die Gamaschen haben wir die Farbe **C39 M31 Y0 K0** verwendet – für die Schuhe **40 % SCHWARZ** aus der Standard-Farbpalette.



Abb. 5.51 Ein falsch gefülltes Objekt

In der vergrößerten Ansicht wird es sichtbar, dass der vordere Teil des Schuhs und die Gamasche durch einen Steg miteinander verbunden sind. So geht es in diesem Fall an die Kurvenbearbeitung. Aus dem einen Objekt müssen zwei entstehen, die dann auch getrennt gefüllt werden können.

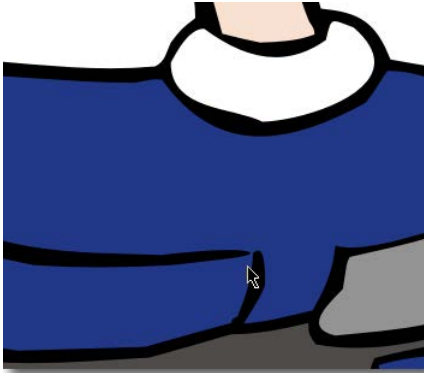


Abb. 5.52 Dieses Loch muss geschlossen werden

Zur Korrektur müssen Sie wieder sehr nah an die fehlerhafte Stelle heranzoomen. Nachfolgend haben wir einen Zoom-Faktor von fast 13.000 % verwendet. An der gezeigten Position könnten Sie die Kurvenform zerschneiden.

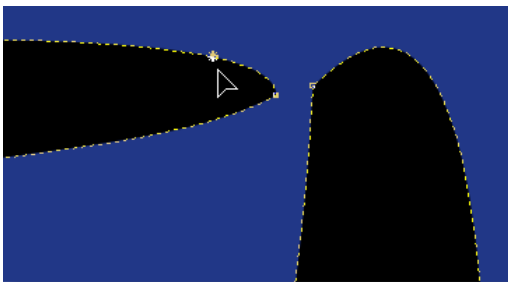


Abb. 5.53 Auftrennen der Kurvenform

Nach dem Trennen handelt es sich um eine offene Kurvenform, die nicht gefüllt ist. Daher ist es sinnvoll, im Ansicht-Modus **UMRISS** weiterzuarbeiten. Fügen Sie neue Knotenpunkte ein und schließen Sie die Kurven wieder – beispielsweise wie nachfolgend gezeigt. Sie sehen dort, das wir die Linien oben und unten verbunden haben.

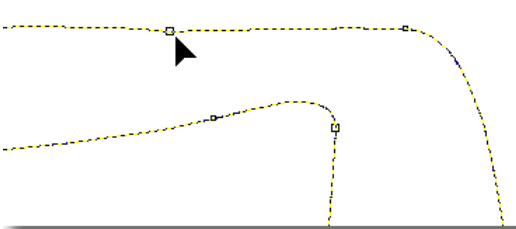


Abb. 5.54 Die neue Kurvenform

In der Statusleiste können Sie ablesen, dass es sich nach dem Schließen der Kurven um zwei Teilstrecken handelt. Dazu müssen Sie allerdings die Kurvenform mit dem Form-Hilfsmittel markiert haben. Kurvenformen können nämlich aus mehreren Teilstrecken bestehen. So könnten Sie beispielsweise auch Löcher in Objekte „schneiden“.

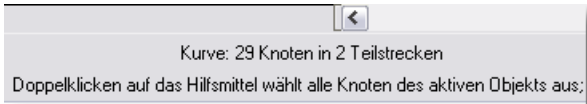


Abb. 5.55 Das Objekt besteht aus zwei Teilstrecken

Um zwei eigenständige Objekte aus den Teilstrecken zu machen, müssen Sie die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION AUFHEBEN** verwenden, die Sie alternativ dazu auch über die Tastenkombination **Strg + K** erreichen. Danach entstehen zwei getrennte Objekte, die auch unterschiedlich gefüllt werden können.

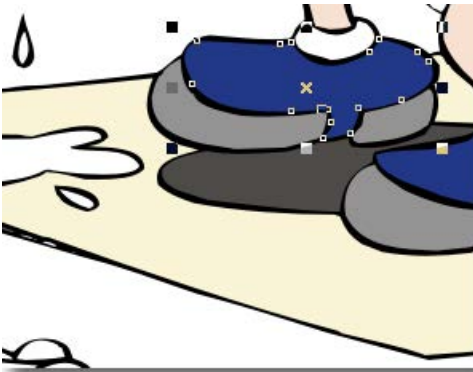


Abb. 5.56 Füllen des getrennten Objekts

Dieselbe Arbeit steht anschließend auch bei einigen anderen Objekten an. Auch beim Tintenfass ist das Schild nicht als eigenständiges Objekt vorhanden. Da das Schild eine andere Farbe als das Tintenfass erhalten soll, muss auch hier die Form aufgetrennt und neu zusammengefügt werden.

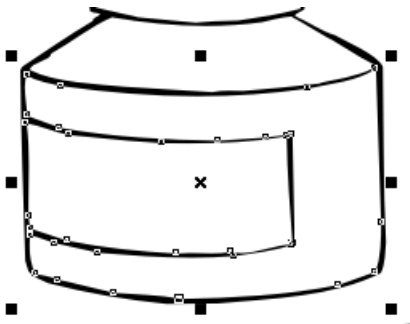


Abb. 5.57 Weitere Formen, die getrennt werden müssen

Da manchmal die Details selbst bei den bisher verwendeten Darstellungsgrößen nicht zu sehen sind, kann es passieren, dass Sie noch näher heranzoomen müssen. Da Sie aber die Darstellungsgröße bis auf 400.000 % erhöhen können, sollte dies kein Problem darstellen.

Nachfolgend mussten wir bis auf über 22.700 % heranzoomen, um die Details ausreichend gut beurteilen zu können. Wenn Sie übrigens einen Knotenpunkt der getrennten Kurven verschieben und das nachfolgend abgebildete Symbol sehen, wird die Kurve dort automatisch geschlossen, ohne dass der Aufruf einer Funktion nötig wäre. Das spart Arbeitszeit ...

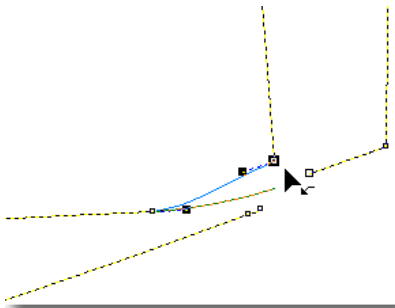


Abb. 5.58 Automatisches Schließen der Kurvenform

Farben mischen

Nach der Korrektur können Sie mit dem Kolorieren fortfahren. Für das Schild haben wir die Farbe **C4 M0 Y8 K0** verwendet, für das Tintenfass selbst **C25 M0 Y38 K0**. Der obere Teil des Tintenfasses soll übrigens ein wenig dunkler als der untere Teil gestaltet werden. Sie können in diesem Fall auf die bekannten Mischmethoden zurückgreifen.

So könnten Sie beispielsweise Schwarz mit gedrückter **[Strg]**-Taste auf das Grün ziehen, um sie zu mischen. Oder Sie verweilen einen Moment mit der gedrückten Maustaste auf einem Farbfeld um das Fenster mit den nuancierten Abstufungen zu öffnen.

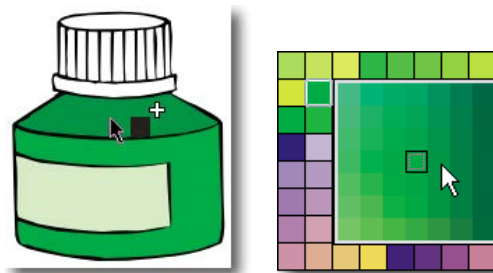


Abb. 5.59 Mischen von Farben oder Auswahl von nuancierten Abstufungen (rechts)

Für die Kappe des Tintenfasses haben wir auf die Mischmöglichkeit mit Schwarz zurückgegriffen. Am unteren Ring wurden fünf und oben zwei Teile Schwarz hinzugefügt. Außerdem wurde jede zweite „Rippe“ ebenfalls mit zwei Teilen Schwarz gemischt. So ergibt sich das nachfolgend gezeigte Ergebnis.



Abb. 5.60 Ein weiteres Stadium

Es fällt auf, dass links bei den Farbkleckschen ebenfalls an einer Stelle Korrekturen nötig sind. Durch einen der Tropfen geht nämlich ein Strich, der dort nicht „hingehört“. Da hier zwei Objekte vorhanden sind, die zu einem Objekt werden sollen, ist die Vorgehensweise „andersherum“.

Markieren Sie die beiden Objekte und rufen Sie die Funktion **ANORDNEN/KOMBINIEREN** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **L** erreichen. Dass die Objekte kombiniert wurden, erkennen Sie übrigens auch daran, dass sie nach dem Anklicken beide gelb gestrichelt hervorgehoben werden.

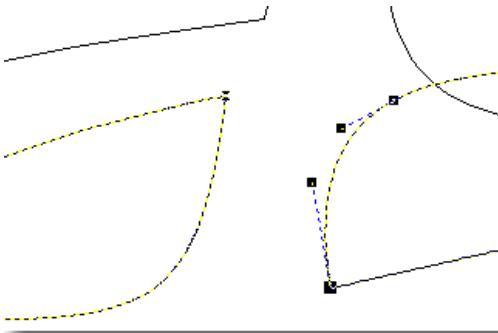


Abb. 5.61 Kombinieren zweier Objekte

Stück für Stück voran

So können Sie sich jetzt Stück für Stück „vorarbeiten“ und die Objekte der Reihe nach einfärben beziehungsweise die Formen trennen, falls dies nötig ist. Da die Rillen der Federhalter-Figur ebenfalls unterschiedliche Farben erhalten sollen, ist auch hier eine Korrektur nötig – bei einer Rille gibt es wieder ein Loch. Bearbeiten Sie diese Stellen mit den bekannten Arbeitsschritten. Bei einigen Partien ist es übrigens empfehlenswert etwas näher heranzuzoomen – beispielsweise auf 400 % – um auch kleinere Objekte erkennen zu können.

Die Federhalter-Figur haben wir mit unterschiedlichen Blautönen eingefärbt, die alle am Ende der Farbpalette zu finden sind. So könnten Sie das folgende Endergebnis erhalten:

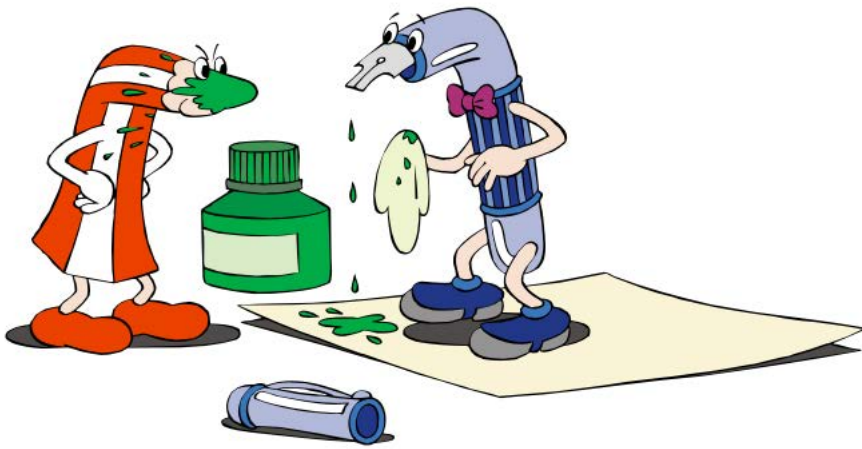


Abb. 5.62 Ein mögliches Endergebnis

5.5 Einen Hintergrund gestalten

Um dem Ergebnis noch ein wenig mehr den Charakter eines Comics zu „verpassen“, wollen wir jetzt zum Abschluss des Workshops noch einen interessanten Hintergrund einfügen. Erstellen Sie dazu ein Rechteck in der abgebildeten Größe.

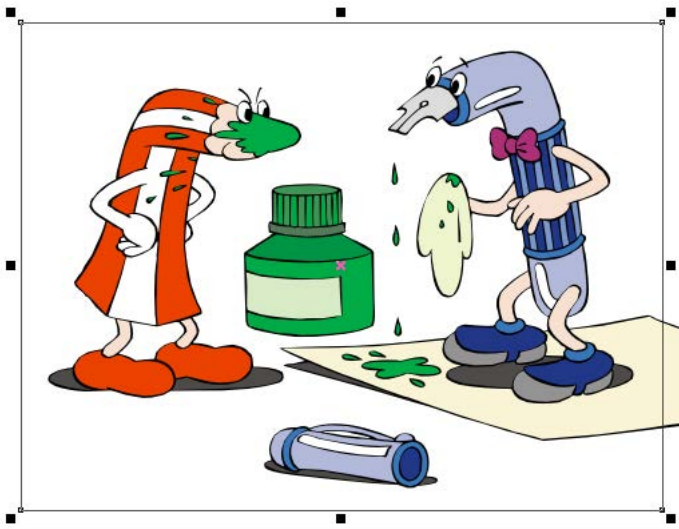


Abb. 5.63 Ein Rechteck für den Hintergrund

Wenn Sie einen der Eckknotenpunkte verziehen, können Sie die Ecken des Rechtecks abrunden. Alternativ dazu können Sie die Stärke der Abrundung auch über die Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste einstellen. Dort ist es auch möglich, nur einzelne Ecken abzurunden.

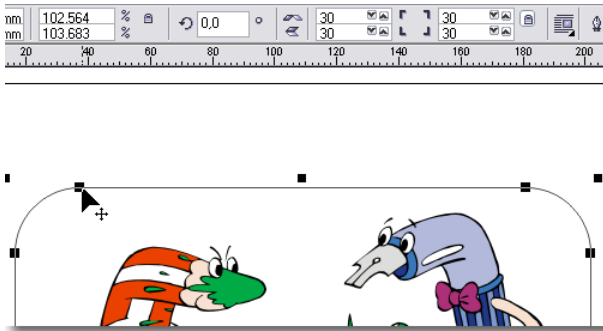


Abb. 5.64 Abrunden der Ecken

Platzieren Sie das Rechteck ganz unten im Objektstapel. Dies klappt am schnellsten mit der Tastenkombination $\text{Umsch} + \text{R}$. Versetzen Sie das Rechteck mit einer 2 Punkt starken Kontur. Dies ist einer der Vorgabewerte im Umriss-Flyout-Menü. Anschließend wird das Rechteck mit der Farbe **C7 M1 Y4 K0** gefüllt. Sie sehen dann, dass noch einige Arbeiten zu erledigen sind:

Rechts ragt ein Teil aus dem Rechteck heraus. Außerdem müssen noch einige Objekte mit der Hintergrundfarbe gefüllt werden – beispielsweise die Objekte zwischen den Beinen der Figuren. Außerdem soll die Kontur natürlich oben liegen und das Blatt rechts bedecken. Aber immer der Reihe nach!

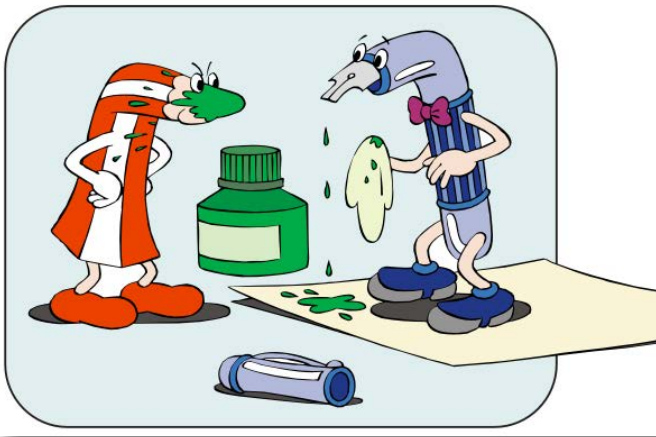


Abb. 5.65 Einige Aufgaben sind noch zu erledigen

Das Abschneiden des rechten Blattbereichs können Sie wieder mit der **SCHNITTMENGE**-Funktion des **FORMEN**-Andockfensters erledigen. Diese Funktion haben Sie ja bereits kennen gelernt. Verwenden Sie nach dem Markieren des Hintergrundrechtecks die nachfolgend abgebildeten Optionen.

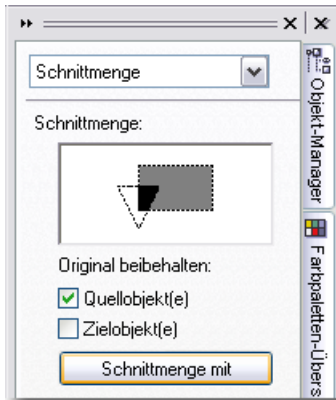


Abb. 5.66 Die Optionen der Schnittmenge-Funktion

Durch Deaktivieren der Option **ZIELOBJEKT(E)** wird das abzuschneidende Element gleich gelöscht und Sie ersparen sich ein gesondertes Entfernen.

Klicken Sie nach dem Aufruf der Funktion **SCHNITTMENGE MIT** auf das Blattobjekt. Anschließend müssen Sie das Rechteck erneut markieren und die Funktion ein weiteres Mal anwenden, da ja unter dem ersten Objekt noch das schwarze Konturobjekt liegt.

Danach entstehen weitere Probleme. Da das zugeschnittene Objekt ja als „neu konstruiertes“ Objekt ganz oben im Objektstapel angeordnet wird, überdeckt es jetzt alle anderen Objekte. Außerdem befindet sich rechts noch ein Objekt mit einem „Rest“ des Papiers, das noch gelöscht werden muss.

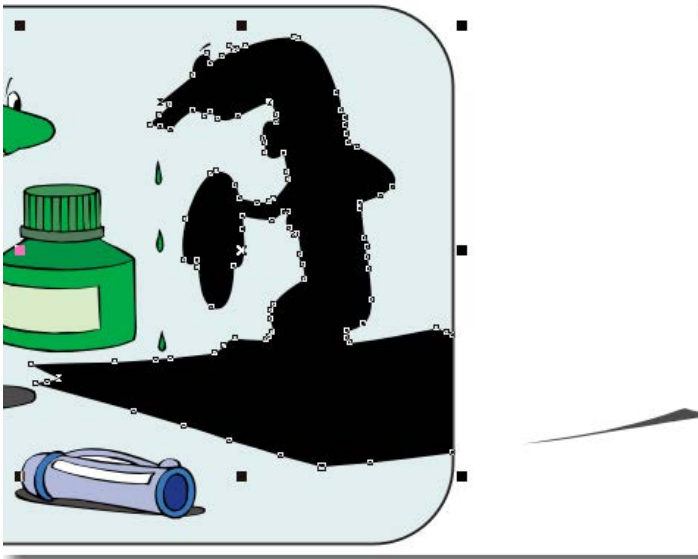


Abb. 5.67 Die Situation nach dem Zuschneiden

Nach dem Löschen des Restes markieren Sie das schwarze Objekt samt Hintergrund und verschieben Sie es mit der Tastenkombination $\text{Ctrl} + \text{U}$ im Objektstapel ganz nach unten. Markieren Sie anschließend alle Objekte, die den Hintergrund zeigen müssen und kopieren Sie die Füllung des Hintergrundrechtecks. Nun sieht das Ergebnis schon ganz gut aus:

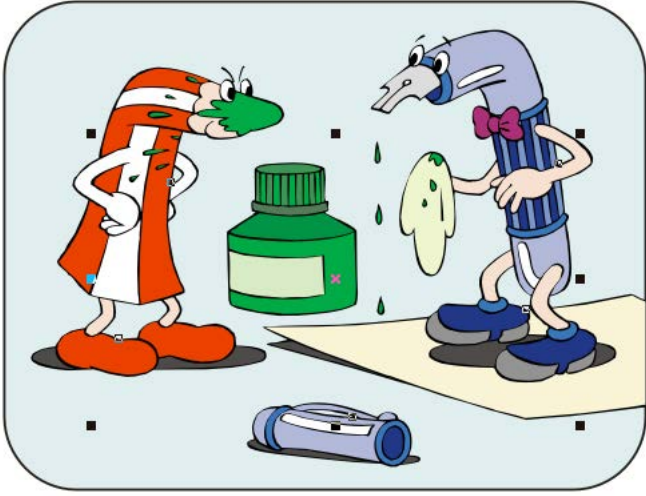


Abb. 5.68 Fast alles ist korrigiert

5.5.1 Konturen abtrennen

Jetzt können wir Ihnen noch eine spannende Funktion vorstellen, die eigentlich für ganz andere Aufgabenstellungen gedacht ist. Umrisslinien können nämlich immer nur mit einer einheitlichen Farbe versehen werden. Verläufe oder andere Füllungsoptionen können auf Konturen nicht angewendet werden.

CorelDRAW bietet aber eine Möglichkeit an, dies dennoch zu ermöglichen: die Funktion **ANORDNEN/UMRISS IN OBJEKT UMWANDELN**. Rufen Sie diese Funktion auf. Damit entsteht ein eigenständiges Objekt, das Sie beliebig füllen könnten. Das ist in unserem Fall allerdings nicht notwendig.

Wir verwenden das Objekt nur dazu, um es ganz vorne im Objektstapel zu positionieren. So überdeckt es rechts auch das angeschnittene Blatt Papier. Dies ist eine recht elegante Lösung, da ja die Füllung des Rechtecks hinter allen Objekten, die Kontur aber davor positioniert werden muss.

Zum Abschluss können Sie jetzt noch alle Objekte markieren. Dies klappt am schnellsten mit der Tastenkombination $\text{Strg} + \text{A}$. Gruppieren Sie die Objekte mit der Tastenkombination $\text{Strg} + \text{G}$ und verwenden Sie dann die Schaltfläche **P**, um die markierte Gruppe in der Mitte des Dokuments zu platzieren.

Das war es schon. Nachfolgend sehen Sie das fertige Ergebnis. Der Arbeitsaufwand hat sich doch gelohnt, oder?

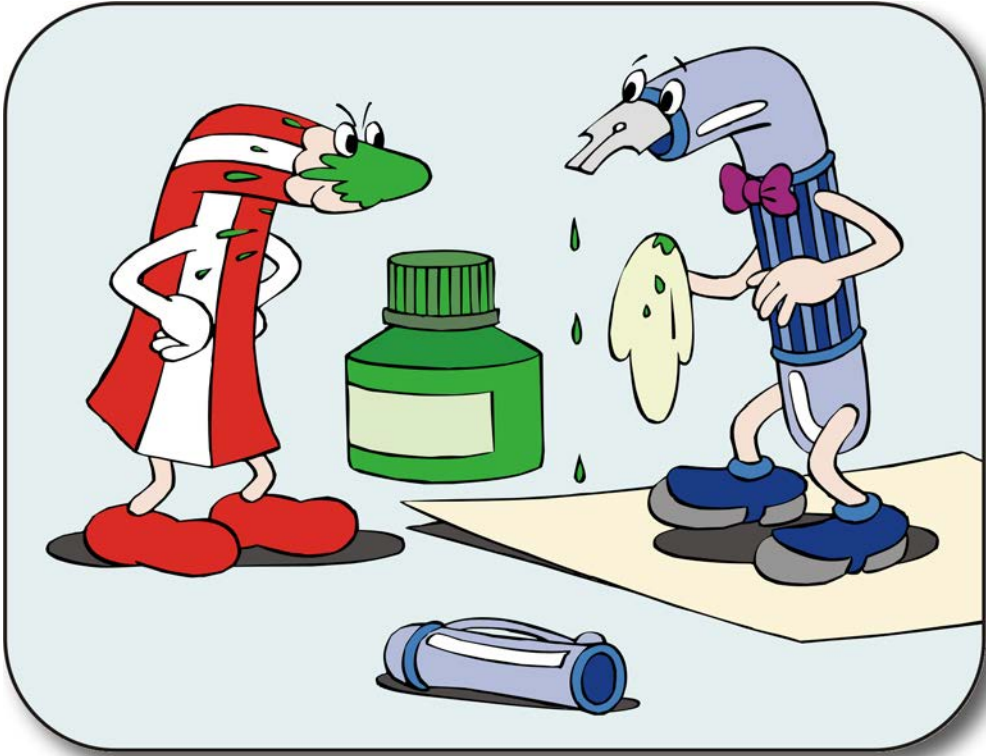


Abb. 5.69 Das Endergebnis

Kapitel 6



**Ordnung halten:
Eine CD-Hülle erstellen**

In diesem Kapitel ...

6.1 Die Ziele des Workshops	189
6.1.1 Eine CD-Vorlage laden	189
6.1.2 Der Aufbau von Vorlagen	190
6.2 Mit Ebenen arbeiten	192
6.2.1 Ansichten verwalten	196
6.3 Den Hintergrund gestalten	197
6.4 Eine interessante Farbleiste konstruieren	201
6.4.1 Einen plastischen Effekt anbringen	203
6.4.2 Weitere Elemente erstellen	210
6.5 Interessante Texteffekte gestalten	212
6.5.1 Einen Schatten zuweisen	218
6.5.2 Ein metallisch wirkender Schriftzug	220
6.5.3 Leuchtende Schriften für die Rückseite	225

6.1 Die Ziele des Workshops

Den Workshop dieses Kapitels wollen wir nutzen, um Ihnen den Aufbau eines Dokuments zu erläutern. Sie erfahren etwas über Ebenen, das Benennen von Objekten und die Struktur des Objektstapels. Als Beispiel haben wir uns die Gestaltung einer CD-Hülle ausgesucht.

Bei dieser Gelegenheit wollen wir Ihnen auch zeigen, wie Sie mithilfe geschickt eingesetzter Füllungsoptionen leicht plastische Wirkungen erzielen können. Außerdem lernen Sie die interaktiven Effekte kennen – einige der interessantesten Funktionen von CorelDRAW.

6.1.1 Eine CD-Vorlage laden

Sie kennen die Maße nicht, die für das CD-Cover nötig sind? Das macht nichts. Verwenden Sie als Basis einfach eine der mitgelieferten Vorlagen. Rufen Sie die Funktion [DATEI/NEU VON VORLAGE](#) auf. Wechseln Sie zur Registerkarte [ETIKETT](#). Dort werden zwei CD-Label- und zwei Hüllen-Vorlagen angeboten. Laden Sie die Vorlage [CD_HÜLLE_COUNTRY](#). Achten Sie darauf, dass die Option [GRAFIKEN EINSCHLIEßEN](#) aktiviert ist, da wir einige der Objekte übernehmen wollen.

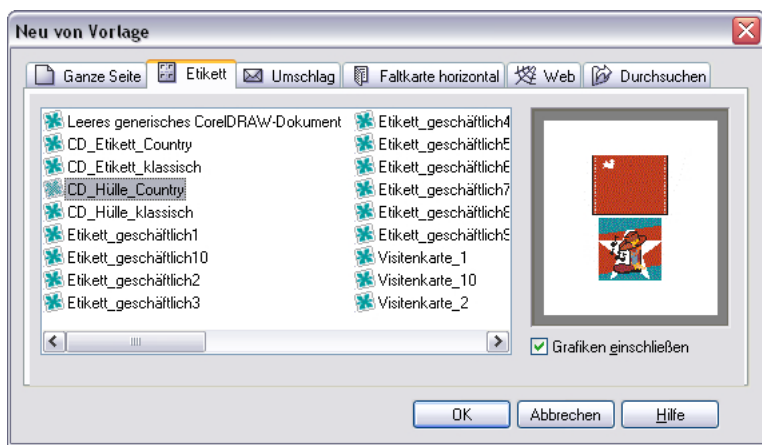


Abb. 6.1 Laden einer Vorlage

Nach dem Bestätigen fällt auf, dass die Einteilung nicht durch ein besonderes Seitenmaß erfolgt. In diesem Fall werden dazu verschiedene Hilfslinien eingesetzt.

Oben ist die Rückseite der Hülle angeordnet. Hier sind die Bereiche gekennzeichnet, die später nach dem Ausdruck umgeknickt werden müssen. Unten ist die Vorderseite untergebracht, die in den CD-Deckel eingeschoben wird.

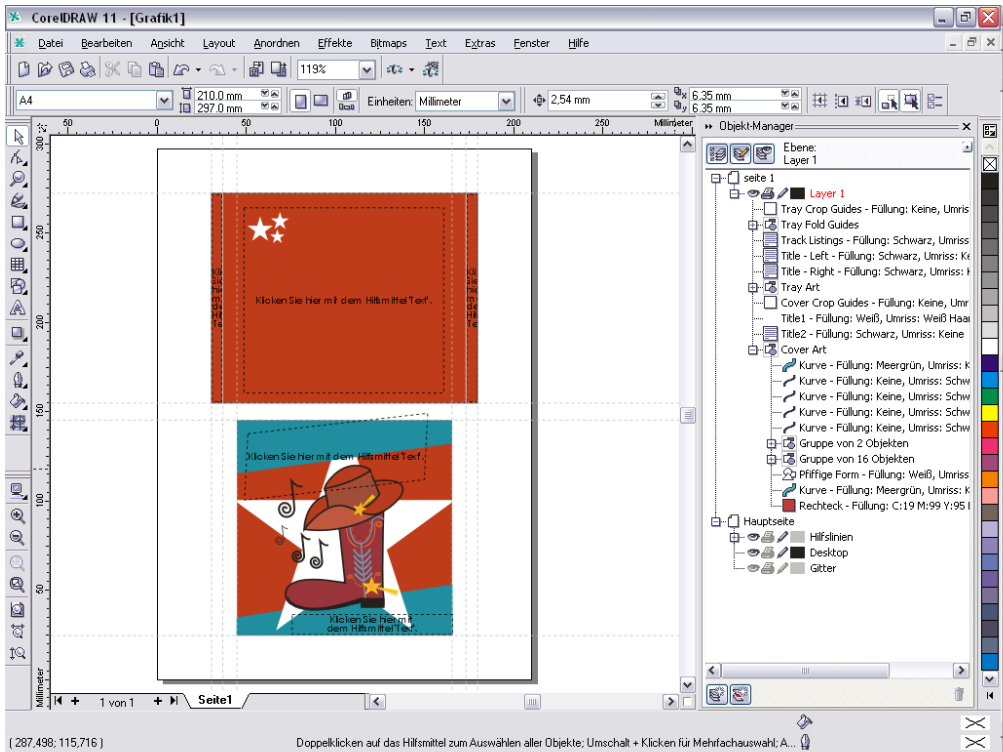


Abb. 6.2 Die geöffnete Vorlage

6.1.2 Der Aufbau von Vorlagen

Ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zeigt den Aufbau der Vorlage. Bevor wir fast alle Objekte löschen, wollen wir Ihnen den Aufbau kurz vorstellen.

Standardmäßig werden alle Objekte nach ihrem Typ benannt. Wenn Sie also beispielsweise ein Rechteck konstruieren, taucht dies mit der Bezeichnung **RECHTECK** im **OBJEKT-MANAGER** auf. Erstellen Sie ein weiteres Rechteck, erhält dies denselben Namen.

Dies ist natürlich nicht besonders sinnvoll. Die einzelnen Objekte können so nämlich nicht voneinander unterschieden werden. Je mehr Objekte Sie im Dokument haben, umso unübersichtlicher wird es im **OBJEKT-MANAGER**.

Beim Betrachten der Einträge haben Sie schon bemerkt, dass es auch andere Möglichkeiten gibt. Sie können nämlich jedes Objekt mit einem aussagekräftigen Namen versehen und so ein Wiederfinden eines bestimmten Objekts erleichtern. Bei den Vorlagen wird dies genutzt, um dem Anwender mitzuteilen, wofür ein bestimmtes Objekt verwendet werden soll.

Wenn Sie Dokumente mit einzelnen Objekten erstellen, brauchen Sie sich um eine besondere Struktur nicht zu kümmern. Je mehr Objekte Ihr Dokument allerdings enthält, umso sinnvoller ist das Benennen der Objekte.

Um einen Eintrag umzubenennen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1 Klicken Sie den betreffenden Eintrag zweimal an. Dabei ist kein Doppelklick gemeint! Sie müssen zweimal nacheinander klicken, um den Editiermodus zu erreichen.

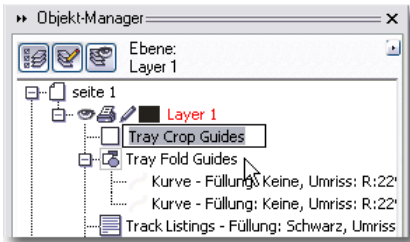


Abb. 6.3 Wechsel in den Editiermodus

- 2 Sie können dann den markierten Text gegen eine neue Bezeichnung austauschen. Falls der Text nicht markiert ist, können Sie ihn durch Verziehen mit gedrückter linker Maustaste markieren.

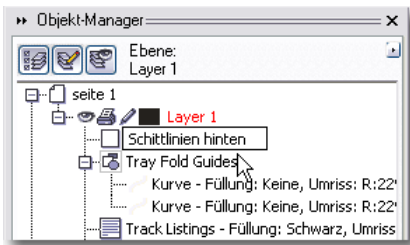


Abb. 6.4 Austauschen des Textes

- 3 Bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste. Sie sehen, dass dabei die Anzeige der Objekteigenschaften nicht betroffen ist. Hinter der neuen Bezeichnung sind nach wie vor die Objekteigenschaften aufgeführt – vorausgesetzt, Sie haben nicht die erste Schaltfläche in der Kopfzeile deaktiviert.

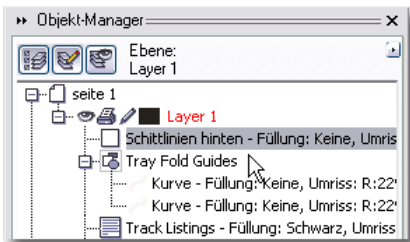


Abb. 6.5 Der umbenannte Eintrag

Wenn Sie sich angewöhnen, nach der Konstruktion ein neues Objekt gleich zu benennen, ist die Arbeit weniger aufwändig als ein nachträgliches Umbenennen.

6.2 Mit Ebenen arbeiten

Objekte können auf unterschiedlichen Ebenen untergebracht werden. Standardmäßig werden alle Objekte auf einer Ebene angeordnet. Wenn Sie mit einer großen Anzahl von Objekten arbeiten, kann es nützlich sein, mehrere Ebenen zu erstellen und die Objekte entsprechend zu verteilen. Bei unserem Beispiel bietet es sich an, die Vorder- und die Rückseite der CD-Hülle zu trennen.

Vorteile von Ebenen

Das Verteilen auf unterschiedliche Ebenen hat beispielsweise den Vorteil, dass bestimmte Teile des Dokuments ausgeblendet oder als nicht-druckbar deklariert werden können. Vor jeder Ebene finden Sie nämlich die entsprechenden Symbole, die Sie ja schon kennen gelernt haben.

- 1** Erstellen Sie über die erste Schaltfläche in der Fußzeile des Andockfensters eine neue Ebene. Nach dem Aufruf wird zunächst der Editiermodus angezeigt, sodass Sie gegebenenfalls einen neuen Namen vergeben können. Bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.
- 2** Markieren Sie die Elemente, die Sie auf der neuen Ebene platzieren wollen. Dabei ist es egal, ob die Einträge auf der Arbeitsfläche oder im **OBJEKT-MANAGER** markiert werden. Die ausgewählten Einträge werden grau hervorgehoben.

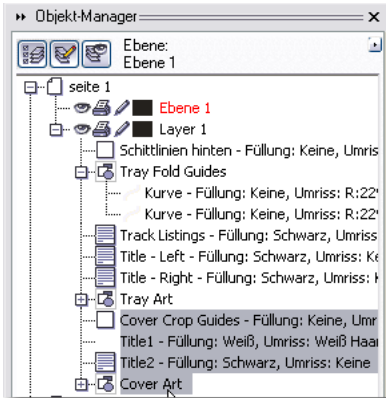


Abb. 6.6 Markieren der zu verschiebenden Einträge

- 3** Verschieben Sie die Elemente auf den neuen Ebeneneintrag. Sie sollten dann das folgende Mauszeigersymbol sehen.

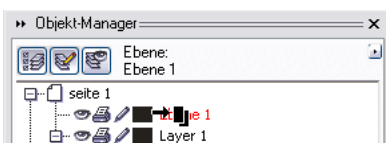


Abb. 6.7 Verschieben der Einträge

- 4 Nach dem Loslassen der linken Maustaste werden die Objekte auf die Ebene geschoben. Mit einem Klick auf das Augensymbol könnten Sie die Objekte dieser Ebene nun ausblenden. Sie sind dann zwar noch im Dokument vorhanden, aber nicht mehr zu sehen. Ein erneuter Klick auf das Augensymbol blendet den Inhalt der Ebene wieder ein.

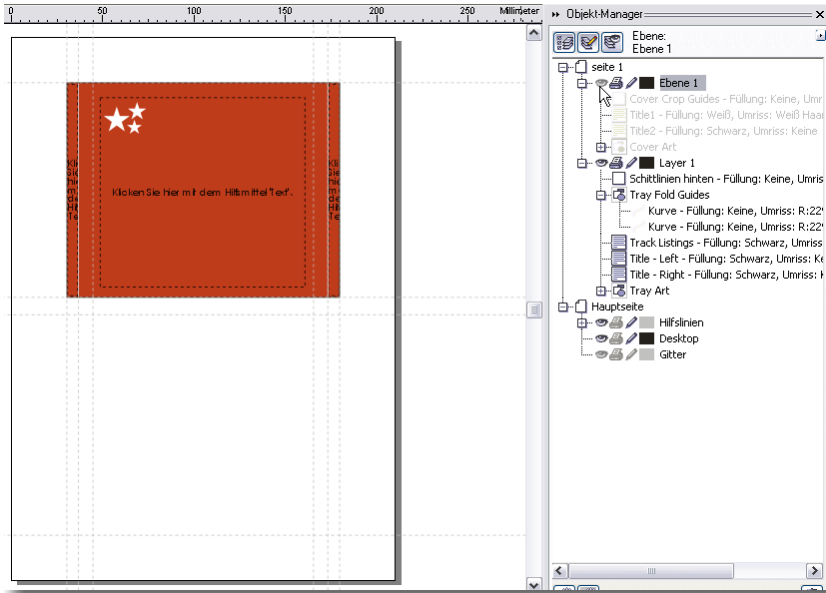


Abb. 6.8 Eine Ebene wurde ausgeblendet

- 5 Wenn Sie doppelt auf das Farbfeld neben den Symbolen klicken, wird ein Farbwähler zur Auswahl einer neuen Farbe aufgeklappt.

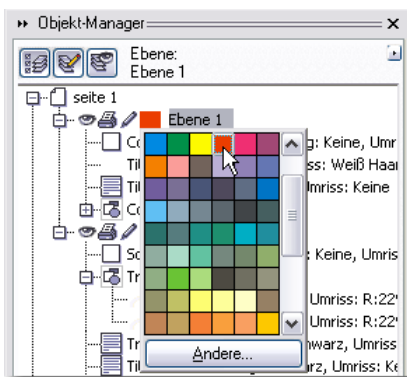


Abb. 6.9 Eine neue Ebenenfarbe auswählen

- 6 Die hier eingestellten Farben werden eingesetzt, wenn Sie den Ansicht-Modus **UMRISS** verwenden. Das ist nützlich, weil dann schnell unterschieden werden kann, welche Elemente zu welcher Ebene gehören.

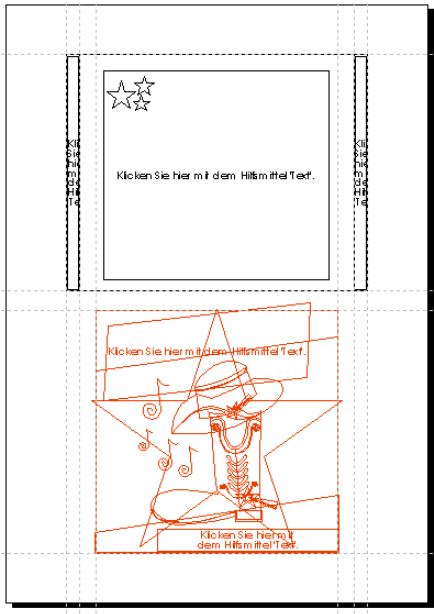


Abb. 6.10 Die Ebenen im Ansicht-Modus Umriss

- 7** Wenn Sie die zweite Schaltfläche in der Kopfzeile deaktivieren, können nur noch die Elemente der aktiven Ebene bearbeitet werden. Um eine Ebene zu markieren, klicken Sie auf den betreffenden Ebeneneintrag – er wird dann rot dargestellt. Standardmäßig ist diese Funktion allerdings aktiviert, sodass CorelDRAW automatisch zu der Ebene wechselt, auf der sich das betreffende Objekt befindet.

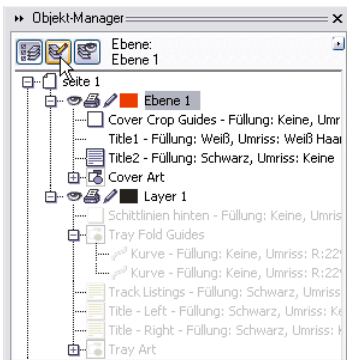


Abb. 6.11 Ebenenübergreifendes Arbeiten

- 8** Die dritte Schaltfläche ist eher ein Relikt vergangener CorelDRAW-Versionen. Früher gab es nämlich einen Ebenen-Manager. Ist die Schaltfläche aktiviert, werden lediglich die Ebenen angezeigt. Diese Option könnten Sie beispielsweise zum schnellen Sortieren verschiedener Ebenen verwenden.

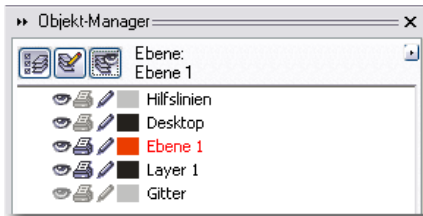


Abb. 6.12 Die Ebenen-Ansicht

- 9 Nutzen Sie auch die Möglichkeiten der rechten Maustaste. Je nachdem, welchen Eintrag Sie angeklickt haben, werden hier verschiedene nützliche Funktionen angeboten. Nachfolgend haben wir links eine Ebene und rechts eine Seite mit der rechten Maustaste angeklickt. Hier finden Sie unter anderem auch Funktionen zum Löschen.

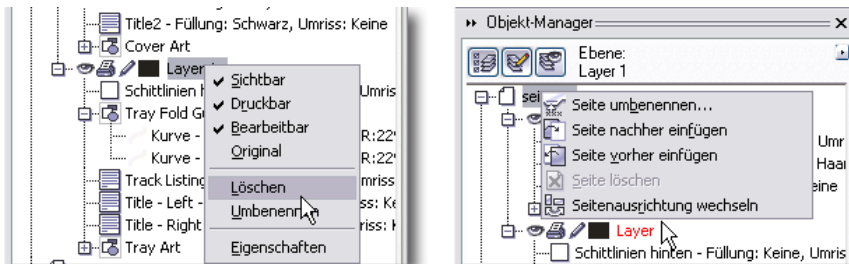


Abb. 6.13 Funktionen des Kontextmenüs

Wird eines der Objekte mit der rechten Maustaste angeklickt, werden Optionen zur Objektbearbeitung bereitgestellt.

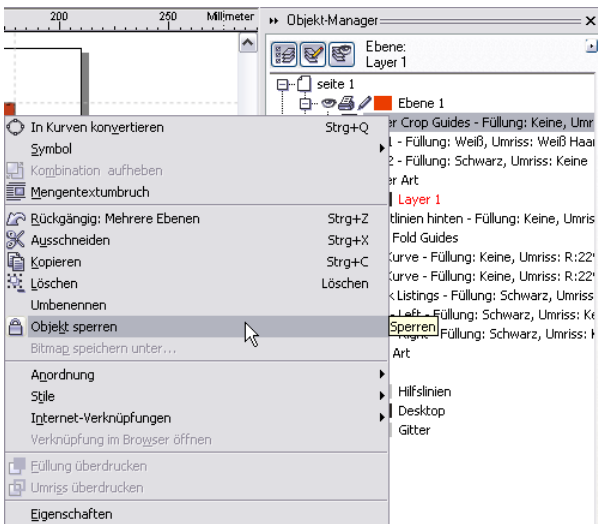


Abb. 6.14 Optionen im Kontextmenü eines Objekts

6.2.1 Ansichten verwalten

Eins ist bei der Verwaltung Ihrer Dokumente noch erwähnenswert: Wechseln Sie häufiger die Darstellungsgröße oder den sichtbaren Bildausschnitt? In unserem Beispiel könnten Sie unter anderem häufiger zwischen den Darstellungen von Vorder- und Rückseite der CD wechseln. Für diese Aufgabenstellung bietet CorelDRAW das Andockfenster **ANSICHT-MANAGER** an, das Sie auch mit der Tastenkombination **Strg+F2** öffnen können.

- 1 Zunächst ist das Andockfenster leer. In der Kopfzeile sind einige Funktionen verfügbar. Stellen Sie mit dem Zoom-Hilfsmittel die gewünschte Ansichtsgröße im Dokument ein. Verwenden Sie dann die Schaltfläche mit dem Plussymbol, um die Ansicht zu speichern.



Abb. 6.15 Speichern einer Ansicht

- 2 Fügen Sie auf dieselbe Art weitere Ansichten hinzu. Die gespeicherten Ansichten werden auch in die Zoom-Liste aufgenommen. Hier könnten Sie übrigens einen neuen Namen eintippen, um die gespeicherten Ansichten voneinander unterscheiden zu können.



Abb. 6.16 Die neuen Ansichten in der Zoom-Liste

6.3 Den Hintergrund gestalten

Bevor es nun endlich mit der Arbeit losgeht, können Sie fast alle Objekte der Vorlage löschen. Wir behalten lediglich die Faltmarkierungen und die Hintergründe übrig. Sie sehen nachfolgend im **OBJEKT-MANAGER**, welche Objekte letztlich noch vorhanden sein sollen. Sie können natürlich die Objekte auch gleich im **OBJEKT-MANAGER** löschen.

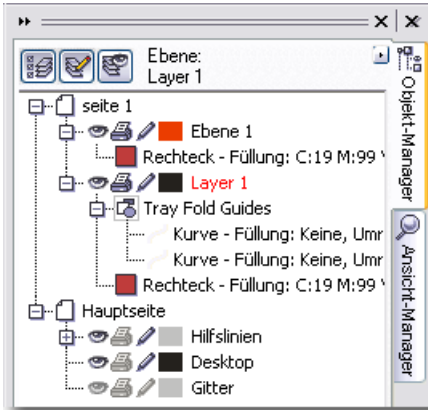


Abb. 6.17 Die verbleibenden Objekte

Markieren Sie das Hintergrundrechteck der Hüllrückseite. Rufen Sie das **FARBVERLAUF**-Dialogfeld auf. Wir wollen einen Farbverlauf gestalten, der auf der Voreinstellung **KREISFÖRMIG - ORANGE 01** basiert.

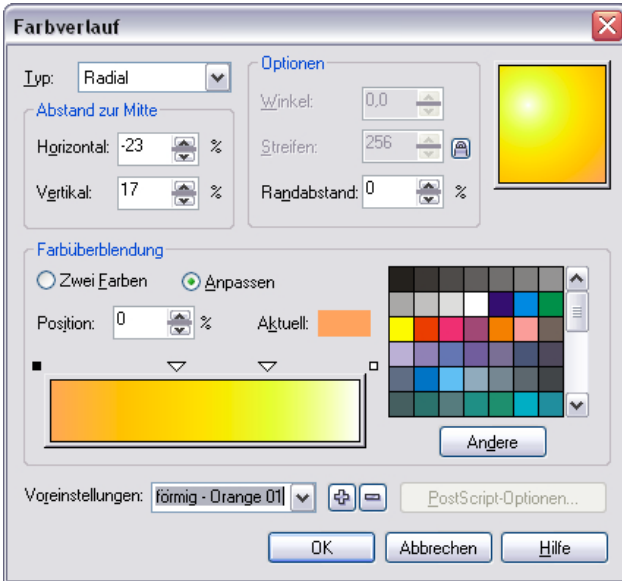


Abb. 6.18 Verwenden einer Voreinstellung

So ergibt sich die folgende Füllung. Sie sieht ganz nett aus. Wir wollen Sie aber noch verändern, da der gelbe Anteil zu viel Platz einnimmt. Markieren Sie dazu das Rechteck mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung. Dann ist der Aufbau der Füllung gut zu erkennen. Insgesamt werden hier vier Farben ineinander überblendet.

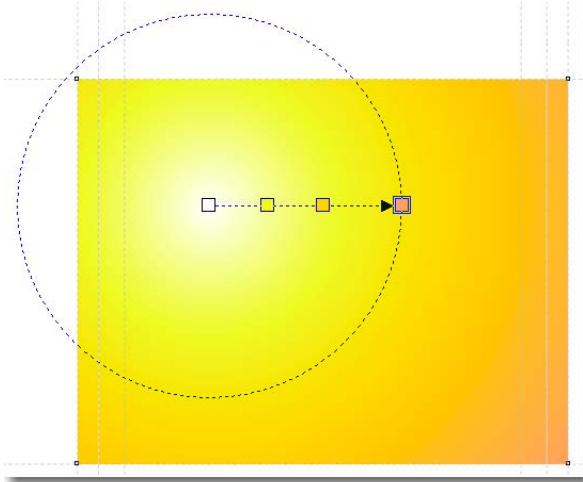


Abb. 6.19 Der Farbverlauf wurde mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung markiert

Sie können die Einstellungen des Verlaufs einfach durch Verziehen der Farbmarkierungspunkte verändern. Ziehen Sie die Markierungsfelder mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Der jeweils aktive Markierungspunkt wird mit einer doppelten Markierungsline angezeigt. Verschieben Sie die beiden mittleren Markierungspunkte auf die abgebildete neue Position.

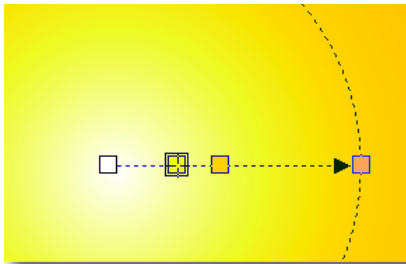


Abb. 6.20 Verschieben von Farbfeldern

Markieren Sie anschließend das rechte Farbmarkierungsfeld und weisen Sie dort aus der Standard-Farbpalette die Farbe **ORANGE** zu.

Neue Farbmarkierungsfelder können Sie sehr leicht einfügen, indem Sie die betreffende Farbe aus der Farbpalette auf eine Position ziehen, auf der sich noch kein Farbfeld befindet. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die neue Farbe auf der Markierungsline eingefügt. So haben wir die Farbe **ORANGE** auf die nachfolgend abgebildete Position gezogen, um den orangefarbenen Bereich deutlich zu vergrößern.

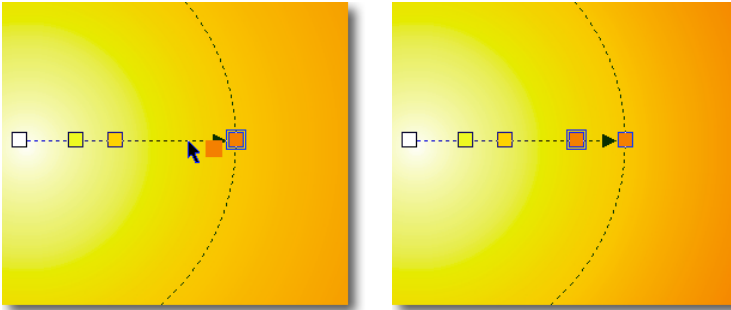


Abb. 6.21 Einfügen eines neuen Farbfelds

Wenn Sie den gesamten Farbverlauf verschieben wollen, klicken Sie auf eine Stelle der Markierungsline, auf der sich kein Farbfeld befindet und ziehen Sie den Verlauf auf die neue Position. Wir haben den Verlauf etwas nach oben links verschoben, damit im unteren Bereich der Orangeton besser zur Geltung kommt.

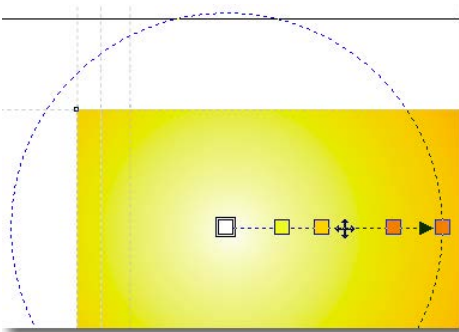


Abb. 6.22 Verschieben des Verlaufs

Die Änderungen, die Sie mit dem interaktiven Hilfsmittel vornehmen, werden natürlich auch im **FARBÜLLUNG**-Dialogfeld übernommen, wie ein erneuter Aufruf des Dialogfelds belegt. Dort sehen Sie jetzt die veränderten Einstellungen.

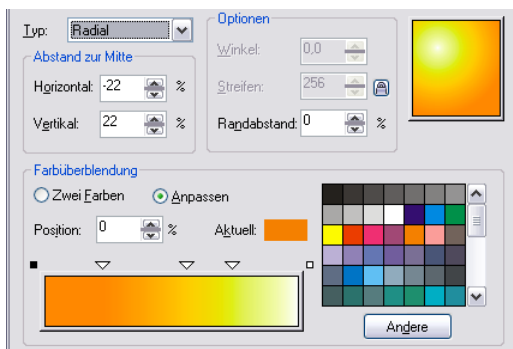


Abb. 6.23 Die übernommenen Einstellungen

Dieselben Einstellungen sollen jetzt für das CD-Cover verwendet werden. Markieren Sie dazu das untere Hintergrundrechteck und kopieren Sie die fertig gestellte Füllung dorthin. Da das untere Objekt etwas andere Maße hat, gleicht CorelDRAW den Verlauf an und erhöht den Wert für den Randabstand auf 10. Reduzieren Sie diesen Wert auf 5 – das sieht eleganter aus. Ansonsten würde der orangefarbene Bereich zu dominant.

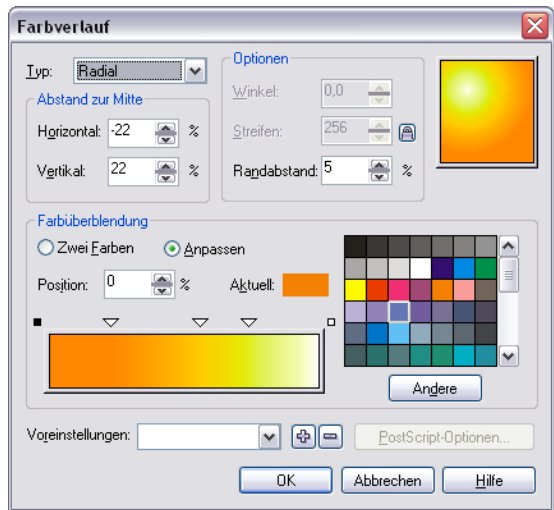


Abb. 6.24 Die angepassten Einstellungen

So erhalten Sie die folgende Ausgangssituation für die weitere Bearbeitung:

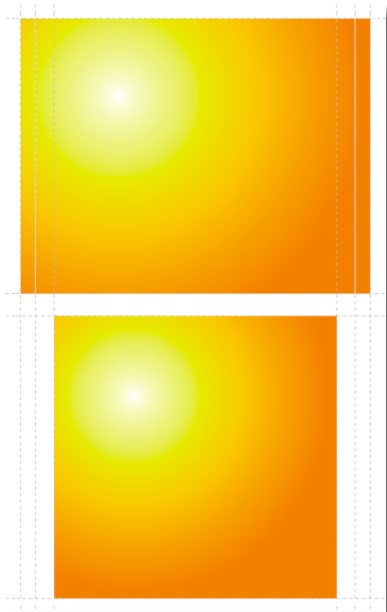


Abb. 6.25 Die fertigen Hintergründe

6.4 Eine interessante Farbleiste konstruieren

Wir wollen die Hülle für eine CD entwerfen, auf der Fotos enthalten sind. Da Fotos farbig sind, soll eine symbolische Farbleiste aus den Grundfarben Rot, Grün, und Blau sowie Cyan, Magenta und Gelb als „Aufmacher“ verwendet werden.

Am elegantesten können Sie diese Aufgabe mit den Funktionen des **POSITION**-Andockfensters erledigen. Öffnen Sie deshalb dieses Andockfenster mit der Tastenkombination **[Alt] + [F7]**. Wechseln Sie dort zur Rubrik **GRÖßE**. Sie erreichen sie über die vorletzte Schaltfläche in der Kopfzeile des Andockfensters.

Markieren Sie das untere Rechteck um die Größe zu ermitteln. Es ist **120,65** Millimeter groß. Beachten Sie, dass in der Matrix das untere linke Optionsfeld als Bezugspunkt festgelegt ist. So sollten Sie im Andockfenster folgende Einstellungen sehen:

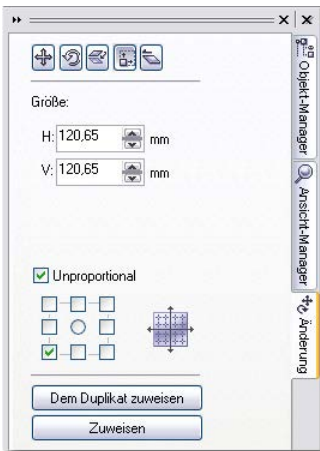


Abb. 6.26 Die Einstellungen im Andockfenster

Die sechs Quadrate, die wir jetzt benötigen, können Sie mithilfe der Funktionen des Andockfensters erstellen – Sie brauchen dazu keine Objekte zu konstruieren. Die Quadrate sollen **20,1** Millimeter groß sein, damit sie sich aneinander gereiht vom linken bis zum rechten Rand erstrecken.

Stellen Sie die neue Größe in den **H-** und **V-**Feldern ein. Wenn Sie dann die Schaltfläche **DEM DUPLIKAT ZUWEISEN** verwenden, wird in der unteren linken Ecke ein neues Duplikat eingefügt.

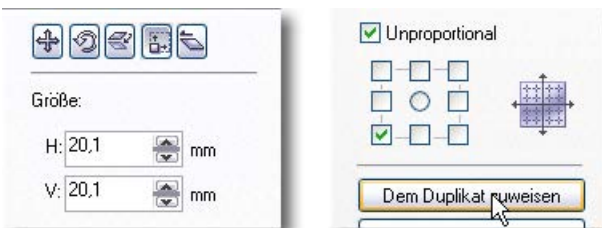


Abb. 6.27 Veränderte Einstellungen einem Duplikat zuweisen

Das Duplikat wird markiert und kann so gleich weiterbearbeitet werden. Weisen Sie dem Objekt die Farbe **Rot** zu.

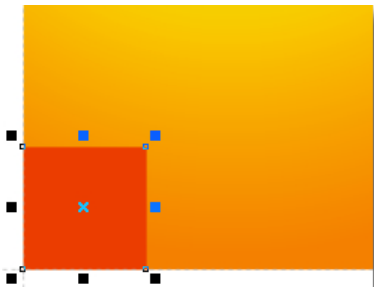


Abb. 6.28 Das erste neue Quadrat

Wechseln Sie im Andockfenster zur Rubrik **POSITION**. Geben Sie im **H**-Eingabefeld den Wert der Objektgröße ein – also **20,1** Millimeter. Wenn Sie die Schaltfläche **DEM DUPLIKAT ZUWEISEN** anklicken, wird das neue Quadrat genau an der rechten Kante positioniert. Ein späteres Ausrichten erübrigt sich dadurch.

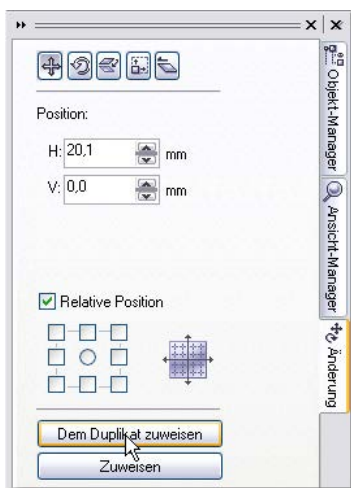


Abb. 6.29 Erstellen weiterer Duplikate

Da das neue Objekt nach dem Erstellen gleich markiert wird, sind das Zuweisen einer neuen Farbe und die weiteren Bearbeitungsschritte sehr leicht. Färben Sie das zweite Quadrat mit der Farbe **GRÜN** ein. Um das dritte Quadrat zu erstellen, brauchen Sie nicht einmal die Einstellungen im **POSITION**-Andockfenster zu verändern. Die Einstellungen bleiben nämlich solange erhalten, bis sie verändert werden. Ein automatisches Zurücksetzen erfolgt nicht.

Dass es kein automatisches Zurücksetzen gibt, kann unter Umständen zu unerwünschten Ergebnissen führen, falls Sie bei späteren Bearbeitungsschritten die eingestellten Werte nicht noch einmal kontrollieren. So könnte vielleicht ein anderer Bezugspunkt nötig sein.

Das dritte Quadrat wird mit der Farbe **BLAU** eingefärbt. Das Auffinden der Farben in der Standard-Farbpalette ist übrigens recht leicht, da alle Grundfarben nach den Grautönen untergebracht sind. Die nächsten Quadrate werden dann in **GELB**, **MAGENTA** und **CYAN** eingefärbt. Danach sollte das letzte Rechteck an den rechten Rand des Hintergrunds anstoßen. Sie sehen nachfolgend, dass alle Quadrate fein säuberlich sortiert sind, ohne dass die Funktion **AUSRICHTEN UND VERTEILEN** zum Einsatz gekommen ist.



Abb. 6.30 Die Farbreihe ist fertig

Markieren Sie mit einem Markierungsrahmen alle neu erstellten Objekte und weisen Sie einen schwarzen Umriss zu, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die schwarze Farbe in der Farbpalette klicken. Schieben Sie dann die ausgewählten Objekte mit den Pfeiltasten nach oben. Auf die exakte Position kommt es hierbei zunächst nicht an – das präzise Platzieren erledigen wir später. Einen Anhaltspunkt finden Sie in der folgenden Abbildung:

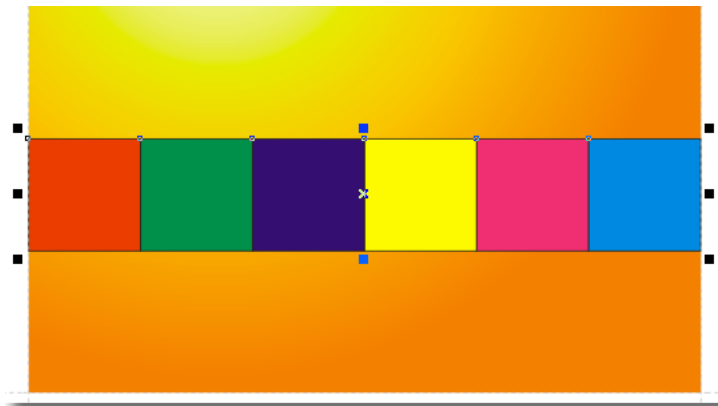


Abb. 6.31 Die neu positionierten Objekte haben eine Umrisslinie erhalten

6.4.1 Einen plastischen Effekt anbringen

Diese Quadrate sollen jetzt mit einem Effekt versehen werden, um sie leicht plastisch erscheinen zu lassen. Solche Aufgabenstellungen könnten Sie sehr leicht mit den Funktionen der Farbverlaufsfüllung erreichen.

So haben wir in der folgenden Abbildung einen Farbverlauf mit der Option **ECKIG** erstellt. Neben verschiedenen roten Markierungspunkten kam auch ein weißer zum Einsatz, wodurch am Rand der Eindruck einer „Erhebung“ entsteht.

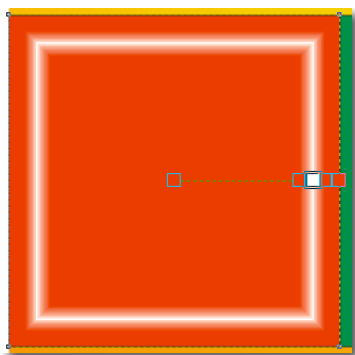


Abb. 6.32 Ein leicht plastisch wirkendes Objekt

Mit Transparenzen arbeiten

Das gezeigte Verfahren hat einen gewissen Nachteil: Es dauert recht lange, da für jedes weitere Objekt dieselben Arbeiten durchgeführt werden müssen. Es gibt aber eine interessantere Variante, bei der Sie die Arbeit nur ein einziges Mal erledigen müssen.

Kopieren Sie dazu das Quadrat in den Zwischenspeicher und fügen Sie es wieder ein. Das klappt am schnellsten mit den Tastenkombinationen **(Strg)+[C]** und **(Strg)+[V]**. Füllen Sie dieses Duplikat mit Weiß und entfernen Sie den Umriss. Ups, könnten Sie jetzt denken: Vom roten Rechteck ist ja nichts mehr zu sehen. Genau das wollen wir ändern – zumindest stellenweise.

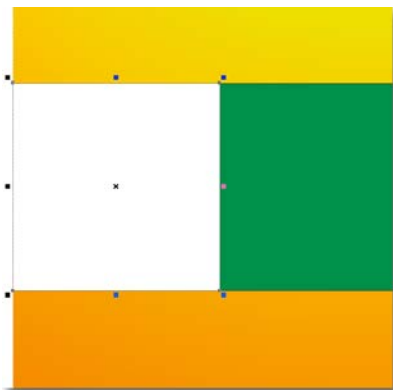


Abb. 6.33 Einfügen eines Duplikats

Rufen Sie das Hilfsmittel Interaktive Transparenz auf, das Sie im Flyout-Menü der interaktiven Effekte finden. In der Eigenschaftsleiste ist dann zunächst nur ein einziges Listenfeld aktivierbar. Hier finden Sie die Transparenz-Varianten.

Die Transparenz kann nämlich nicht nur gleichmäßig verteilt sein. In dem Listenfeld finden Sie alle Optionen, die Sie schon von den Füllungstypen kennen. So benötigen wir die Option **ECKIG** für unser dupliziertes Quadrat.

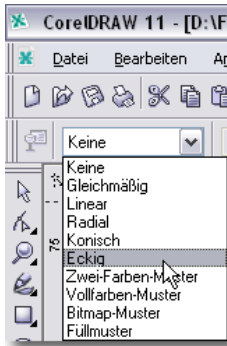


Abb. 6.34 Auswahl des Transparenztyps

Anschließend sind auch weitere Funktionen in der Eigenschaftsleiste verfügbar, wie das folgende Bild zeigt. Nach dem Zuweisen wird die „Verwandtschaft“ mit der Füllung schnell ersichtlich. Auch hier werden auf einer Verbindungslinie verschiedene Farbfelder angezeigt. Der Unterschied besteht darin, dass diese Felder wiedergeben, wie stark an der betreffenden Position der Deckungsgrad ist. Je heller das Farbfeld ist, umso weniger deckt an dieser Stelle das Objekt.

So liegt im Mittelpunkt ein schwarzes Feld. Dort ist das Duplikat völlig durchsichtig – und das darunter liegende rote Quadrat ist zu erkennen. Rechts ist dagegen ein weißes Farbfeld. Dort deckt das Duplikat das darunter liegende Quadrat vollständig ab.

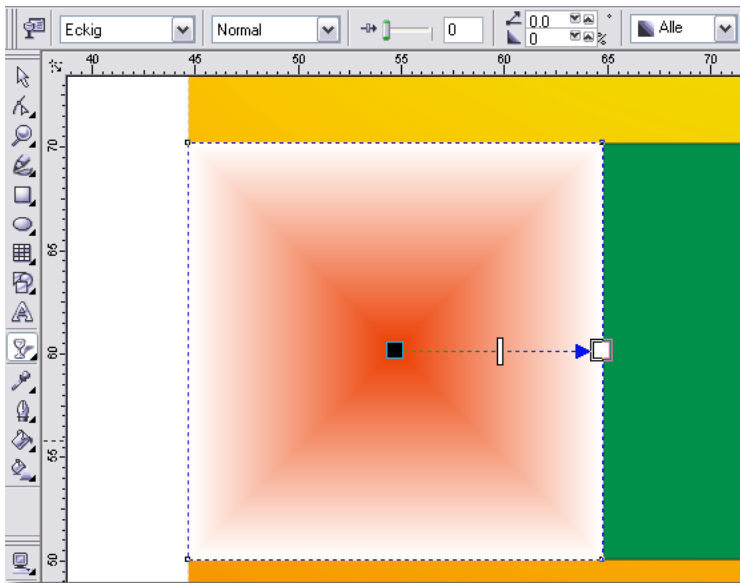


Abb. 6.35 Die Wirkung der Transparenz-Option Eckig

Sie können für die Farbfelder auch Grautöne verwenden. Je dunkler der Grauton dabei ist, umso transparenter ist das markierte Objekt an der betreffenden Stelle.

Durch Einfügen weiterer schwarzer oder weißer Farbfelder können Sie interessante Effekte erzielen. Mit den nachfolgend gezeigten Farbfeldern erreichen Sie denselben Effekt, der zuvor mit der Füllung erzielt wurde. Es scheint, als habe das Quadrat außen eine nach oben zeigende „Wulst“. Der Effekt entsteht durch den hellen Bereich. Hell ist gleichbedeutend mit Glanz – glänzende Stellen liegen meist oben.

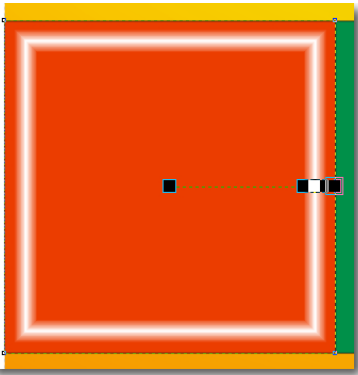


Abb. 6.36 Ein leicht plastischer Effekt

Sie können diese Aufgabe schnell per Drag & Drop erledigen. Präzises Arbeiten ist allerdings schwer möglich, da die Felder zu nah beieinander liegen. Über die erste Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste öffnen Sie ein Dialogfeld, das Ihnen bekannt vorkommen wird. Es dient zur Gestaltung der Transparenz, ist aber mit dem Farbfüllung-Dialogfeld identisch.

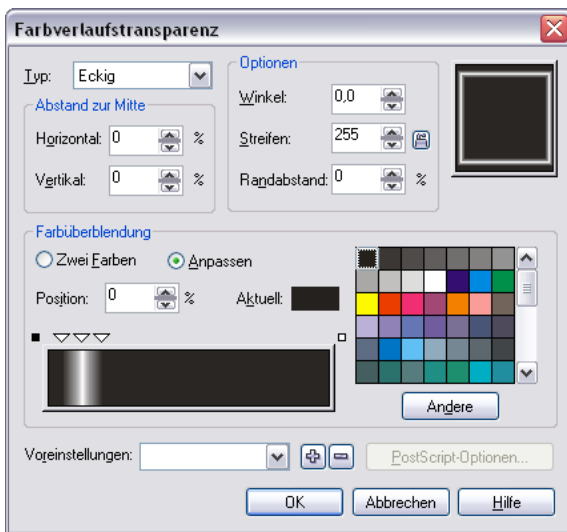


Abb. 6.37 Das Transparenz-Dialogfeld

In diesem Dialogfeld können Sie die Verlaufspunkte numerisch präzise einstellen. Über dem Vorschau balken werden Symbole angezeigt, die Sie anklicken können. Markieren Sie beispielsweise das zweite Dreieck, werden darüber die Einstellungen dazu angezeigt.

Links ist der Wert für die Position zu sehen, rechts das Vorschaubild für die Farbe – in diesem Fall Schwarz. Die Auswahl einer neuen Farbe erfolgt über die Palette rechts daneben. Wenn der Farbton in der Farbpalette nicht enthalten ist, rufen Sie die Schaltfläche **ANDERE** auf. Im Farbwähler können Sie dann eine neue Farbe auswählen.

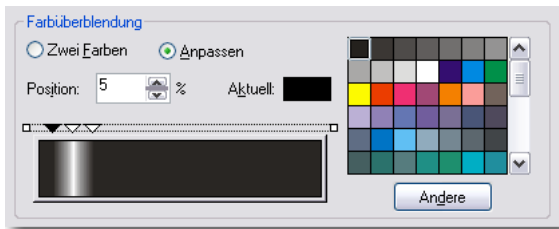


Abb. 6.38 Die Einstellungen eines Farbfelds

Wenn Sie auf das zweite Rechteck klicken, werden Sie dort als **POSITION** den Wert 12 und als Farbe **WEIß** vorfinden. Auf der Position 19 ist dann wieder **SCHWARZ** eingestellt. Wenn Sie das „Glanzlicht“ weniger stark einstellen wollen, versehen Sie den mittleren Farbpunkt mit einem Grauton – zum Beispiel 40 % **SCHWARZ**.

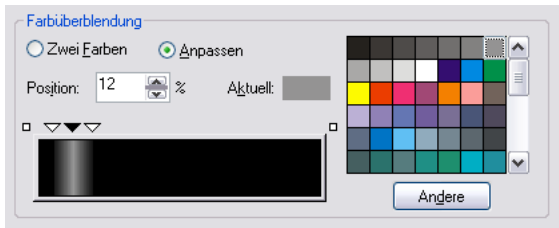


Abb. 6.39 Eine geringere Transparenz

Mit dieser Einstellung wirkt das Glanzlicht etwas weniger stark. So ergibt sich das folgende neue Ergebnis:

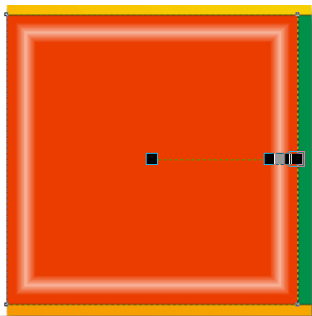


Abb. 6.40 Ein Grauton als Glanzlicht

Kommen wir nun zu den Vorteilen dieses Verfahrens – optisch ist ja bisher kaum ein Unterschied zu erkennen. Genau: Da gab es doch noch einige weitere Quadrate, die mit denselben Einstellungen versehen werden sollen. Dieselbe Arbeit noch ein paar Mal – das ist ja langweilig, könnten Sie vielleicht denken. Nein! Ganze drei Arbeitsschritte sind nötig, um denselben Effekt auf andere Objekte zu übertragen.

- 1 Duplizieren Sie das fertig gestellte Transparenzobjekt per Drag & Drop. Ziehen Sie dazu das Objekt auf eine neue Position und klicken Sie dabei einmal die rechte Maustaste, sodass ein Plussymbol zu sehen ist. Dies symbolisiert den Duplikations-Modus. Da jedes zweite Objekt erhaben wirken soll, ziehen Sie das Duplikat zum dritten Quadrat.

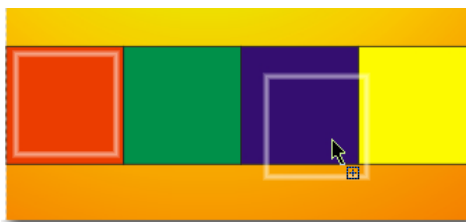


Abb. 6.41 Duplizieren des Objekts

- 2 Das Objekt soll nun bündig zum dazugehörigen Quadrat ausgerichtet werden. Markieren Sie also zusätzlich das blaue Quadrat. Halten Sie dabei die $\boxed{\uparrow}$ -Taste gedrückt.

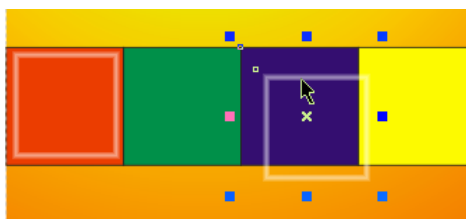


Abb. 6.42 Markieren beider Objekte

- 3 Zum Ausrichten müssen Sie jetzt einerseits die $\boxed{L}$ -Taste und andererseits die $\boxed{T}$ -Taste drücken – zumindest dann, wenn Sie wie wir das duplizierte Objekt rechts unter dem dazugehörigen Rechteck abgelegt haben. Das war es schon. Das Ergebnis zeigt, dass das blaue Quadrat nun genauso erhaben erscheint. Die Farbe des darunter liegenden Quadrats spielt ja keine Rolle, da wir eine Transparenz zugewiesen haben.

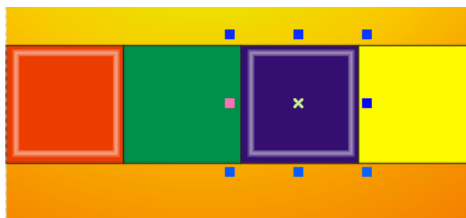


Abb. 6.43 Ausrichten der Objekte

Beim übernächsten Objekt sind dann noch einmal dieselben Arbeitsschritte erforderlich, sodass Sie die folgende neue Situation erhalten.



Abb. 6.44 Das nächste fertige Objekt

Und die anderen Objekte, fragen Sie sich? Die sollen „eingedrückt“ erscheinen. Folgen jetzt jede Menge weiterer Arbeitsschritte?

Nein, dazu ist eine Überlegung nötig: Wir arbeiten mit Transparenzen. Das bedeutet, dass es nur auf die Farbe der Füllung ankommt, die transparent erscheinen soll. Sie könnten für die anderen Objekte beispielsweise Schwarz verwenden. Dabei ergeben sich allerdings einige „schmutzige“ Farbübergänge.

Erstellen Sie zunächst für alle anderen Objekte ebenfalls ein korrekt ausgerichtetes Transparenzobjekt. Anschließend können Sie einfach Schwarz auf das jeweilige Objekt ziehen, um die folgende neue Situation zu erhalten.



Abb. 6.45 Verwenden der Farbe Schwarz

Wir haben uns einen anderen Weg ausgesucht: Weisen Sie jeweils zunächst die Originalfarbe zu. Mischen Sie dann jeweils zehn Anteile Schwarz dazu. Sie erinnern sich? Ziehen Sie dazu mit gedrückter **Strg**-Taste Schwarz auf das betreffende Objekt.

Haben Sie diese Schritte bei allen drei Objekten durchgeführt, ergibt sich die folgende neue Situation. Die Abdunklung ist danach nicht mehr so dominant. Und dennoch wirken diese Objekte nun leicht „eingedrückt“. Dieser Effekt entsteht dadurch, dass dunkle Bereiche als „Schatten“ wirken. Die Objekte sehen aus, als ob sie tiefer liegen.



Abb. 6.46 Die neue Situation

6.4.2 Weitere Elemente erstellen

Auch auf der Rückseite soll der Balken auftauchen. Hier soll er aber viel kleiner ausfallen. Gruppieren Sie dazu die Quadrate samt der dazugehörigen Linsen. Die Transparenzobjekte sind nämlich Linsen. Das belegt ein Blick in den **OBJEKT-MANAGER**.

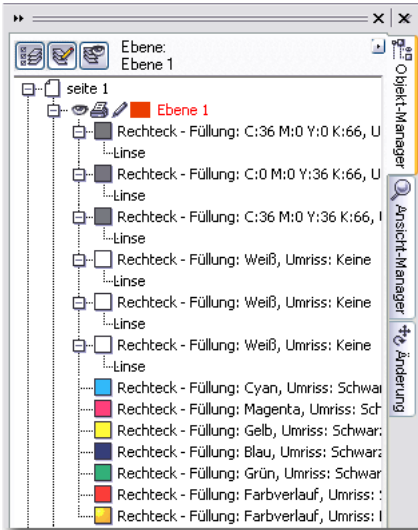


Abb. 6.47 Die Transparenzobjekte sind als Linsen aufgeführt

Kopieren Sie die neu erstellte Gruppe. Dabei müssen Sie aber beachten, dass die Rückseite ja auf einer anderen Ebene untergebracht ist. Markieren Sie deshalb im **OBJEKT-MANAGER** die Ebene der Rückseite und fügen Sie erst dann die kopierte Gruppe wieder ein. Sie sollten dann die folgende neue Situation im **OBJEKT-MANAGER** erhalten.

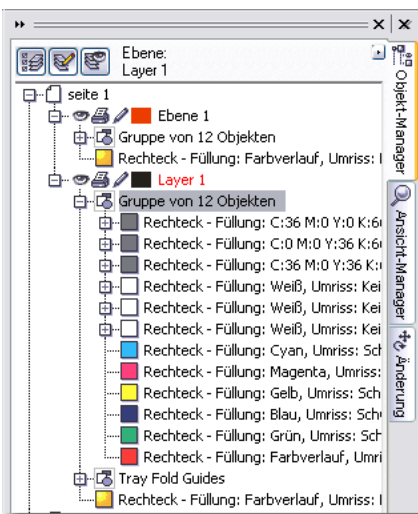


Abb. 6.48 Einfügen auf einer neuen Ebene

Wir wollen die Quadrate auf der Rückseite deutlich verkleinert unterbringen. Das obere Hintergrundrechteck ist breiter als das untere. Sie können das genaue Maß leicht im **ÄNDERUNG-**Andockfenster ermitteln, wenn Sie das Objekt markiert haben. Aktivieren Sie dazu die Option **Größe**. Die Breite des Hintergrundrechtecks beträgt 149,225 Millimeter.

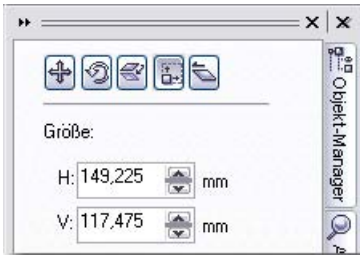


Abb. 6.49 Ermitteln der Objektbreite

Damit die verkleinerten Objekte die Breite des Hintergrundrechtecks ausfüllen, teilen Sie den **H-**Wert durch drei und übertragen Sie nach dem Markieren der Objektgruppe den Wert in das **H-**Feld. Achten Sie darauf, dass das Optionsfeld **UNPROPORTIONAL** deaktiviert ist. Weisen Sie die neuen Maße mit der **ZUWEISEN**-Schaltfläche zu.

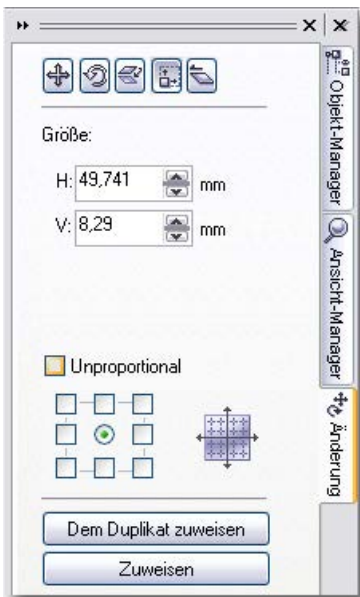


Abb. 6.50 Verkleinern der Objektgruppe

Effektiv Duplikate erstellen

Wir benötigen jetzt zwei weitere Duplikate der Objektgruppe, die alle direkt aneinander anstoßen sollen. Um effektiv zu arbeiten, ist hier wieder eine Überlegung nötig:

Das Duplizieren erledigen Sie nämlich am schnellsten und genauesten, wenn Sie zur **POSITION**-Rubrik wechseln und dort den gerade ermittelten neuen Wert für die Breite in das **H**-Feld übertragen. Da nach dem Anwenden mit der Schaltfläche **DEM DUPLIKAT ZUWEISEN** das Duplikat markiert wird, reicht das Erstellen eines weiteren Duplikats aus, um das Ziel zu erreichen. Der eingetippte Wert bleibt nämlich erhalten.

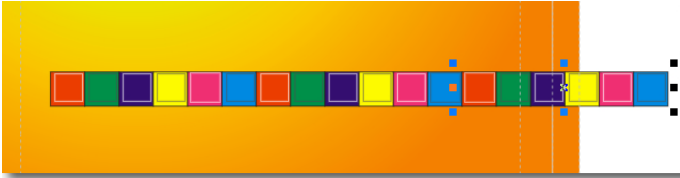


Abb. 6.51 Die drei Gruppen stoßen aneinander an

Gruppieren Sie anschließend die drei Gruppen und fassen Sie diese zu einer neuen Gruppe zusammen. Markieren Sie zusätzlich das Hintergrundrechteck und verwenden Sie die **[L]**-Taste zum linksbündigen Ausrichten. Die vertikale Positionierung ist zunächst einmal egal. Wir richten die Objekte später präzise aus.

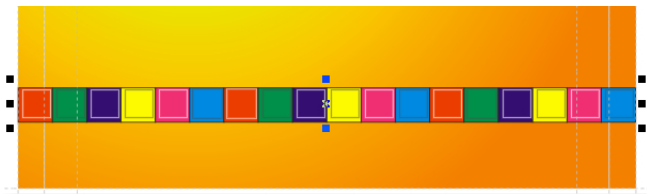


Abb. 6.52 Die fertig ausgerichteten Objekte

„Quer denken“

Oft führt die direkte Überlegung nicht zum gewünschten Ziel. Das „normale“ Duplizieren und ein anschließendes Ausrichten hätte weit mehr Arbeitszeit erfordert als das Duplizieren beim Verschieben. Soll numerisch präzise gearbeitet werden, sollten Sie stets auf die Funktionen des **ÄNDERUNG**-Andockfensters zurückgreifen.

6.5 Interessante Texteffekte gestalten

Als Nächstes benötigen wir für die Vorderseite zwei interessant gestaltete Beschriftungen. Einerseits soll der CD-Titel gestaltet werden und andererseits haben wir uns ein Logo für die „CD-Reihe“ ausgedacht. Dieses Logo soll oben links angeordnet werden.

Auf eines müssen Sie achten: Da wir mit verschiedenen Ebenen arbeiten, müssen Sie zunächst die Ebene im **OBJEKT-MANAGER** markieren, auf der die neu konstruierten Objekte untergebracht werden sollen. Wenn Sie wollen, können Sie auch die andere Ebene vorübergehend ausblenden – dann kommen Sie nicht durcheinander.

Sie müssen allerdings danach noch zur eingeblendeten Ebene wechseln, da Sie andernfalls eine Fehlermeldung erhalten, falls Sie ein neues Objekt konstruieren wollen.

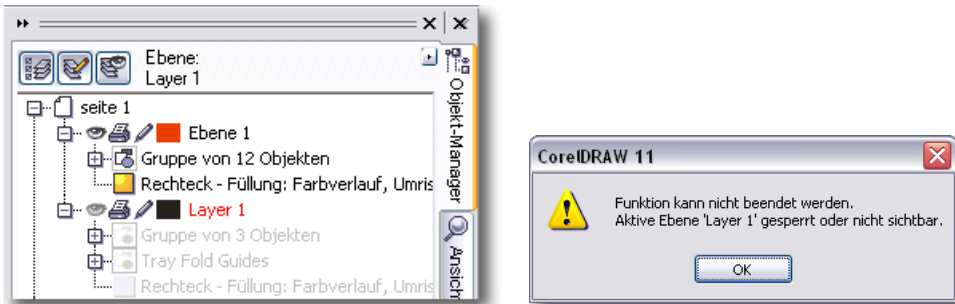


Abb. 6.53 Ausblenden einer Ebene

Erstellen Sie mit dem Text-Hilfsmittel zwei Textobjekte. Da die Zeilen präzise zueinander ausgerichtet werden sollen und später getrennte Effekte erhalten, ist es besser je Zeile ein Textobjekt zu erstellen. Den benötigten Text für das Logo sehen Sie im folgenden Bild. Wir haben den Text mit der Farbe **ROT** eingefärbt.



Abb. 6.54 Zwei neue Textobjekte

Zur Formatierung haben wir uns den Schrifttyp **BANK GOTHIC MD BT** ausgesucht. Bei der oberen Zeile wurde eine Schriftgröße von **75 Punkt** eingestellt, bei der unteren Zeile **18 Punkt**. Damit entsteht folgende neue Situation:



Abb. 6.55 Die formatierten Objekte

Zeichenabstände ändern

Der ausgewählte Schrifttyp läuft sehr breit – sagt der Fachmann. Die einzelnen Buchstaben sind sehr breit und die Buchstabenabstände zu groß. Dies soll nun korrigiert werden.

Richten Sie zunächst die obere Zeile „per Augenmaß“ linksbündig zur unteren Zeile aus. Die Ausrichtungsoptionen wirken bei Textobjekten nicht. Die Markierungspunkte der Buchstaben sind nämlich nicht an der Buchstabenkante angebracht, wie Sie nachfolgend sehen. Die Ausrichtung erfolgt aber an diesen Markierungspunkten. So käme es zu einem falschen Ergebnis.



Abb. 6.56 Ausrichten per Augenmaß

Markieren Sie dann das obere Textobjekt mit dem Form-Hilfsmittel. Über das Symbol rechts unten können Sie die Buchstabenabstände verändern. Ziehen Sie dieses Symbol mit gedrückter linker Maustaste nach links, um die Buchstabenabstände zu reduzieren.

Es wird zwar beim Verziehen eine Vorschaulinie angezeigt – diese ist aber mit Vorsicht zu genießen. Es sind mehrere Versuche nötig, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist. Ziehen Sie das Symbol soweit, bis die nachfolgend rechts gezeigte Situation entstanden ist.

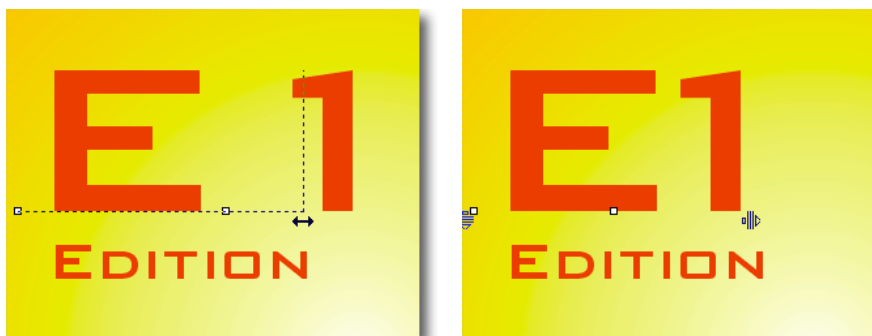


Abb. 6.57 Ändern von Buchstabenabständen

Auch bei der zweiten Zeile sollen die Buchstabenabstände etwas reduziert werden. Falls Sie die Veränderung numerisch präzise einstellen wollen, können Sie nach dem Markieren des Textobjekts die Funktion **TEXT/TEXT FORMATIEREN** aufrufen, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+T** erreichen,

Auf der Registerkarte **ABSATZ** finden Sie Optionen, um Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände anzupassen. Die Angabe erfolgt im prozentualen Verhältnis zur Schriftgröße. Daher passen sich die Abstände beim Vergrößern des Textobjekts automatisch mit an.



Abb. 6.58 Abstände präzise anpassen

Mit den zuvor gezeigten Einstellungen erzielen Sie das folgende Ergebnis.



Abb. 6.59 Anpassen der zweiten Zeile

Umwandlung von Textobjekten

Nun haben wir folgendes Problem: Das präzise Ausrichten ist – wie beschrieben – bei Textobjekten nicht möglich. Auch das numerisch präzise Transformieren fällt aus denselben Gründen schwer. Bei Kurvenobjekten ist dies alles weniger problematisch.

CorelDRAW bietet die Möglichkeit an, mit der Funktion **ANORDNEN/IN KURVEN KONVERTIEREN** beziehungsweise der Tastenkombination **Strg + Q** Textobjekte in Kurvenformen umzuwandeln. Verwenden Sie diese Funktion bei beiden Textobjekten.

Nachteile der Umwandlung

Eins muss aber bedacht werden: Bei der Umwandlung in ein Kurvenobjekt verlieren Objekte ihre spezifischen Eigenschaften. Text kann also nicht mehr editiert werden. Bei Rechtecken könnten beispielsweise keine Ecken mehr abgerundet werden.

Falls Sie nicht sicher sind, ob Sie später den Text doch noch einmal editieren müssen, können Sie ein Duplikat auf einer ausgeblendeten Ebene ablegen. Eine „Rückkonvertierung“ in editierbaren Text ist nämlich nicht möglich. Schieben Sie die Ebene mit dem ausgeblendeten Text in der Hierarchie nach unten. Ebenen werden auf dieselbe Art und Weise verschoben wie die Objekte. So könnten Sie die folgende Anordnung erhalten:

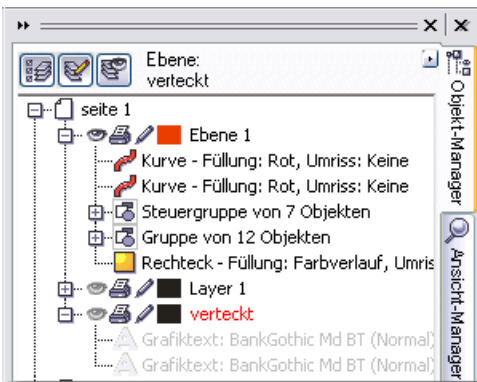


Abb. 6.60 „Sicherheitskopien“

Nach der Umwandlung in Kurvenobjekte kann das Ausrichten und Anpassen der Objektgrößen präziser erfolgen, da bei Kurvenobjekten die Knotenpunkte als Bezugspunkte dienen. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Abb. 6.61 Das umgewandelte Kurvenobjekt

Das Umwandeln in ein Kurvenobjekt bringt einen zusätzlichen Vorteil mit sich: Bei Bedarf könnte der Buchstabe durch Verziehen der Knotenpunkte verzerrt werden.

Anpassen der Größe und Position

Stellen Sie jetzt in der Eigenschaftsleiste die neue Breite für die Objekte ein. Beide Zeilen sollen 22 Millimeter breit werden. Achten Sie bei der Eingabe darauf, dass das Schloss-Symbol verriegelt ist, damit die Objektproportionen erhalten bleiben.



Abb. 6.62 Einstellen der neuen Objektgröße

Stellen Sie die Größe für beide Objekte gleichermaßen ein. Anschließend können Sie die beiden Objekte mit der [L]-Taste linksbündig ausrichten.



Abb. 6.63 Beide Objekte sind gleich breit

Die vertikale Positionierung wurde zunächst nur ungefähr vorgenommen. Um den Schriftzug numerisch genau zu platzieren, sollten Sie in der POSITION-Rubrik des ÄNDERUNG-Andockfensters einen sehr geringen Wert im V-Feld angeben – beispielsweise 0,1 Millimeter. Mit der ZUWEISEN-Schaltfläche können Sie jetzt das Objekt soweit verschieben, wie Sie möchten. Klicken Sie einfach mehrfach auf die Schaltfläche, bis die gewünschte Position erreicht ist.

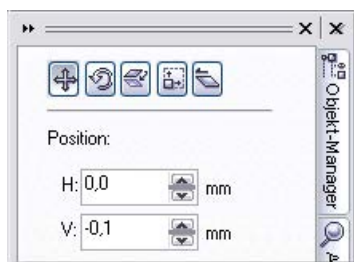


Abb. 6.64 Verschieben über das Andockfenster

Markieren Sie nach dem Ausrichten die beiden Objekte. Abschließend soll aus dem Logo ein „Quadrat“ werden. Dazu muss es in der Breite gestaucht werden. Dies erreichen Sie wieder über die Funktionen in der Eigenschaftsleiste. Achten Sie dieses Mal aber darauf, das Schloss-Symbol zu „entriegeln“.

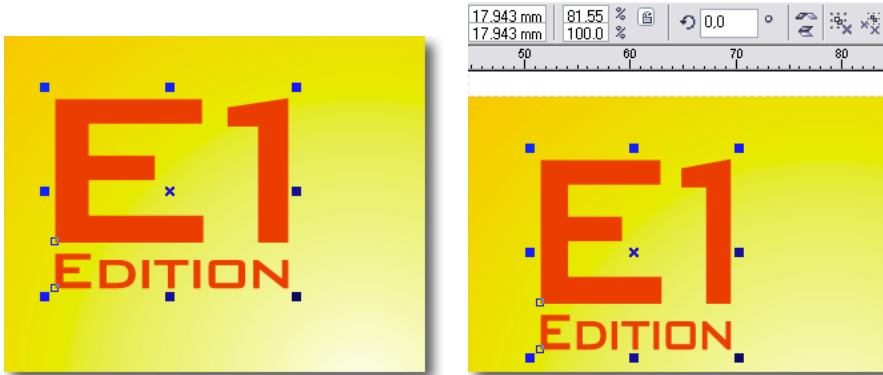


Abb. 6.65 Gruppieren und stauchen des Logos

6.5.1 Einen Schatten zuweisen

Um das Logo etwas besser vom Hintergrund abzuheben, soll ein Schatten angebracht werden. Dafür bietet CorelDRAW ein interaktives Werkzeug an, das Sie im Flyout-Menü der Effekte finden. Es heißt Interaktiver hinterlegter Schatten. Setzen Sie nach dem Markieren des oberen Textblocks dieses Hilfsmittel wie folgt ein.

- 1** Sollte das Textobjekt noch nicht markiert sein, klicken Sie es mit dem Hilfsmittel einmal an. Sie sehen dann die markierten Knotenpunkte.
- 2** Klicken Sie irgendwo in die Mitte des Objekts und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Mauszeiger nach rechts unten. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird der Schatten mit Standardwerten eingefügt. Dies sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet.

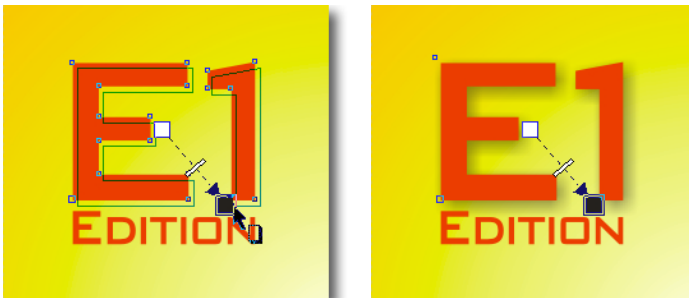


Abb. 6.66 Zuweisen eines weichen Schattens

- 3** Die Standardwerte können Sie in der Eigenschaftsleiste anpassen. Die ersten Eingabefelder dienen zur Angabe des Schattenabstands vom Objekt.

Im folgenden Eingabefeld wird die Deckkraft des Schattens eingestellt. Zuletzt können Sie festlegen, wie weich der Schatten auslaufen soll. Stellen Sie die im folgenden Bild gezeigten Werte ein.



Abb. 6.67 Die verwendeten Einstellungen des Schattens

Die Einstellungen des Schattens können Sie wahlweise eintippen oder über die Pfeil-Schaltflächen beziehungsweise die Schieberegler vornehmen.

- 4** Das zweite Textobjekt soll ebenfalls einen weichen Schatten erhalten – allerdings mit anderen Werten. Markieren Sie dazu mit dem Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten das Objekt. In der Eigenschaftsleiste ist dann nur ganz rechts eine Schaltfläche aktivierbar.

Rufen Sie diese Funktion auf, um einen bestehenden Effekt eines anderen Objekts zu übernehmen. Danach erscheint ein kräftiger Pfeil, mit dem Sie auf den bereits zugewiesenen Schatten klicken können. Nach dem Anklicken entsteht das in der nächsten Abbildung rechts gezeigte neue Ergebnis.



Abb. 6.68 Übernehmen eines Schattens

- 5** Stellen Sie für diesen Schatten die nachfolgend abgebildeten Werte in der Eigenschaftsleiste ein:



Abb. 6.69 Die neuen Werte

- 6** Das war es schon. Das fertige Logo, das Sie in der folgenden Abbildung sehen, muss jetzt nur noch ausgerichtet werden.

Dies erreichen Sie am schnellsten, indem Sie neben dem gruppierten Logo auch das Hintergrundrechteck markieren. Richten Sie das Logo mit den Tasten **[L]** und **[T]** oben linksbündig zum Hintergrundrechteck aus.

- 7** Rücken Sie danach das Logo mit gedrückter **[↑]**-Taste und den Pfeiltasten einen Schritt nach rechts und einen Schritt nach unten. Das Drücken der **[↑]**-Taste bewirkt, dass die Schritte vergrößert werden. Sie erinnern sich? Die Schrittweite können Sie in der Eigenschaftsleiste einstellen, wenn kein Objekt markiert ist. Der Standardwert beträgt 0,1 Zoll, was 2,54 mm entspricht. Durch Drücken der **[↑]**-Taste wird dieser Wert verdoppelt. Demnach ist unser Objekt anschließend knapp 6 Millimeter vom Rand entfernt.



Abb. 6.70 Das aktuelle Stadium

Wenn Sie beim Verschieben mit den Pfeiltasten die **[Strg]**-Taste verwenden, wird das Objekt übrigens in der Hälfte der Schrittweite verschoben.

6.5.2 Ein metallisch wirkender Schriftzug

Im unteren Bereich soll nun der Titel der CD untergebracht werden. Dabei soll ein metallisch wirkender Schriftzug entstehen.

Seit vielen Corel-Versionen ist es immer wieder reizvoll, metallisch wirkende Schriftzüge zu erstellen – viele Artikel belegen dies. Es gibt viele verschiedene Wege, die zu diesem Ziel führen. Einen möglichen Weg wollen wir Ihnen jetzt vorstellen.

- 1** Geben Sie den Text **PHOTOS** ein. Wir verwenden erneut den Schrifttyp **BANK GOTHIC MD BT**. Stellen Sie eine Schriftgröße von **65** Punkt ein.
- 2** Auch hier sollen die Buchstabenabstände wieder verringert werden. Wir verwenden in diesem Fall einen Wert von **- 15 %** im Dialogfeld **TEXT FORMATIEREN**. Sie sehen im folgenden Bild, dass diese Korrektur noch nicht ausreicht. Es gibt nämlich einzelne Buchstaben, deren Abstände noch zu groß sind – beispielsweise zwischen dem „H“ und dem „O“ sowie zwischen dem „O“ und dem „S“.



Abb. 6.71 Einige Buchstabenabstände sind noch zu groß

- 3** Zum „Heranrücken“ der Buchstaben können Sie das Form-Hilfsmittel verwenden. Markieren Sie zunächst ab dem „O“ alle Markierungspunkte. Dies erreichen Sie am schnellsten mit einem Markierungsrahmen. Stellen Sie danach in der Eigenschaftsleiste einen Wert von **-5** im **x**-Feld ein. Damit werden die markierten Buchstaben nach links gerückt.

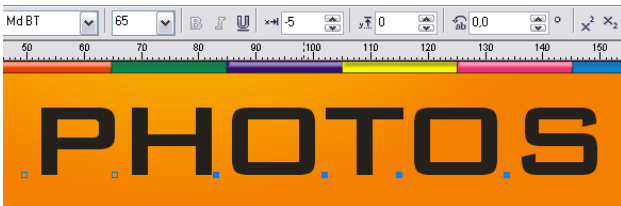


Abb. 6.72 Verrücken der markierten Buchstaben

- 4** Markieren Sie dann den letzten Buchstaben allein. Hier ist ein Wert von **-12** erforderlich. Zum Abschluss wird der gesamte Schriftzug mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert und in der Breite auf **85 %** gestaucht. Diese Aufgabe können Sie im **ÄNDERUNG**-Andockfenster in der **SKALIEREN**-Rubrik erledigen.



Abb. 6.73 Der fertige Schriftzug

- 5** Stellen Sie als Füllung folgenden Verlauf ein: auf der Position **45** einen bräunlichen Farbton (**C9 M38 Y96 K0**) und am rechten Rand einen blauen Farbton (**C100 M20 Y0 K0**). Die beiden anderen Farbfelder sind **WEIß**. Als Verlaufswinkel wurden **90°** verwendet.

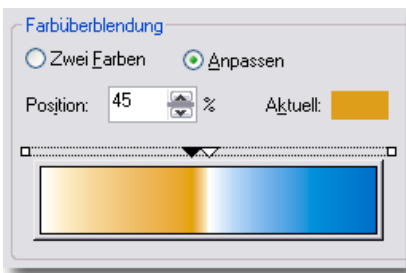


Abb. 6.74 Ein chromartiger Verlauf

Den Kontureffekt einsetzen

Der Schriftzug soll jetzt mit einer Kontur versehen werden. Dies könnten Sie natürlich über die Umriss-Option erledigen. Da hier aber nur wenige vorgegebene Konturstärken verfügbar sind, wollen wir Ihnen eine andere Option vorstellen. Den Kontureffekt finden Sie ebenfalls im Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel.

Wie auch bei den anderen interaktiven Hilfsmitteln finden Sie im ersten Listenfeld verschiedene vorgegebene Werte. Verwenden Sie zum Ausprobieren einmal die erste Option. Dazu muss aber der Schriftzug markiert sein.

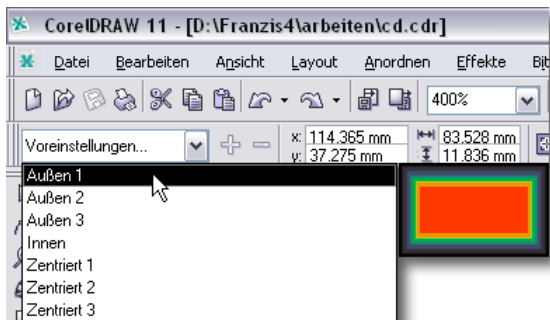


Abb. 6.75 Eine der Vorlagen

Ändern Sie die vorgegebenen Einstellungen wie nachfolgend gezeigt. Wichtig ist dabei der Wert für die Konturschritte. Hier haben wir den Vorgabewert auf den Wert **1** reduziert.



Abb. 6.76 Anpassen der voreingestellten Werte

Da erst jetzt die Buchstabenabstände endgültig beurteilt werden können, markieren Sie den Schriftzug erneut mit dem Form-Hilfsmittel.



Abb. 6.77 Markieren des Schriftzugs

Verwenden Sie für die Buchstaben die folgenden horizontalen Verschiebungswerte: Für das „T“ den Wert **0**, für das darauf folgende „O“ **+ 5** und für das „S“ **0**. Diese doppelte Arbeit lässt sich bei Designarbeiten gelegentlich nicht vermeiden. Sie sollten dann das folgende neue Ergebnis vorfinden:



Abb. 6.78 Die korrigierten Abstände

Eine neue Füllung verwenden

Wir haben den Kontureffekt nicht wegen des Effekts angewendet – damit können Sie weit spannendere Ergebnisse erstellen. Da wir nur die Konturstärke benötigen, trennen Sie den Effekt jetzt mit der Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION KONTURGRUPPE AUFHEBEN** vom Schriftzug ab. Damit die Funktion aktivierbar ist, müssen Sie aber die Konturgruppe – nicht das Textobjekt – markiert haben. Damit entstehen zwei getrennte Objekte, wie ein Blick in den **OBJEKT-MANAGER** belegt.

Markieren Sie das Konturobjekt und übernehmen Sie die Füllung des Schriftzugs. Stellen Sie dann als Verlaufsoption **KONISCH** im **FARBFÜLLUNG**-Dialogfeld ein. Nun erstreckt sich der Verlauf um das Kombinationsobjekt. Das neu entstandene Kurvenobjekt ist nämlich eine Kombination.



Abb. 6.79 Eine neue Füllung für das untere Objekt

Um die Wirkung zu verstärken, ist es besser, wenn sich der Verlauf nicht über das gesamte Objekt, sondern über jeden einzelnen Buchstaben erstreckt. Um das Objekt „ordentlich“ bearbeiten zu können, sollten Sie das Textobjekt vorübergehend beiseite schieben. Um dies später leicht rückgängig machen zu können, verwenden Sie einfach die Pfeiltaste und merken Sie sich die Anzahl der vorgenommenen Schritte.

Heben Sie danach mit der Tastenkombination **Strg+[K]** die Kombination auf. Sie erhalten dann die folgende, unerwünschte Situation. Die „Löcher“ in den Buchstaben sind jetzt nämlich verschwunden.

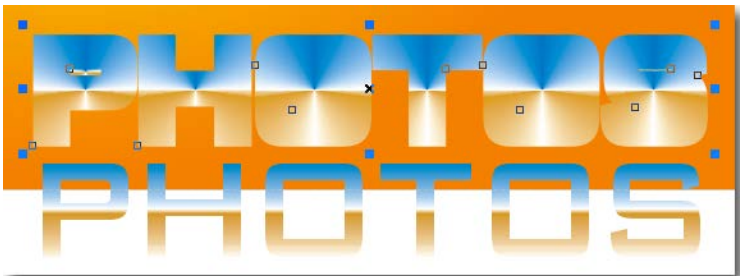


Abb. 6.80 Die aufgetrennte Kombination

Dieses Manko entsteht dadurch, dass nach dem Aufheben der Kombination einerseits der Buchstabe als einzelnes Objekt und andererseits das dazugehörige Loch vorliegt.

Dies können Sie beheben, indem Sie einen Markierungsrahmen um jeden Buchstaben ziehen, um die dazugehörigen Objekte zu erfassen. Verwenden Sie danach die Tastenkombination **Strg** + **L**, um diese Objekte erneut zu kombinieren. Dies müssen Sie bei jedem Buchstaben wiederholen.

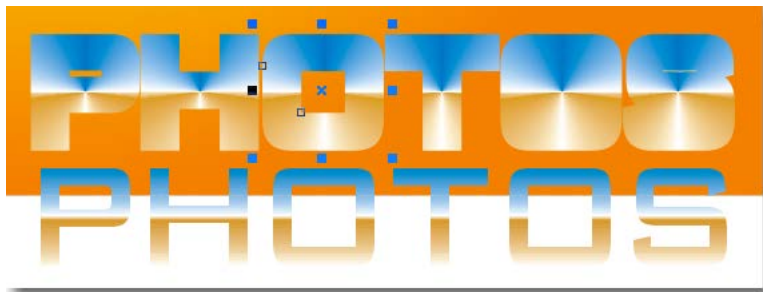


Abb. 6.81 Erneutes Kombinieren von Objekten

Fassen Sie die neu kombinierten Objekte zu einer Gruppe zusammen. Schieben Sie anschließend das Textobjekt wieder auf die ursprüngliche Position. Die Füllung wird nun leicht verändert. Dazu werden der bräunliche und der bläuliche Farbton abgedunkelt. Dies können Sie einfach erledigen, indem Sie im Farbwähler, den Sie über die Schaltfläche **ANDERE** öffnen, im **K**-Eingabefeld **30** eingeben. Außerdem wurden der Winkel und die Markierungspunkte angepasst.

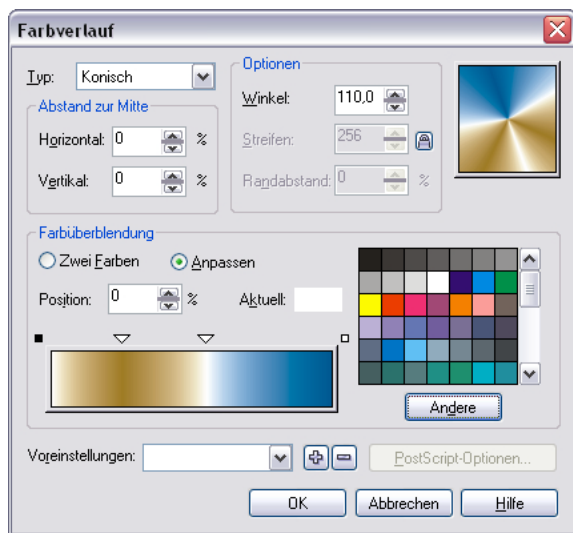


Abb. 6.82 Anpassen des Verlaufs

Zum Abschluss versehen wir das Textobjekt mit einem Haarlinien-Umriss in der Farbe **30 % SCHWARZ**. Die gruppierten Objekte erhalten einen Umriss in der Farbe **70 % SCHWARZ**.

Nachdem der Objektgruppe derselbe Schatten wie bei der ersten Zeile des Logos zugewiesen wurde, entsteht die abgebildete neue Situation.



Abb. 6.83 Der fertige Schriftzug

6.5.3 Leuchtende Schriften für die Rückseite

Die Vorderseite soll erst einmal so bleiben. Kommen wir nun zur Rückseite der CD-Hülle. Auch hier soll ein interessanter Schrifteffekt verwendet werden. Zuvor sollen dort aber die Elemente ausgerichtet und das Logo übernommen werden. Bedenken Sie, dass sich die Elemente auf einer anderen Ebene befinden, die erst aktiviert werden muss!

Kopieren Sie die Logo-Gruppe und fügen Sie diese oben rechts in der Ecke der Rückseite wieder ein. Die Farbe der Objekte haben wir gegen **GELB** ausgetauscht. Außerdem wurde das Objekt neu ausgerichtet. Zum Ausrichten am rechten Rand wurde das Hintergrundrechteck der unteren Seite verwendet. Die ist möglich, wenn die Option **EBENENÜBERGREIFEND ARBEITEN** nicht deaktiviert wurde.



Abb. 6.84 Das kopierte und neu eingefügte Logo

Den Farbbalken haben wir im **ÄNDERUNG**-Andockfenster mit der Unterkante auf die vertikale Position 178,663 Millimeter geschoben, damit er unten bündig zum Balken der Vorderseite verläuft.

Anschließend benötigen wir den Text der Rückseite. Erstellen Sie verschiedene Textobjekte mit den folgenden Texten. Wir haben dafür wieder dieselbe Schrift verwendet, die weiß gefüllt wurde. Als Schriftgröße haben wir dieses Mal 21 Punkt eingestellt.

Die Texte wurden horizontal recht willkürlich platziert. Die Höhe haben wir gleichmäßig mit der **ABSTAND**-Option aufgeteilt. Zum Abschluss wurden alle Texte gruppiert und horizontal zum Hintergrundrechteck der Vorderseite zentriert. So könnten Sie folgende Situation auf der Arbeitsfläche erhalten:



Abb. 6.85 Die neuen Textobjekte

Sie haben es schon bemerkt: Die Texte sind kaum lesbar – sie heben sich viel zu wenig vom Untergrund ab. Das soll nun wieder mit einem weichen Schatten geändert werden. Wenn Sie für die Abstände des weichen Schattens die Werte 0 Millimeter angeben, ist der Schatten gleichmäßig an allen Kanten zu sehen.

Probieren Sie einmal die nachfolgend gezeigten Einstellungen aus. Als Farbe haben wir einen bräunlichen Farbton mit den Werten **C55 M81 Y87 K9** verwendet. Natürlich reicht es aus, wenn Sie die Einstellungen einmal vornehmen und anschließend für die anderen Textobjekte übernehmen.

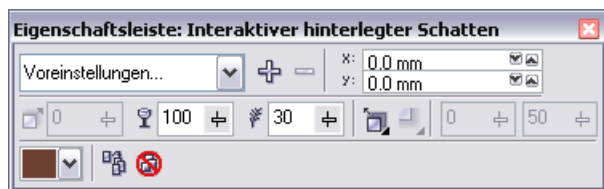


Abb. 6.86 Die neuen Schatteneinstellungen

So erhalten Sie das folgende Endergebnis:



Abb. 6.87 Das Endergebnis

Falten Sie das Ergebnis nach dem Ausschneiden des Ausdrucks an der gestrichelten Linie. Sie können es dann in die CD-Hülle einlegen.

Fazit

In diesem Kapitel haben Sie wieder einige neue Funktionen kennen gelernt. Neben unterschiedlichen Texteffekten haben Sie auch die Vielseitigkeit verschiedener interaktiver Hilfsmittel im praktischen Einsatz gesehen. Und Sie haben erfahren, wie Sie mit geschickten Füllungen interessante Ergebnisse erzielen können. Weitere Effekte werden wir in den nächsten Workshops verwenden.

Kapitel 7



Verschiedene Texteffekte

In diesem Kapitel ...

7.1	Einen interessanten Hintergrund gestalten	231
7.1.1	Ein Füllmuster verwenden	231
7.1.2	Konvertieren von Füllmustern	235
7.1.3	Anwenden von Bitmap-Filtern	235
7.2	Ein interessanter Schriftzug	236
7.2.1	Importieren eines Fotos	237
7.2.2	Erstellen eines PowerClips	238
7.3	Schriften in eine Hülle packen	241
7.3.1	Eine metallische Füllung	244
7.3.2	Eine Objektkante erzeugen	245
7.3.3	Zuweisen einer Hülle	249
7.4	Dreidimensionale Schriften entwerfen	252
7.4.1	Der Aufbau der Extrusionen	255
7.4.2	Die verschiedenen Optionen	255
7.4.2	Eine besondere Linsenart	263
7.5	Schrifteffekte mit Überblendungen und Konturen	265
7.5.1	Den Überblendungseffekt nutzen	268

7.1 Einen interessanten Hintergrund gestalten

In diesem Kapitel werden wir Ihnen verschiedene kleine Workshops vorstellen, in denen es um die effektvolle Gestaltung von Texten geht. Ganz nebenbei erfahren Sie einiges über interessante Fülloptionen und außerdem lernen Sie wieder einige Effekte kennen, die CorelDRAW anbietet. Auf geht's!

7.1.1 Ein Füllmuster verwenden

Damit die Texteffekte nicht langweilig wirken, wollen wir sie auf einem interessanten Hintergrund platzieren. Dazu benötigen wir als Erstes ein Rechteck. Die Größe ist nicht so wichtig – orientieren Sie sich an der folgenden Abbildung. Als Seitenmaß haben wir wieder DIN A4 im Querformat eingestellt.

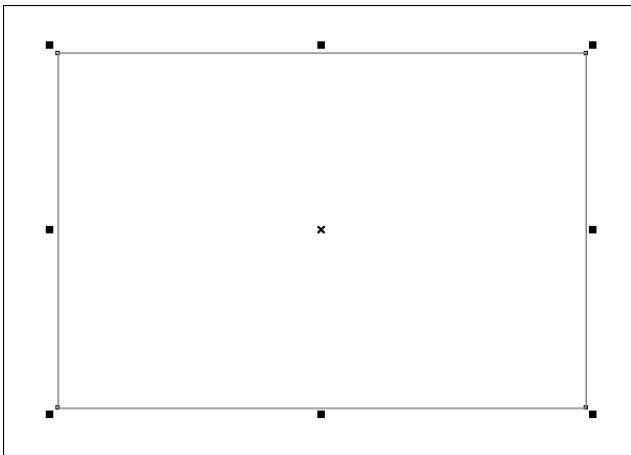


Abb. 7.1 Ein Rechteck für den Hintergrund

Öffnen Sie das **FÜLLMUSTER**-Dialogfeld. Hier finden Sie diverse Optionen, um das Aussehen des Füllmusters anzupassen. Im Listenfeld **FÜLLMUSTERBIBLIOTHEK** wird eine große Anzahl verschiedener Vorlagen angeboten.

Die fraktalen Füllmuster entstehen übrigens durch mathematische Formeln – dies belegen auch die vielen Optionen, die Sie im **FÜLLMUSTER**-Dialogfeld einstellen können. Da bei jeder Änderung neue Berechnungen nötig sind, dauert der Bildschirmaufbau einen Moment.

Rufen Sie aus der **BEISPIELE**-Füllmusterbibliothek die Vorlage **MONDOBERFLÄCHE** auf. Diese Vorlage soll jetzt angepasst werden.

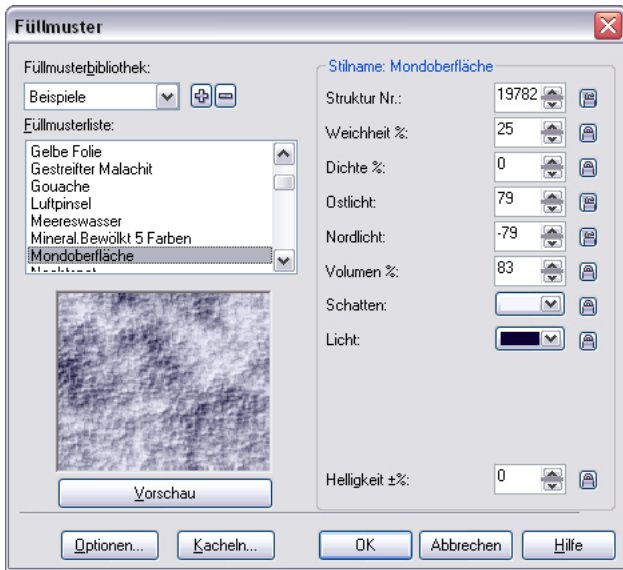


Abb. 7.2 Ein fraktales Füllmuster

Anpassen der Einstellungen

Beim Anpassen der Einstellungen haben wir als dunklen Blauton den Wert **C98 M77 Y4 K0** verwendet. Der helle Blauton hat den Wert **C7 M4 Y2 K0**. Nach dem Bestätigen erhalten Sie den Hinweis, dass die Farbe in das RGB-Farbmodell umgewandelt wird. Warum dies so ist, ist etwas unübersichtlich, da bei späterer Verwendung für den Druck eine „Rückkonvertierung“ erfolgt.

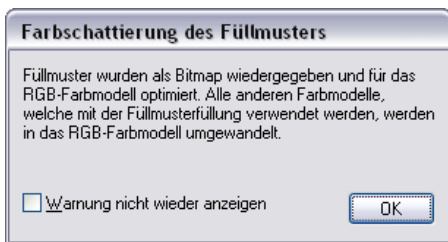


Abb. 7.3 Ein Hinweis zur Konvertierung

Wenn Sie übrigens die neuen Einstellungen prüfen wollen, können Sie die **VORSCHAU**-Schaltfläche aktivieren. Dabei müssen Sie aber beachten, dass dann per Zufallsgenerator ein neuer Wert im Eingabefeld **STRUKTUR NR.** eingestellt wird. Sollte Ihnen das Muster nicht gefallen, klicken Sie einfach erneut auf die **VORSCHAU**-Schaltfläche. Bei den von uns angepassten Einstellungen spielt der **WEICHHEIT**-Wert eine große Rolle – er bestimmt die Beschaffenheit der Struktur.

Stellen Sie die folgenden Werte ein:

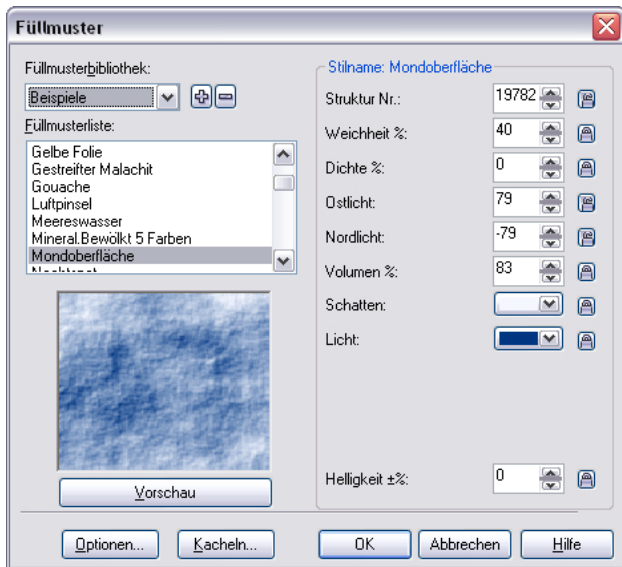


Abb. 7.4 Die von uns verwendeten Einstellungen

Rufen Sie anschließend das folgende Dialogfeld über die **OPTIONEN**-Schaltfläche auf. Hier wird die Auflösung und Größe des Füllmusters eingestellt. Höhere Werte ergeben übrigens auch eine deutlich umfangreichere Dateigröße.



Abb. 7.5 Anpassen der Auflösung

Berechnen eines Bitmaps

CorelDRAW erstellt anhand der mathematischen Formel ein Bitmap-Bild. Wenn Sie eine zu geringe Auflösung einstellen, haben Sie mit denselben Problemen zu kämpfen wie bei allen anderen Bitmap-Bildern auch: Es könnten dann nämlich „Kästchen“ entstehen, wenn das Objekt zu groß ist. Gegebenenfalls sind hier mehrere Versuche notwendig, ehe die passenden Einstellungen gefunden sind.

Nach dem Bestätigen erhalten Sie das folgende Ergebnis. Es entsteht eine wolkenartige Strukturierung.

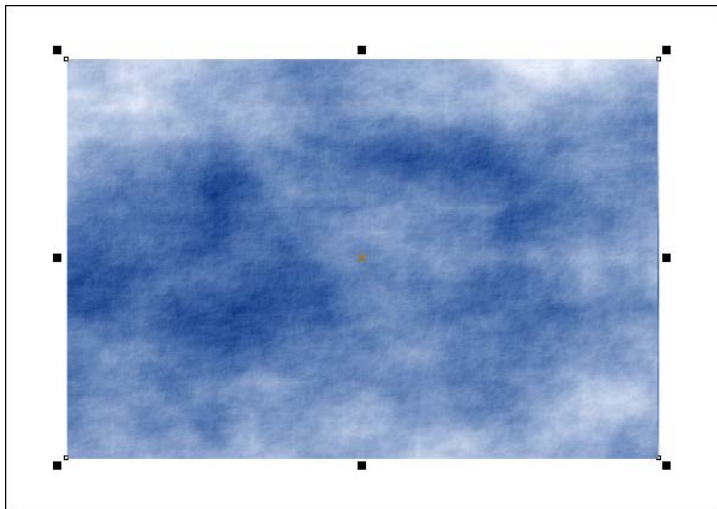


Abb. 7.6 Die fertige Struktur

Wenn Sie Füllmuster verwenden und Ihnen die Dateien zu groß werden, können Sie in den **OPTIONEN** zur Rubrik **DOKUMENT/SPEICHERN** wechseln. In der **FÜLLMUSTER**-Rubrik können Sie festlegen, dass das Füllmuster-Bitmap in der Datei mit gespeichert werden soll.

Alternativ dazu können Sie angeben, dass das Füllmuster beim Öffnen der Datei neu errechnet werden soll. Dies führt zu kleineren Dateien. Dafür dauert allerdings das Öffnen der Datei etwas länger. Probieren Sie einfach einmal aus, welche der Optionen für Sie geeigneter ist.

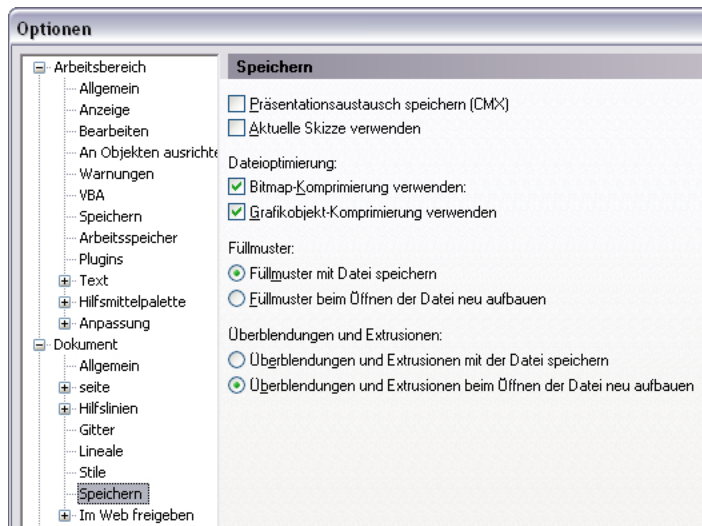


Abb. 7.7 Anpassen der Dokument-Optionen

7.1.2 Konvertieren von Füllmustern

Beim Berechnen des Füllmusters entsteht zwar ein Pixelbild – es wird aber zunächst nicht als solches behandelt. Das liegt daran, dass die Formel jederzeit verändert werden kann und sich somit auch das Ergebnis verändert. Dass es sich nicht um ein Bitmap-Bild handelt, erkennen Sie, wenn Sie sich die Funktionen in den verschiedenen Untermenüs des **BITMAPS**-Menüs ansehen. Sie sind nämlich alle deaktiviert.

Sie können das Füllmusterobjekt aber in ein Pixelbild umwandeln – so wie jedes andere Objekt auch. Ein Anpassen der Objekteigenschaften ist anschließend aber nicht mehr möglich. Falls Sie also später noch einmal auf das Objekt zurückgreifen wollen, müssten Sie eine Kopie des Objekts erstellen und diese beispielsweise außerhalb des zu druckenden Bereichs positionieren.

Rufen Sie zur Umwandlung die Funktion **BITMAPS/IN BITMAP KONVERTIEREN** auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie für die Umrechnung neben dem Farbmodell auch die Auflösung vorgeben.



Abb. 7.8 Umwandlung in ein Bitmap-Bild

Die Umwandlung kann einen Moment dauern. Sie sahen im Dialogfeld vielleicht schon die neue Dateigröße. Da diese sehr groß ist, müssen Sie ein wenig Geduld bei der Berechnung mitbringen.

7.1.3 Anwenden von Bitmap-Filtern

Nach der Umwandlung sind auch die vielen Bitmap-Funktionen verfügbar. CorelDRAW liefert jede Menge verschiedener Filter mit, um das Bitmap-Bild zu verfremden und verformen, oder um gemäldeartige Ergebnisse zu erstellen.

Rufen Sie die Funktion **BITMAPS/UNSCHÄRFE/BEWEGUNGSUNSCHÄRFE** auf. Damit wird ein unscharfes Ergebnis erstellt. Es ist dabei aber nicht gleichmäßig unscharf, sondern nur in einer vorgegebenen Richtung. Diesen Filter wollen wir anwenden, um aus der „körnigen“ Struktur Linien zu erstellen.

Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen. Den **RICHTUNG**-Wert haben wir auf **0** belassen, damit waagerechte Linien entstehen.

Probieren Sie die nachfolgend abgebildeten Werte aus. Sie können die **VORSCHAU**-Schaltfläche verwenden, um die Vorschau am Originalobjekt zu begutachten. Schieben Sie das Dialogfeld gegebenenfalls etwas beiseite.

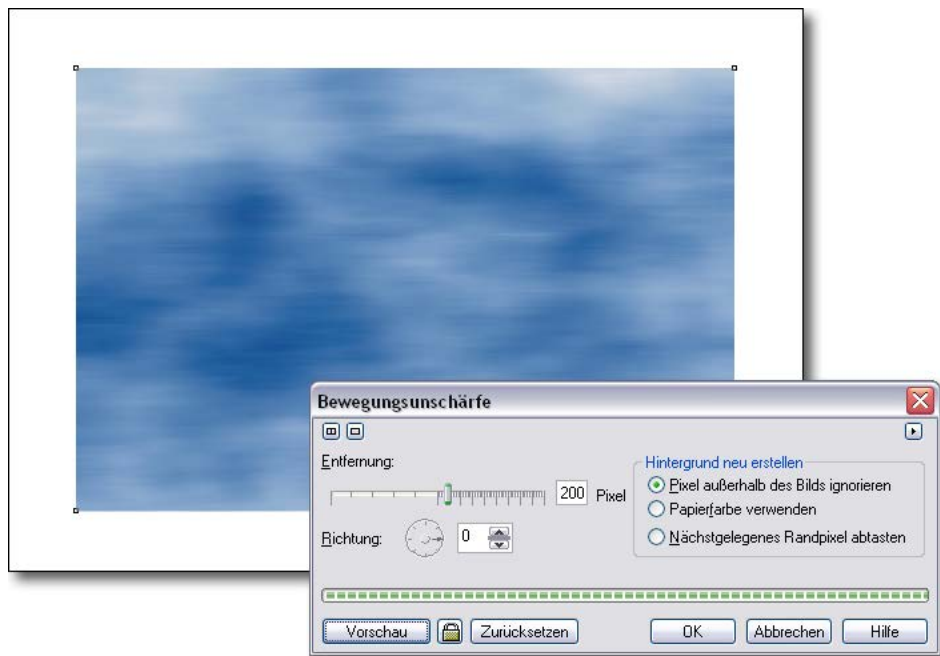


Abb. 7.9 Die verwendeten Einstellungen

Auch an dieser Stelle müssen wir erneut an Ihre Geduld appellieren. Das Berechnen der Vorschau dauert erneut lange. Mit „lange“ sind in diesem Fall sogar – je nach verwendetem Rechner – einige Minuten gemeint. Also brechen Sie den Vorgang nicht ab, weil Sie meinen, CorelDRAW hätte sich „aufgehängt“.

Wenn die Vorschau berechnet wurde, nimmt das Zuweisen des Effekts allerdings keine Zeit mehr in Anspruch. Nach dem Bestätigen über die **OK**-Schaltfläche ist das veränderte Ergebnis sofort vorhanden.

7.2 Ein interessanter Schriftzug

Diesen Hintergrund wollen wir verwenden, um einen interessanten Schriftzug zu gestalten. Sie wollen ein Foto auf den Schriftzug projizieren? Dazu könnten Sie beispielsweise die **BITMAP**-Funktion der **MUSTERFÜLLUNG** verwenden. Dies Verfahren ist allerdings unflexibel und auch sehr aufwändig.

Ein anderer CorelDRAW-Effekt ist dafür viel besser geeignet: der PowerClip. Diese Funktion wollen wir nach dem Erstellen des Schriftzugs einsetzen.

Erstellen Sie mit den bereits bekannten Arbeitsschritten ein Textobjekt. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild. Wir haben den Text mit einer weißen Haarlinie als Kontur versehen.

Außerdem wurde das fertige Textobjekt in der Breite gestaucht und einige Buchstaben mit dem Form-Hilfsmittel aneinander gerückt. Den Hintergrund und das Textobjekt können Sie mit der [P]-Taste in der Seitenmitte positionieren.

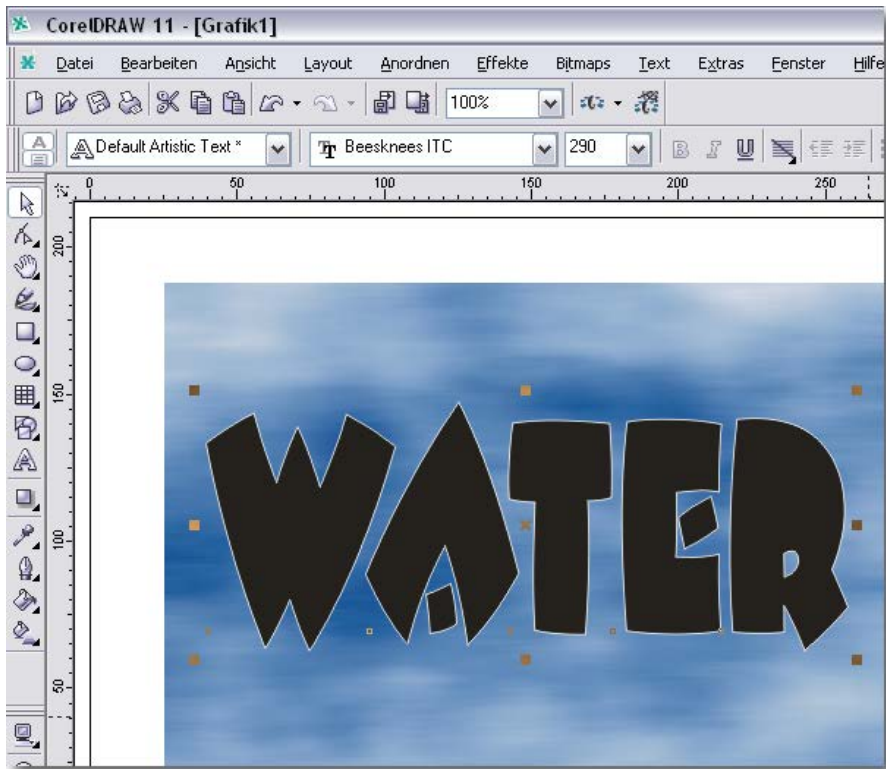


Abb. 7.10 Das fertig gestellte Textobjekt

7.2.1 Importieren eines Fotos

Als Nächstes benötigen wir ein Foto, mit dem das Textobjekt belegt werden soll. Legen Sie dazu die vierte CorelDRAW-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Öffnen Sie das Andockfenster [SKIZZEN-BUCH/DURCHSUCHEN](#) und öffnen Sie das Verzeichnis [PHOTOS/WATER](#).

Dort haben wir uns ein Motiv ausgesucht, das die Bezeichnung [424079.jp2](#) trägt. Markieren Sie das betreffende Foto und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche.

Bei dem Dateityp handelt es sich um das neue JPEG-Dateiformat JPEG2000. Daher sehen Sie im Windows-Explorer unter Umständen kein Miniaturbild.

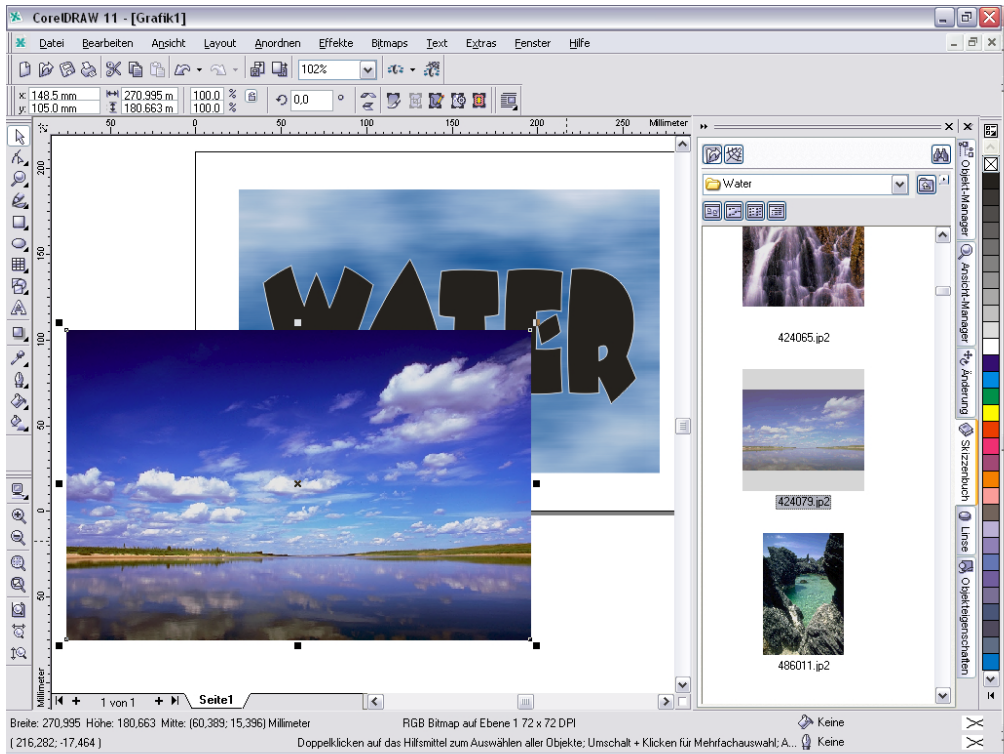


Abb. 7.11 Importieren eines Fotos

7.2.2 Erstellen eines PowerClips

Die PowerClip-Funktionen liegen nicht als interaktives Hilfsmittel vor. Sie erreichen die Funktion nur über das **EFFEKTE**-Menü. Der Schriftzug wird bei der PowerClip-Funktion nicht mit dem Foto „belegt“, sondern das Foto wird in einem so genannten Behälter platziert. Als Behälter können alle CorelDRAW-Objekte dienen. Markieren Sie das Foto und rufen Sie die Funktion **EFFEKTE/POWERCLIP/IN BEHÄLTER PLATZIEREN** auf. Klicken Sie mit dem kräftigen Pfeil, der dann erscheint, auf das Textobjekt, das als Behälter für das Foto verwendet werden soll.



Abb. 7.12 Markieren des Behälters

Anschließend sehen Sie folgende neue Situation: Das Foto befindet sich jetzt innerhalb des Schriftzugs.



Abb. 7.13 Das Foto wurde im Behälter platziert

Inhalte des Behälters ändern

Das Foto wurde mittig im Textobjekt platziert. Das ist nicht sehr glücklich, weil im unteren Bereich des Fotos die Teile liegen, die wir verwenden wollen. Die Bearbeitung des Inhalts erfolgt in einem besonderen Arbeitsmodus. Rufen Sie dazu die Funktion [EFFEKTE/POWERCLIP/INHALT BEARBEITEN](#) auf. Danach befinden Sie sich sozusagen „im Behälter“. Das Behälterobjekt ist mit einer Vorschaulinie gekennzeichnet. Die anderen Objekte des Dokuments sehen Sie in diesem Bearbeitungsmodus nicht.



Abb. 7.14 Der Bearbeitungsmodus

Das Objekt im Behälter kann jetzt mit den bekannten Arbeitsschritten transformiert oder bearbeitet werden. Alle Funktionen sind verfügbar – wie beispielsweise die Bitmap-Funktionen. So könnten Sie das Foto in diesem Modus auch verfremden oder noch weitere Objekte konstruieren.

Wir haben das Foto nachfolgend einerseits skaliert und andererseits so weit nach oben geschoben, dass viel Wasser im Textobjekt zu sehen ist. Beachten Sie, dass das Textobjekt nicht verändert werden kann. Die Vorschaulinie dient nur zur Information.



Abb. 7.15 Transformieren des Fotos

Um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen, können Sie entweder die Funktion **EFFEKTE/POWERCLIP/BEARBEITEN DIESER EBENE BEENDEN** oder die Schaltfläche links unter dem Arbeitsbereich aktivieren.

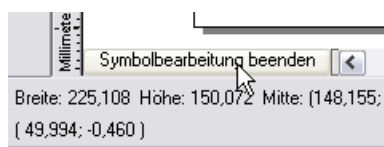


Abb. 7.16 Beenden des Bearbeitungsmodus

Sie sehen anschließend das verschobene Foto im Textobjekt. Zum Abschluss soll aber noch ein weicher Schatten angebracht werden. Verwenden Sie dabei die nachfolgend abgebildeten Einstellungen.



Abb. 7.17 Die Schatteneinstellungen



Abb 7.18 Das erste Ergebnis

Transformierungsmöglichkeiten

PowerClip-Objekte sind sehr flexibel. So könnten Sie den Text beispielsweise auch mit der Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION AUFHEBEN** oder der Tastenkombination **Strg + K** in die einzelnen Buchstaben auftrennen. Sie können dann jeden einzelnen Buchstaben transformieren. Jeder Buchstabe enthält dann das PowerClip-Foto. Experimentieren Sie doch einmal etwas mit dieser Funktion herum – es lohnt sich!

7.3 Schriften in eine Hülle packen

Beim nächsten Beispiel wollen wir gleich zwei Aufgaben erledigen: Zum einen soll wieder ein leicht metallischer Schriftzug entstehen. Zum anderen wollen wir Ihnen einen weiteren, interessanten Effekt vorstellen, den Sie im Flyout-Menü der interaktiven Effekte finden: die interaktive Hülle. Damit können Sie Objekte frei verformen. So können spannende Objekte entstehen. Aber immer der Reihe nach ...

Für diese Aufgabenstellung soll wieder der zuvor erstellte Hintergrund verwendet werden – allerdings mit modifizierten Einstellungen. Wir verändern die Farben. Dabei soll aber die Helligkeit und die Sättigung erhalten bleiben. Lediglich der Farbton soll verändert werden.

Dies können Sie leicht erledigen, indem Sie die **ANDERE**-Schaltfläche aufrufen und im Farbwähler im **MODELL**-Listenfeld die Option **HLS** einstellen. Mit den Reglern können Sie dann den Farbton (**Hue**), die Helligkeit (**Lightness**) oder die Sättigung (**Saturation**) verändern. Für den dunklen Farbton verwenden wir die nachfolgend gezeigten Einstellungen.

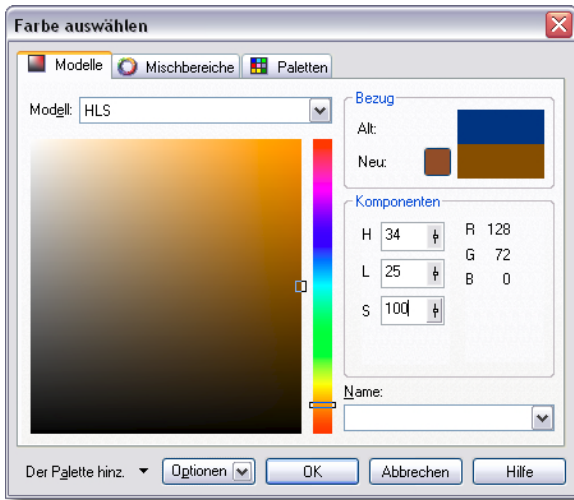


Abb. 7.19 Der neue Farbwert

Die Farbwerte der hellen Farbe lauten **H34 L98 S100**. Zusätzlich haben wir über die **VORSCHAU**-Schaltfläche eine andere Struktur eingestellt. Sie sehen die neuen Einstellungen in der nächsten Abbildung.

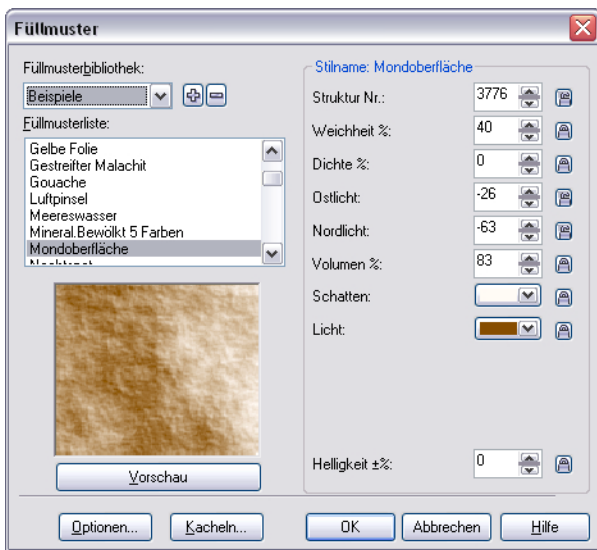


Abb. 7.20 Die neuen Einstellungen

Da die Struktur-Werte nach dem Anklicken der **VORSCHAU**-Schaltfläche durch einen Zufallsgenerator ermittelt werden, sollten Sie den Wert im Eingabefeld einstellen, um dasselbe Muster wie wir zu erhalten.

Anpassen des Schriftzugs

Wir wollen uns die Gestaltung des neuen Schriftzugs so einfach wie möglich machen. Wir verwenden dazu einfach den bereits bestehenden Schriftzug und passen ihn unseren Bedürfnissen an. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig.

- 1 Markieren Sie den Schriftzug und aktivieren Sie die Funktion [EFFEKTE/POWERCLIP/INHALT HERAUSNEHMEN](#). Danach sehen Sie das Foto wieder als einzelnes Objekt. Löschen Sie es mit der **Entf**-Taste.
- 2 Wir hatten beim Text ja einige Änderungen vorgenommen – beispielsweise die Buchstaben verrückt und das Objekt in der Breite gestaucht. CorelDRAW „merkt“ sich solche Veränderungen. Sie können sie mit der Funktion [ANORDNEN/ÄNDERUNGEN ZURÜCKNEHMEN](#) wieder zurücknehmen.
- 3 Aktivieren Sie den Text, indem Sie mit dem Text-Hilfsmittel in das Textobjekt klicken. Markieren Sie den bestehenden Text und tippen Sie den neuen Text ein.
- 4 Stellen Sie anschließend einen neuen Schrifttyp ein. Den von uns verwendeten Schrifttyp sehen Sie in der Eigenschaftsleiste des nächsten Bilds. Hier haben wir außerdem den Text mit der **F3**-Taste wieder in der Seitenmitte zentriert.

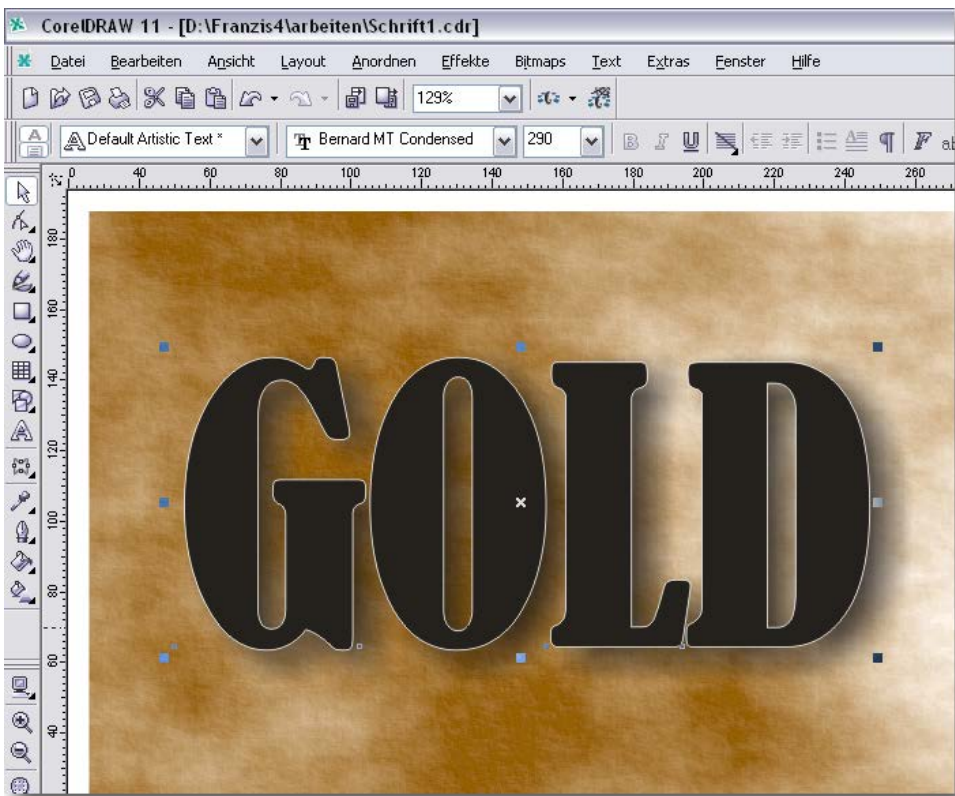


Abb. 7.21 Der veränderte Schriftzug

7.3.1 Eine metallische Füllung

Die einfachste Methode, um goldfarbene Füllungen zu erhalten, ist der Einsatz der mitgelieferten Voreinstellungen für Verlaufs-füllungen. Neben der Voreinstellung **VERGOLDET** gibt es neun weitere Verläufe die in der Bezeichnung auch Gold enthalten – zum Beispiel die Voreinstellung **ZYLINDER - GOLD 01**. Werden diese Voreinstellungen bei einem Rechteck angewendet, entsteht ein räumlicher Eindruck.

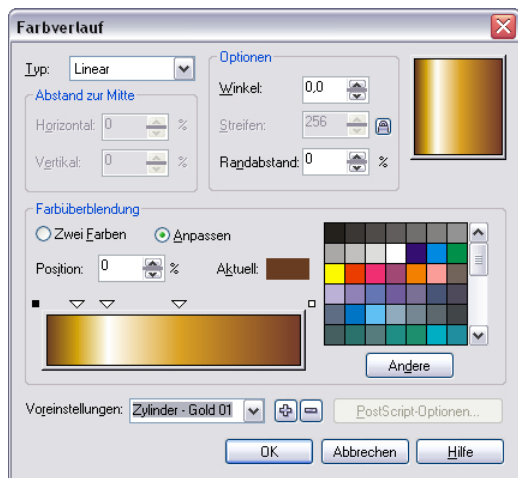


Abb. 7.22 Goldfarbene Voreinstellungen

Probieren Sie die verschiedenen Einstellungen einmal aus. Sie basieren alle auf der Verwendung unterschiedlicher gelb-brauner Farbtöne im Wechsel mit Weiß. Auch hier gilt wieder: Weiß simuliert Glanzlichter. Das Ergebnis der zuvor gezeigten Einstellung sehen Sie in der nächsten Abbildung. Dies ist eine der einfachsten Varianten. Wir wollen aber eine aufwändigere Variante erstellen.



Abb. 7.23 Eine der mitgelieferten Voreinstellungen

Sie können mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung leicht eigene Verläufe erstellen. Wenn Sie mehrere „Glanzlichter“ einsetzen, wirkt die Oberfläche noch glänzender. Probieren Sie einmal verschiedene Farbtöne und Abstände aus. Wird der Verlauf schräg gestellt, wird die metallische Wirkung verstärkt. Ein Beispiel zeigt das folgende Bild:



Abb. 7.24 Ein aufwändigerer Verlauf

Verschiedene „Materialien“

Mit den dunklen Farben simulieren Sie die Art der fiktiven Oberfläche. Verwenden Sie gräulich-blaue Farbtöne, wirkt der Schriftzug wie aus Stahl. Grünliche Töne sind hier eine Alternative. Werden kalte Brauntöne verwendet, wirkt das Ergebnis als wäre es aus Kupfer.

7.3.2 Eine Objektkante erzeugen

Ausgehend vom letzten Ergebnis soll nun weitergearbeitet werden. Der nächste Schritt besteht darin, eine plastisch wirkende Objektkante zu erstellen. Hier haben Sie ebenfalls verschiedene Optionen, um zum Ziel zu kommen. Wir wollen dazu einen Umriss einsetzen. Markieren Sie zunächst das Objekt und weisen Sie eine Kontur mit einer Stärke von 8 Punkt zu. Damit entsteht eine kräftige Umrisslinie, die aber den Charakter der Schrift erhält. Wird eine zu kräftige Kontur ausgewählt, entsteht ein unrealistisches Ergebnis.

Wenn die gewünschte Umrissstärke nicht im Listenfeld enthalten ist, können Sie eine andere Maßeinheit einstellen. Im Breite-Listenfeld finden Sie diverse Maßeinheiten – bis hin zur Maßeinheit Kilometer. Sie werden aber wohl eher selten eine Umrisslinie in einer Stärke von einem Kilometer benötigen, oder? Sollten Sie diese Einstellung einmal ausprobieren, erfahren Sie nach einer sehr langen Pause, dass diese Aktion nicht ausgeführt werden kann.

Wir verwenden für unser Beispiel eine Umrisslinie mit einer Stärke von 2,5 Millimeter. Anschließend haben wir die Buchstaben mit dem Form-Hilfsmittel etwas auseinander gerückt, sodass folgendes Stadium entsteht.



Abb. 7.25 Die zugewiesene Kontur

Dieser Arbeitsschritt ist der einfachste Weg. In vielen Fällen führt er auch zum gewünschten Ergebnis – leider aber nicht im vorliegenden Fall. Wenn Sie nämlich nach dem Entfernen des Schattens die Kontur mit der Funktion **ANORDNEN/UMRISS IN OBJEKT UMWANDELN** aufrufen, entsteht das folgende fehlerhafte Konturobjekt. Das mag vielleicht daran liegen, dass die verwendete Schrift nicht geeignet ist.

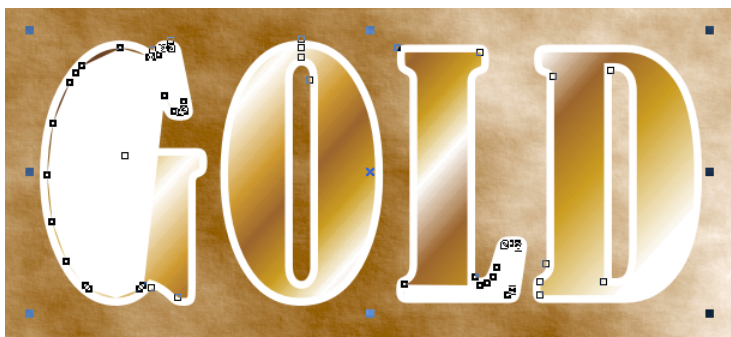


Abb. 7.26 Ein fehlerhaftes Objekt

Den Kontureffekt einsetzen

Eine Möglichkeit, dies zu umgehen, haben Sie schon kennen gelernt. Anstatt eine Umrisslinie zu erstellen, können Sie nämlich auch den Kontureffekt einsetzen. Entfernen Sie dazu die Umrisslinie wieder und aktivieren Sie den Kontureffekt.

Wichtig ist dabei, dass Sie einen Konturschritt-Wert von 1 einstellen, damit nur ein einziges neues Objekt hinzugefügt wird. Als Konturabstand haben wir wieder den Wert 2,5 Millimeter verwendet. So entsteht das folgende Ergebnis.

Um die Kontur eigenständig weiterbearbeiten zu können, rufen Sie nach dem Erstellen die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION KONTURGRUPPE AUFHEBEN** auf. Die Einstellungen der Konturgruppe können Sie danach allerdings nicht mehr anpassen.



Abb. 7.27 Erstellen eines Konturobjekts

Eine hübsche Variante erreichen Sie mit einem einzelnen weiteren Arbeitsschritt. Markieren Sie das Konturobjekt und verwenden Sie die Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON**, um die Füllungseigenschaften des Textobjekts zu übernehmen. Wenn Sie dann im Farbfüllung-Dialogfeld den Wert für den Winkel einfach „umkehren“, entsteht das folgende Ergebnis. Statt des Winkel-Werts $-42,1^\circ$ wurde jetzt $+42,1^\circ$ eingestellt.



Abb. 7.28 Ein mögliches Ergebnis

Wir wollen jetzt einen weiteren Effekt anwenden, den Sie in einem Workshop schon kennen gelernt haben. Der „Kanteneffekt“ kann nämlich verstärkt werden, wenn sich der Verlauf nicht über das gesamte Objekt erstreckt, sondern über jeden einzelnen Buchstaben.

Dazu muss die Kombination mit der Tastenkombination **Strg+K** aufgehoben werden. Da dann wieder mehrere Objekte für jeden Buchstaben erstellt werden, müssen Sie die einzelnen Objekte der Buchstaben mit der Tastenkombination **Strg+L** erneut kombinieren. So entsteht das folgende Ergebnis:



Abb. 7.29 Ein weiteres Ergebnis

Einen Arbeitsschritt wollen wir noch hinzufügen. An einigen Stellen treffen nämlich helle Bereiche der beiden Objekte aufeinander. Um diese voneinander zu trennen, können Sie beide Objekte mit einer dünnen, bräunlichen Umrisslinie versehen. Dabei wollen wir es belassen, auch wenn es viele Möglichkeiten gibt, das Ergebnis noch weiter zu verfeinern. So könnten Sie das Konturobjekt beispielsweise ebenfalls mit einem weichen Schatten versehen.



Abb. 7.30 Das Endergebnis

Wenn Sie Gefallen daran gefunden haben, können Sie diese Arbeitsschritte ja auch einmal mit anderen Farbverläufen ausprobieren.

7.3.3 Zuweisen einer Hülle

Der fertige Schriftzug soll jetzt mithilfe einer Hülle verzerrt werden. Damit dies einfach zu erledigen ist, müssen aber einige vorbereitende Arbeitsschritte vorgenommen werden. Da unser Schriftzug ja auf der ersten Variante basierte, bei der ein weicher Schatten angewandt wurde, muss dieser entfernt und neu zugewiesen werden.

Markieren Sie dazu das Textobjekt, dem der Schatten zugewiesen wurde und verwenden Sie die letzte Schaltfläche zum Entfernen des Effekts. Gruppieren Sie danach das Konturgruppen- und das Textobjekt und fassen Sie diese Objekte zu einer neuen Gruppe zusammen. Dieser neuen Gruppe können Sie danach wieder einen Schatten zuweisen.

Falls Sie einfach die bestehende Gruppe mit der Konturgruppe zu einer neuen Gruppe zusammenfassen, kann der Hüllen-Effekt nicht angewendet werden. Daher sind diese Arbeitsschritte notwendig.

Sie sollten nach diesen Arbeitsschritten die folgende Anordnung im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** vorfinden:

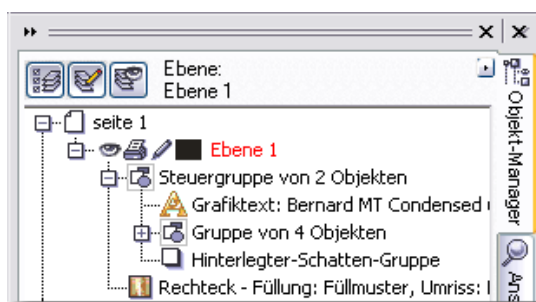


Abb. 7.31 Die neue Zusammenstellung der Gruppierungen

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels Interaktive Hülle finden Sie verschiedene Optionen in der Eigenschaftsleiste vor. Die Schaltflächen am Anfang der zweiten Zeile der folgenden Abbildung legen fest, auf welche Art das Hüllenobjekt verformt werden kann.

Mit den ersten drei Schaltflächen begrenzen Sie die Verzerrungsmöglichkeiten auf bestimmte Formen. Am flexibelsten ist die vierte Option, bei der Sie die Verzerrung völlig frei durchführen können.



Abb. 7.32 Die Hüllen-Optionen

Sie können Objekten mehrere Hüllen nacheinander zuweisen und sie so verschachteln.

Die Verformung der Hülle erfolgt so, wie Sie es bereits von der Bearbeitung freier Kurvenformen kennen. Sie sehen Knotenpunkte, die frei verschoben werden können. Die Griffpunkte bestimmen die Kurvenform. Während des Verziehsens eines Knotenpunkts sehen Sie eine Vorschaulinie der Hülle – der Inhalt der Hülle wird in der Vorschau nicht angezeigt. Erst wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird der Inhalt der Hülle neu berechnet. Eine Variante zeigt das nächste Bild.



Abb. 7.33 Verzerren der Hülle

Es werden nur die Formen verändert – die Füllungen dagegen nicht. So verändert sich die Darstellung des Verlaufs etwas. Der Verlauf kann nicht „verbogen“ werden. Die Verlaufslinien bleiben gerade.

Auch bei dieser Funktion sind Sie wieder zum Experimentieren eingeladen – Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!



Abb. 7.34 Eine Variante

Wenn Sie die vier mittleren Knotenpunkte alle verziehen, könnten Sie das folgende interessante Ergebnis erhalten.



Abb. 7.35 Ein weiteres Ergebnis

Eine Perspektive hinzufügen

Eine Funktion, die nur über das **EFFEKTE**-Menü erreichbar ist, ist der Hülle sehr ähnlich. Mit der Funktion **EFFEKTE/PERSPEKTIVE HINZUFÜGEN** können die vier Eckpunkte des eingeblendeten Gitternetzes verzogen werden, sodass sich eine perspektivische Darstellung ergibt. Eine mögliche Variante sehen Sie in der nächsten Abbildung.



Abb. 7.36 Der Effekt Perspektive hinzufügen

7.4 Dreidimensionale Schriften entwerfen

Beim nächsten Beispiel soll ein dreidimensional wirkender Schriftzug entworfen werden. Auch für diese Aufgabenstellung bietet CorelDRAW im Flyout-Menü der interaktiven Effekte eine Funktion an: die Extrusion.

Auch bei diesem Beispiel soll das Hintergrundrechteck mit einem Füllmuster versehen werden. In diesem Fall verwenden wir eins der mitgelieferten Beispiele aus der [FÜLLMUSTERBIBLIOTHEK](#). Sie sehen unsere Wahl im nächsten Bild.

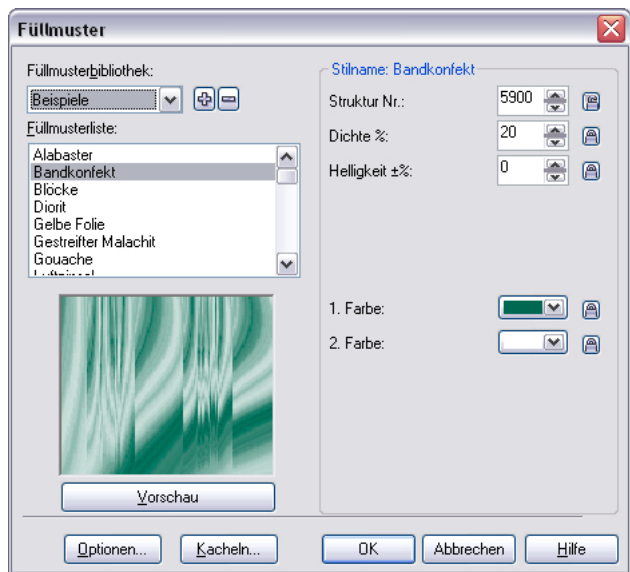


Abb. 7.37 Auswahl eines Füllmusters

Da das Muster recht dunkel ist, wird das Rechteck kopiert. Der Kopie weisen wir eine [TRANSPARENT](#)-Linse mit der Rate **50 %** und der Farbe [Weiß](#) zu. So entsteht folgendes Ergebnis:

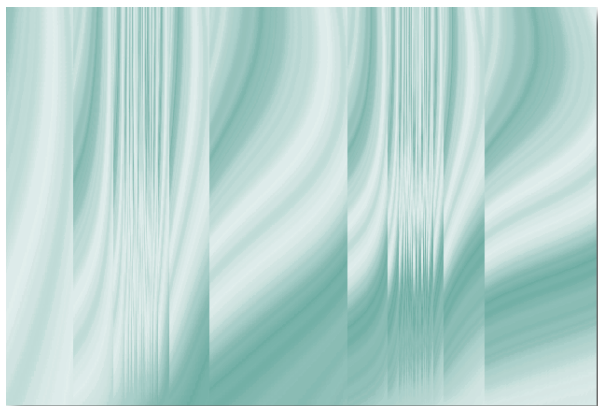


Abb. 7.38 Die Wirkung der Transparent-Linse

Erstellen Sie ein Textobjekt und platzieren Sie es in der Mitte des Dokuments. Die von uns verwendeten Schrifteinstellungen sehen Sie im folgenden Bild. Dabei haben wir mit dem Form-Hilfsmittel die Buchstaben etwas auseinander gezogen. Als Umrissstärke haben wir 1,2 Millimeter eingestellt.

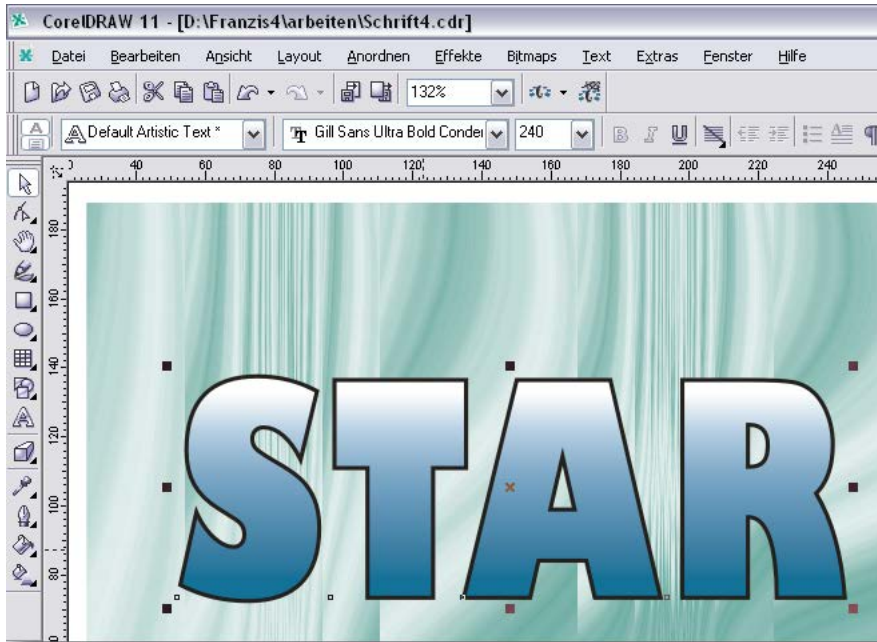


Abb. 7.39 Der Schriftzug

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels **INTERAKTIVE EXTRUSION** können Sie wieder verschiedene Voreinstellungen aus dem ersten Listenfeld auswählen. Es lohnt sich, die Optionen einmal auszuprobieren – einige sehen sehr interessant aus.

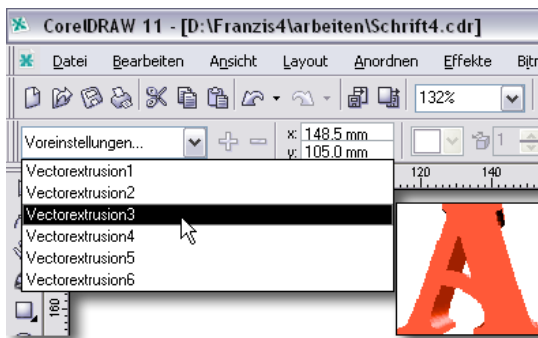


Abb. 7.40 Einige Vorlagen des Extrusions-Effekts

Nach dem Bestätigen erhalten Sie ein dreidimensional wirkendes Ergebnis. Außerdem sehen Sie einige Vorschaulinien.

Der Quader zeigt die perspektivische Verzerrung an. Das Kreuzsymbol markiert den Fluchtpunkt, der für die perspektivische Darstellung notwendig ist. Den schmalen Balken auf der Markierungslinie können Sie verwenden, um die Tiefe des Extrusionsobjekts festzulegen.

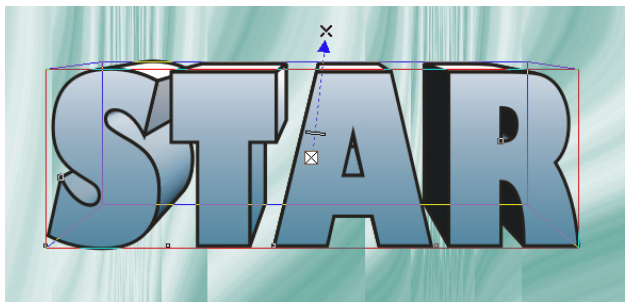


Abb. 7.41 Die Vorschaulinien zeigen die Perspektive an

Die perspektivische Wirkung entsteht dadurch, dass alle in die Tiefe verlaufenden Linien in einem Fluchtpunkt zusammenlaufen.

Vielleicht ist es Ihnen aufgefallen: der Verlauf wurde verändert. Dies können Sie korrigieren, indem Sie das Textobjekt markieren – aber nicht die Extrusionsgruppe – und den Randabstand im **VERLAUFSFÜLLUNG**-Dialogfeld erhöhen. Verwenden Sie beispielsweise den Wert 25.

Wenn Sie den Fluchtpunkt mit gedrückter linker Maustaste verziehen, können Sie die Perspektive verändern. So haben wir ihn nachfolgend oben rechts in die Ecke verschoben. Das Ergebnis sieht ganz anders aus als das vorherige Beispiel.



Abb. 7.42 Die veränderte Perspektive

Auch für den Extrusions-Effekt werden in der Eigenschaftsleiste die unterschiedlichsten Optionen angeboten. Hier sind einerseits Fluchtpunkt und Extrusionstiefe numerisch exakt einzustellen. Andererseits kann das Aussehen der Extrusion verändert werden.

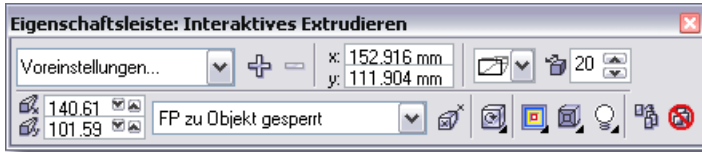


Abb. 7.43 Die Optionen in der Eigenschaftsleiste

7.4.1 Der Aufbau der Extrusionen

Extrusionen erzeugen keine „echten“ dreidimensionalen Objekte. Es handelt sich hierbei eher um einen Automatismus, bei dem diverse Objekte erstellt werden. Dies wird ersichtlich, wenn Sie die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION EXTRUSIONSGRUPPE AUFHEBEN** verwenden.

Im **OBJEKT-MANAGER** finden Sie dann neben dem Ausgangsobjekt eine Gruppe mit 252 Objekten. Wenn Sie die Gruppe aufklappen, sehen Sie, dass dort lauter unterschiedlich gefüllte Kurvenobjekte enthalten sind.

Wenn die einzelnen Objekte verschoben werden, erkennen Sie den Aufbau. Bei geraden Flächen werden einzelne Objekte entsprechend gefüllt. Rundungen bestehen dagegen aus lauter sehr dünnen Streifen, die leicht verändert gefüllt sind. Sie sehen die Streifen im folgenden Bild beim ersten Buchstaben.

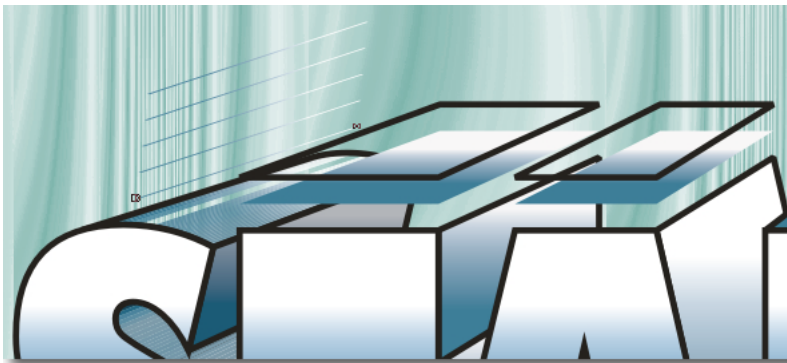


Abb. 7.44 Eine „auseinander genommene“ Extrusionsgruppe

Leider hat CorelDRAW so seine „Macken“. Bei Extrusionen treten oft Fehler auf, die durch die Streifenobjekte entstehen. Je nach ausgewähltem Schrifttyp fallen diese Fehler mehr oder weniger stark ins Gewicht.

7.4.2 Die verschiedenen Optionen

Nun wollen wir Ihnen einige der Extrusionsoptionen vorstellen. Das Aussehen der Extrusion kann nämlich auf vielfältige Art und Weise angepasst werden. Dazu müssen Sie die Extrusionsgruppe markiert haben.

Zuvor wollen wir aber ein weiteres Objekt konstruieren. Rufen Sie im **FORMEN**-Flyout-Menü die Option **STERNENFORMEN** auf. In der Eigenschaftsleiste können Sie dann im folgenden Menü eine Sternform auswählen.

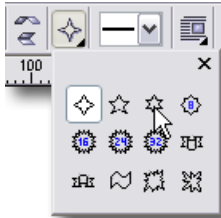


Abb. 7.45 Auswählen einer Sternform

Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste die Form auf und kopieren Sie die Objekteigenschaften des Schriftzugs. Positionieren Sie die Extrusionsgruppe und die Form wie nachfolgend abgebildet.



Abb. 7.46 Erstellen einer neuen Form

Rufen Sie das Extrusions-Hilfsmittel auf. In der Eigenschaftsleiste ist dann nur eine Schaltfläche ganz am Ende verfügbar. Damit können Sie eine Extrusion kopieren. Klicken Sie nach dem Aufruf auf die bereits bestehende Extrusionsgruppe, um deren Eigenschaften zu übernehmen.

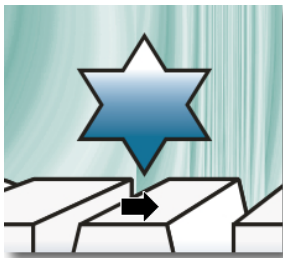


Abb. 7.47 Übernehmen einer Extrusion

Nach dem Übernehmen der Eigenschaften sehen Sie, dass ein falscher perspektivischer Eindruck entsteht. Das liegt daran, dass zwei unterschiedliche Fluchtpunkte verwendet werden. Das ist in der Realität nicht möglich.



Abb. 7.48 Ein falscher perspektivischer Eindruck

Dieses Manko können Sie korrigieren, indem Sie aus dem hinteren Listenfeld die Option **GE-
MEINSAMER FLUCHTPUNKT** aufrufen. Klicken Sie dann mit dem Mauszeiger auf die bereits bestehen-
de Extrusion. Anschließend stimmt der perspektivische Eindruck. Die Tiefenlinien verlaufen nun
zum Fluchtpunkt des Textobjekts.



Abb. 7.49 Der korrigierte Fluchtpunkt

Formobjekte haben übrigens oft auch eine spezifische Objekteigenschaft, die nachträglich ver-
ändert werden kann. Je nach erstelltem Objekt unterscheiden sich die Möglichkeiten. Bei unse-
rem Sternobjekt können Sie beispielsweise die Sternform variieren. Klicken Sie dazu das Ob-
jekt mit dem Form-Hilfsmittel an.

Sie sehen dann eine rote Raute. Ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste nach innen, um eine spitzere Sternenform zu erhalten.



Abb. 7.50 Ändern der Sternenform

Die spezifischen Objekteigenschaften bleiben auch nach dem Zuweisen der Extrusion erhalten. So könnten Sie beispielsweise nachträglich noch den Text editieren. Wichtig ist dabei nur, dass Sie das Objekt auswählen und nicht die Extrusionsgruppe.

Es ist übrigens interessant, dass sich CorelDRAW die Verknüpfung der Fluchtpunkte „merkt“. Wenn Sie später den Fluchtpunkt verschieben, werden beide Objekte angepasst – das spart Arbeitszeit.



Abb. 7.51 Verschieben des Fluchtpunkts

Mit der zweiten Schaltfläche nach dem Listefeld können Sie die Extrusion frei drehen. Dazu wird in einem gesonderten Menü ein Symbol bereitgestellt. Klicken Sie und verziehen Sie das Symbol in die gewünschte neue Ansicht. Aber Vorsicht – das Verschieben erfordert ein wenig Geschick.

Mit der Schaltfläche unten rechts können Sie eine numerisch genaue Angabe aktivieren. Die Eingabe erfolgt dann in den x-, y- und z-Koordinaten.

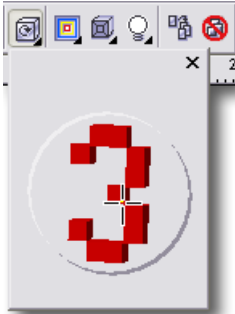


Abb. 7.52 Ändern der Perspektive

Im nächsten Menü wird die Art der Farbgebung eingestellt. Die Option **GEWEBEFÜLLUNGEN** erzeugt einen durchgängigen Übergang über die einzelnen Objekte der Extrusion hinweg. Das ergibt in den meisten Fällen ein realistischeres Ergebnis, als wenn diese Option deaktiviert ist. Probieren Sie die Wirkung einfach einmal aus!

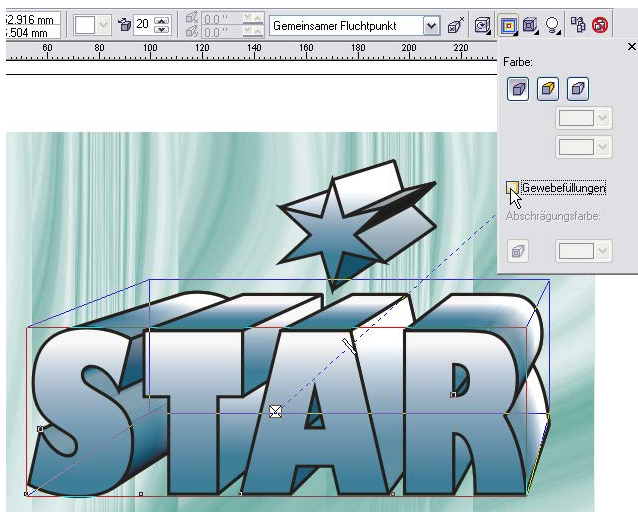


Abb. 7.53 Deaktivieren der Gewebefüllung

Mit den folgenden Schaltflächen im Menü können Sie Farben festlegen, mit denen die Extrusion gefüllt werden soll.

Im nächsten Menü finden Sie Optionen, um die Vorderkante mit einer Abschrägung zu versehen, was oft sehr interessant aussieht. Leider wirken sich hier bei den Rundungen die Fehler sehr negativ aus. Es kommt also auf das Objekt an, ob sich der Einsatz dieser Funktionen lohnt oder nicht.

Hier haben wir die **GEWEBEFÜLLUNGEN**-Option deaktiviert und anschließend den Randabstand der Füllung wieder reduziert. Wir haben jetzt den Wert **15** eingestellt. Da die Abschrägung zusammen mit einer Kontur nicht wirkt, haben wir die Kontur entfernt.

Aktivieren Sie die Option **ABSCHRÄGUNG VERWENDEN**. Die Stärke der Abschrägung können Sie numerisch präzise in den Eingabefeldern einstellen. Alternativ dazu ist das Verziehen der Markierungspunkte im Vorschaubild möglich.

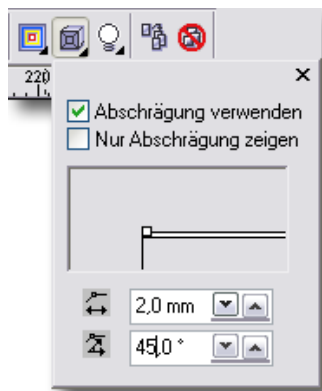


Abb. 7.54 Einstellungen einer Abschrägung

Um beide Objekte mit derselben Einstellung zu versehen, könnten Sie nun die Extrusionsgruppe des Sterns markieren und die Einstellungen des Textobjekts übernehmen. Diese Option haben Sie ja bereits kennen gelernt.



Abb. 7.55 Anwenden einer Abschrägung

Die Fehler in der Füllung der Extrusionsgruppe könnten Sie beheben, wenn Sie alle Objekte einzeln korrigieren – aber im Ernst: Probieren Sie aus, ob die Funktion beim verwendeten Schriftzug geeignet ist. Wenn nicht, ist eine Korrektur wirklich nicht möglich.

Wenn Sie die Option **NUR ABSCHRÄGUNG ZEIGEN** aktivieren, wird die Extrusionsgruppe ausgeblendet – übrig bleibt nur die Abschrägungsgruppe.



Abb. 7.56 Es wird nur die Abschrägungsgruppe angezeigt

Die Optionen der nächsten Schaltfläche benötigen wir für unser Beispiel nicht. Hier könnten Sie insgesamt bis zu drei fiktive Lichter platzieren. Nach dem Aktivieren einer Schaltfläche kann das Lampensymbol im Vorschaubild mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Die Lampen lassen sich an den Schnittpunkten des Gitternetzes platzieren. Mit dem Schieberegler darunter kann die Intensität der Lichtquelle verändert werden.

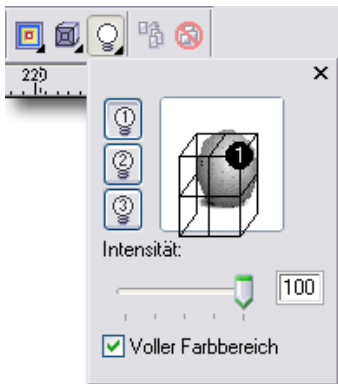


Abb. 7.57 Zusätzliche Lichter platzieren

Da bei weiteren Lichtern das Ergebnis sehr schnell „überstrahlt“ wirkt, sollten Sie die Intensität entsprechend anpassen.

Wir wollen nun zum Abschluss das zuvor abgebildete Zwischenergebnis etwas verfeinern und unter anderem einen weichen Schatten einsetzen. Außerdem soll anschließend der Hintergrund etwas umgestaltet werden.

Zunächst verschieben wir die Elemente etwas nach unten und rücken das Sternobjekt näher an den Text. Fassen Sie die beiden Objekte mit der Tastenkombination **Strg**+**G** zu einer Gruppe zusammen. Rufen Sie das interaktive Hilfsmittel Hinterlegter Schatten aus dem Flyout-Menü der Effekte auf.

Setzen Sie das Hilfsmittel an der unteren Kante an und ziehen Sie den Schatten nach rechts oben auf. Schatten können nämlich nicht nur von der Mitte eines Objekts aus erstellt werden, sondern auch von jeder Kante. So können Sie perspektivisch wirkende Schatten erstellen.



Abb. 7.58 Aufziehen des Schattens von der unteren Kante

Stellen Sie für den Schatten die folgenden Optionen in der Eigenschaftsleiste ein:

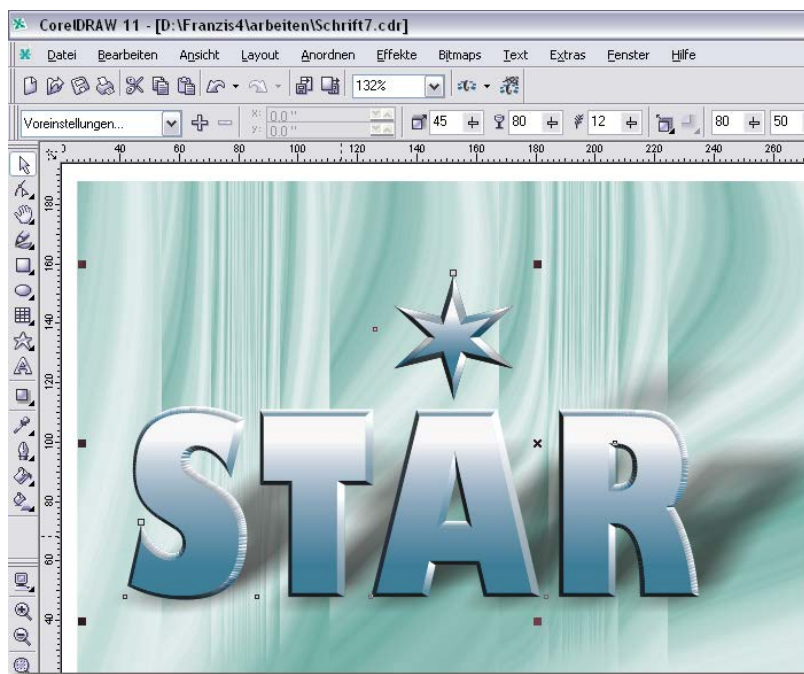


Abb. 7.59 Die verwendeten Einstellungen des Schattens

Zusätzliche Optionen

Bei Schatten, die an den Kanten angebracht werden, stehen am Ende der Eigenschaftsleiste zwei zusätzliche Eingabefelder zur Verfügung. Im ersten Eingabefeld können Sie festlegen, ob der Schatten zum Ende hin ausgeblendet werden soll. Dadurch entsteht ein natürlicherer Eindruck. Wie stark der Schatten gedehnt wird, legen Sie im nächsten Eingabefeld fest.

7.4.2 Eine besondere Linsenart

Zum Abschluss dieses Workshops soll der Hintergrund noch ein klein wenig interessanter gestaltet werden. Um den Hintergrund etwas aufzuhellen, hatten wir ja eine Linse darüber platziert und bei der **TRANSPARENT**-Option eine **RATE** von **50 %** eingestellt.

Mit dem Hilfsmittel Interaktive Transparenz können Sie sehr interessante Transparenzen erstellen. Die Transparenz kann sich nämlich nicht nur auf die gleichmäßige Farbe beziehen, wie wir sie bis jetzt genutzt haben. Alle Füllungsarten, die bekannt sind, können auch als Transparenz verwendet werden.

Sie erreichen die Optionen über das erste Listenfeld in der Eigenschaftsleiste. Stellen Sie hier einmal die Option **RADIAL** ein. Sie sehen danach Symbole, die Sie schon von der interaktiven Füllung her kennen.

Hier beziehen sich die Farbfelder aber auf die Stärke der Transparenz. Je dunkler die Farbfelder sind, umso transparenter ist die Linsenwirkung. Da unser Linsenobjekt weiß gefüllt wurde, scheint außen das Weiß durch – hier ist das Objekt nämlich nicht transparent, da der Markierungspunkt weiß gefüllt ist.

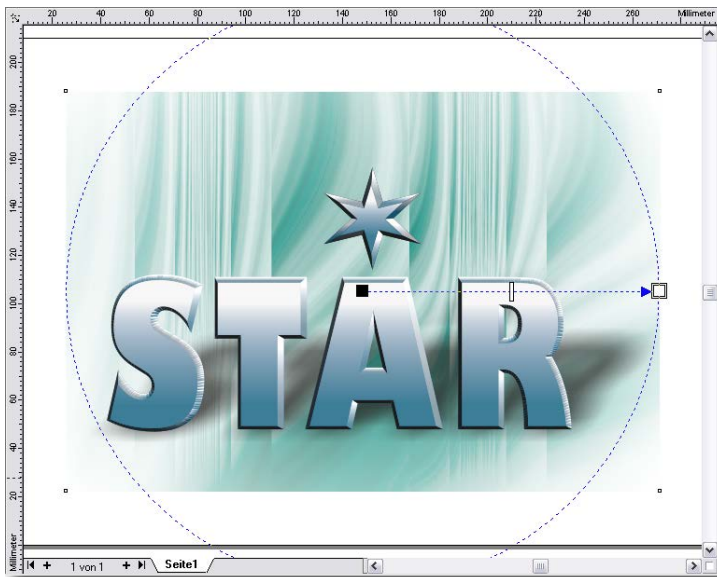


Abb. 7.60 Eine radiale Transparenz

Verfremdung der Transparenzwirkung

Spannend sind auch die Optionen, die Sie über das zweite Listenfeld erreichen. Hier können Sie nämlich das Ergebnis mit dem Untergrund auf unterschiedliche Art und Weise „mischen“. So können die Farbwerte beispielsweise addiert oder subtrahiert werden. Es lohnt sich durchaus, einmal mehrere Varianten auszuprobieren.

Nachfolgend haben wir die Option **BLAU** verwendet und außerdem den Mittelpunkt der radialen Transparenz auf dem Stern platziert.

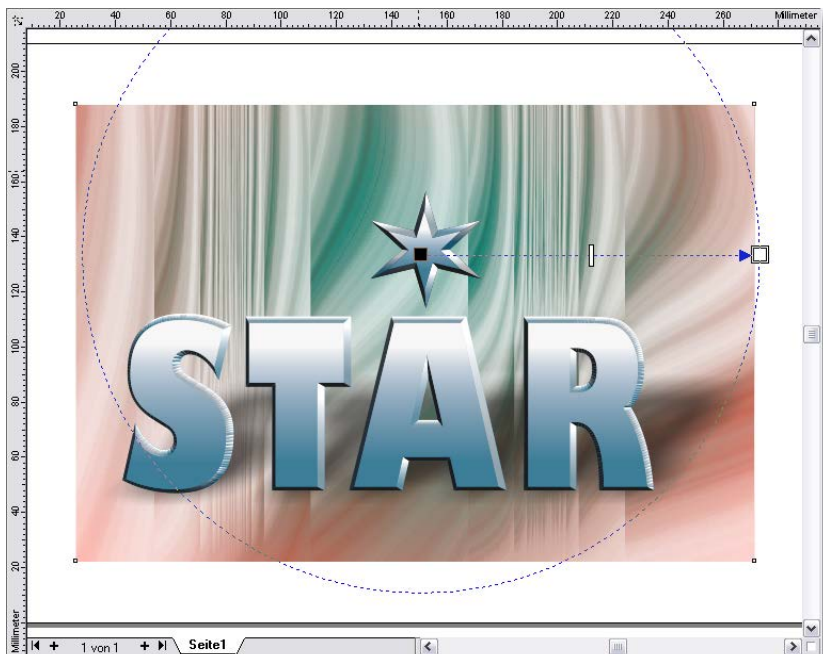


Abb. 7.61 Eine interessante Variante

Die Wirkung der Transparenzvorgänge

Die Wirkung der Transparenzvorgänge – so nennt CorelDRAW diese Option – beruht auf der Tatsache, dass Farben aus Wertangaben bestehen, wie beispielsweise den RGB-Werten. Da dies Zahlen sind, können mathematische Operationen durchgeführt werden. Durch die Operation entstehen wieder Zahlen, die beispielsweise als RGB-Werte verwendet werden können. So entsteht eine große Vielfalt an Möglichkeiten.

Für unser Endergebnis haben wir die Option **FARBTON** verwendet. Außerdem haben wir hier den Wert für den **RANDABSTAND** in der Eigenschaftsleiste auf **10** geändert. Damit bei den kräftigeren Farbtönen, die sich dabei ergeben, der hinterlegte Schatten gut zur Geltung kommt haben wir dessen Deckkraft auf **90** erhöht. So entsteht ein farbkraftiges, interessantes Ergebnis, das Sie im folgenden Bild sehen.



Abb. 7.62 Das Endergebnis

7.5 Schrifteffekte mit Überblendungen und Konturen

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels sollen weitere Effekte eingesetzt werden, um spannende Schrifteffekte zu erreichen. Den Kontureffekt wollen wir dieses Mal etwas intensiver einsetzen. Außerdem lernen Sie den Überblendungseffekt kennen, der ebenfalls als interaktives Hilfsmittel im Flyout-Menü der Effekte zur Verfügung steht. Stellen Sie folgende Werte für den neuen Hintergrund ein.

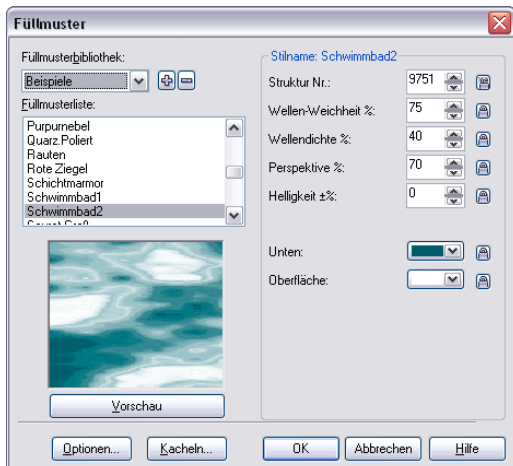


Abb. 7.63 Die neuen Einstellungen für den Hintergrund

Für die Schrift verwenden wir die Einstellungen, die bereits im ersten Workshop eingesetzt wurden. Den Umriss haben wir entfernt und als Füllung wurde zunächst schwarz zugewiesen.



Abb. 7.64 Die Ausgangssituation

Rufen Sie das Hilfsmittel Interaktive Kontur auf. Am leichtesten ist das Zuweisen einer Voreinstellung und das nachträgliche Anpassen der Werte. Verwenden Sie die Option **INNEN**. Sie sehen dann zunächst wenig, weil das Objekt schwarz gefüllt ist und den Konturen standardmäßig dieselbe Farbe zugewiesen wird.

Erst wenn Sie in der Eigenschaftsleiste über die **FÜLLFARBE**-Schaltfläche eine andere Farbe zuweisen, wird der Effekt sichtbar. Verwenden Sie beispielsweise Weiß. Dies führt zum folgenden Ergebnis. Standardmäßig werden 3 Konturschritte mit einem Abstand von 2,54 Millimetern vorgegeben.



Abb. 7.65 Die Standardwerte des Kontureffekts

Spannend wird es, wenn Sie die vorgegebenen Werte erhöhen – und zwar erheblich. Stellen Sie doch einmal 20 Schritte und einen Konturabstand von 0,25 Millimetern ein. Es entsteht der Eindruck, als wären beim Schriftzug die Ecken „abgerundet“. Die Wirkung ist leicht plastisch, wie das folgende Bild belegt.



Abb. 7.66 Ein plastischer Eindruck

Die Anzahl der Konturschritte und der Konturabstand müssen so aufeinander abgestimmt sein, dass die einzelnen Elemente nicht erkennbar sind. Ist der Konturabstand zu groß werden die Einzelelemente sichtbar, was den plastischen Eindruck aufhebt. Zusätzlich können Sie noch mit verschiedenen Farbtönen experimentieren.

Für den nächsten Versuch haben wir den Schriftzug mit einem Schwarzweißverlauf gefüllt und dabei einen Winkel von 90° sowie einen Randabstand von 15 % eingestellt. Das Ergebnis wirkt sehr interessant – es sieht fast ein wenig metallisch aus.



Abb. 7.67 Eine interessante Variante

Schwierige Auswahl

Wenn Sie mehrere Effekte zugewiesen haben, könnte die Auswahl eines einzelnen Effekts schwierig werden. Direktes Anklicken mit dem Auswahl-Hilfsmittel führt hier zum Ziel. Halten Sie zusätzlich die **Strg**-Taste gedrückt, wird der Effekt ausgewählt, den Sie anklicken. Klicken Sie also auf den hinterlegten Schatten, sind anschließend dessen Optionen in der Eigenschaftsleiste zu sehen.

7.5.1 Den Überblendungseffekt nutzen

Der Überblendungseffekt arbeitet nach einem sehr ähnlichen Prinzip. Auch hier werden zwei Elemente mit einer Vielzahl von Schritten ineinander umgewandelt. Wir wollen diese Option nutzen, um Ihnen eine – nicht ganz ernst gemeinte – Variante vorzustellen. Dazu haben wir zunächst andere Werte für den Hintergrund verwendet – die folgende Abbildung zeigt sie. Der dunkle Rotton hat die RGB-Farbwerte **R102 G0 B13**.

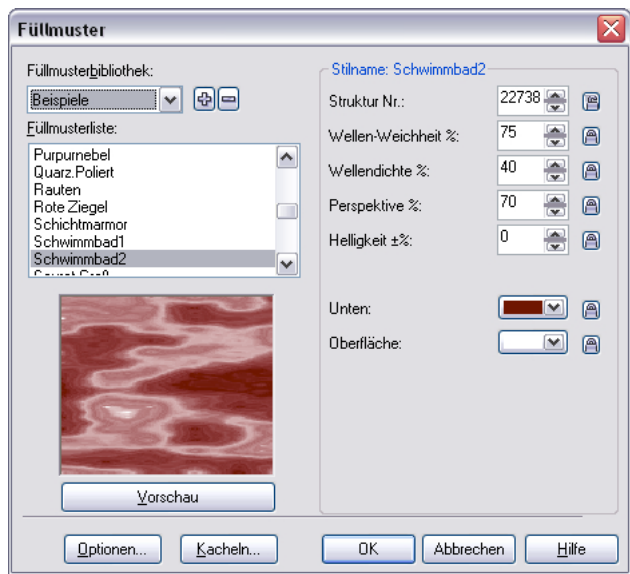


Abb. 7.68 Die neuen Einstellungen für den Hintergrund

Ein Textobjekt benötigen wir bei diesem Beispiel nicht – lediglich einen Buchstaben. So haben wir den Buchstaben in der Schrift **BERLIN SANS FB** formatiert und anschließend in ein Kurvenobjekt umgewandelt. Das Kurvenobjekt wurde stark vergrößert und in der Mitte der Seite platziert.

An den Oberkanten des Kurvenobjekts haben wir einige überflüssige Knotenpunkte gelöscht, die bei den folgenden Arbeitsschritten stören würden. Außerdem erstellen wir zwei Kreise, die mit einem Verlauf gefüllt wurden. So erhalten wir nach diesen Schritten die nachfolgend abgebildete Ausgangssituation.



Abb. 7.69 Die neue Ausgangssituation

Im nächsten Arbeitsschritt benötigen Sie das Hilfsmittel Interaktive Überblendung. Klicken Sie damit auf den ersten Kreis und ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste zum zweiten Kreis. Danach werden die beiden Objekte mit den voreingestellten Werten ineinander überblendet.

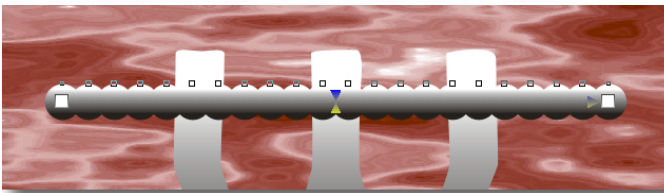


Abb. 7.70 Erstellen einer Überblendung

Das erste und das letzte Objekt werden Steuerelemente genannt. Dazwischen liegt die Überblendungsgruppe, deren einzelne Objekte nicht markiert oder bearbeitet werden können. Die Steuerelemente können nachträglich mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert und verändert werden.

So haben wir nachfolgend beim linken Objekt den Verlaufswinkel auf 110° und beim rechten Objekt auf 70° eingestellt. Der Randabstand wurde bei beiden Objekten auf 5 % eingestellt, so dass sich folgende neue Situation ergibt:

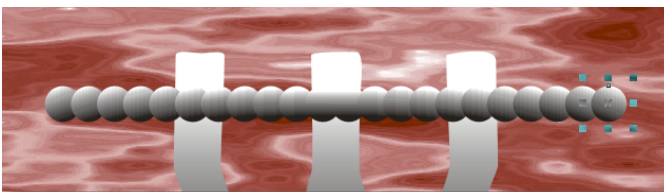


Abb. 7.71 Anpassen der Steuerelemente

Spannend wird es jetzt, wenn Sie die Steuergruppe mit dem Auswahl-Hilfsmittel auswählen. Sie finden dann jede Menge Optionen in der Eigenschaftsleiste, um die Einstellungen der Überblendung anzupassen. Rufen Sie die nachfolgend abgebildete Funktion auf.

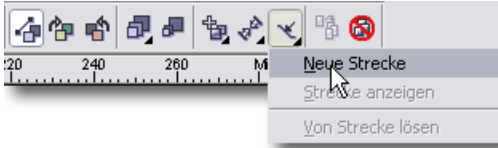


Abb. 7.72 Ändern der Strecke

Damit kann eine neue Strecke ausgewählt werden, an der die Überblendungsgruppe ausgerichtet werden soll. Dazu können Sie jede beliebige Kurvenform verwenden. Klicken Sie mit dem Mauszeigersymbol auf den Buchstaben, um folgende Situation zu erhalten. Zugegeben: Das ist nicht super spannend – aber warten Sie noch ein paar Arbeitsschritte ab ...

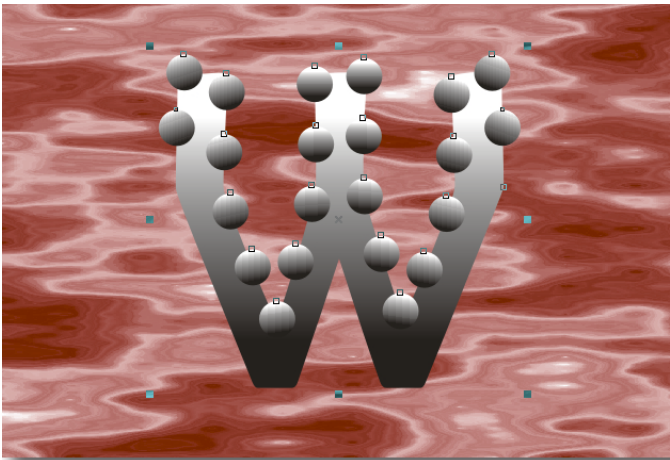


Abb. 7.73 Ausrichten der Überblendungsgruppe an einem Kurvenobjekt

Markieren Sie jetzt das Textobjekt und entfernen Sie die Füllung. Der Buchstabe soll nicht sichtbar sein – wir wollten nur den Rand als Pfad für die Überblendung nutzen. Erhöhen Sie nach dem Markieren der Überblendungsgruppe die Anzahl der Schritte auf einen extrem hohen Wert – beispielsweise **900**.

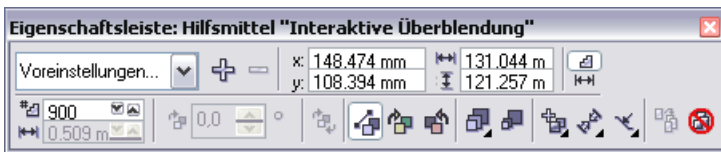


Abb. 7.74 Erhöhen der Schrittzahl

Danach sieht das Ergebnis schon weit interessanter aus – es scheint ein Rohr zu sein ...

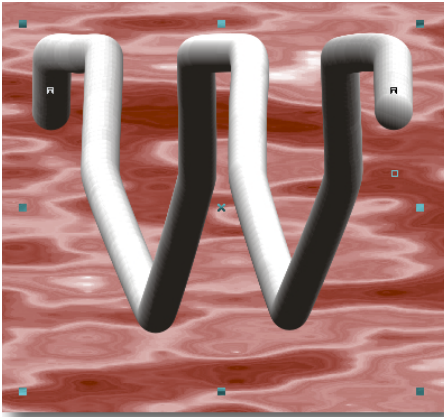


Abb. 7.75 Ein Rohr?

Die Steuerelemente können Sie jetzt noch verschieben. Da die Auswahl etwas schwer fällt, sollten Sie den **OBJEKT-MANAGER** zur Auswahl benutzen. Nach dem Markieren kann das linke Steuerelement entlang der nicht mehr sichtbaren Kontur des Kurvenobjekts verschoben werden. So könnten Sie das folgende Ergebnis erhalten.

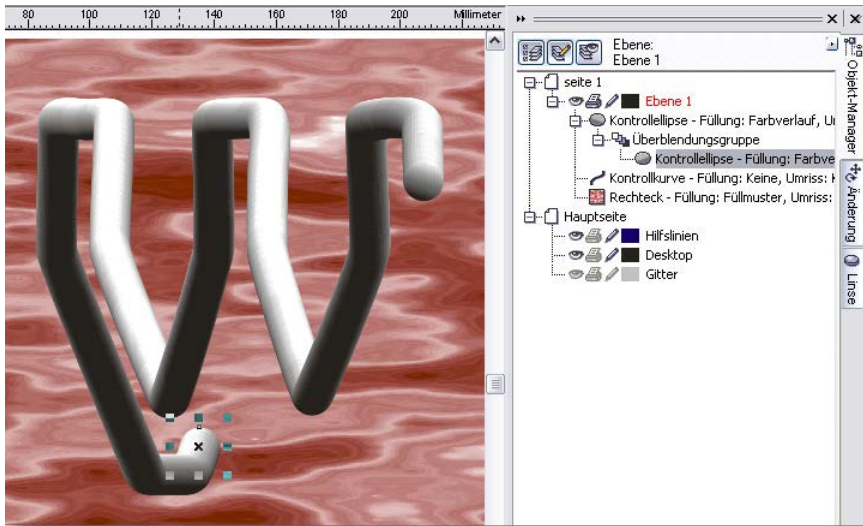


Abb. 7.76 Verschieben des Steuerelements

Wenn Sie das Objekt jetzt Stück für Stück weiter verschieben, können Sie zum nachfolgend abgebildeten Endergebnis kommen. Damit die einzelnen Elemente der Überblendungsgruppe nicht zu sehen sind, haben wir die Schrittzahl auf den Maximalwert **999** erhöht.

Am Ende müssen Sie aufpassen, dass Sie dem anderen Steuerelement nicht „zu nahe“ kommen, da ansonsten eine falsche Darstellung entsteht.

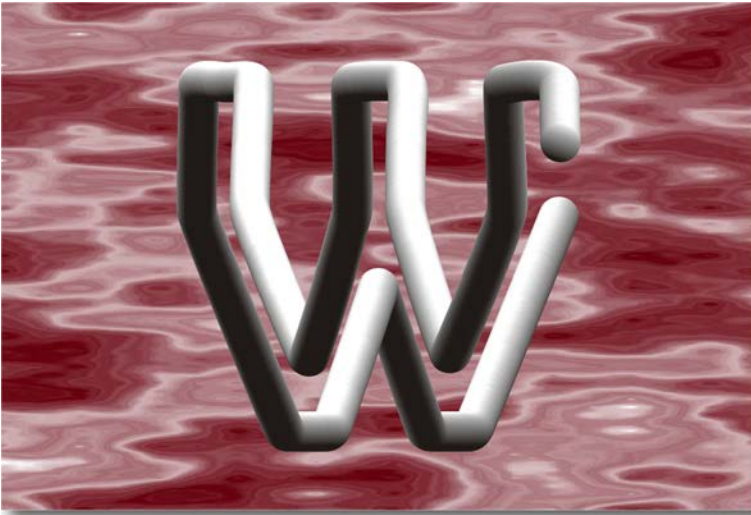


Abb. 7.77 Das Endergebnis

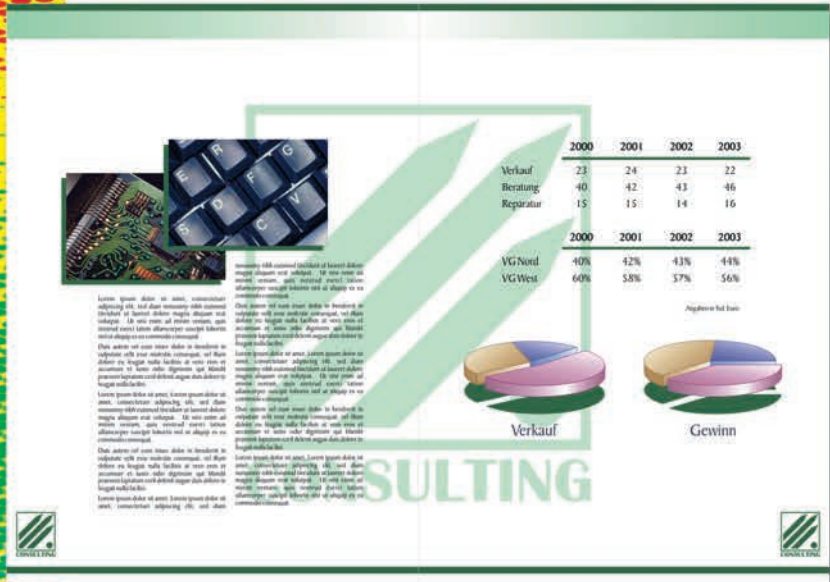
Mit diesem Ergebnis könnten Sie noch diverse, verschiedene Variationen erstellen. Probieren Sie andere Verlaufswinkel oder -farben bei den Steuerelementen aus – Ihrer Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

Aber etwas Vorsicht ist dabei geboten: Durch die große Anzahl an Objekten, die dabei berechnet werden müssen, kann die Bildschirmanzeige – je nach verwendeter Hardware – träge werden. Hier ist ein wenig Geduld erforderlich.

Und wozu soll das nutzen, fragen Sie sich vielleicht. Nun, ähm – na sagen wir einmal: Vielleicht benötigen Sie ja ein schickes Firmenlogo oder so ähnlich ...

Auf jeden Fall macht das Experimentieren mit dieser Funktion Spaß!

Kapitel 8



Werbung: Einen Prospekt erstellen

In diesem Kapitel ...

8.1 Die Aufgabenstellung	275
8.1.1 Die Seite einrichten	275
8.2 Ein Logo konstruieren	276
8.2.1 Eine Abwandlung des Logos	283
8.3 Die Gestaltung der Innenseite	286
8.3.1 Weitere Fotos importieren	289
8.3.2 Mengentextobjekte erstellen	293
8.3.3 Mengentexte formatieren	296
8.3.4 Die Elemente der rechten Innenseite einfügen	300
8.4 Das Ergebnis ausdrucken	307

8.1 Die Aufgabenstellung

In letzten Workshop dieses Buchs wird ein Prospekt gestaltet. Wir wollen einen Jahresbericht einer Beratungsfirma entwerfen. Da Sie die Gestaltung von PowerClips, den Fotoimport und das Konstruieren von Objekten bereits intensiv kennen gelernt haben, werden wir diese Arbeitsschritte nur kurz beschreiben. Sie lernen hier den zweiten Texttyp kennen: den Mengentext. Am Ende werden wir Ihnen Druckoptionen vorstellen.

8.1.1 Die Seite einrichten

Wie immer beginnt die Arbeit mit dem Einrichten eines neuen Dokuments. Verwenden Sie die Tastenkombination **Strg+N**, um ein neues Dokument zu erstellen. Als Dokumentgröße stellen wir in diesem Fall DIN A3 im Querformat ein. Unser Prospekt soll aus vier Seiten im DIN-A4-Format bestehen. Dies entspricht einem DIN-A3-Blatt mit Vorder- und Rückseite, das in der Mitte gefaltet wird. Zum Falten wollen wir bei diesem Beispiel nicht die Funktion **LAYOUT/SEITE EINRICHTEN/LAYOUT** einsetzen, damit wir einen besseren Überblick über das Ergebnis erhalten.

Klicken Sie doppelt auf das Rechteck-Hilfsmittel um ein Rechteck in der Größe der Seite zu erstellen. Füllen Sie dieses Rechteck einfarbig mit dem Farbton **C74 M42 Y84 K5**. Außerdem wird ein schmales Rechteck konstruiert, das mit folgendem Farbverlauf gefüllt wird. Die helle Farbe hat die Farbwerte **C23 M4 Y28 K0**.

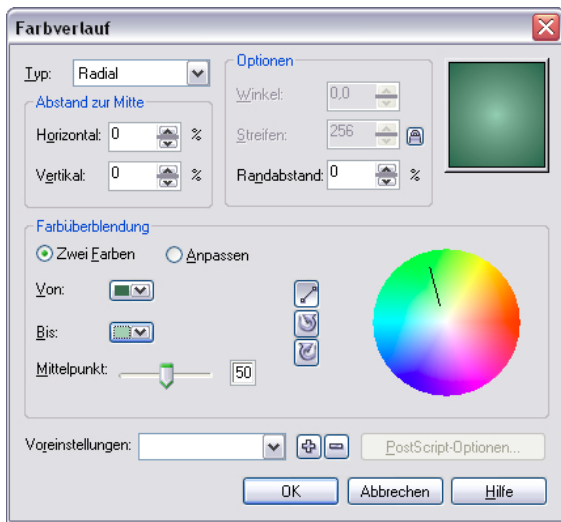


Abb. 8.1 Die Einstellungen eines Farbverlaufs

Das Rechteck hat die Breite der Seite und wird im unteren Bereich platziert. Eine ungefähre Positionierung reicht aus.



Abb. 8.2 Die ersten beiden fertigen Objekte

8.2 Ein Logo konstruieren

Fügen Sie jetzt eine weitere Seite in das Dokument ein. Verwenden Sie dazu die Funktion **LAYOUT/SEITE EINFÜGEN** und nehmen Sie die folgenden Einstellungen in dem Dialogfeld vor. Beachten Sie, dass Sie angeben können, ob die Seite nach oder vor der aktuellen Seite eingefügt werden soll. Unsere Seite soll nach der ersten Seite eingefügt werden. Die Seiten eines Dokuments können sehr unterschiedlich gestaltet werden. Theoretisch könnte die neu eingefügte Seite auch andere Maße oder eine andere Formatlage erhalten.



Abb. 8.3 Einfügen einer neuen Seite

Auf dieser neuen Seite soll jetzt das Firmenlogo gestaltet werden. Es besteht aus sehr einfachen Grundformen. Erstellen Sie zunächst ein Quadrat mit einer Größe von 19 Zentimetern. Weisen Sie eine Kontur mit einer Stärke von 16 Punkt zu.

Wandeln Sie danach die Kontur in ein Kurvenobjekt um. Verwenden Sie nach dem Markieren des Objekts die Funktion **ANORDNEN/UMRISS IN OBJEKT UMWANDELN**. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg**+**U** verwenden. Dabei entstehen zwei Objekte – eine Kontur und das ursprüngliche Quadrat. Das Quadrat können Sie löschen – wir benötigen nur das Konturobjekt. Füllen Sie das Objekt mit dem hellen Grünton des Verlaufs und platzieren Sie es in der Seitenmitte.

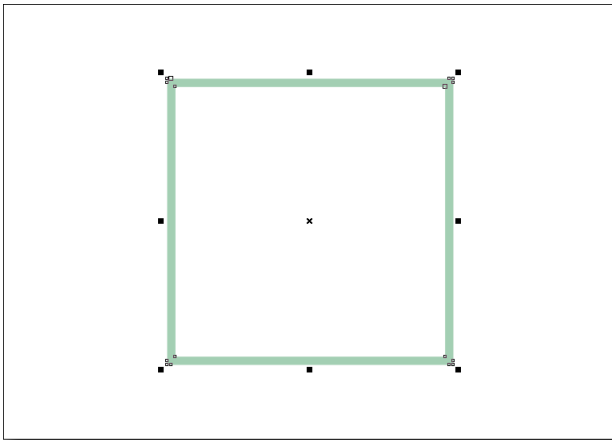


Abb. 8.4 Das erste Objekt des Logos

In diesem Rahmen sollen nun drei Pfeile untergebracht werden. Rufen Sie dazu das Pfeilform-Hilfsmittel aus dem Flyout-Menü der Formen auf. In der Eigenschaftsleiste können Sie dann im abgebildeten Menü die Pfeilform auswählen. Unsere Wahl sehen Sie ebenfalls in der nächsten Abbildung.



Abb. 8.5 Auswahl einer Pfeilform

Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste die Pfeilform auf. Mit dem Form-Hilfsmittel können Sie dann die Art der Pfeilspitze durch Verziehen des roten Markierungspunkts variieren. Wenn die endgültige Form feststeht, können Sie zwei weitere Duplikate erstellen. Dies erledigen Sie am schnellsten mit den bereits bekannten Drag & Drop-Aktionen. Anschließend könnten Sie folgendes Ergebnis erhalten. Die Objekte sind zunächst willkürlich platziert.

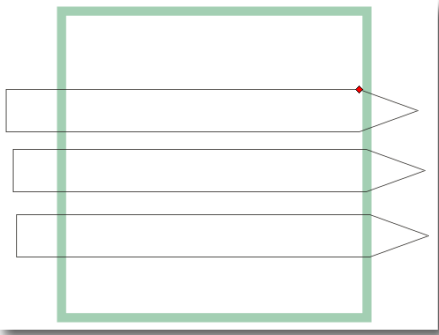


Abb. 8.6 Erstellen einer Pfeilform

Richten Sie die Objekte linksbündig aus und verteilen Sie diese mit der **ABSTAND**-Option im **VERTEILEN**-Dialogfeld. Füllen Sie die Objekte mit dem hellgrünen Farbton. Dies können Sie durch Kopieren der Eigenschaften des Quadrats erledigen. Markieren Sie die drei Elemente und drehen Sie diese um 45° . Guppieren Sie die Elemente und richten Sie sie zentriert zum Quadrat darunter aus.

Um etwas Abstand von der Kante oben rechts zu erhalten, soll die Gruppe nach links unten verschoben werden. Verwenden Sie dazu die Tasten  und . Sie erhalten dann die nachfolgend rechts abgebildete Situation.

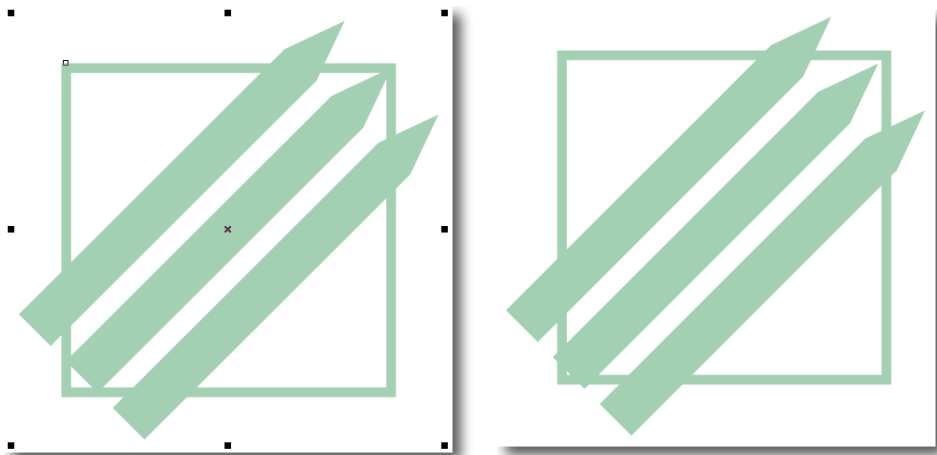


Abb. 8.7 Die neue Situation

Geschicktes Transformieren

Für die folgenden Arbeitsschritte sind verschiedene Hilfsgruppierungen und -objekte nötig. So sollen zunächst die beiden äußeren Pfeile ebenfalls an den Rand angepasst werden. Heben Sie dazu die Gruppierung auf und gruppieren Sie die beiden äußeren Pfeile. Sie können diese dann mit den Pfeiltasten nach links unten verschieben.



Abb. 8.8 Ausrichten der Objekte mit den Pfeiltasten

Jetzt sollen die links überstehenden Teile abgeschnitten werden. Dazu benötigen Sie zwei Hilfsrechtecke. Auf das exakte Maß kommt es dabei nicht an. Richten Sie sich nach der Darstellung im folgenden Bild. Wir haben das zweite Rechteck durch Duplizieren des ersten erstellt. Anschließend wurde das Duplikat um 90° gedreht. Richten Sie die Rechtecke unten und links zueinander aus. Gruppieren Sie dann die beiden Rechtecke.

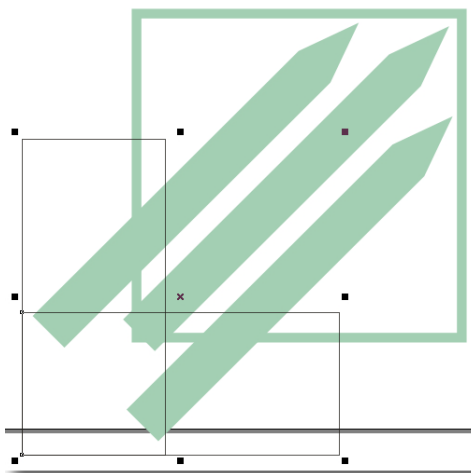


Abb. 8.9 Zwei Hilfsrechtecke

Um die Teile gleichmäßig links und unten abzuschneiden, ist ein geschicktes Ausrichten nötig. Richten Sie die Gruppe der Rechtecke unten linksbündig zum Quadrat des Logos aus. Dies sehen Sie im folgenden Bild links. Schieben Sie dann die Rechteckgruppe mit den Pfeiltasten so weit nach links unten, bis der gewünschte Abstand zum Rand erreicht ist – Sie sehen dies rechts abgebildet. Als Orientierung müssen Sie dabei die obere Kante des unteren Rechtecks und die rechte Kante des linken Rechtecks verwenden.

Die Rechtecke werden nämlich in den nächsten Arbeitsschritten dazu eingesetzt, Teile von den Pfeilen abzuschneiden.

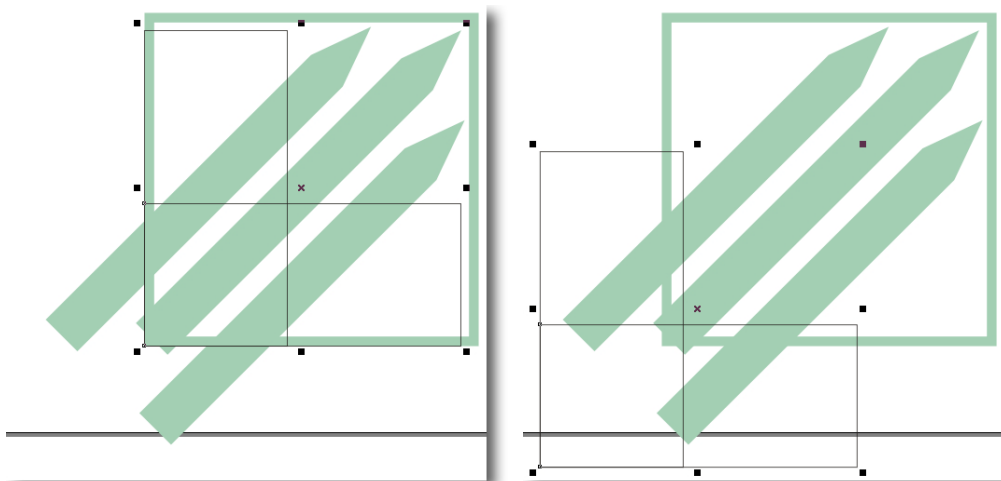


Abb. 8.10 Ausrichten der Hilfsrechtecke

Gruppieren Sie die drei Pfeile – zuletzt waren ja nur zwei davon hilfsweise gruppiert. Öffnen Sie das **FORMEN**-Andockfenster und wechseln Sie zur **ZUSCHNEIDEN**-Rubrik. Markieren Sie die Gruppe der Hilfsrechtecke und stellen Sie im **FORMEN**-Andockfenster die folgenden Optionen zum Zuschneiden der Pfeile ein. Da die Rechtecke anschließend gelöscht werden sollen, muss die Option **QUELLOBJEKT(E)** deaktiviert sein.

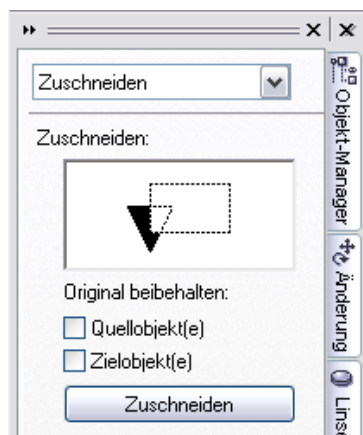


Abb. 8.11 Die Optionen des Zuschneidens

Da Sie auch Gruppen zum Zuschneiden verwenden können, ist nur ein einziger Arbeitsschritt zum Zuschneiden nötig – vorausgesetzt, Sie haben sinnvolle Gruppierungen erstellt, so wie wir es vorgeschlagen haben.

Rufen Sie die **ZUSCHNEIDEN**-Schaltfläche auf. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die Gruppe der Pfeile. Dann erhalten Sie das folgende Ergebnis.

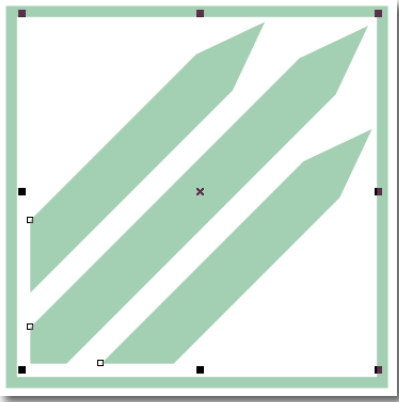


Abb. 8.12 Die zugeschnittene Pfeilgruppe

Weitere Elemente hinzufügen

Im unteren Bereich soll jetzt noch ein Kreis positioniert werden. Er wird unten bündig zur Gruppe der Pfeile ausgerichtet. Außerdem soll die Füllung der anderen Elemente des Logos übernommen werden.

Was dieses Logo bedeuten soll, fragen Sie sich vielleicht. Nun, nach rechts oben zeigende Pfeile wirken positiv – es geht sozusagen „bergauf“. Drei Pfeile sollen es sein, weil die fiktive Firma drei Geschäftsbereiche anbietet. Und der Kreis? Der soll einen Abschluss – einen Punkt – setzen. Er hat keine inhaltliche Bedeutung. Er soll das Logo nur abrunden und es interessanter machen. Das Logo könnte also übersetzt lauten: „Es geht in allen drei Geschäftsbereichen nach oben, Punkt.“

So oder ähnlich würden Werbefachleute die Gestaltung des Logos kommentieren ;–)



Abb. 8.13 Das – fast – fertige Logo

Ein Objekt wird jetzt noch benötigt: ein Textobjekt zur Beschreibung der Firmentätigkeit. Unsere fiktive Firma soll Beratungen im EDV-Bereich durchführen. Da die Bezeichnung „Beratungen“ natürlich nicht sonderlich spannend ist, verwenden wir stattdessen die Bezeichnung „Consulting“. Die Schrifteinstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.

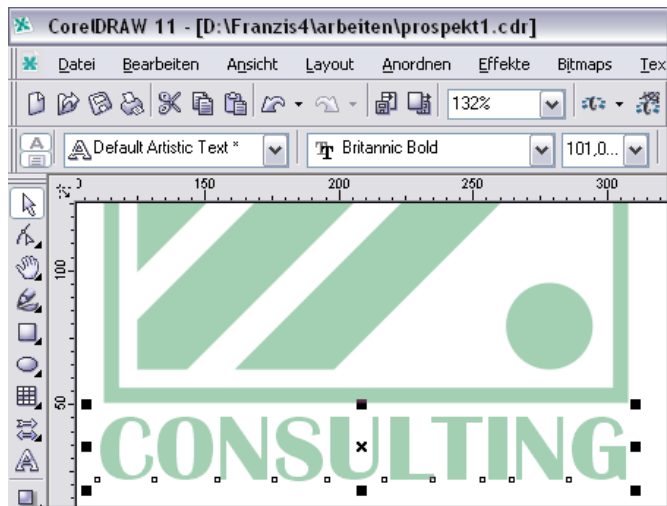


Abb. 8.14 Einfügen eines Schriftzugs

Zum Transformieren des Schriftzugs haben wir ihn in ein Kurvenobjekt umgewandelt und auf dieselbe Breite wie das Quadrat skaliert. Anschließend wurden beide Objekte zentriert zueinander ausgerichtet. Gruppieren Sie das gesamte Logo und platzieren Sie es anschließend in der Seitenmitte. Kopieren Sie das fertige Logo – im nächsten Arbeitsschritt soll es in veränderter Form auf der ersten Seite platziert werden.



Abb. 8.15 Das fertige Logo

8.2.1 Eine Abwandlung des Logos

Fügen Sie das fertige Logo auf der ersten Seite wieder ein. Skalieren Sie es auf **40 %**. Bevor das Objekt nun ausgerichtet werden kann, sind einige Vorarbeiten nötig. Erstellen Sie eine Haarlinie, die senkrecht über die gesamte Seite verläuft, und weisen Sie die Farbe **60% SCHWARZ** zu.

Eine exakt senkrecht verlaufende Linie erreichen Sie, wenn Sie nach dem ersten Klick mit dem Freihand-Hilfsmittel die **[Strg]**-Taste gedrückt halten. Je nachdem, ob Sie den Mauszeiger nach rechts oder unten ziehen, wird dann eine waagerechte oder senkrechte Linie erstellt.

Die Linie muss in der Seitenmitte platziert werden. Verwenden Sie dazu die **[P]**-Taste. Diese Linie kann als spätere Faltorientierung verwendet werden. Zum Ausrichten wird jetzt ein weiteres Rechteck benötigt.

Wenn Sie die Funktion **ANSICHT/AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** markieren, ist die Konstruktion etwas leichter, da sich das Objekt bis zum unteren Balken erstrecken soll. Links wird es von der zuvor konstruierten Linie begrenzt.

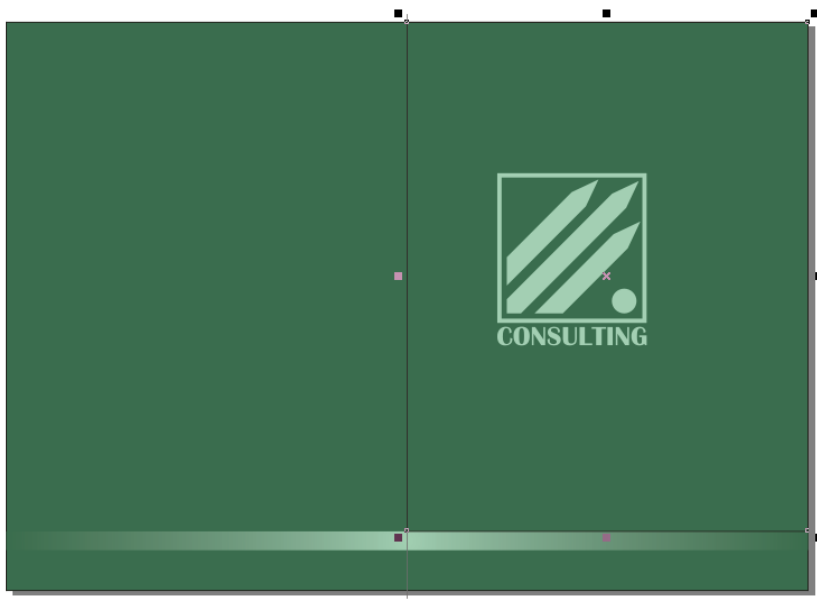


Abb. 8.16 Konstruieren eines Hilfsrechtecks

Markieren Sie jetzt zunächst die Logo-Gruppe und anschließend das Hilfsrechteck. Zentrieren Sie die Objekte mit den Tastenkürzeln **[C]** und **[E]**. Danach können Sie das Hilfsrechteck löschen – es wird nicht mehr benötigt.

Unter dem Logo haben wir noch einen erläuternden Text platziert. Wir haben dazu die Schrift **BAKERSIGNET BT** in einer Schriftgröße von 40 Punkt ausgewählt und das Textobjekt zur Logo-Gruppe horizontal zentriert.

Ein PowerClip-Objekt erstellen

Die Logo-Gruppe soll für das Prospektcover interessanter und „edler“ gestaltet werden. Dazu wird ein Foto benötigt, das Sie auf der vierten Corel-CD finden. Importieren Sie die Datei [790079.jp2](#) aus dem Ordner [PHOTOS/SUNSETS](#). Markieren Sie das importierte Foto und verwenden Sie die Funktion [EFFEKTE/POWERCLIPS/IN BEHÄLTER PLATZIEREN](#). Weisen Sie die Logo-Gruppe als Behälter zu.



Abb. 8.17 Zuweisen eines PowerClip-Behälters

Rufen Sie die Funktion [EFFEKTE/POWERCLIP/INHALT BEARBEITEN](#) auf und verschieben Sie das Foto im PowerClip-Bearbeitungsmodus auf die nachfolgend gezeigte Position. Wir haben im [ÄNDERUNG](#)-Andockfenster in der Rubrik [SKALIEREN/SPIEGELN](#) das Foto „auf den Kopf“ gestellt.



Abb. 8.18 Transformieren des PowerClip-Inhalts

Wir haben den Ausschnitt so gewählt, dass der Schriftzug eine fast einfarbige Fläche belegt. Das Logo erhält dagegen Kontraste. Durch die Farben des Fotos entsteht ein „goldener“ Eindruck. Wir haben dann noch einen weichen Schatten mit den folgenden Einstellungen verwendet, um das Logo etwas vom Untergrund zu trennen.



Abb. 8.19 Die Einstellungen für den weichen Schatten

Damit ist die erste Seite des Prospekts fertig gestellt. Sie sehen das Ergebnis in der folgenden Abbildung.

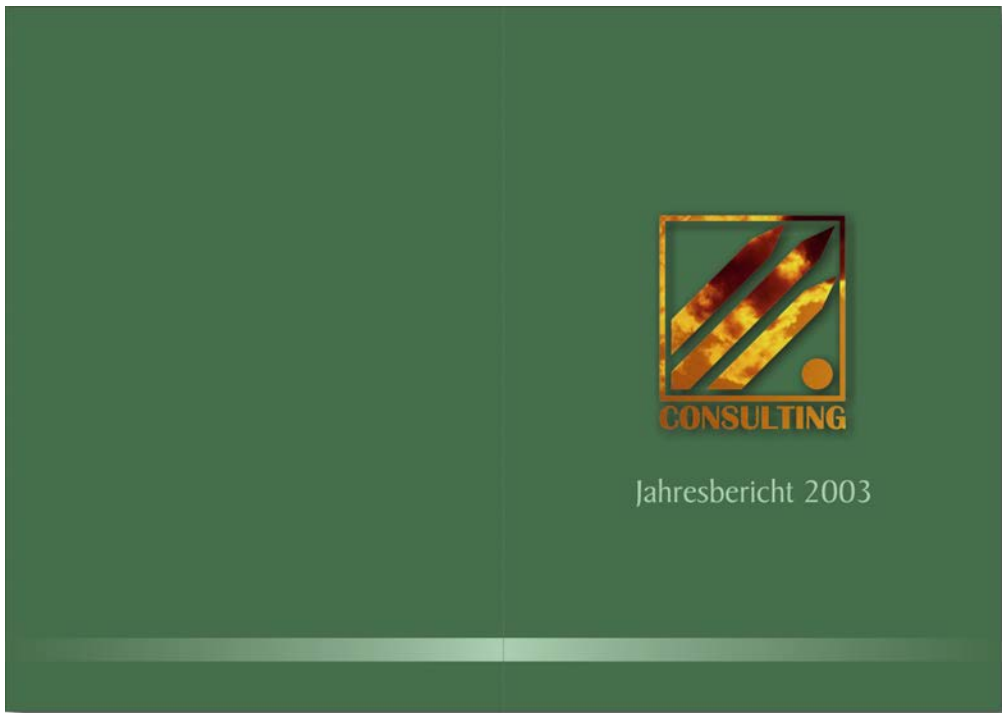


Abb. 8.20 Die fertige Außenseite des Prospekts

Die verwendeten Farben

Wir haben die Farben ganz bewusst so ausgesucht. Dunkle Farbtöne wie das verwendete Grün, lassen das Ergebnis „edler“ wirken, ebenso wie die dazu im Kontrast stehenden Orangetöne des Fotos. Solche Gestaltungen sind aber nur dort einsetzbar, wo wenig Textobjekte platziert wurden, da die Lesbarkeit der Schrift hier nicht optimal ist. Wenn Sie Schriften einsetzen, müssen diese groß genug sein.

8.3 Die Gestaltung der Innenseite

Nun können wir uns der Gestaltung der Innenseite widmen. Hier sollen als Erstes einige Schmuckelemente eingefügt werden. Kopieren Sie den Verlaufsbalken von der ersten Seite auf die Innenseite des Prospekts.

Stellen Sie die Höhe auf 18 Millimeter ein – die Breite bleibt bei 420 Millimetern. Die Füllung wird verändert: Der helle Grünton wird jetzt im ersten Farbfeld verwendet und im zweiten Farbfeld des Verlaufs stellen wir Weiß ein.

Positionieren Sie den Verlaufsbalken an der oberen linken Kante des Dokuments. Sie können dazu die Funktion **ANORDNEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN** verwenden. Aktivieren Sie auf der Registerkarte **AUSRICHTEN** die Option **AUSRICHTEN AN/SEITENRAND**. Zusätzlich müssen dann die Optionen **LINKS** und **OBEN** aktiviert werden.



Abb. 8.21 Die Optionen zum Ausrichten

Anschließend wird ein Rechteck benötigt, das in dem dunklen Grün eingefärbt ist. Es hat eine Höhe von 3,5 Millimetern und erstreckt sich über die gesamte Seitenbreite. Es wird ebenfalls oben linksbündig zum Dokument ausgerichtet. So überlappt es das zuvor erstellte Objekt. Das ist aber in Ordnung, da so die Ausrichtung leichter fällt. Nach diesen Arbeitsschritten sollten Sie folgende Situation vorfinden:

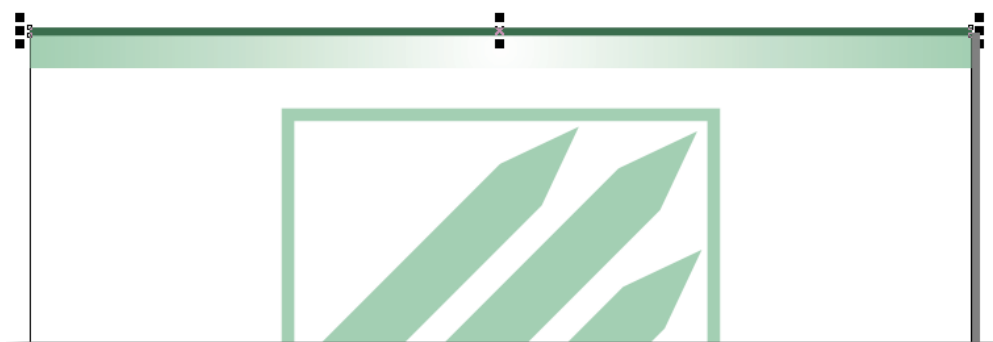


Abb. 8.22 Die neu eingefügten Objekte

Kopieren Sie den dunkelgrünen Balken und fügen Sie ihn am unteren Rand des Dokuments ein. Verwenden Sie zur präzisen Positionierung das **POSITION**-Andockfenster. Deaktivieren Sie die Option **RELATIVE POSITION** und markieren Sie als Bezugspunkt der Messung eines der oberen Felder in der Matrix. Als Abstand zum unteren Rand verwenden wir dann den Wert **10** Millimeter.

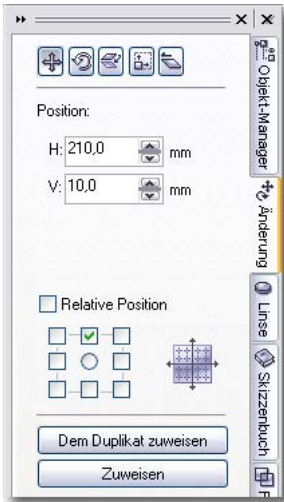


Abb. 8.23 Genaues Positionieren des Balkens

Rechts und links soll über dem Balken jeweils eine verkleinerte Version des Logos angebracht werden. Duplizieren Sie das Logo und verkleinern Sie es auf eine Breite von **20** Millimetern. Füllen Sie das Logo mit dem dunklen Grünton des Balkens.

Auch hier können Sie zum Positionieren das **POSITION**-Andockfenster verwenden. In diesem Fall muss allerdings in der Matrix das Feld links unten markiert sein. Stellen Sie dann beim Logo für **H** den Wert **5** Millimeter und für **V** **15** Millimeter ein.

Beim nächsten Duplikat, das rechts angebracht wird, muss der rechte untere Markierungspunkt in der Matrix aktiviert sein. Hier wird für den **H**-Wert **415** Millimeter eingesetzt. So haben die Logos jeweils einen Abstand von **5** Millimetern zum Rand des Dokuments und zum Balken darunter.



Abb. 8.24 Die eingefügten Logo-Duplikate

Erst jetzt, da die anderen schmückenden Elemente fertig gestellt sind, kann das Logo in der Seitenmitte endgültig angepasst werden. Markieren Sie das Logo und skalieren Sie es über die Eigenschaftsleiste auf **90 %**.

Achten Sie darauf, dass dabei das Schloss-Symbol verriegelt ist, damit die Proportionen erhalten bleiben. Zur präzisen vertikalen Ausrichtung ist wieder ein Hilfsrechteck nötig, das sich zwischen den Verzierungsbalken erstreckt. Verwenden Sie anschließend die **[E]**-Taste zum Ausrichten der beiden Elemente.



Abb. 8.25 Konstruieren eines Hilfsrechtecks

Nach dem Ausrichten können Sie das Hilfsrechteck löschen. Da momentan das Wasserzeichen noch zu stark betont ist, soll das Hellgrün jetzt noch etwas aufgehellt werden. Dies erledigen Sie am besten im **FARBFÜLLUNG**-Dialogfeld, wenn Sie das **HLS**-Modell einstellen. Erhöhen Sie den Luminanz-Wert auf **85**.

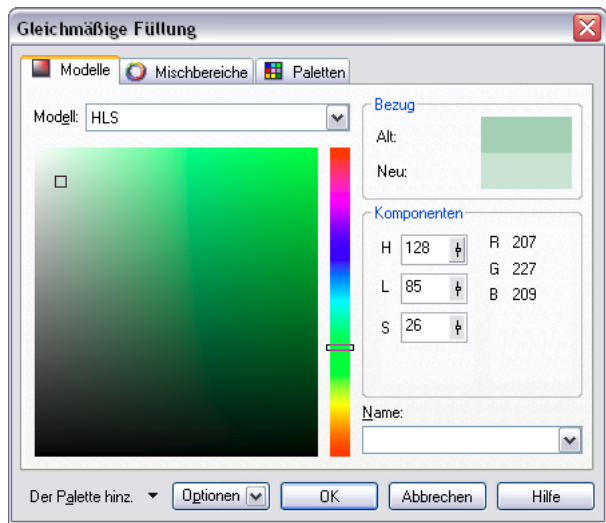


Abb. 8.26 Aufhellen des Farbtons

Damit ist der Untergrund der Innenseite fertig gestellt, sodass die Inhalte darauf platziert werden können.



Abb. 8.27 Die Innenseite ist vorbereitet

8.3.1 Weitere Fotos importieren

Nun sollen weitere Elemente positioniert werden. Zur Orientierung können Sie noch die Seitentrennlinie von der Seite 1 kopieren. Damit die Linie nicht so stark auffällt, haben wir sie mit der Umrissfarbe 10% SCHWARZ versehen.

Außerdem benötigen wir zwei Fotos, die Sie auf der vierten Corel-CD im Verzeichnis PHOTOS\TECHNOL finden. Die Fotos heißen 594008.jp2 und 677023.jp2. Skalieren Sie die beiden Bilder auf eine Größe von 30 % und platzieren Sie sie ungefähr auf der Position, die die folgende Abbildung zeigt.

Vorsicht – Auflösung beachten!

Die Clipart-Fotos sind standardmäßig mit einer Auflösung von 72 dpi gespeichert. Dies sehen Sie auch nach dem Markieren eines importierten Fotos in der Statusleiste. Diese Auflösung reicht für einen Ausdruck nicht aus. Nach dem Skalieren auf 30 % beträgt die Auflösung 240 dpi. Das entspricht zwar nicht dem Standardwert von 300 dpi, ist aber gerade noch zu akzeptieren.

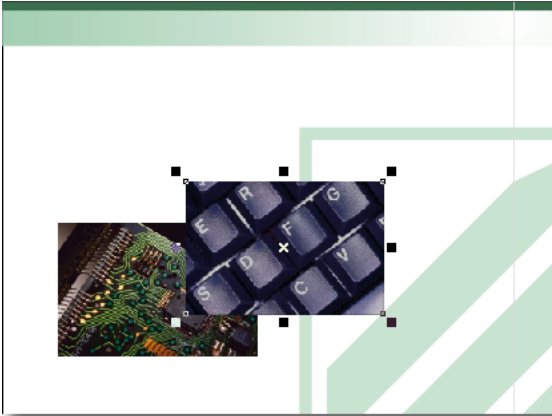


Abb. 8.28 Die importierten Fotos

Präzises Konstruieren von Objekten

Die beiden Fotos sollen mit einem Effekt versehen werden, der wie ein Schatten aussieht. Dabei wollen wir aber nicht das Hilfsmittel Hinterlegter Schatten verwenden, das Sie bereits kennen gelernt haben. Wir wollen eine Art Schlagschatten konstruieren. Schlagschatten haben scharfe Kanten – sie laufen nicht weich aus.

Solche Schatten können Sie leicht mit einem einfarbig gefüllten Rechteck erstellen. Um das Rechteck genau in der Größe des Fotos zu erstellen, aktivieren Sie die Funktion [ANSICHT/AN OBJEKTEN AUSRICHTEN](#).

Wenn Sie dann ein Rechteck konstruieren, schnappt es an den Knotenpunkten des Fotos an. Ziehen Sie so ein Rechteck in der Größe des Fotos auf. Füllen Sie dieses Rechteck mit dem dunkelgrünen Farbton des Balkens.



Abb. 8.29 Konstruieren eines Rechtecks

Verschieben Sie das Rechteck im Objektstapel hinter das Foto und mit den Pfeiltasten einen Schritt nach links unten. Duplizieren Sie das Rechteck und richten Sie es beim zweiten Foto genauso aus. Um denselben Abstand zu erhalten, muss das Rechteck erst deckungsgleich mit dem Foto ausgerichtet und anschließend nach links unten geschoben werden.



Abb. 8.30 Das zweite Schattenrechteck

Am schnellsten verschieben Sie übrigens die Rechtecke im Objektstapel, indem Sie den betreffenden Eintrag im **OBJEKT-MANAGER** verschieben. Ziehen Sie den markierten Eintrag einfach unter das dazugehörige Bitmap-Bild.

Fotos optimieren

Natürlich sind die von Corel mitgelieferten Fotos sehr gut. Trotzdem können sie noch etwas optimiert werden. Markieren Sie zunächst das rechte Foto und rufen Sie die Funktion **EFFEKTE/ANPASSEN/KONTRASTVERBESSERUNG** auf. Wenn die Option **AUTOM. ANPASSEN** aktiviert ist, ermittelt CorelDRAW selbstständig die optimalen Werte. Die durchgezogene Linie im Histogramm zeigt die Veränderung an – der graue Bereich kennzeichnet die ursprüngliche Tonwertverteilung.

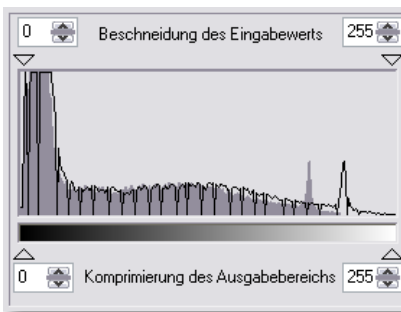


Abb. 8.31 Die automatische Tonwertkorrektur

Die Informationen des Histogramms

Das Histogramm zeigt an, wie viele helle oder dunkle Farbtöne in einem Bild vorhanden sind. Links sind die dunklen, rechts die hellen Töne zu sehen. Je mehr Vorkommnisse es gibt, umso höher steigt die Tonwertkurve an.

In unserem Beispiel soll die automatische Korrektur deaktiviert werden. Stellen Sie stattdessen den Wert für die **GAMMA-ANPASSUNG** auf 1,40 ein. Damit werden die mittleren Farbtöne des Bilds aufgehellt. Schatten- und Lichterbereiche bleiben bei dieser Veränderung unberührt. Verwenden Sie die **VORSCHAU**-Schaltfläche, um die neuen Werte am Originalbild anzuzeigen.

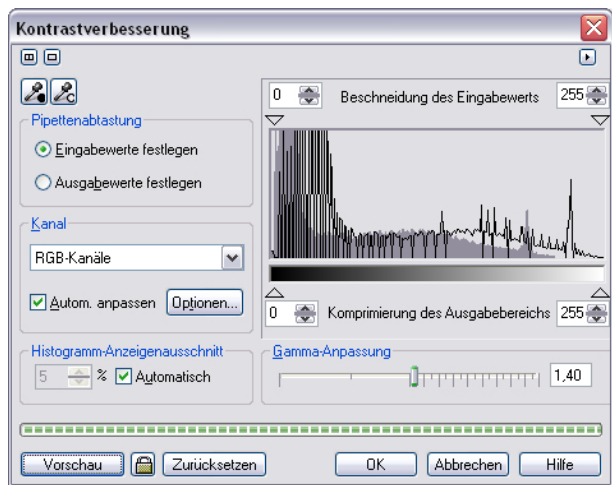


Abb. 8.32 Die neuen Einstellungen

Aktivieren Sie beim linken Bild die Option **AUTOM. ANPASSEN**. Zusätzlich haben wir die **GAMMA-ANPASSUNG** auf 1,50 eingestellt.

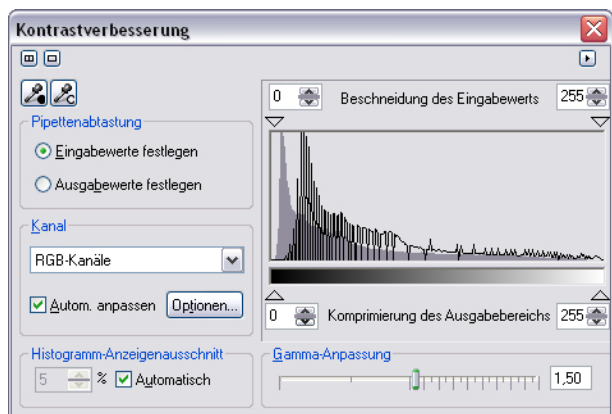


Abb. 8.33 Die Einstellungen des linken Bilds

So erhalten Sie nach dem Bestätigen das folgende neue Ergebnis:



Abb. 8.34 Die korrigierten Bilder

8.3.2 Mengentextobjekte erstellen

Bisher haben wir stets mit den so genannten grafischen Textobjekten gearbeitet. Diese eignen sich für die Gestaltung einzelner Wörter, zur Verwendung in Überschriften oder Ähnlichem. In diesem Modus werden Zeilen beispielsweise nicht automatisch umgebrochen. An jedem Zeilenende müssen Sie mit der -Taste eine neue Zeile einfügen. Außerdem zeichnen sich diese Textobjekte dadurch aus, dass beim Transformieren der Text mit verändert wird. Skalieren Sie also das Objekt an den Eckmarkierungspunkten, wird dem Text eine neue Schriftgröße zugewiesen.

Ganz anders werden dagegen die Mengentextobjekte behandelt. Hier wird ein Rahmen festgelegt, in dem der Text untergebracht wird. Dabei kann es sich auch um sehr umfangreiche Textpassagen handeln. Reicht der Platz für den Text in einer Zeile nicht aus, wird der Text selbstständig in einer neuen Zeile fortgeführt – gegebenenfalls werden Wörter dabei getrennt.

Wird später der Textrahmen verändert, bleiben die Schriftattribute erhalten. Lediglich die Zeilenumbrüche werden dann neu erstellt. Diese Textobjekte eignen sich, wenn Sie Fließtext in den Prospekt einfügen wollen. Diese Möglichkeit soll auf der linken Innenseite des Prospekts eingesetzt werden. Rufen Sie das Text-Hilfsmittel auf und klicken Sie auf die Position, an der der Textrahmen beginnen soll. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann den Mauszeiger bewegen, zeigt eine Vorschaulinie die zu erwartende Rahmengröße an.

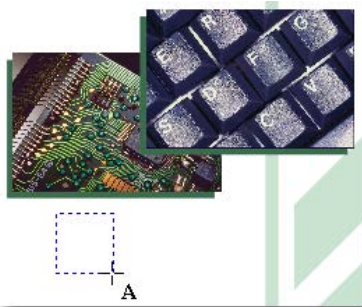


Abb. 8.35 Aufziehen eines Textrahmens

Ziehen Sie den Textrahmen in der gewünschten Größe auf. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird der Textrahmen samt Markierungspunkten angezeigt. Außerdem zeigt ein blinkender Cursor die Texteingabemöglichkeit an.

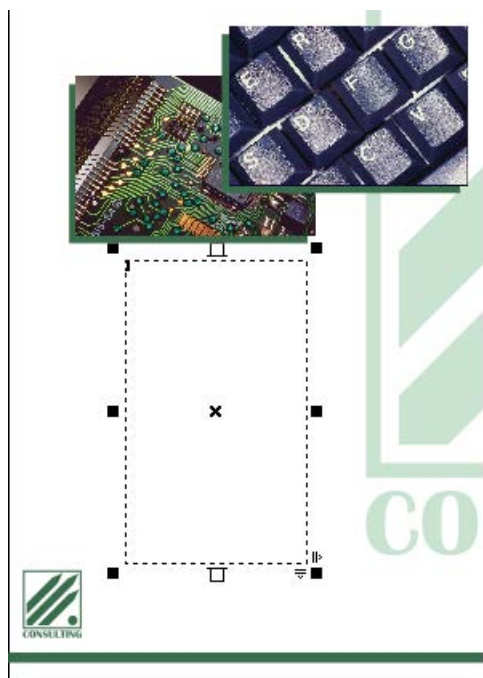


Abb. 8.36 Der fertige Textrahmen

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Wir haben für unser Beispiel nichts sagenden Blindtext verwendet. Die Eingabe und eventuelle Korrekturen erfolgen so, wie Sie es vom grafischen Text oder auch von Textbearbeitungsprogrammen kennen. So könnte Ihr Text anschließend wie folgt aussehen.

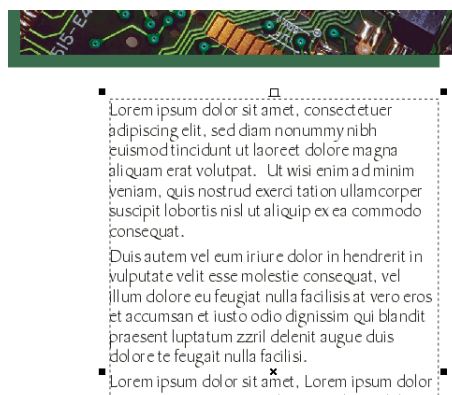


Abb. 8.37 Text eingeben

Das Eingeben von Text ist in CorelDRAW etwas träge – zu lange dauert der Bildschirm-aufbau. Wenn Sie das stört, können Sie den Text auch in einem Texteditor eingeben und anschließend in den Textrahmen kopieren. Mit Notepad liegt Windows XP ein solcher Texteditor bei.

Der Vorteil der Textrahmen wird ersichtlich, wenn Sie an das untere Ende des Textrahmens schauen. Passt nämlich der Text nicht vollständig in den Textrahmen hinein, wird ein gefülltes Dreieck angezeigt. Dies symbolisiert, dass noch Text vorhanden ist, der nicht angezeigt wird.

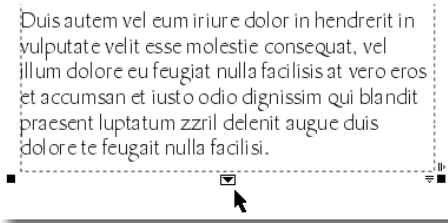


Abb. 8.38 Dieses Symbol erscheint, wenn weiterer Text vorhanden ist

Klicken Sie auf dieses Symbol, um den verbleibenden Text an einer anderen Stelle zu platzieren. Sie können dabei entweder einfach auf eine andere Position klicken oder mit gedrückter linker Maustaste einen neuen Rahmen in der gewünschten Größe aufziehen.



Abb. 8.39 Platzieren des weiteren Textes

Die Textrahmen werden miteinander verbunden. Dies symbolisiert ein Verbindungspfeil zwischen den Textrahmen. So sind die Textzusammenhänge schnell erkennbar.

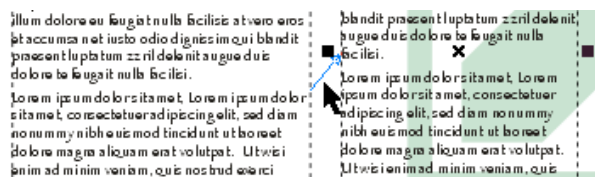


Abb. 8.40 Eine Verbindungslinie zeigt die Zusammenhänge an

8.3.3 Mengentexte formatieren

Jetzt sollen die Textrahmen und der Text formatiert werden. Zunächst soll der Textrahmen eine Breite von 65 Millimetern erhalten. Da in der Eigenschaftsleiste die Text-Optionen angeboten werden, erledigen Sie diese Aufgabenstellung am leichtesten im **ÄNDERUNG**-Andockfenster. Wechseln Sie hier zur **GRÖÖE**-Rubrik und stellen Sie im **H**-Feld 65 Millimeter ein.

Nach dem Bestätigen mit der **ZUWEISEN**-Schaltfläche können Sie auf der Arbeitsfläche gleich erkennen, dass der Text in beiden Textrahmen neu umgebrochen wird.

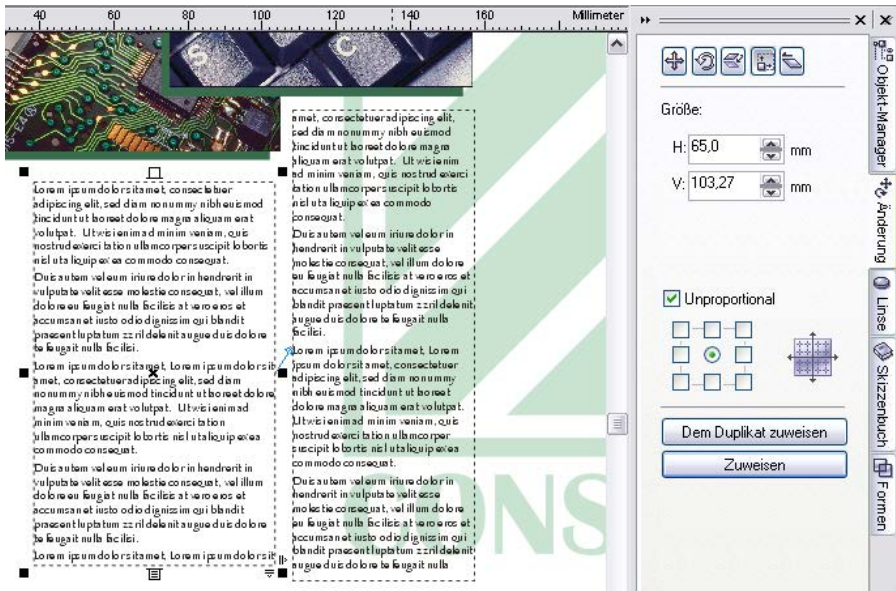


Abb. 8.41 Der neu umgebrochene Text

Die Rahmen werden unabhängig voneinander angepasst. So müssen Sie den rechten Rahmen ebenfalls auf 65 Millimeter verbreitern.

Anschließend sollen die Textrahmen 5 Millimeter Abstand zu den Fotos erhalten. Das Verfahren kennen Sie schon. Richten Sie zunächst den linken Markierungsrahmen rechtsbündig zum linken Foto aus. Merken Sie sich die absolute Position der Unterkante des Fotos und addieren Sie die 5 Millimeter für den Abstand. Geben Sie diesen Wert in der **POSITION**-Rubrik des **ÄNDERUNG**-Andockfensters für die Oberkante des Textrahmens ein.

Merken Sie sich dann die Position der rechten Kante des linken Fotos und addieren Sie einen Abstand von 5 Millimetern zum rechten Textrahmen. Abschließend muss der rechte Textrahmen noch 5 Millimeter Abstand zum rechten Foto erhalten. Wir haben übrigens bei der Unterkante jeweils den Schatten als Bezugsobjekt markiert.

Die Verwendung des **ÄNDERUNG**-Andockfensters ist für solche Aufgabenstellungen sehr praktisch. Sie müssen dabei nur beachten, dass jeweils der richtige Bezugspunkt in der Matrix markiert und die Option **RELATIVE POSITION** deaktiviert ist. Nach dem Ausrichten sollten Sie die folgende neue Situation erhalten.



Abb. 8.42 Die neu ausgerichteten Textrahmen

Um einen Textrahmen zu verlängern oder zu verkürzen, ziehen Sie den unteren, mittleren Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste nach unten oder oben.

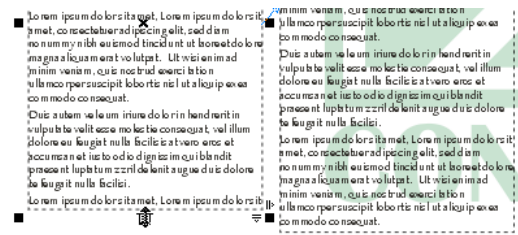


Abb. 8.43 Verkürzen des Textrahmens

Die Größe des Textrahmens ist unabhängig vom eingegebenen Text. So kann der Rahmen theoretisch auch deutlich größer sein. Wenn kein Text mehr vorhanden ist, bleibt er am Ende leer. Sie sehen dies im folgenden Bild im rechten Textrahmen. Für den linken Textrahmen gilt dies natürlich nicht – dort würde gegebenenfalls der Text des rechten Rahmens einfließen, da die Rahmen ja miteinander verbunden sind.

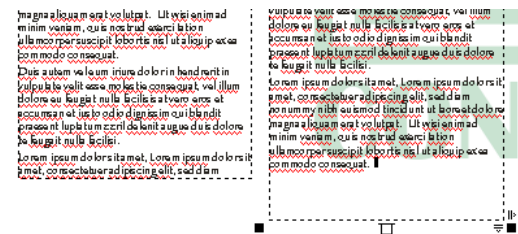


Abb. 8.44 Am Ende ist der Rahmen leer

Die Schriftattribute des Mengentextes ändern

Markieren Sie den Textrahmen, um die Schriftattribute anzupassen. Welchen der beiden Textrahmen Sie dabei markieren, ist egal. Die Änderungen beziehen sich auf alle miteinander verbundenen Textrahmen. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie nachfolgend in der Eigenschaftsleiste abgebildet.

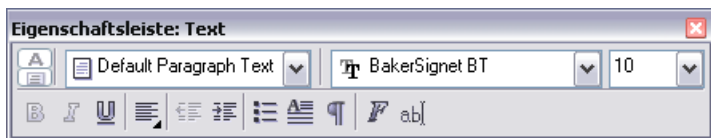


Abb. 8.45 Die verwendeten Text Einstellungen

Neben dem Angeben der Schrifteigenschaften spielt gerade bei Mengentexten die Absatzformatierung eine bedeutende Rolle. So können Sie angeben, wie groß die Abstände vor oder nach Absätzen sein sollen. Außerdem können Sie beispielsweise einstellen, ob die erste Zeile eines Absatzes eingerückt werden soll und wie die Textausrichtung im Absatz sein soll.

Diese Formatierungen nehmen Sie im folgenden Dialogfeld vor. Sie erreichen es am schnellsten mit einem Klick auf die „F“-Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Wechseln Sie zur Registerkarte **ABSATZ**. Wir verwenden die folgenden Einstellungen. Sie können hier außerdem die Einstellungen für die Silbentrennung anpassen. Über die **EINSTELLUNGEN**-Schaltfläche geben Sie ein, wie weit Zeichen und Wörter im Blocksatz entfernt sein dürfen.



Abb. 8.46 Ändern der Absatzigenschaften

Beim Blocksatz werden einfach größere Zeichen- und Wortabstände verwendet, damit der Text bis zum Rand verläuft. Damit kein „zerrissenes“ Schriftbild entsteht, können die minimalen und maximalen Veränderungen im Einstellungen-Dialogfeld angepasst werden.

Auf den folgenden Registerkarten können Sie die Eigenschaften für Tabulatoren, Spalten und Effekte – wie Blickfangpunkte und Initiale – einstellen. Diese Optionen benötigen wir für unser Beispiel nicht.

Nach dem Anpassen sollten Sie die folgende Situation vorfinden. Durch den verwendeten Blocksatz sind jetzt alle Zeilen gleich lang.

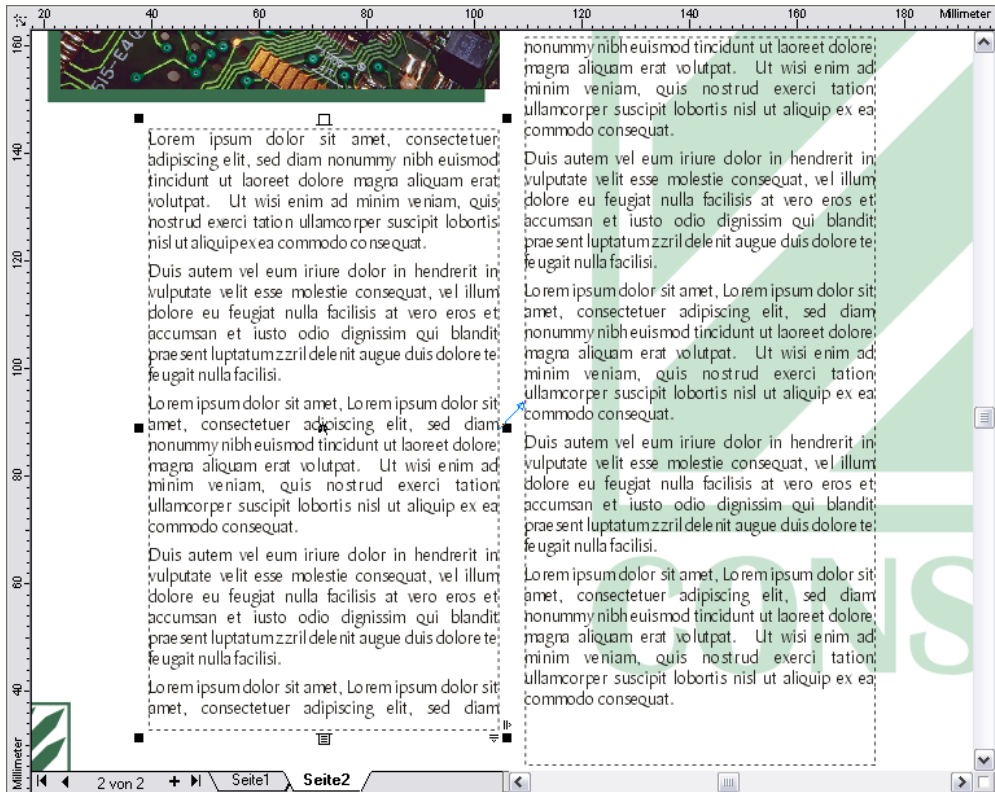


Abb. 8.47 Der fertig formatierte Text

Um die Texte ordentlich begutachten zu können, ist eine geeignete Ansichtsgröße nötig. Ist die Darstellungsgröße zu klein, werden nicht mehr die Texte, sondern nur Balken für die Zeilen angezeigt. In den Optionen können Sie in der Rubrik **ARBEITSBEREICH/TEXT** einstellen, ab welcher Größe Blindtext angezeigt werden soll. Hier finden Sie auch weitere Optionen zur Textbearbeitung.

Ausrichten der Objekte

Die Objekte des rechten Teils der Innenseite sind damit fertig gestellt. Sie sollen jetzt noch ordentlich ausgerichtet werden. Dazu sind wieder verschiedene Hilfsgruppierungen und Hilfsobjekte nötig.

Gruppieren Sie den gesamten linken Block – die beiden Mengentextobjekte sowie die Fotos samt Schatten. Erstellen Sie ein Hilfsrechteck, wie es die folgende Abbildung links zeigt.

Richten Sie mit der -Taste die Gruppe zu diesem Hilfsrechteck horizontal zentriert aus. In der Vertikalen haben wir die Gruppe mit den Pfeiltasten ein wenig nach oben geschoben. Anschließend können Sie das Hilfsrechteck löschen, sodass Sie die nachfolgend rechts abgebildete Situation erhalten.



Abb. 8.48 Ausrichten der Objekte

Beim Ausrichten müssen Sie zuerst die Objektgruppe und danach das Hilfsrechteck markieren. Da das Hilfsrechteck zuletzt konstruiert wurde, wird es beim Anklicken markiert. Sie erreichen die tiefer liegende Objektgruppe, indem Sie beim Anklicken zusätzlich die -Taste drücken. Wenn die Objektgruppe markiert ist, drücken Sie zusätzlich die -Taste, um das Hilfsrechteck zur Auswahl hinzuzufügen.

8.3.4 Die Elemente der rechten Innenseite einfügen

Auf der rechten Seite soll eine Tabelle untergebracht werden, in der die Umsatzdaten aufgelistet sind. Im unteren Bereich sollen zwei Tortengrafiken positioniert werden. Solche Tortengrafiken können Sie mit segmentierten Kreisen erstellen.

Verwenden Sie anschließend beispielsweise den Extrusions-Effekt, um die gewünschte Plastizität zu erreichen. Diese Arbeitsschritte haben Sie ja schon zur Genüge kennen gelernt. Daher wollen wir die Schritte an dieser Stelle nicht wiederholen.

Wir haben es uns aber einfacher gemacht und die Tortengrafik einfach aus der Corel-Vorlagensammlung der Version 9 übernommen. Dieser gesamte Workshop ist übrigens an eine der alten Vorlagen angelehnt. Leider sind in der aktuellen Version nur noch sehr wenige Vorlagen enthalten, die außerdem nicht sonderlich spannend sind. Sie können die Objektgruppe aus der fertigen Datei auf der Buch-CD übernehmen.

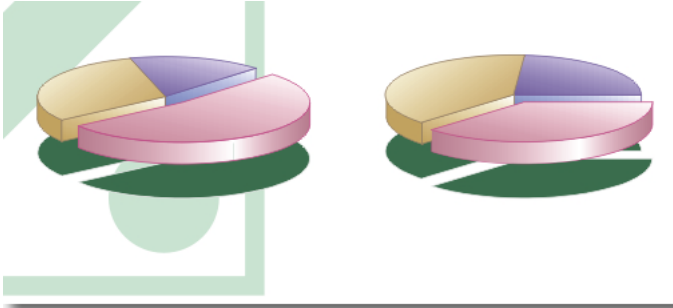


Abb. 8.49 Zwei übernommene Tortengrafiken

Falls Sie die Tortengrafik mit anderen Farben versehen wollen, werden Sie bemerken, dass der Objektaufbau etwas merkwürdig ist. So bestehen einige Objekte aus zwei Teilen. In diesem Fall müssen Sie die beiden Teile entweder kombinieren oder getrennt voneinander umfärben.

Fügen Sie als Beschriftung zwei grafische Textobjekte ein. Wir verwenden dabei wieder den Schrifttyp **BAKERSIGNET BT** – dieses Mal wird aber eine Schriftgröße von **24 Punkt** eingestellt. Zentrieren Sie die Schriftzüge unter der jeweiligen Tortengrafik.

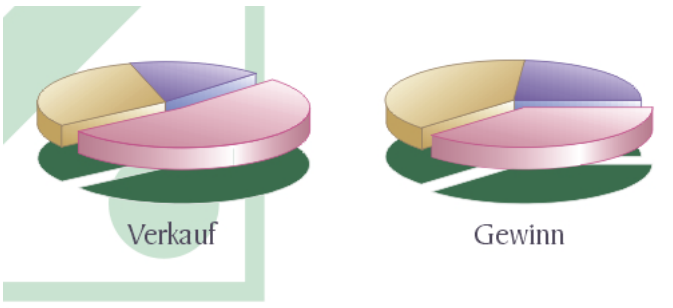


Abb. 8.50 Beschriften der Grafiken

Tabellen erstellen

Im oberen Bereich soll eine Tabelle mit den Umsatzdaten eingefügt werden. Sie könnten die Daten als verschiedene getrennte Textobjekte erstellen, die Sie dann zueinander ausrichten können. Wir wollen Ihnen aber zeigen, wie Sie mit Tabulatoren arbeiten und Ihnen daher eine andere Variante vorstellen.

Ziehen Sie im oberen Bereich der rechten Innenseite einen Mengentextrahmen auf. Die exakte Größe des Rahmens spielt erst einmal keine Rolle – er wird später präzise transformiert.

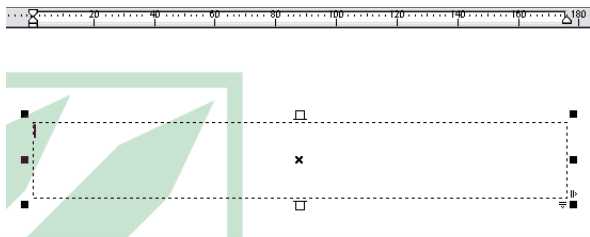


Abb. 8.51 Aufziehen eines Textrahmens

Sie können sich entscheiden, ob Sie die Texteigenschaften gleich anpassen oder den Text später formatieren. Werden gleich die passenden Texteigenschaften eingestellt, können Sie das zu erwartende Ergebnis besser beurteilen.

Tippen Sie den erforderlichen Text ein. Geben Sie dabei gleich die Tabulatoren ein, wo später Trennungen erfolgen sollen – auch wenn davon zunächst nichts zu sehen ist. Fügen Sie am Ende der Zeilen mit der -Taste einen neuen Absatz ein, da wir die Gestaltung über die Absatzabstände regeln wollen.

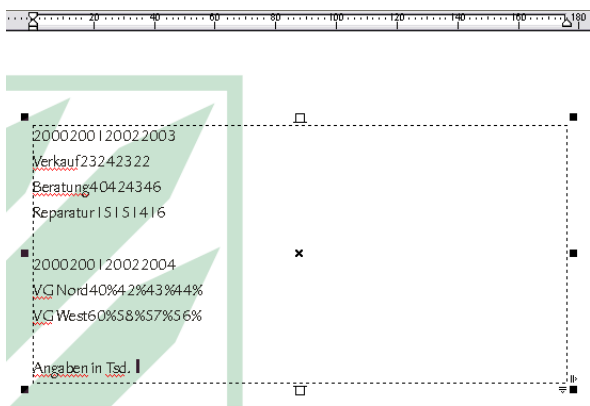


Abb. 8.52 Der eingegebene Text

Vielleicht ist Ihnen ja bei der Eingabe schon aufgefallen, dass sich das Aussehen des Lineals verändert hat. Dort können Sie nämlich im Mengentextmodus Tabulatoren setzen und Absatzeinzüge einstellen. Am Anfang des Lineals können Sie den Tabulatortyp auswählen. Klicken Sie so oft, bis der zentrierte Tabulator erscheint – Sie sehen ihn im folgenden Bild. Bei diesem Tabulator werden die Texte zentriert unter dem Tabulator angeordnet.



Abb. 8.53 Auswahl des Tabulatortyps

Markieren Sie danach die Absätze. Dabei ist nur entscheidend, dass von jedem Absatz einige Zeichen markiert sind. Ziehen Sie dazu den Mauszeiger einfach mit gedrückter linker Maustaste von oben nach unten.

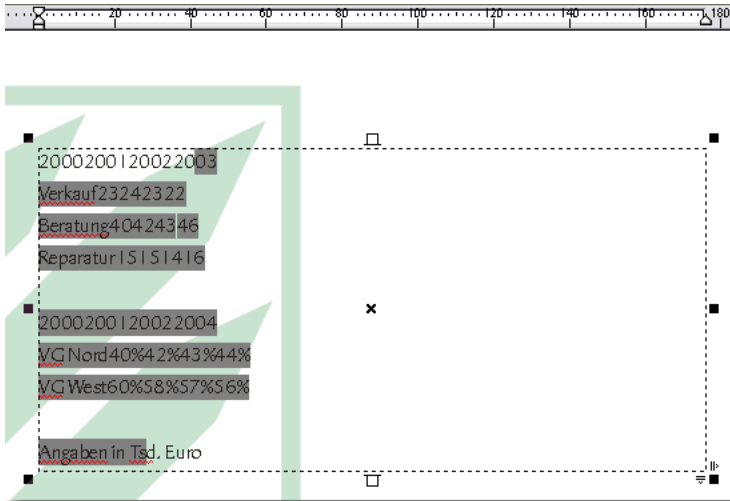


Abb. 8.54 Markieren des Textes

Wenn Sie jetzt im Bereich des Textrahmens in das Lineal klicken, können Sie Tabulatoren platzieren. Platzieren Sie die zentrierten Tabulatoren an den nachfolgend abgebildeten Positionen. Nach dem Anklicken können Sie übrigens die Tabulatoren noch mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Das Ergebnis können Sie jeweils gleich im Dokument begutachten, da die Tabulatoren im Text ja bereits während der Texteingabe vorgegeben wurden. So ergibt sich das folgende Ergebnis.

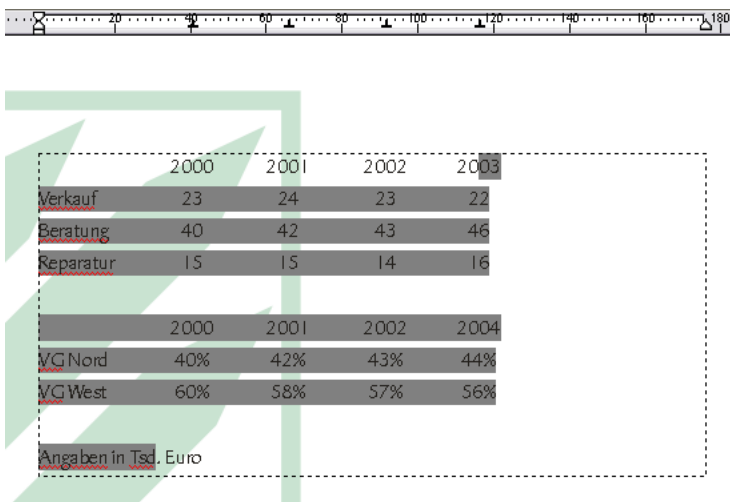


Abb. 8.55 Die platzierten Tabulatoren

Damit die Titelzeile einen größeren Abstand zu den Zeilen der Tabelle erhält, stellen Sie hier einen größeren Abstand im Eingabefeld **NACH ABSATZ** des Formatierungs-Dialogfelds ein – beispielsweise **180 %**. Wenn Sie das Dialogfeld etwas verschieben, können Sie das Ergebnis gleich begutachten. Dazu müssen Sie im Dialogfeld allerdings das Schloss-Symbol verriegeln oder die **ÜBERNEHMEN**-Schaltfläche anklicken.

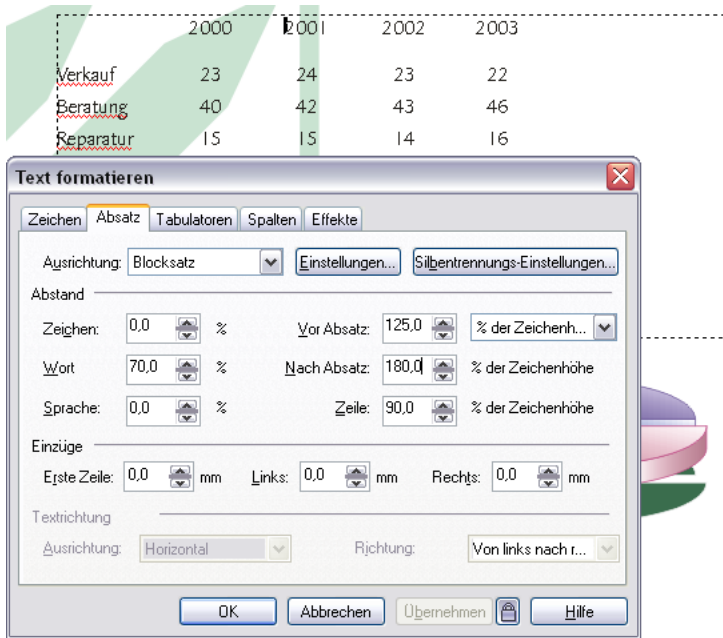


Abb. 8.56 Anpassen des Absatzabstands

Wiederholen Sie dies beim zweiten Tabellenkopf. Da anschließend Text verdeckt wird, müssen Sie den Textrahmen etwas vergrößern, um den Text wieder sichtbar zu machen. Die letzte Zeile enthält eine Tabellenerläuterung. Sie soll in einer kleineren Schriftgröße formatiert werden. Markieren Sie dazu diese Zeile. Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste eine Größe von **10** Punkt ein.

VG Nord	40%	42%	43%	44%
VG West	60%	58%	57%	56%

Angabe in Tsd. Euro

Abb. 8.57 Ändern der Schriftgröße

Für diesen Absatz sollen außerdem die Tabulatoren verändert werden. Tabulatoren können Sie löschen, indem Sie sie anklicken und nach unten aus dem Lineal herausziehen. Um den Typ eines Tabulators zu ändern, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an. So behalten wir nur den letzten Tabulator und ändern ihn in den Typ **TABULATOR RECHTS** um.

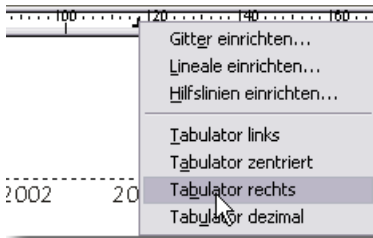


Abb. 8.58 Ändern des Tabulatortyps

Zum Abschluss versehen wir die beiden Tabellenköpfe noch mit einer Haarlinie als Umriss, weil es für diesen Schrifttyp keine fette Variante gibt. Dies sehen Sie allerdings im Mengentextbearbeitungsmodus nicht. Erst wenn Sie das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken, wird der stärkere Umriss sichtbar. Sie können jetzt den Textrahmen noch skalieren und etwas verschieben. So könnten Sie die folgende Ansicht erhalten.

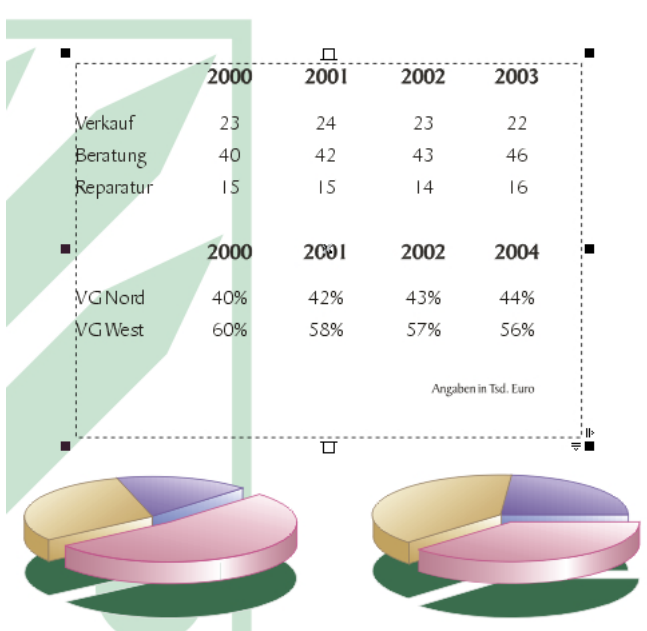


Abb. 8.59 Das fertige Mengentextobjekt

Linien zur Trennung erstellen

Zur Trennung der Tabellenköpfe von den Tabellenzeilen sollen jetzt noch einige Linien eingefügt werden. Als Farbe des Umrisses verwenden wir dabei den dunkelgrünen Farbton. Die Umrissstärke beträgt 4 Punkt. Am schnellsten erreichen Sie das nachfolgend abgebildete Ergebnis, wenn Sie eine Linie erstellen und diese duplizieren. Die genaue Positionierung haben wir mit den Pfeiltasten vorgenommen.

	2000	2001	2002	2003
Verkauf	23	24	23	22
Beratung	40	42	43	46
Reparatur	15	15	14	16

	2000	2001	2002	2003
VG Nord	40%	42%	43%	44%
VG West	60%	58%	57%	56%

Angaben in Tsd. Euro

Abb. 8.60 Die ausgerichteten Linien

Nun soll noch der Gesamtkomplex der rechten Innenseite ausgerichtet werden. Zur horizontalen Ausrichtung können Sie wieder ein Hilfsrechteck konstruieren. Das Mengentextobjekt kann allerdings horizontal nicht präzise zentriert werden. Das liegt daran, dass als Bezug der Mengentextrahmen – und nicht der Inhalt – verwendet wird. In der Höhe wird der Mengentextrahmen bündig zum oberen Foto auf der linken Innenseite ausgerichtet. Das war es schon! Sie sollten dann das folgende Endergebnis erhalten.

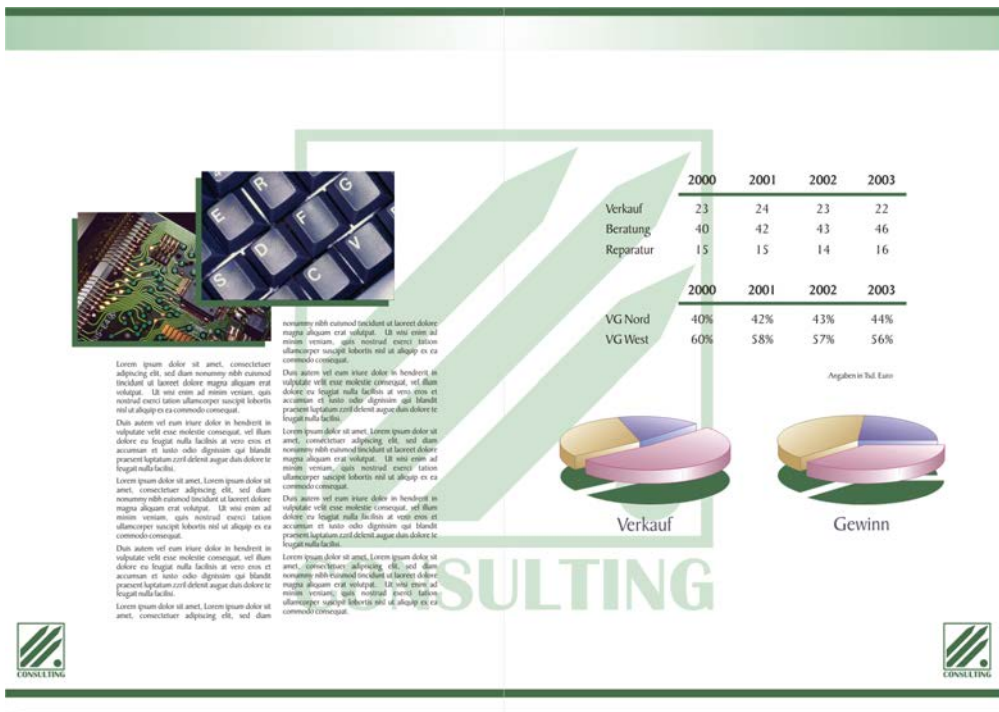


Abb. 8.61 Das Endergebnis der Innenseite

8.4 Das Ergebnis ausdrucken

Für den Ausdruck bietet CorelDRAW verschiedene interessante Optionen an, die wir Ihnen nun etwas genauer vorstellen wollen. Rufen Sie die Funktion **DATEI/DRUCKEN** auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie die Einstellungen auf verschiedenen Registerkarten anpassen. Suchen Sie zunächst aus dem **NAME**-Listenfeld den Drucker aus, auf dem das Ergebnis ausgedruckt werden soll.

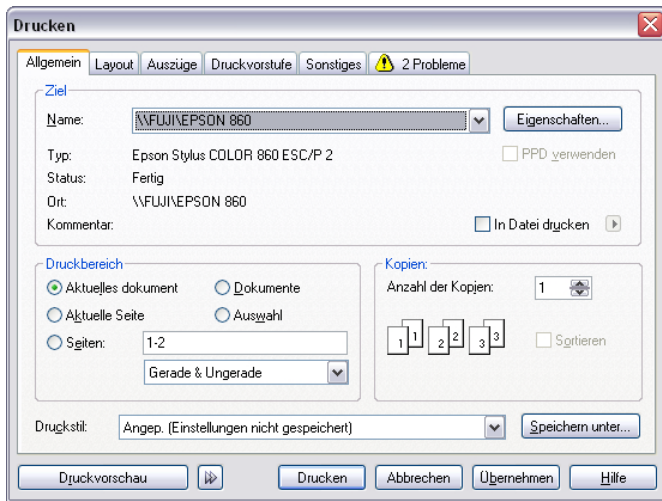


Abb. 8.62 Die Druckoptionen

Klicken Sie auf die Schaltfläche mit den Pfeilsymbolen neben der **DRUCKVORSCHAU**-Schaltfläche, um das Dialogfeld nach rechts zu erweitern. Dort wird dann ein Vorschaubild des zu erwartenden Druckergebnisses angezeigt. Unter dem Vorschaubild finden Sie die Navigationselemente zum Seitenwechsel.

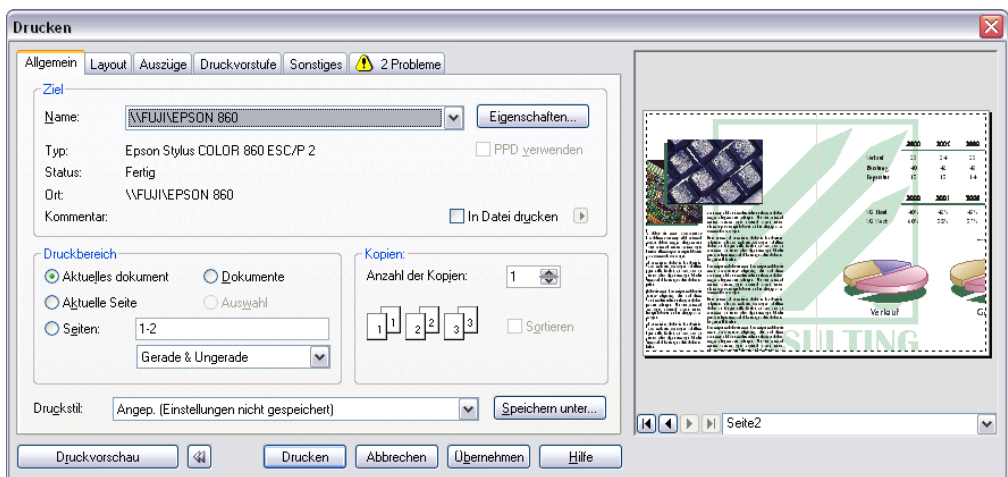


Abb. 8.63 Erweiterung um ein Vorschaubild

Auf der **LAYOUT**-Registerkarte finden Sie Optionen zur Bildposition und -größe. So können Sie unser DIN-A3-Dokument beispielsweise auf einer DIN-A4-Seite ausdrucken. Aktivieren Sie dazu die Option **AUF SEITE EINPASSEN**.

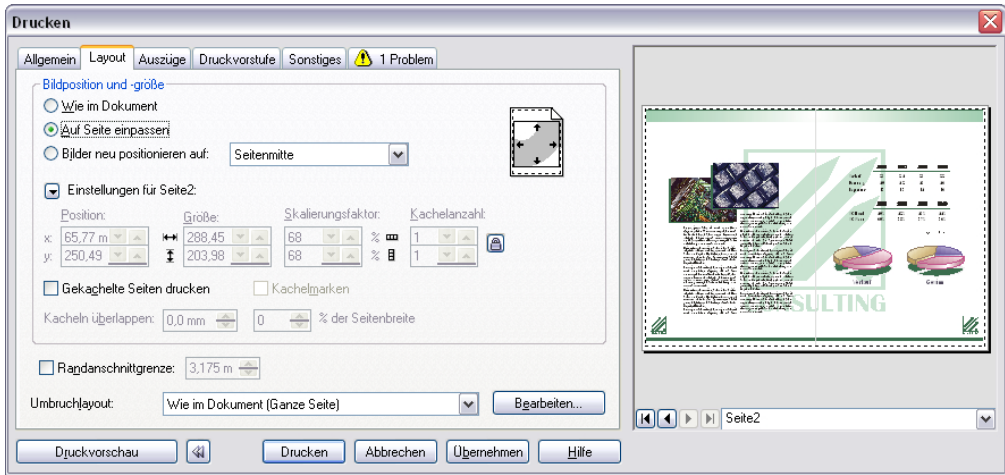


Abb. 8.64 Einpassen auf das Ausgabemedium

Auf der **AUSZÜGE**-Registerkarte finden Sie Optionen für die Vierfarbseparation. Dies hat sich in der heutigen „PDF-Zeit“ aber fast überholt. Die meisten Druckereien belichten direkt aus der PDF-Datei auf die Druckplatte – vierfarbseparierte Druckfilme sind nicht mehr notwendig.

Im Bereich **DRUCKVORSTUFE** stellen Sie ein, ob **FARBKALIBRIERUNGSBALKEN** oder **SCHNEIDE-/FALTMARKEN** mit ausgedruckt werden sollen. Auch die Dateiinformationen können Sie mit ausdrucken. Registriermarken sind nötig, um passgenau drucken zu können. Im Listenfeld werden dafür verschiedene Symbole angeboten.

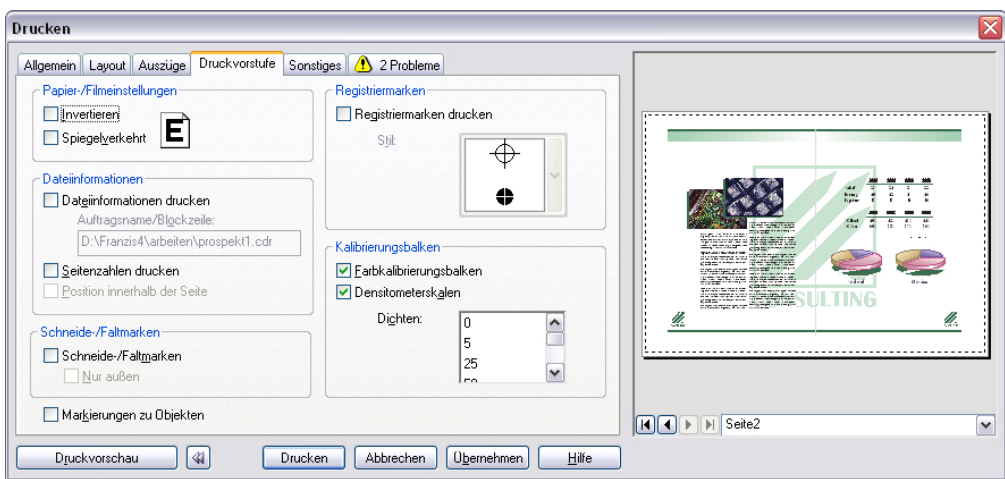


Abb. 8.65 Die Optionen für die Druckvorstufe

Auf der Registerkarte **SONSTIGES** werden verschiedene zusätzliche Optionen bereitgestellt. So können Sie beispielsweise angeben, ob ein Informationsblatt mit ausgedruckt werden soll, das alle für den Druck interessanten Daten enthält. Außerdem könnten Sie hier angeben, ob Bitmap-Bilder neu berechnet werden sollen. Dies ist interessant, wenn das Ausgabemedium eine niedrigere Auflösung unterstützt. So könnte durch das Neuberechnen Druckzeit eingespart werden.

Wichtig ist die letzte Registerkarte. Hier werden nämlich die zu erwartenden Probleme aufgelistet und näher beschrieben. So wird beispielsweise auf fehlende Schriften, zu niedrige Bitmap-Auflösungen oder Ähnliches hingewiesen. Oft werden auch gleich Lösungsvorschläge angezeigt. Sie sollten unbedingt vor dem Starten des Drucks einen Blick auf diese Registerkarte werfen, um Fehldrucke zu vermeiden.

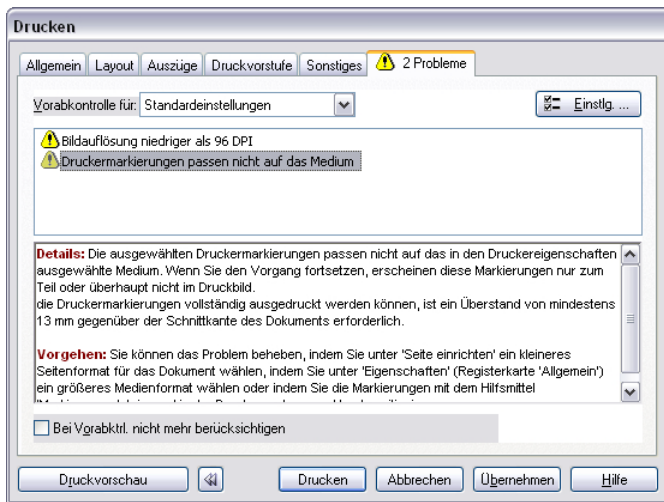


Abb. 8.66 Auf der letzten Registerkarte werden eventuelle Probleme erläutert

Stichwortverzeichnis

A

Absatz-Optionen 215
 Absatzigenschaften, Mengentext 298
 Absatzformatierungen, Tabelle 304
 Abschnitte umwandeln 165
 Abschrägung
 verwenden 260
 zeigen 261
 Alternativfarbe einsetzen 36
 An Hilfslinien ausrichten 130
 An Objekten ausrichten 39
 Änderung-Andockfenster 23, 212
 Änderungen zurücknehmen 243
 Andockfenster 28
 anpassen 29
 Farbauswahl 116
 kombinieren 31
 verschieben 30
 Angepasste Paletten 33
 Anordnung
 ändern 85, 125, 135, 142
 Andockfenster 29
 Farbpalette 172
 Ansicht
 Anzeigen 39
 speichern 196
 vergrößern 59
 wählen 37
 Ansicht-Manager 196
 Anti-Aliasing 37
 Arbeiten, nummerisch exaktes 22
 Arbeitsbereich 11
 Adobe Illustrator 26
 CorelTRACE 155
 Text 299
 Aufhellen-Linse 125
 Auflösung 101
 anpassen 114, 233
 Clipart 289
 wählen 102
 Ausdruck erstellen 106
 Ausrichten 140
 Knotenpunkte 169

Mengentext 306
 Objekte 70
 Objektgruppe 212
 per Pfeiltasten 278
 Tastenkürzel 70
 Text 66, 97, 214
 Überblendungsgruppe 270
 und verteilen 71, 141, 145, 286
 Auswahl
 Effekte 268
 Gruppenobjekt 59, 90
 Auswahl-Hilfsmittel 22, 52, 59, 87, 161
 Auswahlreihenfolge 95

B

Bedienelemente 21
 Behälter markieren 238
 Behälterinhalt bearbeiten 239
 Bereiche abschneiden 82
 Bewegungsunschärfe 235
 Bezier-Hilfsmittel 46
 Bezugspunkt
 einstellen 287
 festlegen 201
 Mengentext 306
 Bild
 scannen 151
 speichern 158
 Bildausschnitt festlegen 14
 Bildbearbeitung 103
 Bildschirmanzeige 38, 140
 Bildschirmkalibrierung 34
 Bitmap
 anpassen 103
 importieren 100
 laden 155
 neu aufbauen 101
 speichern 153
 tracen 156
 Bitmap-Filter 235
 Bitmap-Muster 118
 Bitmaps-Menü 104

Boolsche Funktionen 135
Breite anpassen 217
Buchstaben bearbeiten 57
Buchstabenabstand anpassen 57, 93, 220, 222

C

CD-Hülle erstellen 189
Clipart-Motiv auswählen 49
CMX-Datei 69, 158
CMYK-Modus 34
CorelTRACE 155
CPT-Datei 100

D

Darstellungsgröße einstellen 162
Datei öffnen, CorelTRACE 155
Datei verknüpfen 114
Dateiformate 51
 Bitmap 153
 CorelTRACE 158
 Import 113
Dateigröße beeinflussen 234
Dateiname 17
Deckungsgrad 126
Dem Duplikat zuweisen 201, 212
Desktop 12, 112
Dialogfelder 23
Dokument
 Aufbau 14, 112
 einrichten 43, 111
 Info 12
 speichern 50
Doppelseite anzeigen 81
Dpi 102
Drag & Drop-Funktionen 21
Druckbarer Bereich 39
Drucker einrichten 106, 307
Druckerprofil einstellen 35
Druckprobleme 309
Druckvorschau 107, 307
Druckvorstufe 308
Duplikat
 einfügen 204
 erstellen 53, 139, 201, 211, 287

E

Ebenen
 aktivieren 210
 ausblenden 193, 213
 einfärben 193
 einsetzen 192
Ebenen-Manager 194
Effekte
 abtrennen 223
 anpassen 104
 dreidimensionale 252
 eingedrückte 209
 Erhebung 204
 Gold 244
 grafische 95
 Kontur 246
 Leuchten 225
 metallische 220, 244
 Perspektive 251
 plastische 203, 267
 PowerClip 238
 Text 231
 Überblendung 268
 übertragen 208
 verstärken 247
 Wasserzeichen 134
Eigenschaften kopieren 60, 62, 89, 173, 247
Eigenschaftsleiste 19
Eingabefelder 24
Einladungskarte gestalten 79
Extrusion 252
 Abschrägung 260
 Aufbau 255
 Gruppe 255

F

Faltkarte 81
Farbabstufungen einblenden 15
Farbauswahl 116
Farbdarstellung wählen 116
Farbe
 abdunkeln 64, 179
 aufhellen 60, 64, 90
 aufnehmen 63, 97
 austauschen 88
 auswählen 120
 hinzufügen 174
 mischen 64, 123, 179, 209

- nicht-druckbare 36
- sortieren 175
- suchen 137
- zuweisen 98
- Farbkonvertierung 36, 232
- Farbleiste konstruieren 201
- Farbmarkierung einfügen 198
- Farbmodell wechseln 241
- Farbnuancen auswählen 179
- Farbpalette 14
 - anpassen 119, 173
 - auswählen 171
 - eigene 175
 - laden 32
 - verschieben 122
 - wählen 121
 - zusammenstellen 174
- Farbpaletten-Übersicht 32, 171
- Farbrad 116
- Farbregler 116
- Farbspektrum 116
- Farbton ändern 241
- Farbtopf-Hilfsmittel 63
- Farbüberblendung einstellen 207
- Farbverlauf
 - auswählen 197
 - Dialogfeld 23, 117
 - einstellen 275
 - plastischer 204
- Farbverlaufstransparenz 206
- Farbverwaltung aktivieren 34
- Farbwahl 285
- Farbzuweisung, effektive 172
- Fenster
 - aktualisieren 140
 - aufrollen 30
- Filter einsetzen 235
- Fluchtpunkt 254
 - gemeinsamer 257
 - verschieben 258
- Flyout-Menüs 20
- Form-Hilfsmittel 57, 93, 97, 221
- Format auswählen 43
- Formatieren
 - Mengentext 296
 - Text 96
- Formatierung erhalten 99
- Formen
 - Andockfenster 84, 135, 280
 - auswählen 256
 - verändern 84

- Foto
 - einfügen 100, 114
 - importieren 113, 237, 289
 - optimieren 291
 - skalieren 103
- Freihand-Hilfsmittel 283
- Füllmuster 118
 - auswählen 242, 252, 265
 - einsetzen 231
 - konvertieren 235
 - Optionen 233
- Füllung
 - entfernen 119
 - hierher kopieren 60, 88
 - interaktive 120
 - kopieren 62, 247
 - metallische 244
- Füllungsfarbe zuweisen 14
- Füllungsvarianten 115

G

- Gamma-Anpassung 292
- Gamut-Alarm 36
- Ganzseitenvorschau 38
- Gewebefüllung 259
- Glanzlichter 207, 245
- Gleichmäßige Füllung 61, 116
- Grafiken einschließen 79
- Griffpunkte 47, 163, 167
- Grundfarben auswählen 203
- Gruppen
 - einfügen 210
 - erstellen 72, 130, 210
 - vergrößern 72
 - verschachtelte 86, 144
 - zuschneiden 280
- Gruppierung
 - aller Objekte aufheben 86
 - aufheben 82, 128, 159

H

- Handzeichnung 153
- Hauptseite 112
- Hilfslinien
 - erstellen 111
 - magnetisieren 39
 - schräge 111

Hilfsmittel

- Extrusion 256
- Formen 126
- Interaktive Füllung 115, 119, 198
- Interaktive Hülle 249
- Interaktive Transparenz 204
- Interaktive Überblendung 269
- Interaktiver hinterlegter Schatten 218
- Pfeilform 277
- Hilfsmittelleiste 20
- Hilfsobjekte einsetzen 82, 279
- Hintergrund
 - aufhellen 263
 - gestalten 115, 181, 197, 231
- Hintergrundrechteck erstellen 113
- Histogramm 292
- HKS-Paletten 32
- HLS-Farbmodell 241, 288
- Horizontale Verlagerung 93
- HSB-Modell 61
- Hülle
 - verzerren 250
 - zuweisen 249

I

- Importeinstellungen 114
- Importieren
 - Datei 113
 - Foto 237
 - Vektorgrafik 158
- In Behälter platzieren 238
- In Bitmap umwandeln 235
- In Kurven konvertieren 215
- In Spitze umwandeln 166
- Informationen
 - Dokument 12
 - Statusleiste 15
- Inhalt bearbeiten 239, 284

J

- JPEG-Datei 237

K

- Kalenderblatt erstellen 111
- Kalibrierung, Bildschirm 34

- Kalligrafische Striche 68
- Karomuster 100
- Knoten
 - ausrichten 169
 - glätten 166
- Knotenpunkte
 - ändern 164
 - auswählen 163
 - bearbeiten 161
 - CorelTRACE 157
 - einfärben 122
 - Hülle 250
 - löschen 170
 - setzen 47
 - symmetrische 167
 - transformieren 169
 - verschieben 47
- Knotenpunkttypen 166
- Kombination 76, 178, 223
 - Grafiktext 94
 - Konturgruppe 223
 - PowerClip 241
- Kombinieren, Textobjekte 94
- Komprimierung einstellen 51
- Kontextmenü 22
 - Ebenen 195
 - Knotenpunkte 165
 - Objekte 195
- Kontrast erhöhen 65
- Kontrastverbesserung 104, 291
- Kontur
 - abtrennen 184
 - einstellen 182
 - umwandeln 277
- Kontureffekt 266
 - einsetzen 222, 246
- Konturfarbe zuweisen 14
- Konturobjekt
 - erstellen 247
 - füllen 223
- Konturschritte 222
- Konvertieren, Füllmuster 235
- Kopie erstellen 74
- Künstlerische Medien 67
- Kurve
 - automatisch schließen 179
 - glätten 167
 - schließen 168, 177
 - umwandeln 165
 - unterbrechen 168

Kurvenform
 anpassen 164, 177
 erstellen 47
 markieren 157
 trennen 168
 zerschneiden 177
Kurvenglättung 170
Kurvenobjekte bearbeiten 161

L

Layout, Druck 308
Lichter einfügen 261
Lineale 12
Linien
 senkrechte/waagerechte 283
 umwandeln 166
 zeichnen 46
Linse erstellen 131, 263
Linseneffekt 125
Logo erstellen 212, 276
Luminanz anpassen 288

M

Markierungspunkte 54
Markierungsrahmen 54
Maschenfüllung erstellen 121
Maskierung 100
Mauszeiger 21
Mehrfachauswahl 54
 Knotenpunkte 164
Mengentext
 erstellen 293
 formatieren 296
Menüeinträge 17
Menüleiste 16
Metallisch-Palette 33
Millimeterpapier-Hilfsmittel 127
Miniaturbilder 24
Mit Bild skalieren 58
Mittellinien-Modus 156
Modus, elastischer 170
Musterfüllung 24, 118

N

Navigationsfenster 163

Neu von Vorlage 79
Nullpunkt versetzen 12

O

Objekt-Manager 29, 45
 Dokumentaufbau 112
 Editiermodus 191
 Gruppierung 86
 Vorlage 190
Objektaufbau 45, 82
Objekte
 anpassen 82, 287
 aufhellen 125
 ausblenden 67
 ausrichten 70, 134, 140, 278, 299
 austauschen 74
 auswählen 52
 benennen 190
 duplizieren 53
 effektiv verschieben 128
 einfärben 88, 176
 frei gestellte 100
 gemeinsam auswählen 87
 gruppieren 71, 143
 kombinieren 86, 180
 konstruieren 45, 126, 281, 290
 kopieren 88, 225, 286
 löschen 75, 131, 197
 Mengentext 293
 skalieren 288
 spiegeln 284
 stauchen 218
 transformieren 54
 vergrößern 72
 verkleinern 211
 verschieben 52, 192, 217
 verteilen 71, 141
 zurechtschneiden 84
 zuschneiden 279
Objekteigenschaften 112
 anzeigen 45
 Extrusion 258
Objektfarben übernehmen 59
Objektgröße
 anpassen 216
 ermitteln 201, 211
Objekthierarchie ändern 85
Objektkante erstellen 245
Objektreihenfolge 85

Optionen

- Ansicht 37
- Arbeitsbereich 26
- Bitmaps 104
- Druck 307
- einstellen 26
- Extrusion 254
- Farbpalette 119
- Form-Hilfsmittel 161
- Füllmuster 233
- Hilfslinien 111
- Hülle 249
- Lineale 13
- Menüleiste 17
- Polygon-Hilfsmittel 27
- Seiteneinrichtung 44
- Speichern 51
- Statusleiste 15
- Symbolleisten 19
- Textausrichtung 66

P

- Paletten-Editor 173
- PDF-Datei 308
- Perspektive
 - ändern 254, 259
 - bearbeiten 257
 - hinzufügen 251
- Pfeile erstellen 277
- Pinzelstrich 68
 - speichern 69
- Pipetten-Hilfsmittel 63, 97
- Pixel 102
- Pixelgrafik 101
- Plastizität 117
- Position
 - ändern 88, 217
 - Andockfenster 83, 201
 - festlegen 103
 - relative 23
- Positionieren, exaktes 83, 287
- PostScript-Muster 119
- PowerClip 236
 - bearbeiten 239
 - erstellen 284
 - Inhalt herausnehmen 243
 - Kombination aufheben 241
- Probleme, Druck 309
- Proportion erhalten 22

Prospekt gestalten 275

Q

- Quelle auswählen 151
- Querformat einstellen 43

R

- Rechteck, Ecken abrunden 182
- Rechteck-Hilfsmittel 82, 113
- Registerkarten, Dialogfelder 25
- RGB-Modus 34

S

- Scaneinstellungen 152
- Scanner auswählen 151
- Schatten
 - anpassen 219
 - ausrichten 291
 - einfügen 240
 - einsetzen 226, 262
 - einstellen 285
 - erstellen 209, 290
 - kopieren 219
 - zuweisen 218
- Schlagschatten einsetzen 290
- Schnittmenge 84, 135, 182
- Schnittpunkt verschieben 13
- Schrift
 - auswählen 132
 - dreidimensionale 252
 - geschwungene 65
 - leuchtende 225
- Schriftattribute
 - Mengentext 298
 - verändern 56
- Schrifteffekte 265
- Schriftgröße verändern 55
- Schrifttyp auswählen 56, 96
- Schriftzug
 - anpassen 243
 - gestalten 236
 - metallischer 220
- Schrittweite ändern 92
- Schwarzweißverlauf 267
- Segmente 47

Seite

- einfügen 74, 276
- einrichten 44, 88, 275
- wechseln 80
- Seiteneinstellungen, Eigenschaftsleiste 20
- Seitenrahmen hinzufügen 44
- Seitenzähler 14
- Skizzenbuch 48, 100
- Skizzengröße anpassen 48
- Spalten/Zeilen verschieben 129
- Speichern
 - Ansicht 196
 - CorelTRACE 158
 - Füllmuster 234
 - unter 50
- Spiegeln 284
- Spitzlichter erstellen 123
- Sprühdose 68
- Statusleiste 15
- Sternform auswählen 256
- Steuerelemente
 - anpassen 269
 - verschieben 271
- Stile einsetzen 79
- Strecke ändern 270
- Strichtypen 68
- Strukturbeschaffenheit 232
- Suchen, Farbe 138
- Symbole
 - Objekt-Manager 112
 - Textrahmen 295
- Symbolleisten 18, 20

T

Tabellen

- erstellen 301
- formatieren 305
- Tabulatoren setzen 302
- Tabulatortyp ändern 304
- Teilstrecken 178

Text

- an Objekt ausrichten 65
- ausrichten 92, 214
- austauschen 98, 139
- eingeben 96, 302
- ersetzen 93, 99
- formatieren 96, 213, 215
- Hilfsmittel 46, 91
- markieren 303

- skalieren 55
- Textauswahl 98
- Texteffekte 231
 - einsetzen 65
 - gestalten 212
- Texteingabe 294
- Textkontur erstellen 58
- Textobjekte
 - duplizieren 133
 - einfügen 132, 226
 - erstellen 91, 213, 220, 282
 - kombinieren 94
 - konstruieren 46
 - trennen 94
 - umwandeln 215
 - zuschneiden 135
- Textrahmen
 - anpassen 296
 - aufziehen 293
 - erstellen 302
 - verbinden 295
 - verlängern 297
- Tiefe festlegen 254
- Tonwertkorrektur 291
- Tortengrafik 300
- Transformation
 - Andockfenster 23
 - Eigenschaftsleiste 22
 - exakte 72
 - Text 55
- Transparent-Linse 126, 252
- Transparenz
 - bearbeiten 205
 - einsetzen 204
 - erhöhen 137
 - kopieren 208
 - Radiale 263
 - vermischen 264
 - verringern 207
- Transparenztyp auswählen 205
- Transparenzvorgänge 264
- TWAIN-Modul auswählen 151

U

Überblendungseffekt 268

Umriss

- anpassen 245
- erweiterter 156
- in Objekt umwandeln 184

- umwandeln 246
- zuweisen 203
- Umriss-Ansicht 38, 160, 177
- Farben 193
- Umrissstift-Dialogfeld 58

V

- Varianten erstellen 73, 146
- Vektorgrafik 45
 - Aufbau 160
 - importieren 158
- Vektorisierung 156
- Vektorisierungsergebnis speichern 158
- Verknüpfen, Datei 114
- Verlagerung, horizontale 93
- Verlauf
 - anpassen 198, 224
 - einstellen 221
 - frei definieren 121
 - kopieren 200
 - verschieben 199
- Verlaufsfarben ändern 21
- Verlaufstypen 117
- Verschieben
 - exaktes 144
 - Knotenpunkte 170
 - per Andockfenster 87
 - per Eigenschaftsleiste 57
 - per Pfeiltasten 92, 220
 - Spalten/Zeilen 129
- Version vorgeben 51

- Voreinstellungen 92
 - einsetzen 244
 - Extrusion 253
 - Verlauf 117
- Vorlage
 - anpassen 80, 232
 - Aufbau 190
 - einsetzen 79, 301
 - Füllmuster 231
 - Kolorierung 154
 - öffnen 80, 189

W

- Weichheit-Wert 232
- Werte
 - ändern 25
 - überprüfen 202

Z

- Zeichenabstände anpassen 214
- Zeichnung kolorieren 171
- Zeilenabstand ändern 57
- Zielobjekte 183
- Zoom-Hilfsmittel 162
- Zoom-Liste 196
- Zoom-Listenfeld 37
- Zuschneiden 84, 280
- Zwei Knoten verbinden 168