

Vorwort

CorelDRAW ist inzwischen bei der Version 12 angelangt und im Laufe der Versionen zu einem wahren „Funktionsriesen“ angewachsen. Alle nur erdenklichen Aufgabenstellungen im Bereich der Vektorgrafik können Sie mit diesem Programm erledigen. Da sich weitere Programme – zum Beispiel zur Bildbearbeitung – im Paket befinden, ist es sehr interessant, zumal der Preis recht günstig ist.

Was ein Neueinsteiger bestimmt als Erstes denken wird, ist: „Oh je! Die vielen Funktionen können einen praktisch erschlagen.“ Aber keine Bange! Im Laufe dieses Buches erfahren Sie, wie Sie einen leichten Einstieg in das Programm finden und welche Aufgaben Sie damit erledigen können. Viele praxisnahe Arbeiten sollen Ihnen zeigen, dass der Umgang mit CorelDRAW gar nicht so schwer ist, wie der erste Blick vermuten lässt. Alle Funktionen des Programms lassen sich auf knapp 400 Seiten nicht unterbringen – was aber wirklich wichtig ist, wird beschrieben. Alle Workshops lassen sich übrigens ebenso mit früheren CorelDRAW-Versionen nachvollziehen. Die Unterschiede von CorelDRAW 9 bis 12 sind nicht so gravierend.

Sie wollen noch tiefer in das Thema einsteigen? Dann könnte das Buch „Professional Series CorelDRAW“ für Sie interessant sein, das ich ebenfalls für Franzis geschrieben habe – dieses Buch ist vollständig farbig und setzt dort an, wo ich hier aufhöre. Vor „Dubletten“ brauchen Sie also keine Angst zu haben.

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buches nur noch wenige Fragen zu CorelDRAW. Und wenn doch, dann können Sie sich gerne über gradias@t-online.de an mich wenden. Oder besuchen Sie einmal meine Webseite unter <http://www.gradias.de>. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit CorelDRAW und diesem Buch.

Michael Gradias
im Juli 2004



Inhalt

1	CorelDRAW kennen lernen	13
1.1	CorelDRAW starten	13
1.2	Der CorelDRAW-Arbeitsbereich	15
	Der Desktop	15
	Die Lineale	15
	Die Rollbalken und der Seitenzähler	18
	Die Farbpalette	18
	Die Statusleiste	20
	Die Menüleiste	21
	Die Symbolleisten	22
1.3	Die CorelDRAW-Bedienelemente	24
	Die vielen Gesichter des Mauszeigers	24
	Das Kontextmenü	25
	Die Besonderheiten der Schaltflächen	26
	Arbeiten mit Dialogfeldern	27
	Die Andockfenster	30
	Die grafischen Listfelder	32
	Die Listfelder	32
	Mit Eingabefeldern arbeiten	34
	Die Optionsfelder	35
	Erweiternde Schaltflächen	36
	Arbeiten mit Vorschaubildern	37
2	Ein Plakat erstellen	39
2.1	Eine Vorlage öffnen	39
2.2	Vorbereiten des Dokuments	41
	Das Seitenformat einstellen	41
	Der Nutzen des Lineals	44



Die passende Darstellungsgröße einstellen	46
Hilfslinien einrichten	50
Objekte mit dem Objekt-Manager verwalten	54
2.3 Objekte bearbeiten	57
Objekte auswählen und dehnen	57
Objekte löschen	63
2.4 Neue Objekte konstruieren	66
Textobjekte erstellen	66
Die Sprache anpassen	68
Das Textobjekt anpassen	69
Die Texteigenschaften anpassen	72
Dehnen des Textobjekts	74
Grafischer Text oder Mengentext?	75
2.5 Ein Clipart-Motiv einfügen	78
Clipart-Motive in das Dokument einfügen	82
Das Clipart-Motiv anpassen	84
Eine Farbe übernehmen	89

3 Mit Objekten arbeiten 93

3.1 Der Unterschied zwischen Pixeln und Vektoren	93
Die Pixelbilder	94
Die Vektorgrafik	95
3.2 Einen interessanten Hintergrund gestalten	97
Umriss- und Füllungsattribute zuweisen	98
3.3 Die verschiedenen Objekttypen	102
Das Objekt Freihandlinie	111
Das Bezier-Hilfsmittel	114
Das Hilfsmittel Künstlerische Medien	117
Die Hilfsmittel Stift, Polylinie und 3-Punkt-Kurve ..	121
Verbindungslinien zeichnen	122
Objekte mit Maßen versehen	124
Den Hintergrund umgestalten	126
Das Hilfsmittel Formerkennung	127
Die Optionen des Rechtecks	128



Die Optionen der Ellipse	132
Das Polygon-Objekt	133
Das Millimeterpapier	135
Das Spiral-Objekt	135
Grundformen erstellen	136

4 Umrisse und Füllungen 139

4.1 Die unterschiedlichen Umrissattribute	140
Umrissattribute anpassen	141
Die Umrissfarbe festlegen	150
4.2 Die verschiedenen Füllungsoptionen	152
Die gleichmäßige Füllung	152
Die Farbverlaufsfüllung	158
Die Musterfüllung	175
PostScript-Füllmuster einsetzen	179
Weitere Optionen	181

5 Effekte einsetzen 185

5.1 Der Einsatz der interaktiven Hilfsmittel	185
5.2 Der Überblendungseffekt	188
Die Überblendungsoptionen	191
5.3 Die interaktive Kontur	216
5.4 Die interaktive Verzerrung	219
5.5 Das Hilfsmittel Interaktive Hülle	223
5.6 Die interaktive Extrusion	230
Anpassen der Extrusion	234
5.7 Das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten ...	240
Den hinterlegten Schatten anpassen	242
5.8 Die interaktive Transparenz	245



6	Objekte bearbeiten	249
6.1	Linsen verwenden	249
	Das Linse-Andockfenster	250
6.2	Objekte auswählen	253
	Markieren per Drag & Drop	255
	Objekte gruppieren	257
	Objekte sperren	258
	Objekte in Gruppen auswählen	259
6.3	Objekte transformieren	261
	Objekte verschieben	261
	Objekte skalieren und dehnen	266
	Objekte rotieren	268
6.4	Objekte kombinieren	270
	Objekte verschmelzen	273
6.5	Objekte »zerstören«	278
7	Objekte verwalten	285
7.1	Den Hintergrund umgestalten	285
7.2	Die Objektreihenfolge festlegen	286
	Objekte im Objektstapel verschieben	287
7.3	Die Struktur des Dokuments	292
	Die Hauptseite des Dokuments	292
	Die Seiten des Dokuments	295
	Mit Ebenen arbeiten	296
	Objekte im Objekt-Manager bearbeiten	299
7.4	Ansichten speichern und verwalten	304
7.5	Objekte ausrichten und verteilen	308
	Objekte einzeln und zusammen ausrichten	312
	Hilfsobjekte und Gruppen verwenden	316
7.6	Dynamische Hilfslinien verwenden	318



8	Mit Textobjekten arbeiten	323
8.1	Etiketten erstellen	323
8.2	Die Gestaltung der Visitenkarte	327
8.3	Das Text-Hilfsmittel	329
	Die Optionen des Text-Hilfsmittels	329
	Anpassen der Standardwerte	330
	Das erste Textobjekt wird erstellt	335
	Textobjekte formatieren	339
	Formatierungen per Drag & Drop	342
	Übertragen der Textattribute	344
	Die Attribute anpassen	346
	Die nächsten Texte aufbereiten	347
8.4	Texte »verbiegen«	351
	Ausrichten der Objekte	353
	Zierelemente konstruieren	355
8.5	Einen Briefbogen gestalten	357
	Die Objekte anpassen	358
	Hilfslinien einrichten	360
	Falzmarken anbringen	363
	Positionierung der Objekte	364
	Mengentextrahmen verwenden	366
9	Bitmap-Effekte verwenden	369
9.1	Fotos importieren	369
9.2	Die verschiedenen Effekt-Kategorien	372
9.3	Die Farbverwaltung aktivieren	374
9.4	Bitmap-Effekte anwenden	377
	Bitmaps erstellen	377
	Die Vorschau der Effekte	378
	Die Funktionen der Eigenschaftsleiste	382



9.5 Eine interessante Grafik erstellen	388
Mit PowerClips arbeiten	389
Ein Foto verfremden	393
9.6 Einige interessante Bitmap-Effekte	396
9.7 Das Ergebnis ausdrucken	404
Verschiedene Druckoptionen	404
Index.....	409



1 CorelDRAW kennen lernen

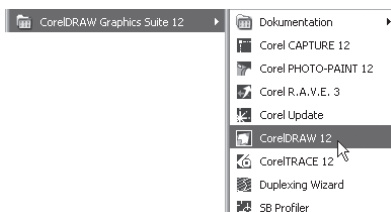
CorelDRAW ist ein sehr leistungsfähiges Vektorgrafikprogramm mit vielfältigen Funktionen. Wegen der Funktionsvielfalt ist das Programm für viele Anwender ein »Buch mit sieben Siegeln«. In diesem Kapitel werden wir einige der Siegel lösen. Wir stellen Ihnen die Arbeitsoberfläche und deren elementare Bedienelemente vor. Sie werden schnell merken: Ganz so kompliziert, wie es zunächst aussieht, ist die Bedienung gar nicht. Einige Klippen in der Bedienungslogik müssen Sie aber erst einmal überwinden.

Espresso-Tipp! Die Versionen 10 bis 12 von CorelDRAW unterscheiden sich nur geringfügig. Daher gelten viele der Beschreibungen auch ganz genauso für die Version 10 oder 11, obwohl wir ausschließlich die Version 12 verwenden werden.

1.1 CorelDRAW starten

CorelDRAW wird traditionell in einem Paket gemeinsam mit anderen Programmen angeboten. So ist zum Beispiel mit Corel PHOTO-PAINT auch ein eigenständiges Programm für Bildbearbeitungsaufgaben im Paket zu finden.

- ➔ Suchen Sie im Windows-START-Menü den Corel-Eintrag und rufen Sie dort CORELDRAW 12 auf.



- 1.1 Starten Sie das Programm über das Windows-Start-Menü

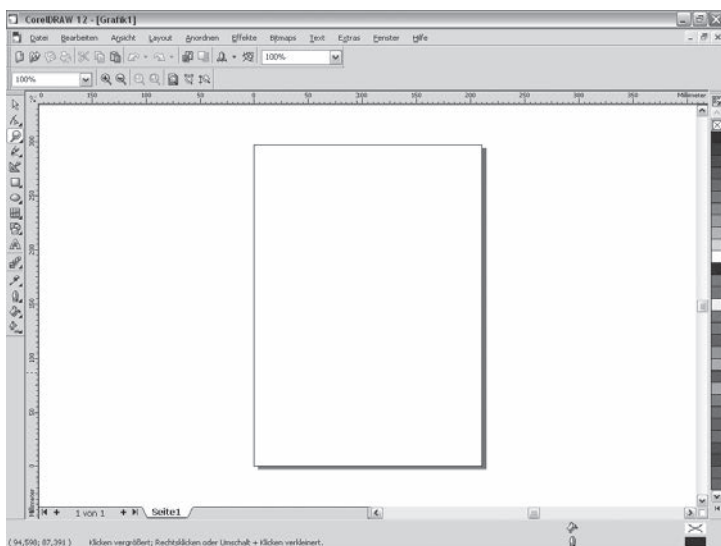


- ➔ Das Starten des Programms dauert einen Moment. Anschließend finden Sie das folgende Dialogfeld vor, in dem Sie angeben können, welche Aufgabe Sie erledigen wollen. Markieren Sie beispielsweise die Option **NEU**, wenn Sie ein neues Dokument erstellen wollen.



1.2 Ein Dialogfeld zum Programmstart

- ➔ Anschließend sehen Sie folgende Arbeitsoberfläche:



1.3 Die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW



1.2 Der CorelDRAW-Arbeitsbereich

Sehen wir uns nun an, aus welchen Teilen der Arbeitsbereich besteht und welche Bedienelemente Sie dort vorfinden.

Der Desktop

Den Bereich, in dem Sie Objekte ablegen können, bezeichnet man als Desktop. Alle diejenigen Elemente, die Sie innerhalb dieses Rahmens platzieren, sind später auf dem Ausdruck zu sehen.

Wenn Sie Elemente beispielsweise nur für den Konstruktionsvorgang benötigen, können Sie diese Elemente außerhalb des Rahmens ablegen. Die Objekte, die außerhalb der Zeichenseite platziert sind, werden nicht mit gedruckt.



1.4 Noch ist der Desktop leer

Die Lineale

Standardmäßig sehen Sie am linken und oberen Rand des Arbeitsbereichs Lineale. Die Lineale dienen zum Messen von Abständen oder Objektgrößen.

Die Messung erfolgt standardmäßig immer von der unteren linken Ecke aus.

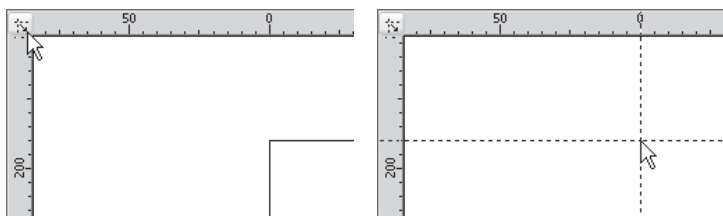


- ➔ Das muss aber nicht so bleiben. Dieser so genannte Nullpunkt in der linken unteren Ecke kann auch auf eine andere Position verschoben werden.

Da wo sich das horizontale und vertikale Lineal treffen, wird eine Schaltfläche sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

- ➔ Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Position, an der Sie den neuen Nullpunkt setzen wollen. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Anzeige im Lineal angepasst.

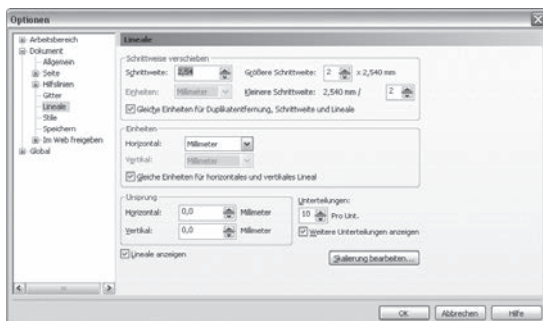
Sie sehen dies in der nachfolgend gezeigten Abbildung rechts. Um den Nullpunkt wieder auf die ursprüngliche Position zurückzusetzen, können Sie übrigens einfach doppelt auf die Schaltfläche klicken.



1.5 Versetzen des Nullpunkts

- ➔ Falls Sie die Einstellungen des Lineals verändern möchten, klicken Sie einfach doppelt auf eines der beiden Lineale. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

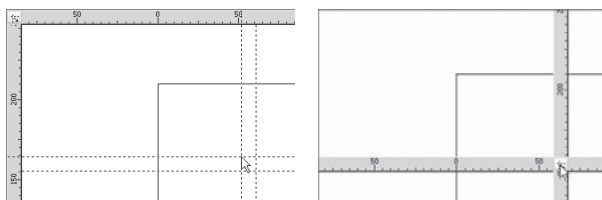
Hier können Sie beispielsweise den Nullpunkt im Bereich URSPRUNG auch numerisch exakt verändern. Die Maßeinheit der Skalierungsanzeige wird im Bereich EINHEITEN geändert.



1.6 Die Linealeinstellungen verändern

- ➔ Die Lineale können auch auf eine andere Position geschoben werden. Klicken Sie dazu eines der Lineale mit gedrückter -Taste an und ziehen Sie es auf die gewünschte neue Position.

Wird der Schnittpunkt der Lineale verzogen, werden beide Lineale bewegt. Nach dem Loslassen der linken Maustaste werden die Lineale an der neuen Position platziert – dies zeigt nachfolgend das rechte Bild.



1.7 Die Lineale können auf eine andere Position verschoben werden

Espresso-Tipp! Um die Lineale wieder auf die Ausgangsposition zu verschieben, klicken Sie einfach mit gedrückter -Taste irgendwo doppelt auf das Lineal. Dann werden gleich beide Lineale auf die Ausgangsposition zurückgeschoben.



Die Rollbalken und der Seitenzähler

An der rechten und unteren Kante des Arbeitsbereichs finden Sie Rollbalken, die zum Verändern des sichtbaren Teils des Dokuments verwendet werden können. Dies ist besonders bei vergrößerten Ansichten sehr nützlich.

Links neben dem unteren Rollbalken ist der so genannte Seitenzähler untergebracht. Er wird benötigt, wenn Ihr Dokument aus mehreren Seiten besteht. Sie können dann über die Registerkarten die gewünschte Seite aufrufen.

Alternativ dazu kann die betreffende Seite mit den Navigationsschaltflächen links neben den Registerkarten aufgerufen werden. Die Schaltfläche in der Mitte zeigt die ausgewählte Seite an.



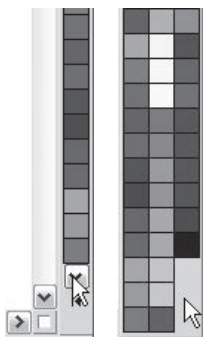
1.8 Auswahl einer Seite und scrollen im Dokument

Die Farbpalette

An der rechten Kante des Arbeitsbereichs finden Sie ein sehr wichtiges Bedienelement: die Farbpalette. Hier werden die Farben für die Kontur und die Füllung der Objekte ausgewählt.

Über die Pfeiltasten oben und unten können Sie zur gewünschten Farbe scrollen, falls diese nicht im aktuellen Bereich zu sehen ist.

Mit der Schaltfläche darunter kann die Farbpalette aufgeklappt werden, damit alle Farben zu sehen sind – dies sehen Sie in der folgenden Abbildung rechts.



1.9 Auswahl von Farbtönen

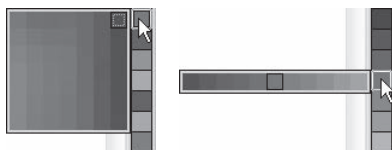
Um eine Farbe für die Füllung eines Objekts auszuwählen, klicken Sie das betreffende Farbfeld mit der linken Maustaste an.

Mit der rechten Maustaste wird die Umrisslinie eines Objekts mit der angeklickten Farbe versehen. Soll die Füllung oder der Umriss entfernt werden, wird das erste Kästchen mit dem Kreuzsymbol benötigt.

Espresso-Tipp! In den kommenden Kapiteln werden Sie einige interessante Drag & Drop-Varianten für die Farbuweisung kennen lernen.

Wenn Sie ein Farbfeld anklicken und in diesem Zustand einen Moment verweilen, wird in einem gesonderten Auswahlfeld eine Auswahl verschiedener Farbnuancierungen angezeigt.

Sobald das Auswahlfeld angezeigt wird, können Sie die Maustaste loslassen und eines der Farbfelder anklicken, um dem aktuellen Objekt die Farbe zuzuweisen. Bei Grautönen werden in dem Auswahlfeld verschiedene Graustufen angeboten.



1.10 Zusätzliche Auswahlkästen mit nuancierten Abstufungen

Die Statusleiste

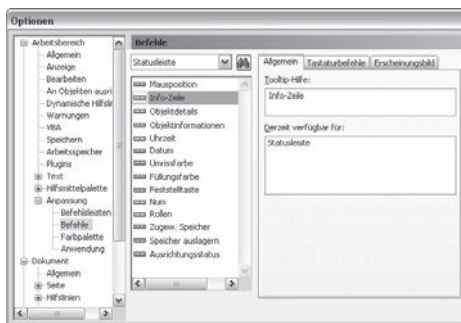
Am unteren Rand des Arbeitsbereichs gibt es noch ein Bedienelement, dem Sie Beachtung schenken sollten: die Statusleiste. Hier werden zum einen Informationen über das ausgewählte Objekt angezeigt – wie etwa die Füllungs- oder Umriseigenschaften.

Zum anderen gibt es hier Informationen zum ausgewählten Werkzeug. Das ist nützlich, weil beispielsweise auch die notwendigen Aktionen oder etwaige Tastenkombinationen angezeigt werden.



1.11 Informationen in der Statusleiste

Die Informationen, die in der Statusleiste angezeigt werden sollen, können in den OPTIONEN geändert werden.

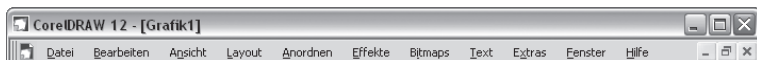


1.12 Anpassen der Statusleiste



Die Menüleiste

Wie bei den meisten Windows-Programmen üblich, finden Sie am oberen Rand des Arbeitsbereichs die Menüleiste.

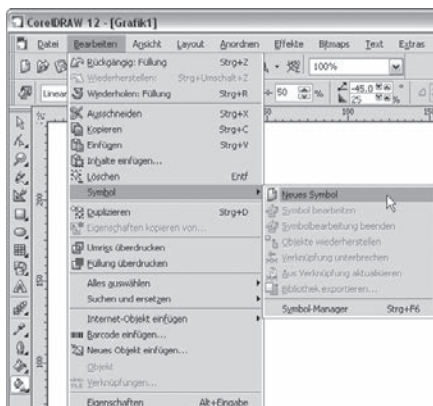


1.13 Die Menüleiste von CorelDRAW

In der Kopfzeile wird neben dem Namen des Programms auch der Name der aktuellen Datei angezeigt. Ist das Dokument noch nicht gespeichert, wird die Bezeichnung GRAFIK1 verwendet.

Auf der rechten Seite der Kopfzeile finden Sie die Windows-typischen Schaltflächen zum Minimieren und Maximieren des Arbeitsfensters sowie zum Schließen des Programms.

In den Menüs sind, thematisch sortiert, die verschiedensten Funktionen zu finden. Wegen der Funktionsvielfalt sind einige der Funktionen in Untermenüs untergebracht. Links neben den Einträgen werden oft Symbole zur Verdeutlichung der Programmfunktion angezeigt und rechts daneben werden vorhandene Tastenkombinationen angezeigt.



1.14 Aufruf von Menüfunktionen



Rechts sehen Sie drei Symbole, die denen in der Kopfzeile entsprechen. Hier beziehen sie sich jedoch nur auf das aktive Dokument. Sie sind nützlich, wenn Sie beispielsweise mehrere Dokumente geöffnet haben.

Die Symbolleisten

Vom nächsten Bedienelement gibt es gleich eine ganze Menge unterschiedlicher Varianten. Drei Symbolleisten sind standardmäßig eingeblendet. Hier erreichen Sie viele der Funktionen schneller als über den »Umweg« Menü. Die Symbole erklären mehr oder weniger deutlich die Funktion, die Sie damit aufrufen können.

Die obere Symbolleiste ist die so genannte Standard-Symbolleiste, in der Standardfunktionen – wie etwa das Öffnen oder Speichern von Dateien – angeboten werden. Die Symbolleiste darunter ist etwas Besonderes.

Die Eigenschaftsleiste ändert nämlich – je nach verwendetem Werkzeug – ihr Angebot. Es werden immer diejenigen Funktionen angeboten, die für das aktuelle Werkzeug benötigt werden. So sehen Sie in der Abbildung die Funktionen für das Zoom-Werkzeug.



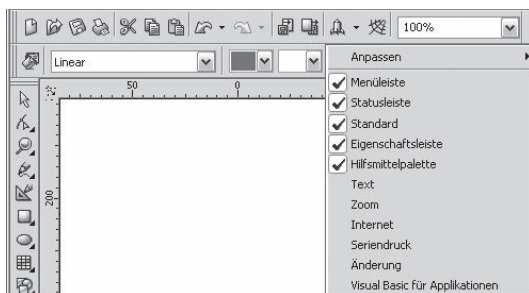
1.15 Zwei der verfügbaren Symbolleisten

Wenn Sie weitere Symbolleisten einblenden wollen, können Sie einfach mit der rechten Maustaste auf eine Stelle der Symbolleiste klicken, an der sich keine Schaltfläche befindet.

In einem Kontextmenü können Sie dann weitere Symbolleisten ein- oder ausblenden. Sechs verschiedene Symbolleisten werden hier angeboten. Sie sehen dies in der nachfolgenden Abbildung.



Espresso-Tipp! Fast alles kann in CorelDRAW angepasst werden – dazu erfahren Sie in den kommenden Kapiteln noch mehr. So können neben den bestehenden Symbolleisten auch weitere zusammengestellt werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie bestimmte Funktionen sehr häufig benötigen.



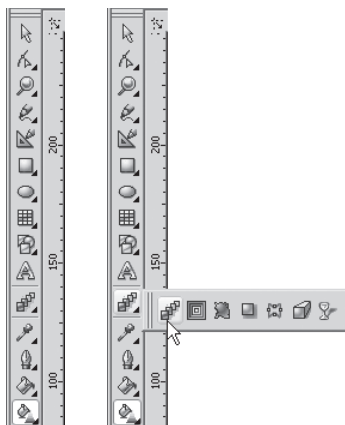
1.16 Es gibt viele verschiedene Symbolleisten

Eine weitere Symbolleiste ist auch etwas Besonderes: die so genannte Hilfsmittelpalette, die standardmäßig am linken Rand des Arbeitsbereichs angeordnet ist.

In dieser Symbolleiste werden die Werkzeuge aufgelistet, die CorelDRAW anbietet. Daher werden Sie diese Symbolleiste sehr häufig benötigen.

Da es sehr viele verschiedene Werkzeuge gibt, werden einige in so genannten Flyout-Menüs zusammengefasst. Sie erkennen dies an einem kleinen Dreieck unten rechts in der Schaltfläche.

Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird das Flyout-Menü mit den erweiterten Funktionen geöffnet. Dies sehen Sie nachfolgend im rechten Bild.



1.17 Die Hilfsmittelpalette – rechts mit aufgeklapptem Flyout-Menü

1.3 Die CorelDRAW-Bedienelemente

Nachdem Sie den Arbeitsbereich kennen gelernt haben, werden wir Ihnen nun die einzelnen Bedienelemente des Programms vorstellen. Leider gibt es in CorelDRAW eine ganze Menge davon – deshalb ist das Einarbeiten gelegentlich nicht ganz einfach. Aber immer der Reihe nach.

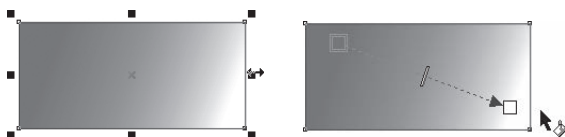
Die vielen Gesichter des Mauszeigers

Dem Mauszeiger kommt in CorelDRAW eine große Bedeutung zu. Am Symbol des Mauszeigers erkennen Sie nämlich meist die Funktion. Der Mauszeiger verwandelt sein Aussehen, je nachdem welche Funktion Sie aufgerufen haben.

Wenn Sie beispielsweise das Auswahl-Werkzeug aktiviert haben, kann das markierte Objekt gedehnt, gestaucht oder skaliert werden. Welche Aktion möglich ist, zeigt der Mauszeiger an. So sehen Sie nachfolgend links die Möglichkeit des Dehnens.



Rechts wurde das Werkzeug Interaktive Füllung ausgewählt – dort sind ganz andere Symbole zu sehen.



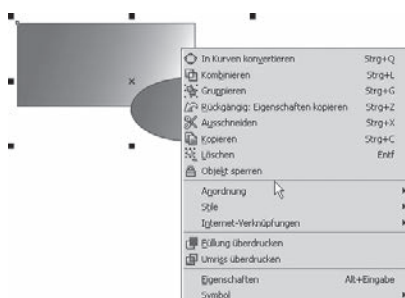
1.18 Verschiedene Mauszeiger symbolisieren die verfügbaren Optionen

Das Kontextmenü

Eine weiteres Bedienelement ist das Kontextmenü, das mit einem Klick der rechten Maustaste geöffnet wird. Hier werden unterschiedliche Funktionen in dem Menü angeboten – je nachdem, was für ein Objekt Sie ausgewählt haben.

In dem Menü sind dann die wichtigsten Funktionen für das markierte Objekt aufgelistet – wie etwa das Kopieren, Ausschneiden oder Sperren eines Objekts. Bei der Auswahl mehrerer Objekte werden dann zusätzliche Funktionen angeboten, wie etwa das Gruppieren von Objekten. So kann auch das Kontextmenü viele verschiedene Gesichter haben.

In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie die Funktionen bei der Auswahl von zwei Objekten.



1.19 Das Kontextmenü bei der Auswahl von zwei Objekten

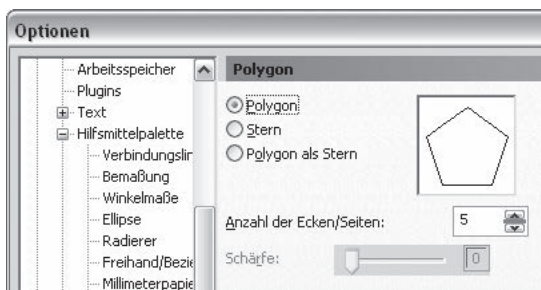


Die Besonderheiten der Schaltflächen

Klar, wenn Sie eine Schaltfläche anklicken, wird eine Funktion ausgeführt oder ein Werkzeug ausgewählt. Das ist auch bei CorelDRAW nicht anders als bei anderen Windows-Programmen.

Aber die Schaltflächen bieten in CorelDRAW einige Besonderheiten. Wenn Sie beispielsweise auf das Polygon-Werkzeug doppelt klicken, werden die OPTIONEN aufgerufen, in denen Sie unter anderem einstellen können, wie viele Ecken das Polygon haben soll.

Diese Möglichkeit spart den umständlichen Aufruf der Optionen über das Menü. Diese Funktion bieten viele Schaltflächen an – aber nicht alle.



1.20 Die Optionen des Polygon-Werkzeugs

Die Flyout-Menüs wurden ja schon erwähnt – in der aktuellen Version gibt es recht viele davon. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, wird ein Hinweisschild eingeblendet.

Hier können Sie eine Beschreibung der Funktion und ein eventuell vorhandenes Tastenkürzel ablesen.



1.21 Ein Hinweisschild in einem Flyout-Menü



Flyout-Menüs können übrigens leicht in eine frei schwebende Symbolleiste umgewandelt werden. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn eine bestimmte Funktion aus einem Flyout-Menü häufiger benötigt wird.

- Wenn Sie ein Flyout-Menü in eine frei schwebende Symbolleiste umwandeln wollen, klicken Sie den linken Rand des Flyout-Menüs an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



1.22 Umwandlung eines Flyout-Menüs ...

- Ziehen Sie dann das Flyout-Menü mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position auf die Arbeitsfläche. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Symbolleiste abgelegt.



1.23 ... in eine frei schwebende Symbolleiste

- Das Flyout-Menü bleibt übrigens nach dem Herausziehen erhalten. Um die frei schwebende Symbolleiste wieder zu schließen, klicken Sie einfach auf das Kreuzsymbol in der oberen rechten Ecke.

Arbeiten mit Dialogfeldern

Da für einige Funktionen und Werkzeuge sehr viele Einstellungsmöglichkeiten vorhanden sind, werden diese oft in den so genannten Dialogfeldern angeboten. Die Inhalte der Dialogfelder unterscheiden sich – je nachdem, welche Funktion Sie aufgerufen haben.

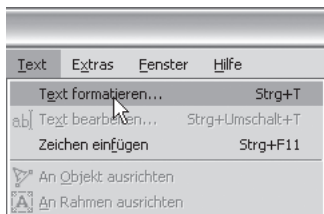


Bei den Umrissattributen sieht das Dialogfeld beispielsweise folgendermaßen aus. Wenn die eingestellten Werte dem aktuellen Objekt zugewiesen werden sollen, verlassen Sie das Dialogfeld mit der OK-Schaltfläche. Sollen die Einstellungen verworfen werden, verwenden Sie die ABBRECHEN-Schaltfläche.



1.24 Ein Dialogfeld mit vielfältigen Optionen

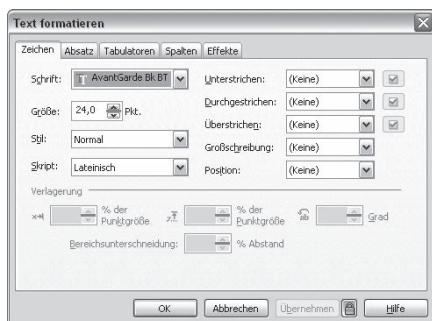
Dass ein Dialogfeld geöffnet wird, erkennen Sie zum Beispiel an den drei Punkten hinter einem Menüeintrag.



1.25 Drei Punkte zeigen an, dass die Optionen in einem Dialogfeld angeboten werden

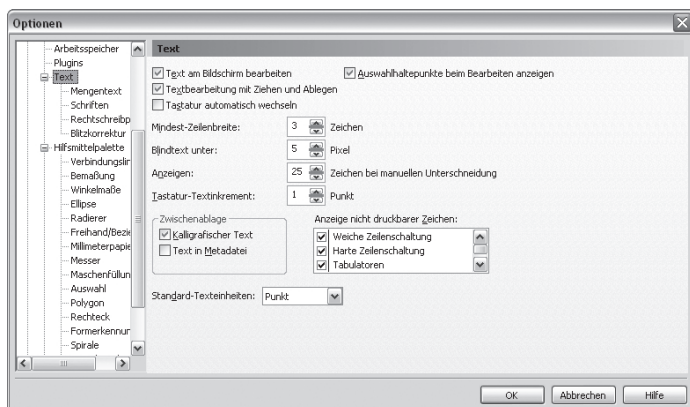


Wie bei Windows-Programmen üblich, werden die Funktionen auch bei CorelDRAW thematisch sortiert auf verschiedenen Registerkarten präsentiert. Nachfolgend sehen Sie als Beispiel das Dialogfeld der Textformatierung.



1.26 Ein Dialogfeld mit mehreren Registerkarten

Unter anderem bei den OPTIONEN wird eine andere Windows-typische Gliederung eingesetzt. Hier werden die Kategorien hierarchisch aufgebaut. Die Kategorien werden so auf- und zugeklappt, wie Sie es vom Windows-Explorer kennen.



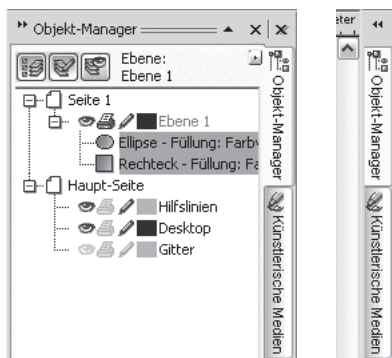
1.27 Die Optionen sind hierarchisch gegliedert



Die Andockfenster

Ein Bedienelement ist Corel-spezifisch: die Andockfenster. Hier werden umfangreiche Funktionen angeboten, die in Dialogfeldern nur schwer unterzubringen sind.

Da die Andockfenster auf- und zugeklappt werden können, benötigen sie nur wenig Platz auf der Arbeitsoberfläche. Die verfügbaren Andockfenster sind im Menü FENSTER/ANDOCKFENSTER aufgelistet – es sind eine ganze Menge. Es können auch mehrere Andockfenster geöffnet werden, die dann über Registerkarten verwaltet werden. Nachfolgend sehen Sie rechts die zugeklappte Variante.



1.28 Die Andockfenster

Die Andockfenster können auch als frei schwebende Variante eingesetzt werden. Hier gibt es eine interessante Option, damit sie dennoch platzsparend sind.

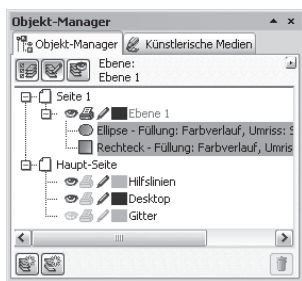
➔ Klicken Sie in die Kopfzeile des Andockfensters und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



1.29 »Greifen« des Andockfensters



- Ziehen Sie das Andockfenster mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position auf der Arbeitsoberfläche. Wenn Sie die Maustaste loslassen, entsteht ein frei schwebendes Fenster, das in seiner Größe an den Rändern skaliert werden kann.



1.30 Ein frei schwebendes Andockfenster

Espresso-Tipp! Es geht auch noch schneller und einfacher: Klicken Sie einfach doppelt auf den Kopfbereich des Andockfensters. So wird es ebenfalls zum frei schwebenden Fenster. Ein erneuter Doppelklick »dockt« das Andockfenster wieder am Rand der Arbeitsfläche an.

- Um Platz zu sparen, klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil rechts oben in der Kopfzeile des Fensters. Damit »rollen« Sie das Fenster auf. Es bleibt nur noch ein schmaler Streifen übrig.

Durch erneutes »Herunterrollen« kann das gewünschte Andockfenster schnell wieder geöffnet werden, wenn Sie eine Funktion benutzen wollen.



1.31 Ein aufgerolltes Andockfenster



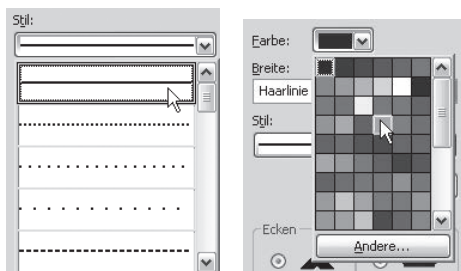
Die grafischen Listenfelder

Oft werden Ihnen grafische Listenfelder begegnen. Ein Vorschaubild zeigt den aktuellen Status an. Der Pfeil rechts neben dem Vorschaubild symbolisiert, dass weitere Optionen verfügbar sind.



1.32 Ein grafisches Listenfeld

Wenn Sie auf das Vorschaubild oder den Pfeil klicken, werden in einer Liste die verschiedenen Optionen angeboten. Listenfelder können sehr unterschiedlich aussehen. So sehen Sie nachfolgend zwei verschiedene Varianten.

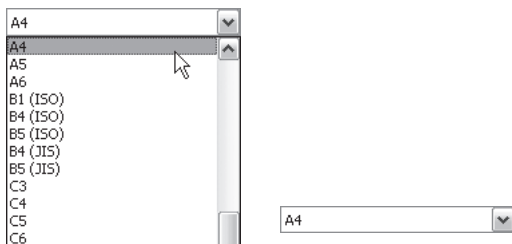


1.33 Zwei unterschiedliche Listenfelder

Die Auswahl wird durch die Vorschaubilder erleichtert. Nach der Auswahl wird das Vorschaubild in der Liste entsprechend aktualisiert.

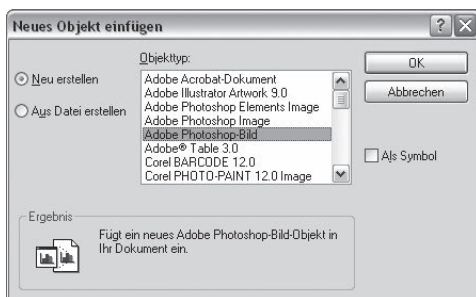
Die Listenfelder

Bei anderen Optionen werden Textinformationen in der Liste angeboten. Dies ist beispielsweise bei Maßeinheiten der Fall. Die Bedienung entspricht der der grafischen Listenfelder. Nachfolgend sehen Sie eine auf- und eine zugeklappte Variante der Listenfelder.



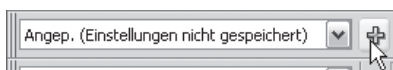
1.34 Ein auf- und ein zugeklapptes Listenfeld

Eine andere Listenart kommt nur selten vor: Hier werden in einem größeren Bereich verschiedene Einträge zur Auswahl bereitgestellt.



1.35 Eine Liste zur Auswahl einer Option

Wird neben einem Listenfeld eine »+«- und eine »-«-Schaltfläche angezeigt, bedeutet dies, dass Sie vorgenommene Änderungen der Einstellungen speichern können. Dies kommt bei Voreinstellungen vor. Nachfolgend sehen Sie ein solches Listenfeld – es stammt aus der Druckvorschau.



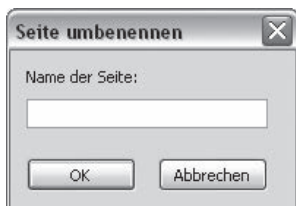
1.36 Speichern von Einstellungen



Mit Eingabefeldern arbeiten

Eingabefelder kommen in CorelDRAW sehr häufig vor. Es werden hier allerdings sehr unterschiedliche Typen angeboten.

Bei den ganz einfachen Eingabefeldern können Sie beispielsweise Bezeichnungen eintippen. Die Bestätigung der Eingabe erfolgt dann meist mit der -Taste.



1.37 Ein einfaches Eingabefeld

Komplexere Eingabefelder geben Werte vor, die durch Eintippen von anderen Werten verändert werden können. Das Zoom-Feld ist eine Kombination aus Listenfeld und Eingabefeld.

Sie können einen Wert aus der Liste aussuchen – ist der gewünschte Wert nicht vorhanden, können Sie ihn eingeben. Klicken Sie dazu in das Eingabefeld und tippen Sie den neuen Wert ein.



1.38 Eine Kombination von Listen- und Eingabefeld

Bei Eingabefeldern, bei denen numerische Werte erforderlich sind, ist wahlweise das Eintippen des Wertes sowie das Erhöhen oder Reduzieren des Wertes mit den Pfeilschaltflächen möglich. Gelegentlich sind die Pfeiltasten auch nebeneinander angeordnet, wie Sie nachfolgend rechts sehen können.

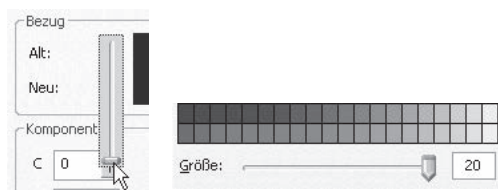


1.39 Unterschiedliche Wert-Eingabefelder



Espresso-Tipp! Sind die Pfeilschaltflächen übereinander angeordnet, kann der Wert auch verstellt werden, indem Sie den Steg zwischen den Schaltflächen mit gedrückter Maustaste verziehen.

Es kommt auch vor, dass die Veränderung der Werte über einen Schieberegler, der mit einem Klick auf das Symbol rechts neben dem Eingabefeld geöffnet wird, erfolgen kann. Eine zweite Variante sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet – dort ist der Schieberegler links neben dem Eingabefeld angeordnet.



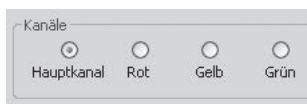
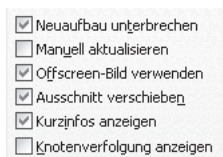
1.40 Änderungen über einen Schieberegler

Die Optionsfelder

Bei Windows-Programmen ist es üblich, dass zwei verschiedene Typen der so genannten Optionsfelder eingesetzt werden. Die Optionsfelder sind zur Verdeutlichung meist zu Gruppen zusammengefasst, die mit einem Rahmen umgeben sind. So sehen Sie gleich, welche Optionen zusammengehören.

Optionsfelder, bei denen Kästchen angezeigt werden, lassen eine Mehrfachauswahl zu. Markierte Optionsfelder werden mit einem Haken versehen.

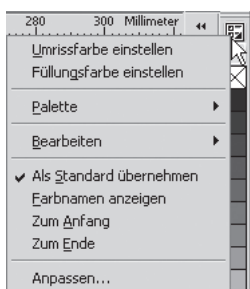
Sind runde Kontrollkästen zu sehen, kann nur eine der angebotenen Optionen markiert werden. Hier müssen Sie sich also entscheiden, welche der Optionen Sie anwenden wollen. Die ausgewählte Option wird mit einem gefüllten Kreis angezeigt.



1.41 Verschiedene Optionsfelder

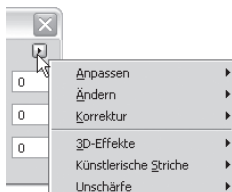
Erweiternde Schaltflächen

Hier und da begegnen Ihnen Schaltflächen, mit denen Sie Menüs mit weiteren Funktionen öffnen können. Manchmal zeigen die Schaltflächen einen Pfeil – bei der Farbpalette ist es zum Beispiel eine Schaltfläche mit dem folgenden Motiv.



1.42 Ein erweiterndes Menü mit zusätzlichen Funktionen

Bei den Bildeffekten erreichen Sie über die Pfeilschaltfläche ein Menü mit allen anderen Effekten, sodass ein schneller Wechsel möglich ist.



1.43 Ein anderes erweiterndes Menü



Arbeiten mit Vorschaubildern

Vorschaubilder kommen in CorelDRAW oft vor und sind sehr nützlich. So erkennen Sie schnell, um welche Funktion es sich handelt oder wie ein Ergebnis aussehen könnte.

Die Vorschaubilder sehen sehr unterschiedlich aus. Einige sind simple Symbole – andere sind aufwändig gestaltet. Nützlich sind Vorschaubilder zum Beispiel, wenn es darum geht, wie eine Spitzenform gestaltet wird.



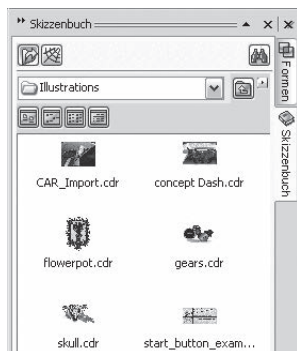
1.44 Ein einfaches Vorschaubild

Beim Zuschneiden von Formen sind die Vorschaubilder schon komplexer, wie die Abbildung links belegt.



1.45 Ein komplexeres Vorschaubild

Wenn es zum Beispiel darum geht, Dateiinhalte zu erkennen, werden farbige Vorschaubilder verwendet.



1.46 Farbige Vorschaubilder

Ein kurzes Resümee

Sie haben es bemerkt: CorelDRAW ist ziemlich vielschichtig zu bedienen.

In diesem Kapitel haben Sie alle maßgeblichen Bedienelemente kennen gelernt. Die vielen verschiedenen Bedienelemente machen das Arbeiten nicht gerade übersichtlich. Aber keine Bange: In den Workshops der folgenden Kapitel werden wir nur noch die wirklich sinnvollen und nützlichen Bedienelemente verwenden.



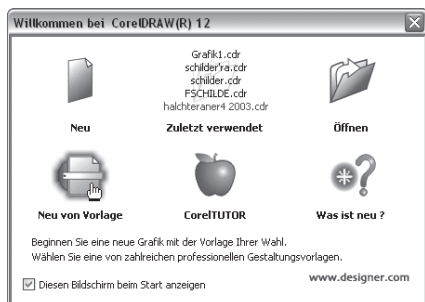
2 Ein Plakat erstellen

Nun soll es an die Arbeit gehen. Wir werden Ihnen in diesem Kapitel anhand eines Beispiels die grundlegende Arbeitsweise von CorelDRAW vorstellen. Dabei haben wir uns folgende Aufgabenstellung ausgesucht: Es soll ein einfaches Plakat für eine Veranstaltung erstellt werden.

CorelDRAW ist bekannt für die vielen Clipart-Motive und Vorlagen, die mit im Paket enthalten sind. So wollen wir in diesem ersten Workshop nicht alles neu konstruieren. Stattdessen soll eine Vorlage verwendet und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Dieses Vorgehen ist durchaus üblich – warum soll auch das Rad immer wieder neu erfunden werden?

2.1 Eine Vorlage öffnen

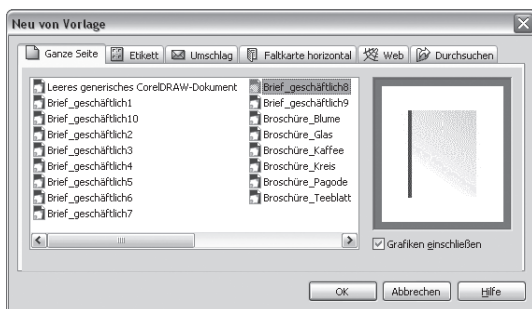
Rufen Sie nach dem Start von CorelDRAW die Option **NEU VON VORLAGE** im Start-Dialogfeld auf. Falls Sie übrigens bei kommenden Programmstarts dieses Dialogfeld nicht mehr angeboten bekommen wollen, deaktivieren Sie die Option **DIESEN BILDSCHIRM BEIM START ANZEIGEN**. In den allgemeinen Optionen kann dieses Dialogfeld gegebenenfalls wieder aktiviert werden.



2.1 Öffnen einer Vorlage



- ➔ Nach dem Bestätigen finden Sie im folgenden Dialogfeld auf sechs Registerkarten Vorlagen zu verschiedenen Themen. Suchen Sie aus der Rubrik GANZE SEITE das Dokument BRIEF_GESCHÄFTLICH8 heraus. Am Vorschaubild können Sie vage das Erscheinungsbild erkennen. Details sind hier aber nicht zu erkennen.
- ➔ Beachten Sie, dass die Option GRAFIKEN EINSCHLIEßEN aktiviert ist. Andernfalls wird nämlich ein leeres Dokument geöffnet, in dem dann lediglich Stile und Ähnliches vorhanden sind.



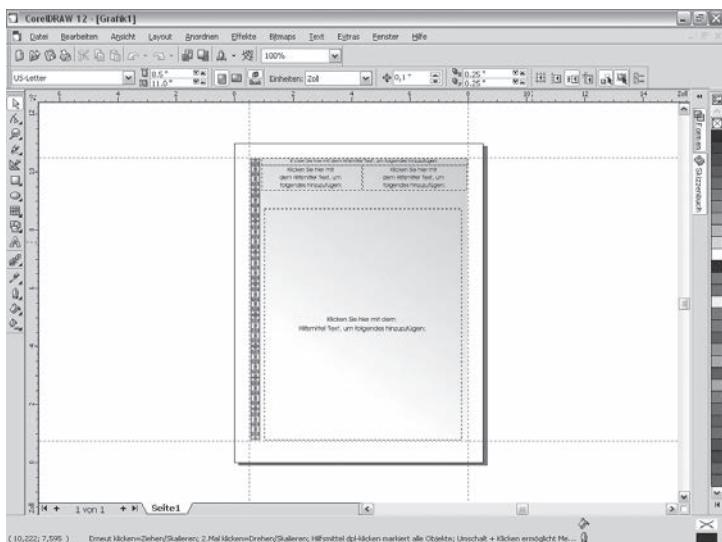
2.2 Auswahl einer Vorlage

Espresso-Tipp! Wundern Sie sich, dass eine Briefvorlage geöffnet werden soll? Das ist so schon o. k. Eine Vorlage für ein Plakat gibt es nicht. Dafür können aber viele Bestandteile des Briefbogens verwendet werden. Da es nicht sehr viele verschiedene Vorlagentypen gibt, werden Sie oft um solche »Ausweichvorlagen« nicht herumkommen.

- ➔ Nach dem Bestätigen wird die Vorlage samt Inhalt geöffnet. So finden Sie anschließend die folgende Anordnung im Arbeitsbereich vor. An einigen Stellen sind dort erläuternde Texte zu sehen – diese sind in deutscher Sprache verfasst. Die erste Aufgabenstellung ist aber gleich zu erkennen, wenn Sie einen Blick in das erste Listenfeld der Eigenschaftsleiste werfen. Für das Seitenformat wurde nämlich das in Amerika übliche Seitenformat US-LETTER vorge-



geben. Dies soll nun auf das in Deutschland verwendete DIN-Format umgestellt werden.



2.3 Die geöffnete Vorlage

2.2 Vorbereiten des Dokuments

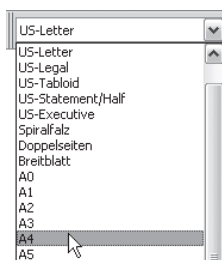
Sie haben es schon auf den ersten Blick gesehen: Ehe aus der Vorlage das gewünschte Plakat wird, sind noch einige Arbeiten nötig. Diese Umarbeitungen wollen wir nutzen, um Sie mit den wichtigsten CorelDRAW-Funktionen vertraut zu machen.

Das Seitenformat einstellen

Wie schon geschrieben, soll nun als Erstes das Seitenformat eingestellt werden. Der eingerahmte Bereich auf der Arbeitsfläche kennzeichnet den Bereich, der später ausgedruckt wird.

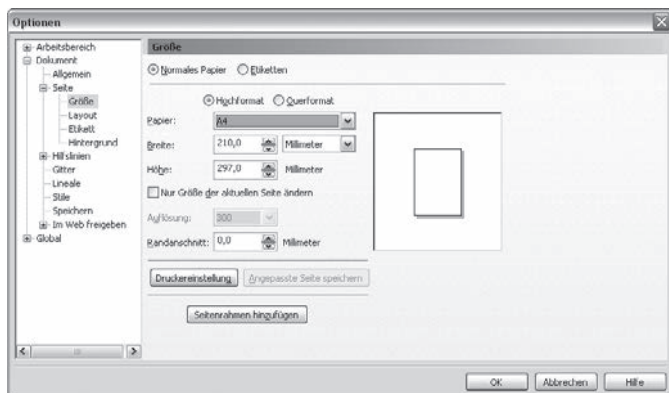


Da unser Plakat im DIN-A4-Format erstellt werden soll, muss im Listenfeld dieses Maß eingestellt werden. Es ist als Vorgabe in der Liste zu finden, da es sich hierbei um ein oft verwendetes Standardmaß handelt.



2.4 Umstellen des Seitenmaßes

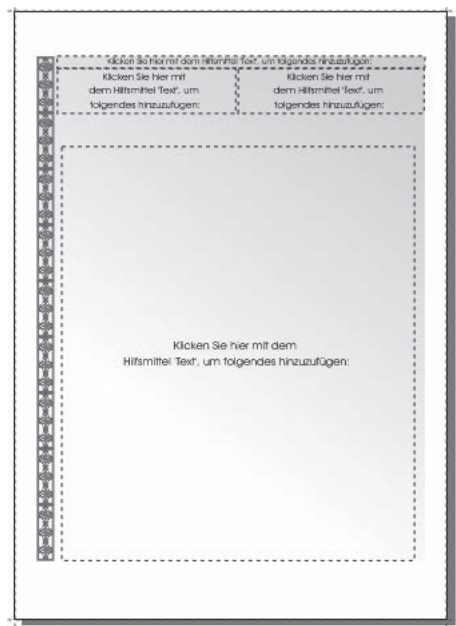
Falls Sie ganz eigene Einstellungen benötigen, können Sie übrigens auch die Funktion LAYOUT/SEITE EINRICHTEN aufrufen. Im folgenden Dialogfeld finden Sie umfangreiche Optionen zur Seiteneinstellung. Hier können Sie gegebenenfalls auch ein freies Maß für die Papiergröße einstellen.



2.5 Umfangreiche Einstellungen für das Seitenmaß



Nach dem Einstellen des Seitenmaßes ergibt sich eine etwas andere Anordnung auf der Arbeitsoberfläche – das vorherige Papierformat hatte nämlich ein anderes Seitenverhältnis. So ist jetzt im Kopf- und Fußbereich ein größerer Leerraum als zuvor.



2.6 Das neu eingestellte DIN-A4-Format

Zwei wichtige Angaben für das Seitenformat sollten Sie noch beachten. Mit den beiden nachfolgend gezeigten Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste können Sie entscheiden, ob die Papierlage im Hoch- oder Querformat eingestellt werden soll.

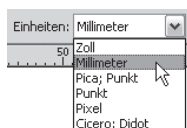
Wenn Sie mit mehrseitigen Dokumenten arbeiten, sind die beiden kleineren Schaltflächen rechts daneben interessant. Damit entscheiden Sie nämlich, ob Seitengröße und Formatlage für alle Seiten des Dokuments oder nur für die aktuelle Seite gelten sollen.



2.7 Einstellen der Papierlage

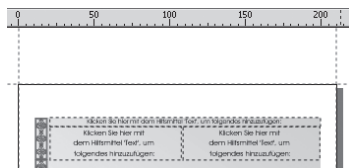
Die passende Maßeinheit

Im folgenden Listenfeld wird die Maßeinheit für das Dokument eingestellt. Papiermaße werden gewöhnlich in Millimetern angegeben. So beträgt die DIN-A4-Größe beispielsweise 297 x 210 Millimeter. Insofern ist es empfehlenswert, hier MILLIMETER einzustellen.



2.8 Einstellung der Maßeinheit

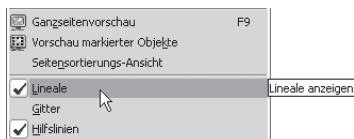
Mit der Angabe der Maßeinheit wird auch die Skalierung des Lineals vorgegeben. So können Sie dort auch die Breite von 210 Millimetern wiederfinden.



2.9 Die Breite des Dokuments

Der Nutzen des Lineals

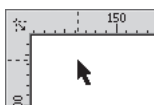
Sie sehen gar keine Lineale am Rand des Arbeitsbereichs? Dann müssen Sie die Menüfunktion ANSICHT/LINEALE aufrufen. Ein Haken vor dem Eintrag zeigt an, dass die Option aktiviert ist.



2.10 Die aktivierte Lineale-Funktion

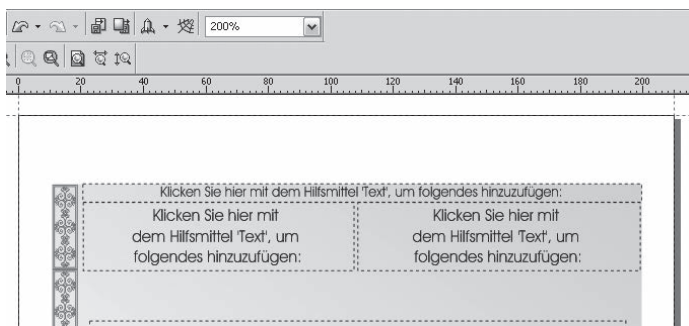
Die Lineale sind nützlich und wichtig. Sie geben Ihnen eine Orientierungshilfe über die Größenverhältnisse von Objekten.

Wenn Sie den Mauszeiger im Arbeitsbereich bewegen, erkennen Sie an den gestrichelten Linien im Lineal gleich, wo Sie sich befinden. So haben Sie beispielsweise beim Konstruieren von Objekten jederzeit die Orientierung über ihre Größe und ihre Position.



2.11 Gestrichelte Linien zeigen die aktuelle Position an

Die Skalierung des Lineals ist nicht starr – wird die Ansichtsgröße geändert, wird auch eine feinere Skalierung erkennbar. So haben wir in der folgenden Abbildung die Ansichtsgröße auf 200 % erhöht.



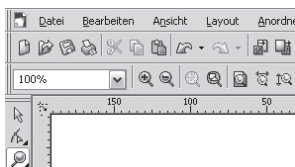
2.12 Das Lineal in einer vergrößerten Ansicht



Die passende Darstellungsgröße einstellen

Standardmäßig wird das Dokument so angezeigt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist. Diese Darstellungsgröße ist in der Praxis allerdings nur außerordentlich selten sinnvoll, da nur wenig von den Details zu erkennen ist.

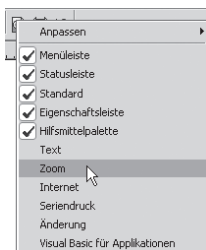
- ➔ Rufen Sie das Zoom-Hilfsmittel auf. Sie erkennen es an dem Lupensymbol. Alternativ dazu können Sie auch die **[Z]**-Taste zum Aufruf verwenden. Sie sehen dann die folgenden Funktionen in der Eigenschaftsleiste.



2.13 Die Funktionen des Zoom-Hilfsmittels

- ➔ Da die Ansichtsfunktionen bestimmt häufig benötigt werden, ist es empfehlenswert, eine weitere Symbolleiste einzublenden, die dieselben Funktionen enthält.

Der Vorteil liegt darin, dass diese Funktionen dann immer verfügbar sind. Die Eigenschaftsleiste ändert ja beim Aufruf eines anderen Werkzeugs ihren Inhalt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf irgendeine Stelle in der Symbolleiste. Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Option **Zoom** auf.



2.14 Aufruf einer weiteren Symbolleiste



- Die neue Symbolleiste wird standardmäßig frei schwebend irgendwo auf der Arbeitsfläche platziert. Sie können die Symbolleiste an eine andere Position schieben, damit sie keinen Platz auf der Arbeitsoberfläche verschwendet.

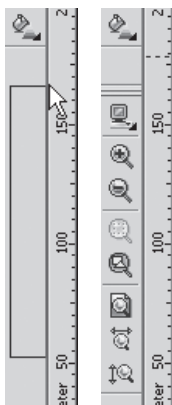
Klicken Sie dazu die Symbolleiste in der Kopfzeile an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



2.15 Verschieben der Symbolleiste

- Damit die Symbolleiste möglichst wenig Platz verschwendet, können Sie sie zum Beispiel unter die Hilfsmittelleiste schieben. Dort ist ja genügend freier Platz.

Achten Sie darauf, dass Sie den nachfolgend links abgebildeten Rahmen sehen. Er symbolisiert, dass die Symbolleiste nach dem Loslassen der linken Maustaste dort »angedockt« wird. Sie erhalten dann das rechts gezeigte Ergebnis. Nun haben Sie ständigen Zugriff auf die Zoom-Funktionen.



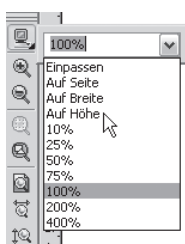
2.16 Andocken der Symbolleiste



Die Zoom-Funktionen verwenden

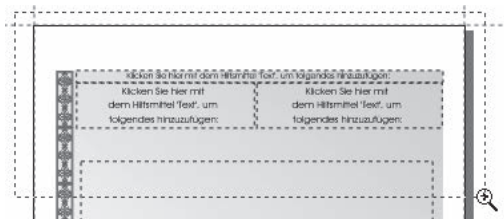
Über die erste Schaltfläche erreichen Sie ein Listefeld mit unterschiedlichen Vorgabewerten. Ist die gewünschte Darstellungsgröße nicht in der Liste enthalten, können Sie den Wert einfach in das Eingabefeld eintippen.

Nützlich sind hier besonders die ersten vier Einträge. Damit kann nämlich die Darstellungsgröße so gewählt werden, dass alle Objekte oder die gesamte Seite zu sehen sind. Außerdem kann die Ansichtsgröße so verändert werden, dass die Seitenbreite oder -höhe die Arbeitsfläche füllt. Diese Optionen sind auch über die letzten Schaltflächen der Symbolleiste zu erreichen.



2.17 Verschiedene Zoom-Vorgaben

Wenn Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen in der Lupe klicken, wird die Ansichtsgröße verdoppelt – mit der Minuslupe wird sie halbiert. Außerdem können mit den beiden Werkzeugen, bei gedrückter linker Maustaste, auf der Arbeitsfläche Rahmen aufgezo- gen werden, um den anzuzeigenden Bereich festzulegen.



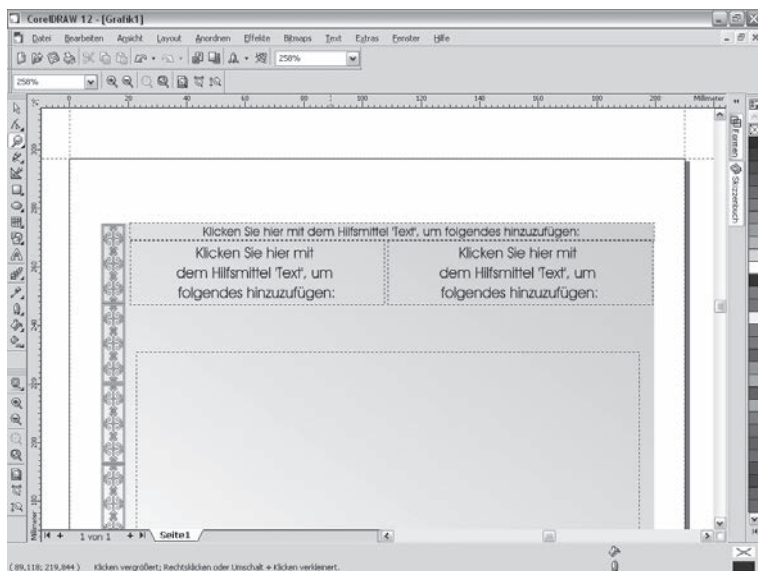
2.18 Aufziehen eines Rahmens zur Änderung der Darstellungsgröße



Espresso-Tipp! Bei der neuen Darstellungsgröße wird die Ansicht so eingestellt, dass die längere Seite des Rahmens auf der Arbeitsfläche zu sehen ist. Ziehen Sie also einen sehr hohen – aber schmalen – Rahmen auf, wird die Höhe angepasst. Ist der Rahmen sehr breit, aber nicht sehr hoch, wird die Breite verändert.

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird die Ansichtgröße automatisch angepasst. Den neuen Zoom-Wert können Sie im Zoom-Listenfeld ablesen.

In unserem Beispiel beträgt der Wert jetzt 258 %. Die Ansicht wurde also fast verdreifacht. Nun erkennen Sie deutlich mehr von den Objekten des Dokuments, wie die folgende Abbildung belegt.



2.19 Die vergrößerte Ansicht



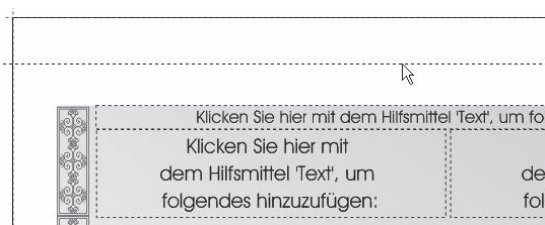
Hilfslinien einrichten

In der Nähe des Seitenrands sehen Sie gestrichelte Linien – vielleicht sind sie Ihnen schon aufgefallen. Dies sind so genannte Hilfslinien. Sie dienen zur Konstruktion und zum Ausrichten von Objekten und werden nicht mit gedruckt. Im Moment gibt es vier Hilfslinien im Dokument, die jetzt verschoben werden sollen. Durch das Ändern der Papiermaße sitzen die Linien an einer falschen Position.

Espresso-Tipp! Hilfslinien wirken »magnetisch«. Wenn Sie sich mit einem Objekt einer Hilfslinie nähern, schnappt das Objekt an der Hilfslinie an. So können Objekte leicht ausgerichtet werden. Die Hilfslinien wirken allerdings erst dann, wenn die Option **ANSICHT/AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aktiviert wurde. Falls die Hilfslinien also nicht magnetisch wirken, ist diese Option vermutlich deaktiviert.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, die Hilfslinien anzupassen:

- ➔ Da Hilfslinien wie andere Objekte auch behandelt werden, können sie unter anderem markiert, verschoben und gelöscht werden.
- ➔ Neue Hilfslinien können Sie beispielsweise aus den Linealen »herausziehen« und im Dokument platzieren. Klicken Sie dazu einfach in eines der beiden Lineale und ziehen Sie die Hilfslinie mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position im Dokument.

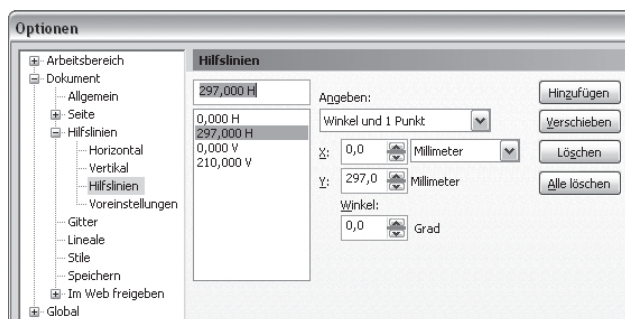


2.20 Platzieren einer neuen Hilfslinie per Drag & Drop



- Die nächste Variante ist weit präziser und soll in unserem Beispiel eingesetzt werden. Klicken Sie entweder doppelt auf eine der Hilfslinien oder verwenden Sie die Funktion **ANSICHT/HILFSLINIEN EINRICHTEN**. Im folgenden Dialogfeld kann die Position der Hilfslinien numerisch präzise eingestellt werden.

Die Hilfslinie, die bearbeitet oder gelöscht werden soll, muss in der Liste angeklickt werden. Der ausgewählte Eintrag wird dann hervorgehoben angezeigt.



2.21 Positionieren der Hilfslinien

Hilfslinien verschieben

Die Hilfslinien sollen jetzt jeweils 10 Millimeter vom Rand der Seite platziert werden. Das ist deshalb nützlich, weil viele Drucker nicht bis zum Rand des Papiers drucken können – so ist später dennoch alles zu sehen.

- Markieren Sie die erste Hilfslinie mit der Bezeichnung 0,000 H. Die Bezeichnung zeigt einerseits die Position und andererseits, ob es sich um eine horizontale oder vertikale Hilfslinie handelt.
- Tippen Sie in das Y-Eingabefeld rechts neben der Liste den Wert 10 MILLIMETER ein. Das soll die neue Position der Hilfslinie sein. Y ist übrigens der Wert für die Höhe. So ergibt sich automatisch, dass es sich um eine horizontale Hilfslinie handelt.



2.22 Ein neuer Wert für die Hilfslinie

- ➔ Nach dem Klicken auf die **VERSCHIEBEN**-Schaltfläche wird der vorherige Wert ausgetauscht. Sie sehen das im nächsten Bild:

2.23 Die verschobene Hilfslinie

- ➔ Das Eingabefeld über der Liste können Sie verwenden, wenn Sie eine neue Hilfslinie erstellen wollen. Verwenden Sie dann die **HINZUFÜGEN**-Schaltfläche. Außerdem können Sie die **LÖSCHEN**-Schaltfläche zum Entfernen eines Eintrags verwenden.
- ➔ Geben Sie nun für alle anderen Hilfslinien die gezeigten neuen Werte ein. Bei den vertikalen Hilfslinien müssen Sie den X-Wert anpassen, da dieser für die Breite verwendet wird.

2.24 Die neuen Werte aller Hilfslinien



- ➔ Achten Sie abschließend noch darauf, dass die Option **ANSICHT/AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aktiviert ist, um die Hilfslinien zu magnetisieren.

Objekte mit dem Objekt-Manager verwalten

Nun sind die Vorbereitungen langsam abgeschlossen, sodass es an die Bearbeitung der Objekte gehen kann.

Was Objekte sind, fragen Sie sich vielleicht. Nun, Vektorgrafiken à la CorelDRAW bestehen aus lauter einzelnen Elementen – den Objekten.

Das ist der große Unterschied zu Bildbearbeitungsprogrammen wie etwa Corel PHOTO-PAINT. Hier besteht das Bild aus lauter Bildpunkten – den so genannten Pixeln.

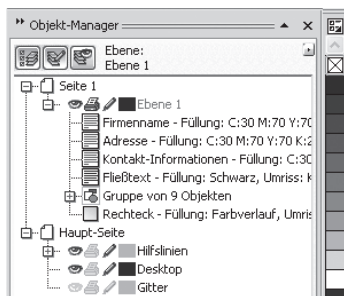
Der Aufbau von Vektorgrafiken hat auch zur Folge, dass – selbst bei sehr kleinen Dokumenten – eine ganze Menge verschiedener Objekte anfallen.

Um die verschiedenen Objekte übersichtlich verwalten zu können, bietet CorelDRAW ein besonderes Andockfenster an: den **OBJEKT-MANAGER**.

Sie können dieses Andockfenster wahlweise über das **EXTRAS**-Menü oder das Menü **FENSTER/ANDOCKFENSTER** aufrufen.

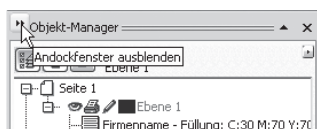
Warum diese Funktion in mehreren Menüs vorhanden ist, bleibt das Geheimnis der Entwickler ... Doppelte Aufrufmöglichkeiten ein- und derselben Funktion sind eine der Stärken von CorelDRAW ;–)

Der **OBJEKT-MANAGER** wird an der rechten Seite des Arbeitsbereichs andockt. Der Inhalt ist – wie vom Windows-Explorer bekannt – hierarchisch aufgebaut.



2.27 Der Objekt-Manager

Damit der OBJEKT-MANAGER wenig Platz auf der Arbeitsfläche einnimmt, kann er bei Bedarf zugeklappt werden. Verwenden Sie dazu den Doppelpfeil an der linken Kante der Kopfzeile.



2.28 Schließen des Andockfensters

Nach dem Schließen bleibt nur noch ein schmaler Streifen über. Mit einem erneuten Klick auf das Pfeilsymbol kann das Andockfenster dann schnell wieder geöffnet werden.

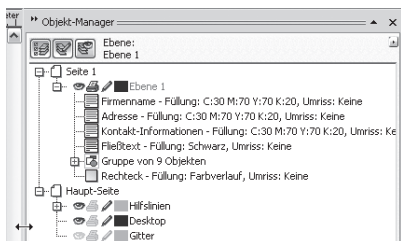


2.29 Das geschlossene Andockfenster

Falls Sie nicht alle Erläuterungen im Andockfenster lesen können, kann die Breite des Fensters am linken Rand vergrößert werden.

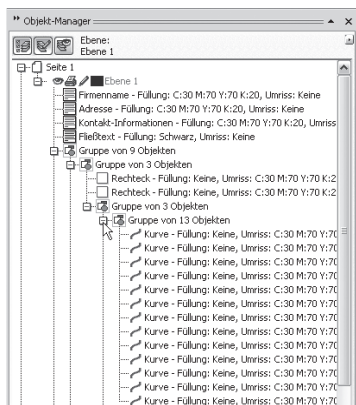


Ziehen Sie den Rand mit gedrückter linker Maustaste, bis die gewünschte neue Größe erreicht ist.



2.30 Verbreitern der Fenstergröße

Durch den hierarchischen Aufbau sind zunächst nur wenige Einträge zu sehen. So bleibt die Übersichtlichkeit gewahrt. Da Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst werden können, tauchen diese zunächst als ein einziges Element in der Liste auf. Um den Inhalt der Gruppe zu sehen, klicken Sie auf das Plusssymbol vor dem Eintrag. Dann werden die einzelnen Elemente der Gruppe sichtbar. Sie sehen im nächsten Bild einen kleinen Auszug aus der Liste – es gibt eine ganze Menge an Objekten im Dokument. Um die Gruppen wieder zuzuklappen, klicken Sie auf das Minussymbol.



2.31 Die einzelnen Objekte des Dokuments



2.3 Objekte bearbeiten

Nachdem nun die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, können wir uns der Bearbeitung der Objekte widmen. Natürlich sind nicht bei jeder Arbeit so viele Vorarbeiten nötig. Wir wollten Ihnen aber bei der Gelegenheit einige erwähnenswerte Möglichkeiten und Funktionen von CorelDRAW vorstellen.

Objekte auswählen und dehnen

Bevor Sie eines der Objekte bearbeiten können, müssen Sie es erst einmal auswählen – dazu wird das Auswahl-Hilfsmittel benötigt. Dieses Hilfsmittel kann übrigens auch schnell mit der Leertaste ausgewählt werden.

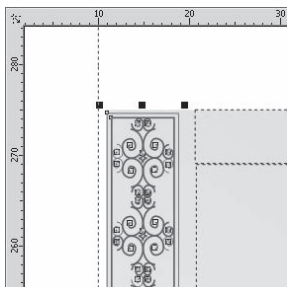
- Um ein Objekt auszuwählen, müssen Sie es mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken. Damit man sehen kann, welches der Objekte gerade ausgewählt ist, werden diese Objekte mit acht Markierungspunkten gekennzeichnet – an jeder Ecke und in der Mitte der Kanten. In unserem Beispiel soll zuerst das verzierende Element am linken Rand bearbeitet werden. Klicken Sie dies an.



2.32 Das ausgewählte Objekt



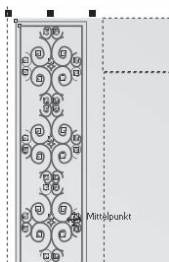
- ➔ In der vergrößerten Ansicht sehen Sie, dass die Gruppe aus vielen einzelnen Objekten besteht – sie sind durch ungefüllte Markierungspunkte gekennzeichnet. Ein Blick in den OBJEKT-MANAGER hat die große Anzahl von Objekten ja bereits belegt.



2.33 Die vielen einzelnen Objekte der Gruppe sind erkennbar

- ➔ Wenn Sie den Mauszeiger über das markierte Objekt bewegen, wird angezeigt, ob Sie beispielsweise gerade einen Mittelpunkt, einen Knotenpunkt oder auch den Rand überfahren.

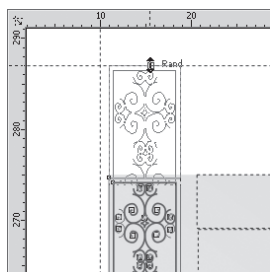
Dank dieser neuen Hilfe lassen sich Objekte leichter aneinander ausrichten.



2.34 Informationen über das Objekt



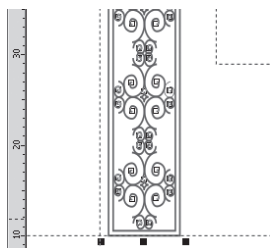
- ➔ Nach dem Markieren kann das Objekt transformiert werden. Die Markierungspunkte werden verwendet, um das Objekt zu dehnen oder zu skalieren. So wird mit dem Markierungspunkt oben in der Mitte das Objekt in der Höhe gestreckt. Ziehen Sie den Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste bis zur magnetisierten Hilfslinie. Während des Verziehens wird zur Orientierung eine Vorschau angezeigt.



2.35 Strecken des Objekts

- ➔ Auch die Unterkante der Gruppe soll bis zur Hilfslinie gedehnt werden. Scrollen Sie über die Rollbalken im Dokument nach unten, bis das Ende der Gruppe zu sehen ist.

Ziehen Sie dann den mittleren Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste bis zur unteren Hilfslinie.

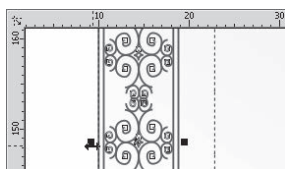


2.36 Die untere Kante des gedehnten Objekts



- ➔ An der Seite fehlt nur ein kleines Stück bis zur Hilfslinie. Um dies zu korrigieren, müssen Sie zunächst so weit nach oben scrollen, bis die mittleren Markierungspunkte zu sehen sind – sie befinden sich in der Mitte des Objekts.

Nun können Sie den linken mittleren Markierungspunkt bis zur vertikalen Hilfslinie ziehen. Das neue Ergebnis zeigt das nächste Bild.



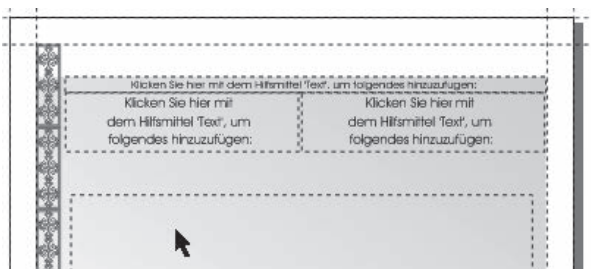
2.37 Das Objekt wurde in der Breite verzogen

Nun soll ein weiteres Objekt gedehnt werden. Und zwar der Hintergrund. Beim »Hintergrund« handelt es sich einfach um ein Rechteck, das mit einem Verlauf gefüllt ist und unter allen anderen Objekten liegt.

Espresso-Tipp! Die einzelnen Objekte werden zunächst in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander gestapelt. Die Reihenfolge im Stapel kann nachher jederzeit geändert werden – aber dazu später mehr.

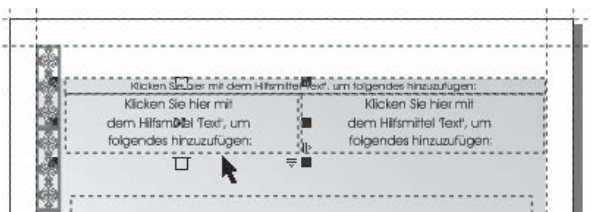
Da über dem Hintergrund noch einige andere Objekte liegen, müssen Sie bei der Auswahl des Hintergrunds sorgfältig vorgehen.

- ➔ Wenn Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel auf die nachfolgend abgebildete Stelle klicken, würde nicht etwa der Hintergrund ausgewählt, weil darüber nämlich ein Textrahmen liegt. Auch wenn dieser weitestgehend leer ist, zählt die gesamte Fläche für die Auswahl.



2.38 Eine ungeeignete Position zur Auswahl des Hintergrunds

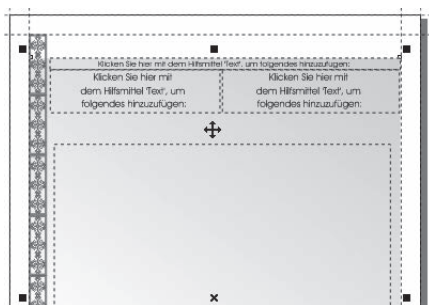
- Falls durch eine ungeeignete Auswahl versehentlich ein falsches Objekt markiert wurde, erkennen Sie dies an den Markierungspunkten.



2.39 Ein versehentlich markiertes Objekt

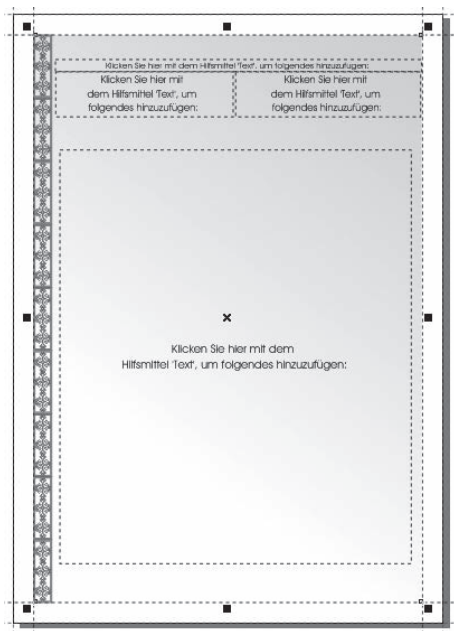
Espresso-Tipp! Um ein versehentlich markiertes Objekt wieder abzuwählen, klicken Sie einfach irgendwo in das Dokument, wo sich kein anderes Objekt befindet – beispielsweise neben dem Markierungsrahmen für die Seitengröße.

- Suchen Sie zur Auswahl des Hintergrunds eine Stelle, an der sich kein anderes Objekt darüber befindet – zum Beispiel die nachfolgend abgebildete Position. Das der Hintergrund ausgewählt wurde, erkennen Sie dann an den Markierungspunkten. Sie zeigen die äußere Begrenzung des ausgewählten Objekts an.



2.40 Auswahl des Hintergrunds

→ Dehnen Sie auch den Hintergrund, bis alle Kanten an die Hilfslinien anstoßen.



2.41 Das gedehnte Hintergrundbild



Objekte löschen

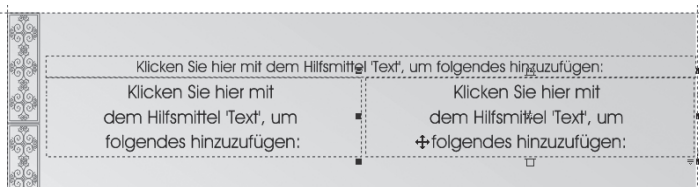
Nun gibt es einige Elemente im Dokument, die wir gar nicht benötigen.

Schließlich handelte es sich ja um eine Vorlage für einen Briefbogen – und da sind natürlich andere Objekte nötig, als bei einem Plakat.

So gibt es im oberen Bereich beispielsweise drei Textobjekte für den Absender und ähnliche Angaben.

Diese Textobjekte benötigen wir nicht. Alle Objekte können sehr einfach gelöscht werden:

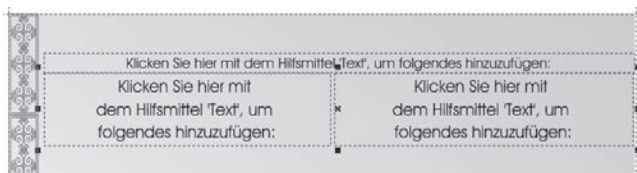
- ➔ Markieren Sie das betreffende Objekt und verwenden Sie dann die -Taste zum Löschen des Objekts.
- ➔ Wenn Sie mehrere Objekte löschen wollen, können Sie natürlich dieses Verfahren mehrfach nacheinander anwenden – es geht aber auch einfacher. Klicken Sie das erste Textobjekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel an.



2.42 Auswahl des ersten Textobjekts

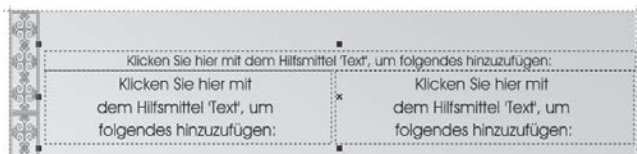
- ➔ Würden Sie nun ein anderes Objekt auswählen, wäre nur dieses markiert. Die alte Auswahl würde dann aufgehoben. Um die Auswahl zu erhalten, halten Sie die -Taste gedrückt und klicken Sie dann auf das nächste Textobjekt.

Die erweiterte Auswahl erkennen Sie dann an den veränderten Markierungspunkten – sie umschließen jetzt die beiden ausgewählten Objekte.



2.43 Auswahl des zweiten Textobjekts

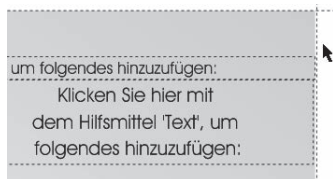
- ➔ Das Ganze können Sie noch einmal mit dem dritten Textobjekt wiederholen. Auch hier muss zusätzlich die -Taste gedrückt bleiben.



2.44 Alle drei Textobjekte sind markiert

- ➔ Ein anderes, interessantes Verfahren besteht darin, die drei Objekte »in einem Rutsch« zu markieren. Gehen wir dabei wieder davon aus, dass noch keine Objekte ausgewählt wurden. Achten Sie darauf, dass das Auswahl-Hilfsmittel aktiviert ist.

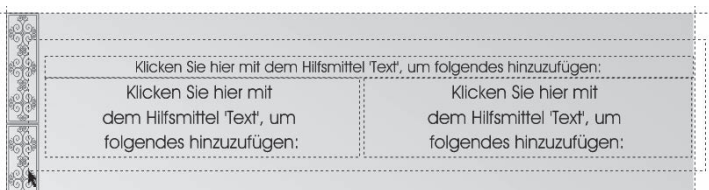
Klicken Sie auf eine Stelle im Dokument, an der sich kein Objekt befindet – beispielsweise auf die nachfolgend gezeigte Position rechts oberhalb der auszuwählenden Textobjekte – und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



2.45 Der Beginn eines Rahmens

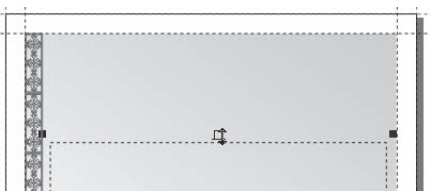


- ➔ Ziehen Sie jetzt einen Rahmen um alle Objekte auf, die in die Auswahl aufgenommen werden sollen. Eine gestrichelte blaue Linie zeigt den Rahmen an. Um Genauigkeit geht es hier gar nicht – Hauptsache, die gewünschten Objekte sind innerhalb des Rahmens.



2.46 Aufziehen eines Auswahlrahmens

- ➔ Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, werden alle Objekte, die sich innerhalb des Markierungsrahmens befunden haben, in die Auswahl aufgenommen. Die so markierten Objekte können Sie jetzt mit der -Taste löschen.
- ➔ Zum Abschluss soll noch der verbleibende Textrahmen in der Höhe grob reduziert werden – er wird später noch benötigt. Der Textrahmen kann über den oberen, mittleren Markierungspunkt gestaucht werden. Bei Textrahmen sieht der Markierungspunkt etwas anders aus.

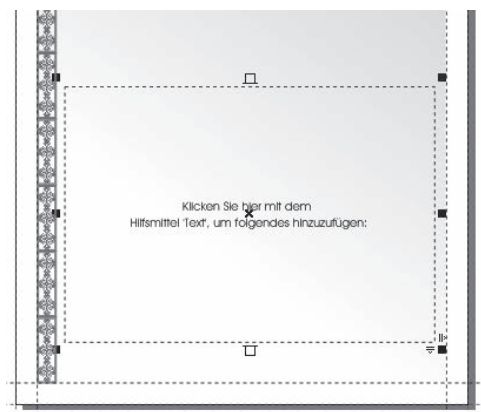


2.47 Der mittlere Markierungspunkt eines Textrahmens sieht etwas anders aus

- ➔ Ziehen Sie den Markierungspunkt ein großes Stück nach unten.



Es kommt nicht so genau darauf an wie weit – die genaue Justierung erfolgt später. Unseren Vorschlag zeigt das nachfolgende Bild.



2.48 Der gestauchte Rahmen des Textobjekts

2.4 Neue Objekte konstruieren

Nachdem die existierenden Objekte bearbeitet und angepasst wurden, sollen jetzt neue Objekte konstruiert werden. Dabei werden wir in diesem Workshop erst einmal einfache Objekte erstellen.

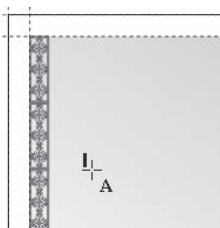
Es gibt viele verschiedene Arten von Objekten. So können Sie beispielsweise Rechtecke oder Ellipsen konstruieren oder auch komplexere Objekte – wie etwa Vielecke und Sterne. Auch freie Kurvenformen können konstruiert werden.

Textobjekte erstellen

Das erste Objekt, das erstellt werden soll, ist ein Textobjekt. Für das Erstellen von Textobjekten gibt es ein eigenes Hilfsmittel in der Hilfsmittelleiste. Sie können es auch alternativ mit der Taste  aufrufen.

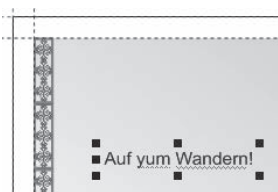


- ➔ Klicken Sie nach dem Aufruf des Hilfsmittels auf die Stelle im Dokument, an der Sie den Text positionieren wollen. Sie sehen dann einen blinkenden Strich und den abgebildeten Mauszeiger. Der blinkende Strich symbolisiert die Texteingabemöglichkeit.



2.49 Der Texteingabe-Mauszeiger

- ➔ Geben Sie jetzt den erforderlichen Text ein. Der Eingabemauszeiger kennzeichnet die Position innerhalb des Textobjekts. Falls Sie sich vertippt haben, können Sie mit den Pfeiltasten zu dem Fehler zurückgehen, um ihn zu korrigieren. So könnte das Ergebnis wie nachfolgend abgebildet aussehen. Die Eingabemöglichkeiten sind übrigens identisch mit denen, die Sie von den gängigen Textbearbeitungsprogrammen kennen.



2.50 Der eingegebene Text

- ➔ Nach der Texteingabe sehen Sie die bereits bekannten acht Markierungspunkte. Daran erkennen Sie, dass es sich bei dem eingegebenen Text auch um ein Objekt handelt, das entsprechend transformiert werden kann.



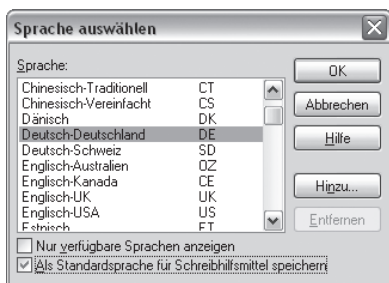
- ➔ Zum Formatieren des Textes werden standardmäßig die voreingestellten Formatierungen verwendet.

Die Sprache anpassen

Sicherlich haben Sie es beim letzten Bild bemerkt: Es stimmt etwas nicht. Vielleicht sieht Ihr Ergebnis ja genauso aus. Anstatt eines »z« wurde beim Eintippen des Textes ein »y« verwendet. Der Grund liegt in der Einstellung der Sprache. Die Tastaturbelegung entspricht in unserem Fall der englischen Tastatur.

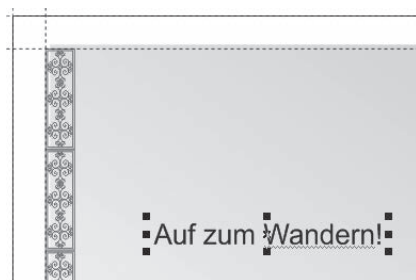
Um die richtige Sprache einzustellen, wird die Funktion TEXT/SCHREIBHILFSMITTEL/SPRACHE benötigt. Im nebenstehend abgebildeten Dialogfeld kann die verwendete Sprache angegeben werden.

Stellen Sie hier die Option DEUTSCH - DEUTSCHLAND DE ein. Da Sie sicherlich meist Texte in derselben Sprache verwenden, sollten Sie die Option ALS STANDARDSPRACHE FÜR SCHREIBHILFSMITTEL SPEICHERN aktivieren.



2.51 Einstellen der Sprache

Der bereits eingetippte Text wird damit allerdings nicht automatisch angepasst. Sie müssen daher die Korrektur »manuell« durchführen. So sollten Sie anschließend die abgebildete Situation erhalten.



2.52 Der Text ist korrigiert

Das Textobjekt anpassen

Die voreingestellten Objekteigenschaften wollen wir nun verändern. Zunächst soll das Textobjekt transformiert werden. Der Text war willkürlich im Dokument platziert. Falls Ihnen die Position nicht zusagt, können Sie das Objekt mit Mausektionen schnell an eine neue Position verschieben.

- ➔ Rufen Sie das Auswahl-Hilfsmittel auf. Klicken Sie dann auf das Textobjekt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- ➔ Ziehen Sie jetzt das Objekt auf die gewünschte neue Position. Während des Verschiebens wird eine Vorschau angezeigt, sodass eine Beurteilung gut möglich ist. Ist die gewünschte neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste einfach wieder los.



2.53 Verschieben des Schriftzugs

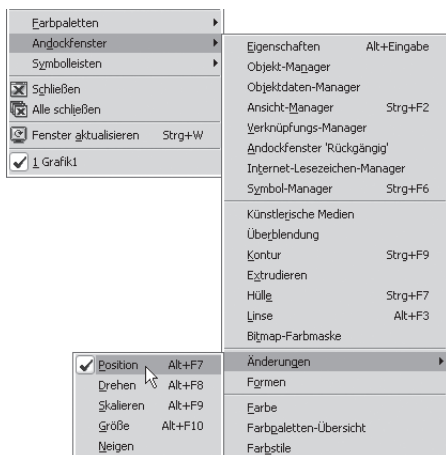
- ➔ Alternativ zum Drag & Drop-Verfahren können Sie zum Verschieben auch die Pfeiltasten verwenden. Das ist etwas präziser, da Sie so das Objekt beispielsweise nur horizontal verschieben können.



Ganz präzise verschieben

Wenn Sie es ganz genau nehmen, kann die Positionierung auch numerisch genau erfolgen.

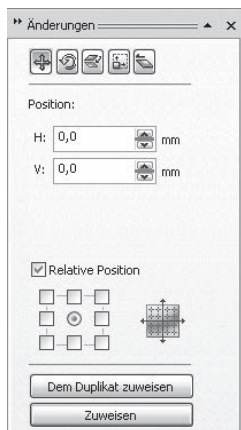
Die Funktionen dazu werden im **ÄNDERUNGEN**-Andockfenster bereitgestellt. Rufen Sie es über das Menü **FENSTER/ANDOCKFENSTER** auf.



2.54 Aufruf des Andockfensters

In der Kopfzeile finden Sie verschiedene Schaltflächen für die unterschiedlichen Transformationen – so können die Objekte unter anderem verschoben, gedreht, gespiegelt oder geneigt werden.

Die Optionen zum Verschieben sehen Sie im nebenstehenden Bild. Mit deaktivierter Option **RELATIVE POSITION** wird die Positionierung im Verhältnis zum Nullpunkt der Seite vorgenommen.



2.55 Die Optionen zum Positionieren

Das Objekt skalieren

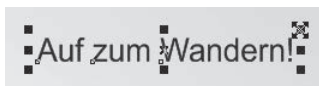
Im nächsten Arbeitsschritt soll das Textobjekt vergrößert (skaliert) werden. Diese Aufgabenstellung können Sie ebenfalls entweder mit Mausaktionen oder numerisch exakt erledigen.

- ➔ Das Objekt, das skaliert werden soll, muss markiert sein. Die Markierung erkennen Sie an den Markierungspunkten. Mit den vier Eckmarkierungspunkten kann das Objekt gleichmäßig skaliert werden. Dies symbolisiert auch der Mauszeiger. Dabei bleiben die Proportionen erhalten.



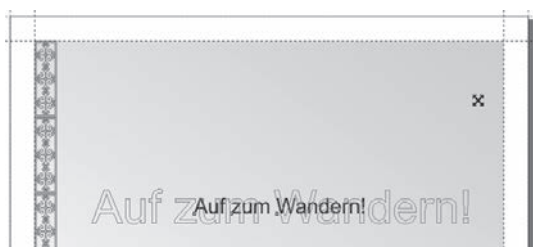
2.56 Der Skalierungs-Mauszeiger

- ➔ Wenn Sie nach dem Anklicken eines Eckmarkierungspunkts zusätzlich die -Taste gedrückt halten, wird die Skalierung gleichmäßig um den Objektmittelpunkt herum ausgeführt.



2.57 Skalieren um den Mittelpunkt

- Während des Skalierens wird eine Vorschau angezeigt. Wenn die gewünschte neue Größe erreicht ist, lassen Sie die linke Maustaste los.



2.58 Die Vorschau während des Skalierens

Die Texteigenschaften anpassen

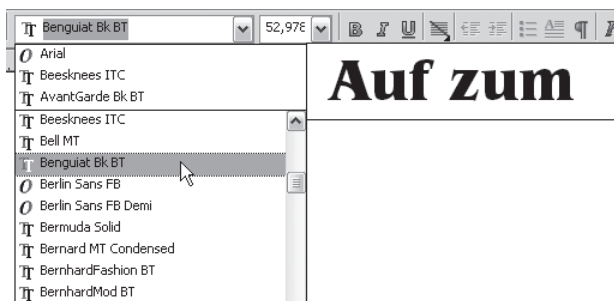
Als Nächstes sollen nun die Texteigenschaften angepasst werden. Der standardmäßig vorgegebene Schrifttyp sieht nicht sehr schön aus, daher soll er ausgetauscht werden.

- In der Eigenschaftsleiste finden Sie ein Listenfeld, in dem alle Schriften aufgeführt werden, die Sie auf Ihrem System installiert haben.

Espresso-Tipp! CorelDRAW liefert traditionsgemäß immer sehr viele Schrifttypen mit. Es ist ziemlich ausgeschlossen, die riesigen Mengen an Schriften alle zu installieren. Vielleicht suchen Sie sich diverse Schriften aus, die häufiger benötigt werden. Da das Installieren einer Schrift schnell vonstatten geht, kann eine nicht vorhandene Schrift jederzeit nachinstalliert werden. Zur Schriftverwaltung ist im Corel-Paket das gesonderte Programm Bitstream Font Navigator enthalten. Damit behalten Sie die Übersicht über die Schriften.



- ➔ Bei der Auswahl eines Schrifttyps wird ein Schriftmuster in einem gesonderten Kasten rechts daneben angezeigt. Da hier der markierte Text als Muster verwendet wird, haben Sie gleich einen guten Überblick, ob Ihnen die Schrift gefällt. Wir haben für das Beispiel die Schrift BENGUIAT BK BT ausgewählt.



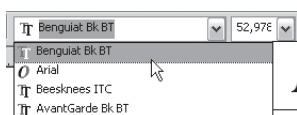
2.59 Auswahl einer Schrifttype

- ➔ Nach der Auswahl ergibt sich folgender neuer Zwischenstand:



2.60 Die neue Schrift

Es ist übrigens ganz praktisch, dass einmal ausgesuchte Schriften an den Anfang der Liste gestellt werden und so schnell einsetzbar sind. Das lange Scrollen in der Schriftenliste entfällt dadurch.

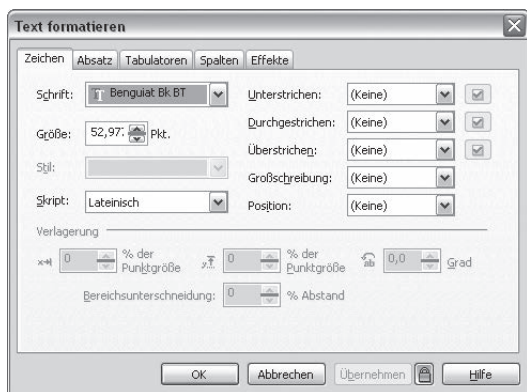
2.61 Die bereits verwendeten
Schriften am Anfang der Liste



Das Formatieren des Textes können Sie übrigens auch in einem Dialogfeld vornehmen, das Sie mit der »F«-Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste öffnen können. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Strg** + **F** verwenden.



2.62 Die Schaltfläche öffnet das Dialogfeld zum Formatieren der Schrift



2.63 Viele Formatierungsoptionen im Dialogfeld

Dehnen des Textobjekts

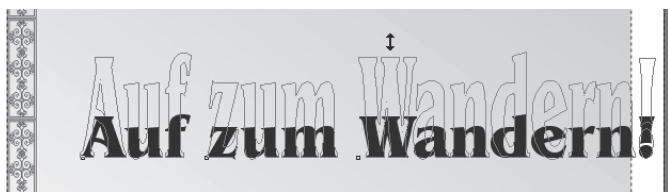
Die von uns verwendete Schrift hat ziemlich breite Buchstaben. Da der Text größer werden soll, um besser lesbar zu sein, wollen wir das Textobjekt jetzt dehnen. Die Proportionen des Textes brauchen nämlich nicht erhalten zu bleiben.

- ➔ Zum Dehnen des Textobjekts wird der mittlere obere Markierungspunkt benötigt. Damit kann die Höhe des Textobjekts verändert werden.



2.64 Dehnen des Textobjekts

- Ziehen Sie diesen Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste nach oben. Während des Verziehens können Sie wieder an der Umrisslinie erkennen, wann die gewünschte neue Größe erreicht ist.



2.65 Dehnen des Textes

Grafischer Text oder Mengentext?

CorelDRAW kennt zwei verschiedene Arten von Text. Die soeben erstellte Überschrift liegt als grafisches Textelement vor. Dieser Texttyp ist an den acht Markierungspunkten gut zu erkennen und bietet sich beispielsweise für Überschriften an.

Die zweite Textart ist der so genannte Mengentext. Beim Mengentext wird nicht einfach auf die Arbeitsfläche geklickt. Stattdessen wird mit gedrückter linker Maustaste ein Rahmen aufgezogen.

Innerhalb des Rahmens wird dann der Text eingetippt. Mengentext bietet sich immer dann an, wenn umfangreicher Text zu bearbeiten ist – beispielsweise bei einer mehrspaltigen Zeitung oder Ähnlichem. In unserem Dokument befindet sich im unteren Bereich schon ein



solches Mengentextobjekt. Sie erkennen Mengentext an dem gestrichelten Markierungsrahmen.



2.66 Ein Mengentextrahmen

Um Text in den Mengentextrahmen eingeben zu können, klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel in den Rahmen. Der Hinweis, der dort zunächst angezeigt wird, verschwindet dann. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Wir haben für unser Beispiel einfach nichts sagenden Blindtext verwendet.

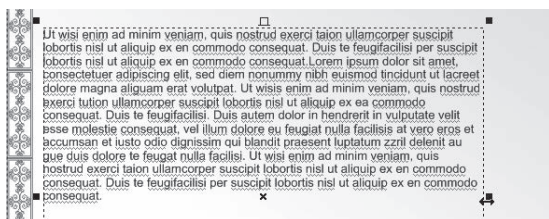


2.67 Der eingegebene Blindtext



Espresso-Tipp! Die rot unterkringelten Wörter weisen auf Rechtschreibfehler hin. Da wir nichts sagenden Blindtext eingesetzt haben, sind fast alle Wörter markiert.

Der Unterschied zwischen den beiden Texttypen wird bei der Formatierung deutlich: Wenn der Textrahmen skaliert wird, ändert sich an der Schriftgröße nichts. Lediglich der Rahmen ändert dann seine Größe. Entsprechend ergeben sich dadurch kürzere Zeilen.



2.68 Der Textrahmen ist schmaler geworden

Um den Text formatieren zu können, müssen Sie ihn mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken. Stellen Sie dann über das Listefeld in der Eigenschaftsleiste eine neue Schriftgröße ein – zum Beispiel 18 Punkt. Die genaue Formatierung kann erst später erfolgen.



2.69 Einstellen einer neuen Schriftgröße

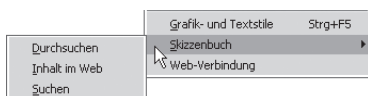


2.5 Ein Clipart-Motiv einfügen

Neben vielen Schriften ist CorelDRAW auch für die vielen mitgelieferten Clipart-Motive bekannt. Zu allen erdenklichen Themenbereichen werden unzählige unterschiedliche Motive angeboten.

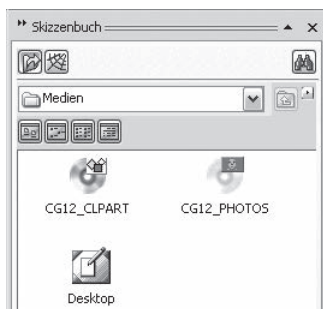
Zur Auswahl eines Motivs kann das SKIZZENBUCH verwendet werden, für das ein Andockfenster bereitgestellt wird. Achten Sie darauf, dass sich die dritte CD im CD-ROM-Laufwerk befindet – hier sind nämlich die Motive untergebracht.

- ➔ Rufen Sie die Funktion FENSTER/ANDOCKFENSTER/SKIZZENBUCH auf. In dem Menü gibt es drei verschiedene Funktionen. Aktivieren Sie die DURCHSUCHEN-Funktion, greift CorelDRAW automatisch auf die eingelegte Clipart-CD zu.



2.70 Aufruf des Skizzenbuchs

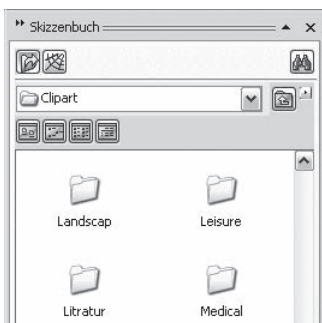
- ➔ Die Bedienung entspricht der, die Sie vom Windows-Explorer kennen. Klicken Sie doppelt auf das Icon für die Clipart-CD, um das Verzeichnis zu öffnen.



2.71 Die Clipart-CD im Skizzenbuch



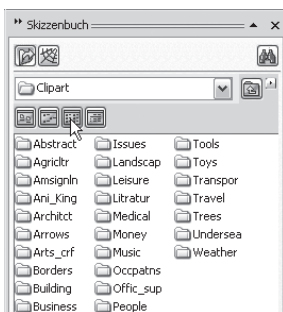
- Im CLIPART-Verzeichnis finden Sie verschiedene Unterordner, die die Clipart-Motive thematisch sortiert enthalten.



2.72 Die thematisch sortierten Unterordner

- Es gibt verschiedene Darstellungsmöglichkeiten der Ordnerinhalte – so wie Sie es auch vom Windows-Explorer gewohnt sind. Die Umstellung in einen anderen Darstellungsmodus erfolgt über die vier Schaltflächen über der Auflistung.

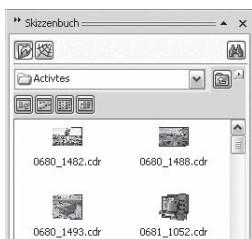
Mit der dritten Schaltfläche aktivieren Sie die folgende Listenansicht, bei der die Auswahl wegen der besseren Übersichtlichkeit leichter fällt.



2.73 Die Listenansicht ist übersichtlicher

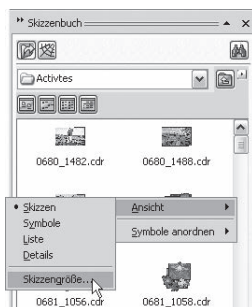


- ➔ Wenn Sie den gewünschten Ordner gefunden haben, sollten Sie die erste Ansicht verwenden – **GROSSE SYMBOLE**. Dabei erkennen Sie nämlich an den Miniaturbildern den Inhalt der Datei. Wechseln Sie in den Ordner **LEISURE/ACTIVITES**. Dort soll ein Clipart-Motiv für unser Plakat importiert werden.



2.74 Die Miniaturansicht

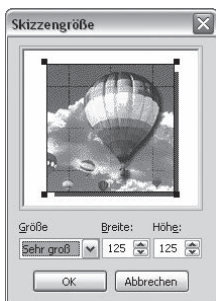
- ➔ Wenn der passende Ordner aufgeklappt ist, müssen Sie einen Moment warten, ehe alle Miniaturbilder generiert sind. Je nach Anzahl der Motive im Ordner kann dies einige Zeit dauern. Falls Sie nicht genügend Details erkennen können, stellen Sie eine größere Miniaturansicht ein. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in den Listenbereich. Im Kontextmenü finden Sie die Option **ANSICHT/SKIZZENGROSSE**. Rufen Sie diese Funktion auf, um die Größe der Miniaturbilder zu ändern.



2.75 Ändern der Skizzengröße



- Im folgenden Dialogfeld haben Sie neben drei Vorgabewerten die Möglichkeit über die Eingabefelder **HÖHE** und **BREITE** eine neue Größe für die Miniaturbilder einzugeben.



2.76 Die neue Skizzen-
größe einstellen

- Die maximale Größe **SEHR GROSS** erzeugt Miniaturbilder, bei denen auch Details einigermaßen ordentlich zu erkennen sind. Sie sehen dies in der nebenstehend gezeigten Abbildung.



2.77 Die größtmögliche Miniaturbildgröße

Espresso-Tipp!

Werden die Miniaturbilder größer eingestellt, dauert auch das Scrollen im **SKIZZENBUCH** länger. Insofern müssen Sie einen guten Kompromiss finden. Probieren Sie einfach einmal die verschiedenen Vorgabewerte aus, um zu testen, bei welcher Größe das Auffinden eines Motivs am schnellsten klappt.



Clipart-Motive in das Dokument einfügen

Das zuvor abgebildete Clipart-Motiv soll in unserem Dokument verwendet werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- ➔ Markieren Sie im **SKIZZENBUCH** das Miniaturbild, das Sie in das Dokument einfügen wollen. Es wird dann schattiert dargestellt.



2.78 Auswählen eines Clipart-Motivs

- ➔ Der Import kann einfach per Drag & Drop-Aktion durchgeführt werden: Ziehen Sie dazu das Motiv mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche. Das nachfolgend abgebildete Mauszeigersymbol zeigt die Einfügemöglichkeit an.



2.79 Ablegen eines Clipart-Motivs im Dokument



- Das Clipart-Motiv wird nach dem Loslassen der linken Maustaste in der Mitte des Dokuments abgelegt. Es wird automatisch markiert.



2.80 Das eingefügte Clipart-Motiv

- Das Andockfenster **SKIZZENBUCH** könnten Sie jetzt zuklappen, um den Platz auf der Arbeitsfläche wieder freizugeben.

Das Clipart-Motiv ist in der standardmäßig vorgegebenen Größe zu klein. Sie können es als Nächstes mit den bereits bekannten Arbeitsschritten skalieren und verschieben. Auf Präzision kommt es in diesem Kapitel noch nicht an.

Einen Vorschlag zur Positionierung sehen Sie in der folgenden Abbildung.

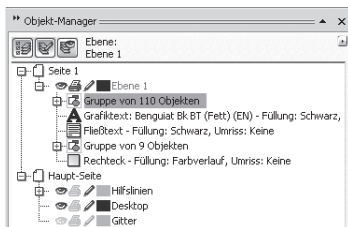


2.81 Das skalierte und verschobene Clipart-Motiv

Das Clipart-Motiv anpassen

Einige, kleinere Anpassungen wollen wir an dem Clipart-Motiv noch durchführen. So soll beispielsweise der Untergrund umgefärbt werden. Dies können Sie leicht erledigen.

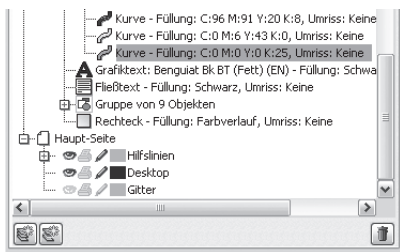
- ➔ Ein Blick in den **OBJEKT-MANAGER** zeigt, dass das Clipart-Motiv aus sehr vielen einzelnen Objekten besteht, die zu einer Gruppe zusammengefasst sind.



2.82 Die Gruppe des Clipart-Motivs



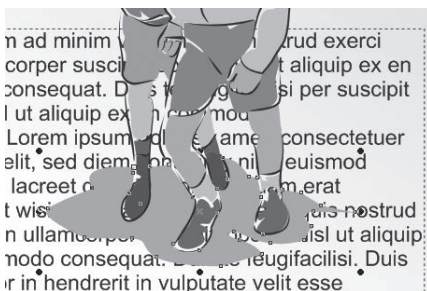
- ➔ Um ein Element der Gruppe zu löschen, brauchen Sie die Gruppierung nicht unbedingt aufzuheben. Suchen Sie in der Liste der Objekte das betreffende Element. Durch die Symbole vor dem Eintrag kann der graue Hintergrund leicht in der Liste gefunden werden.



2.83 Markieren des Hintergrunds

- ➔ Sie können Objekte innerhalb einer Gruppe auch ohne den OBJEKT-MANAGER markieren.

Klicken Sie dazu das betreffende Objekt mit gedrückter **Strg**-Taste an. Die Markierungspunkte bei Objekten innerhalb einer Gruppe sind rund.



2.84 Runde Markierungspunkte für Gruppenmitglieder



Die Füllung verändern

Die Füllung des Untergrunds soll mit einem Farbverlauf versehen werden. Rufen Sie dazu aus dem Flyout-Menü Füllungen die Option **FARBVERLAUF** auf, die Sie auch über das Tastenkürzel **[F11]** erreichen.



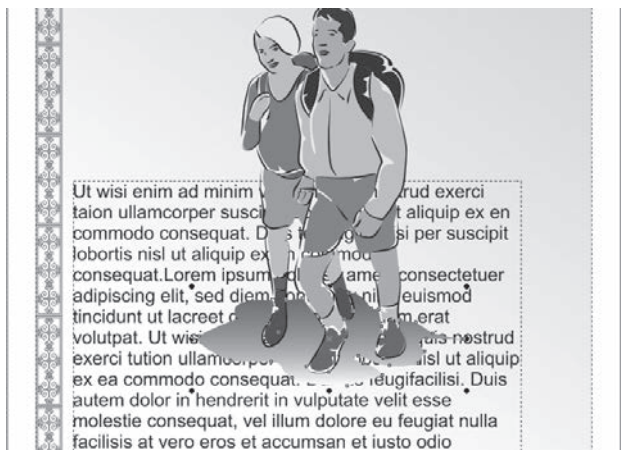
2.85 Aufruf der Farbverlauf-Option

Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen des Farbverlaufs vorgenommen. Neben dem Farbverlaufstyp wird hier auch der Winkel des Verlaufs vorgegeben. Durch Anklicken der Farbfelder können Sie aus einer Farbpalette neue Farben festlegen. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



2.86 Die verwendeten Farbverlauf-Einstellungen

Mit diesen Einstellungen entsteht das folgende Ergebnis. Es wirkt ein klein wenig »räumlicher«, da der Verlauf nach »hinten« dunkler wird.

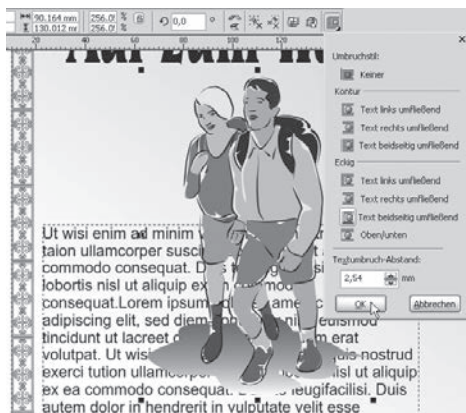


2.87 Die Wirkung des angewendeten Verlaufs

Mengentext umfließen lassen

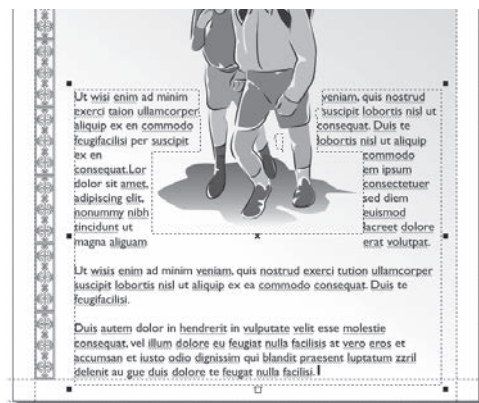
Der Mengentext im unteren Bereich soll nun um die Grafik »herumfließen«. Dies ist eine interessante Option, die üblicherweise in Satzprogrammen angeboten wird. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- ➔ Markieren Sie das Clipart-Motiv. In der Symbolleiste finden Sie in dem nachfolgend abgebildeten Menü verschiedene Optionen, wie der Mengentext um die Abbildung herumfließen soll. Im unteren Bereich ist ein Eingabefeld, in dem Sie den Abstand des Textes zur Grafik festlegen können.



2.88 Der Text umfließt die Grafik

- ➔ Der Mengentext erhält anschließend eine neue Größe. Tippen Sie im Größen-Listefeld den Wert 16 Punkt ein. Außerdem verwenden wir nun die Schrift GILL SANS MT. Anschließend können Sie die Breite und Position des Mengentextobjekts sowie gegebenenfalls die Strukturierung der Absätze anpassen. So könnte das Ergebnis beispielsweise wie abgebildet aussehen.



2.89 Der fertig formatierte Text



- Wird die Grafik anschließend verschoben, passt sich der umfließende Text automatisch an. So haben wir beim folgenden Bild die Grafik ein Stück nach oben geschoben.



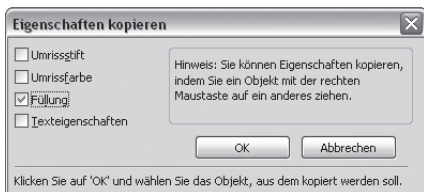
2.90 Die Grafik wurde verschoben

Eine Farbe übernehmen

Als letzter Arbeitsschritt soll jetzt noch der Titeltext eine andere Farbe erhalten. Dabei können Sie eine Farbe von anderen Objekten übernehmen. Außerdem soll der Text neu positioniert werden.

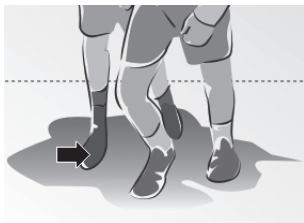


- ➔ Markieren Sie das Textobjekt und rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** auf. Im nachfolgend gezeigten Dialogfeld können Sie einstellen, welche Eigenschaften eines anderen Objekts Sie übernehmen wollen – markieren Sie hier die Option **FÜLLUNG**.



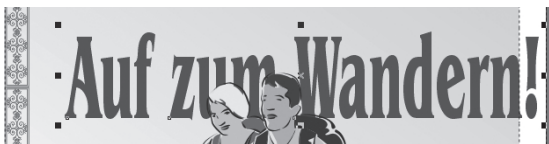
2.91 Übernehmen von Eigenschaften

- ➔ Nach dem Bestätigen erscheint ein kräftiger Pfeil im Bild. Klicken Sie damit auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen.



2.92 Diese Füllung soll übernommen werden

- ➔ Anschließend erhält das Textobjekt die neuen Attribute.



2.93 Die zugewiesene neue Füllung



- ➔ Abschließend soll der Text verschoben werden. Da das Textobjekt ein bisschen zu breit ist, skalieren Sie es etwas. So können Sie die nachfolgend gezeigte neue Situation erreichen.



2.94 Das transformierte Textobjekt

- ➔ Dabei wollen wir es belassen. Es ergibt sich das abgebildete Endergebnis.



2.95 Das Endergebnis



Espresso-Tipp! In diesem Workshop ging es nur darum, die grundsätzliche Bedienung von CorelDRAW kennen zu lernen. Bei dem Plakat wären natürlich noch viele Verbesserungen möglich. Hauptsächlich natürlich bei der Textgestaltung des Mengentextes. Um dieses Kapitel nicht zu umfangreich zu gestalten, haben wir hier eine sehr einfache Variante gewählt. Um die Textgestaltung kümmern wir uns in anderen Kapiteln intensiver.



3 Mit Objekten arbeiten

Objekte haben Sie ja schon kurz kennen gelernt. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Objekttypen, die CorelDRAW anbietet, näher vorstellen. Es gibt nämlich eine ganze Reihe verschiedener Objekttypen. Diese unterschiedlichen Typen können Sie dazu verwenden, um auch komplexe Gebilde zu konstruieren.

Außerdem werden Sie in diesem Kapitel die Eigenschaften von Objekten kennen lernen. So erfahren Sie, wie man ein Objekt mit einer Füllung oder einem Umriss versieht und welche unterschiedlichen Typen es hierbei gibt.

3.1 Der Unterschied zwischen Pixeln und Vektoren

Bei grafischen Arbeiten unterscheidet man grundsätzlich zwischen Pixel- und Vektorgrafiken. Normalerweise werden für die jeweilige Bearbeitung unterschiedliche Programme angeboten. So dient Corel PHOTO-PAINT der Bearbeitung von Pixelbildern und CorelDRAW für die Bearbeitung von Vektorgrafiken.

Im Lauf der verschiedenen Programmversionen sind aber immer mehr Funktionen zusammengewachsen. So können Sie heute in CorelDRAW 12 auch verschiedenste Pixelbildfunktionen anwenden.

Jedes Verfahren hat seine Vor- und Nachteile. Pixelbilder entstehen beim Scannen von Vorlagen oder bei digitalen Fotos. Sie sind sehr einfach zu bearbeiten. Der Nachteil besteht zum einen darin, dass eine Menge Festplattenkapazität benötigt wird. Zum anderen können Pixelbilder nicht ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Die Dateien von Vektorgrafiken sind dagegen extrem klein. Sie können nachträglich ohne jeden Qualitätsverlust skaliert werden. Der Nachteil besteht darin, dass alle einzelnen Elemente einer Vektorgrafik erst einmal zeitaufwändig konstruiert werden müssen.

Sehen wir uns erst einmal den Unterschied dieser beiden Verfahren an einem praktischen Beispiel an.



Sehen wir uns erst einmal den Unterschied dieser beiden Verfahren an einem praktischen Beispiel an.

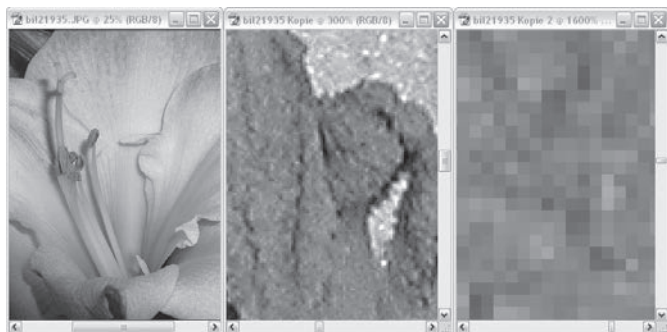
Die Pixelbilder

Pixelbilder bestehen aus vielen einzelnen Punkten, den so genannten Pixeln. Je kleiner diese Pixel sind, umso detaillierter ist das Bild. Dies wird Auflösung genannt. Je höher die Auflösung eines Bildes ist, umso mehr Pixel gibt es auf einer festgelegten Strecke. Die Auflösung wird in Dpi (**D**ots – **P**ixel – **p**er **I**inch) gemessen.

Sehen wir uns dies einmal an einem Beispielbild an. Es handelt sich um ein und dasselbe Bild – allerdings wurde die Darstellungsgröße verändert.

Links ist die Ausgangsgröße zu sehen. Die Pixel sind hier nicht erkennbar, weil die Auflösung groß genug ist. Beim »Heranzoomen« in das Bild werden die Pixel langsam sichtbar – wie im mittleren Bild. Beim rechten Bild sind die einzelnen Pixel – aus denen jedes Foto besteht – gut erkennbar.

Alle Fotos sind so aufgebaut, wie es die folgende Abbildung zeigt. Man muss lediglich die Ansichtsgröße stark genug vergrößern, um die einzelnen Bildpunkte erkennen zu können.



3.1 Dasselbe Foto in unterschiedlichen Ansichten



Espresso-Tipp! Pixelbilder können nur verändert werden, indem die Farbe der einzelnen Pixel verändert wird. Werden beispielsweise alle einzelnen Punkte um 10 % dunkler eingestellt, erscheint das Foto entsprechend dunkler.

Die Vektorgrafik

Eine Vektorgrafik ist ganz anders aufgebaut. Alle Elemente der Zeichnung sind einzelne Objekte – das haben Sie ja schon kennen gelernt. Der Aufbau der Objekte ist mathematisch definiert. Bei einer Linie vermerkt das Programm beispielsweise nur die Positionen des Anfangs- und des Endpunkts. Außerdem werden die Eigenschaften der Verbindungslinie zwischen diesen Punkten gespeichert – also die Stärke und die Farbe der Linie.

Bei einem Pixelbearbeitungsprogramm spielen derartige Informationen keine Rolle – hier werden nur die Helligkeitswerte der einzelnen Pixel gespeichert. Wenn Sie später die Linie in einer Vektorgrafik verändern, werden lediglich die neuen Positionen des Anfangs- und Endpunkts gespeichert. Die Verbindungslinie und deren Eigenschaften bleiben dabei unverändert. Der Aufbau einer Vektorgrafik ist recht komplex – auch wenn es zunächst nicht so aussehen mag. So zeigt das nächste Bild einen stilisierten Baum.

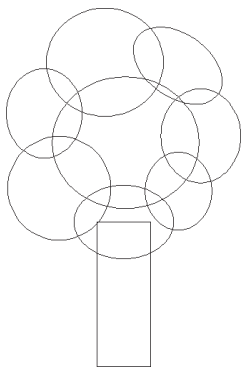
3.2 Eine Vektorgrafik





Wenn Sie nun die Funktion **ANSICHT/UMRISS** aktivieren, werden Sie vielleicht überrascht sein, dass dieses einfach erscheinende Element aus insgesamt neun verschiedenen Objekten besteht.

Der Baumstamm besteht aus einem Rechteck-Objekt mit einer braunen Füllung. Die Baumkrone ist aus verschiedenen Ellipsen-Objekten zusammengesetzt.



3.3 Die einzelnen Objekte der Vektorgrafik

Espresso-Tipp! Bei der Konstruktion komplexer Grafiken muss man »umgekehrt« denken: Sie müssen versuchen herauszubekommen, aus welchen Grundobjekten ein Gebilde besteht. So könnte beispielsweise eine Wolke vor blauem Himmel auf ein Rechteck (der Himmel) und Ellipsen (für die Wolke) reduziert werden.

Eine Besonderheit der Vektorgrafik ist auf den ersten Blick nicht erkennbar. Erst wenn alle Objekte eine andere Farbe erhalten, wird deutlich, dass die einzelnen Objekte »übereinander gestapelt« werden – und zwar in der Reihenfolge, in der sie konstruiert werden.

So zeigt das folgende Bild, dass der Mittelteil der Baumkrone nach den Ellipsen konstruiert wurde – er liegt nämlich im »Ebenenstapel« oben.



Der Baumstamm wird von keinem anderen Objekt verdeckt. Damit steht fest, dass dieses Objekt als Letztes konstruiert wurde.



3.4 Die umgefärbten Einzelobjekte

Espresso-Tipp!

Die verdeckten Teile von Objekten werden wieder sichtbar, wenn das darüber liegende Objekt verschoben wird. Dies ist auch ein wesentlicher Unterschied zur Pixelgrafik. Wird dort ein Bildteil verändert, kann der Ursprungszustand nicht wieder hergestellt werden – im Normalfall jedenfalls. Einige Programme bieten daher besondere Funktionen an, um dies zu vermeiden.

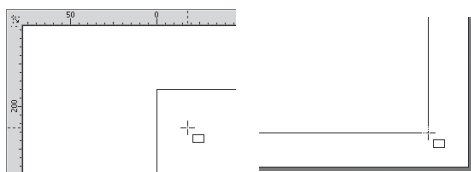
3.2 Einen interessanten Hintergrund gestalten

Bevor wir Ihnen die einzelnen Objekttypen vorstellen, wollen wir in einem kleinen Workshop einen interessanten Untergrund gestalten, damit die späteren Grafiken nicht so langweilig aussehen. Dabei lernen Sie auch die Füllungen für Objekte kennen.

- ➔ Erstellen Sie mit der Funktion DATEI/NEU ein leeres Dokument. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg**+**N** einsetzen. Wir verwenden das DIN-A4-Format für das neue Dokument. Dabei haben wird die Querausrichtung eingestellt.

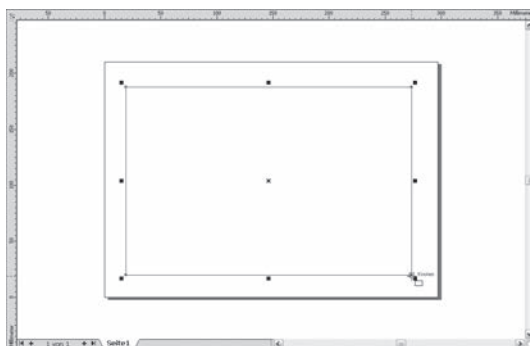


- ➔ Rufen Sie das Rechteck-Hilfsmittel auf, wofür auch das Tastenkürzel **F6** aktiviert werden kann.
- ➔ Klicken Sie in die Nähe der linken oberen Ecke des Dokuments und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Die ganz präzise Position ist dabei nicht allzu wichtig. Ziehen Sie jetzt mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck bis zur unteren rechten Ecke auf.



3.5 Aufziehen eines Rechtecks

- ➔ Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Rechteck konstruiert. Sie könnten dann die folgende Anordnung vorfinden.



3.6 Das konstruierte Rechteck

Umriss- und Füllungsattribute zuweisen

Dem neu konstruierten Rechteck wurden zunächst Standardattribute zugewiesen.



Als Umriss wurde eine dünne Linie verwendet – eine Füllung hat das Objekt nicht. Dies können Sie unten rechts in der Statusleiste ablesen.



3.7 Die Attribute des aktuell ausgewählten Objekts

Die Füllungs- und Umrissattribute können Sie verändern. Die Optionen dazu sind jeweils in einem Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste untergebracht.



3.8 Die Umriss- und die Füllungsoptionen (rechts)

Bei Umrissen kann die Stärke und die Farbe der Umrisslinie verändert werden. Da unser Objekt keinen Umriss erhalten soll, verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Kreuzsymbol. Damit wird der Umriss entfernt.



3.9 Entfernen des Umrisses

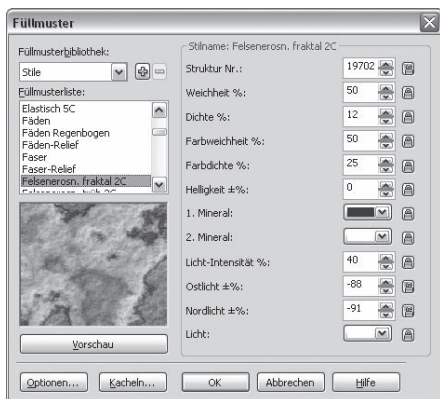
Bei Füllungen gibt es mehr Optionen. So kann eine einfarbige Füllung, ein Verlauf, ein Muster oder ein PostScript-Füllmuster verwendet werden. Für unser Beispiel soll die Option FÜLLMUSTER eingesetzt werden, die Sie über die vierte Schaltfläche erreichen.



3.10 Aufruf der Füllmuster-Option



Nach dem Aufruf wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier finden Sie diverse Optionen, um das Aussehen des Füllmusters anzupassen. Diese Art von Füllmustern wird übrigens auch »fraktales« Füllmuster genannt. Fraktale Muster entstehen durch mathematische Formeln. Da das Muster bei jeder Änderung neu berechnet werden muss, dauert der Bildschirmaufbau einen Moment.



3.11 Die Füllmuster-Optionen

Espresso-Tipp! Mit einem Klick auf die VORSCHAU-Schaltfläche werden die veränderten Werte angezeigt. Dabei wird auch nach dem Zufallsprinzip die Strukturnummer verändert, die im ersten Eingabefeld angepasst wird. Über die Strukturnummer werden verschiedene Formen der Muster angeboten, die sich mehr oder weniger stark unterscheiden. Probieren Sie die Wirkung aus, indem Sie mehrfach die VORSCHAU-Schaltfläche anklicken. Wenn Ihnen eines der Muster gut gefällt, merken Sie sich die dazugehörige Strukturnummer.

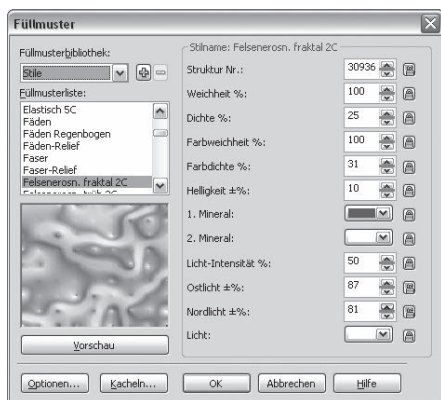
Die verfügbaren Optionen unterscheiden sich, je nachdem welche Option Sie aus der FÜLLMUSTERLISTE ausgewählt haben. Neben den Eingabefeldern können meist auch mehrere Farben verändert werden.



Mit einem Klick auf ein Farbfeld wird ein Menü mit den Standardfarben zur Auswahl geöffnet.

Um das richtige Muster zu finden, sind diverse Experimente nötig. Da sich das Aussehen im Vorschaufeld etwas von der endgültigen Füllung unterscheiden kann, sollten Sie die Werte zunächst bestätigen. Rufen Sie gegebenenfalls das Dialogfeld zur Korrektur erneut auf und verändern die Werte.

Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen, bei denen sich ein leicht reliefartiges Gebilde ergibt, aus. Als Farbe wurde ein Grün-ton mit den RGB-Farbwerten 102, 102, 0 eingestellt.



3.12 Die von uns verwendeten Einstellungen

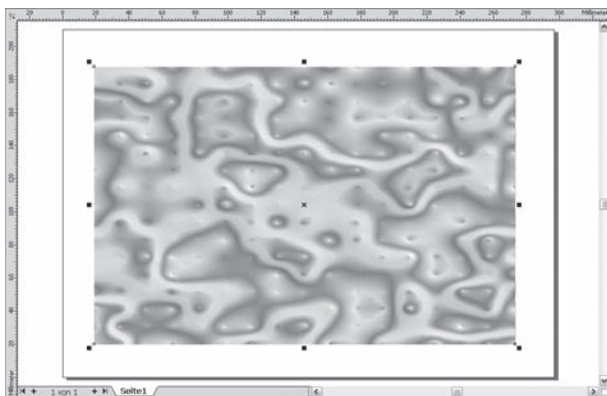
Vor dem Bestätigen sollten Sie noch die OPTIONEN-Schaltfläche aufrufen. Im folgenden Dialogfeld werden die Werte für die Auflösung des Bitmaps eingestellt. CorelDRAW berechnet nämlich aus der mathematischen Formel ein Pixelbild.

Um das Ergebnis gut drucken zu können, sollten Sie eine Auflösung von 300 DPI verwenden. Bei geringeren Werten sind die Pixel erkennbar – das Ergebnis wirkt dann »pixelig«.



3.13 Die verwendeten Optionen

Mit diesen Einstellungen erhalten Sie nach dem Bestätigen das folgende interessante Ergebnis:



3.14 Das gefüllte Rechteck

3.3 Die verschiedenen Objekttypen

Sehen wir uns nun die verschiedenen Objekttypen der Reihe nach an. Ein Objekt haben Sie ja schon kennen gelernt: das Rechteck. Es besteht aus vier Linien. Aus dem Ursprungsobjekt »Linie« bestehen prinzipiell alle Objekte. Alle anderen Grundformen sind Abwandlungen der Linie.

Vielleicht fragen Sie sich jetzt, wie ein Kreis aus Linien zusammengesetzt werden soll.



Dies lässt sich an einem Beispiel gut demonstrieren. Auch ein Kreis besteht nämlich aus Linien – auch wenn diese sehr kurz sind.

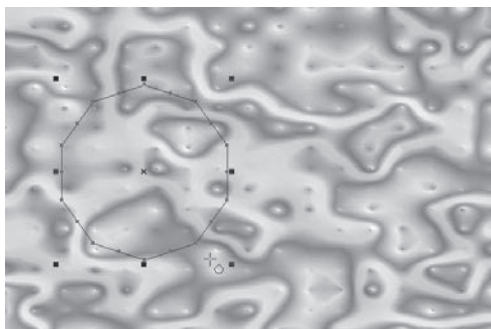
- ➔ Rufen Sie das Polygon-Hilfsmittel auf. Dieses Hilfsmittel ist alternativ auch über das Tastenkürzel **[Y]** erreichbar.
- ➔ In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, wie viele Ecken das Polygon erhalten soll. Verwenden Sie hier zunächst den Wert 10. Über die Schaltflächen links neben diesem Eingabefeld stellen Sie ein, ob ein Polygon oder ein Stern erstellt werden soll.



3.15 Die verwendeten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste

- ➔ Ziehen Sie jetzt mit gedrückter linker Maustaste die Form auf. Sie können sich dabei wieder an einer Vorschaulinie orientieren. Halten Sie beim Aufziehen der Form die **[Strg]**-Taste gedrückt, um gleiche Seitenlängen zu erzielen.

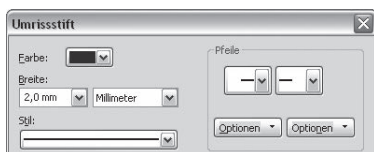
So könnten Sie die folgende Form erhalten – ganz präzise kommt es hier nicht auf die Größe an. Die Linien, aus denen das Objekt besteht, sind hier deutlich erkennbar.



3.16 Aufziehen eines Polygons



- ➔ Das neue Objekt soll eine kräftige Kontur erhalten. Rufen Sie dazu das folgende Dialogfeld über die erste Schaltfläche des Flyout-Menüs Umriss auf. Stellen Sie eine Breite von 2 Millimetern ein. Die anderen Optionen dieses Dialogfelds benötigen wir für dieses Objekt nicht.



3.17 Einstellen der Umrissbreite

Eine Verlaufsfüllung anwenden

Für das neue Objekt soll eine interessante Füllung verwendet werden: ein Verlauf. Mit der zweiten Schaltfläche im Flyout-Menü Füllung können die Einstellungen in einem Dialogfeld vorgenommen werden.

Wir wollen Ihnen aber eine andere Variante vorstellen. Füllungen können nämlich auch mit Mausektionen zugewiesen werden.

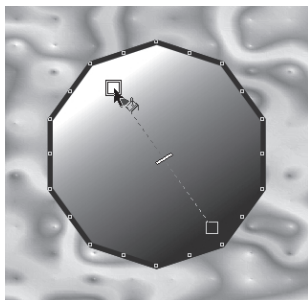
- ➔ Sie benötigen dazu das Hilfsmittel Interaktive Füllung, das alternativ auch mit dem Tastenkürzel **[G]** aufgerufen werden kann.



3.18 Das Hilfsmittel Interaktive Füllung

- ➔ Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel unten rechts in das Polygon und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nach oben links.

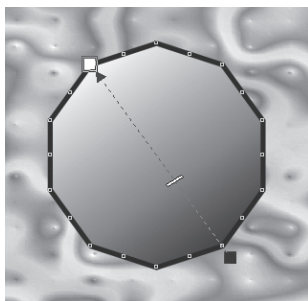
Die ungefähren Positionen sehen Sie im folgenden Bild. CorelDRAW erstellt damit einen Verlauf in den Standardfarben Weiß und Schwarz.



3.19 Aufziehen eines Verlaufs

- ➔ Anschließend sehen Sie drei Markierungen, mit denen der Verlauf angepasst werden kann. Durch Verziehen der Farbmarkierungspunkte kann die Richtung des Verlaufs verändert werden. Der kleine Balken in der Mitte der Verlaufslinie legt den Mittelpunkt des Verlaufs fest.

Um die Farben des Verlaufs zu verändern, ziehen Sie einfach die gewünschte Farbe auf den betreffenden Farbmarkierungspunkt. Wir haben uns einen blaugrauen Farbton, anstatt des vorgegebenen Schwarz, ausgesucht. Er hat den RGB-Farbwert 0, 53, 64. Die veränderte Anordnung der drei Markierungspunkte sehen Sie im nächsten Bild.



3.20 Der fertige Verlauf



- ➔ Die interaktiv vorgenommenen Veränderungen werden übrigens automatisch in das FARBVERLAUF-Dialogfeld übernommen.

So zeigt das Dialogfeld nach dem Aufruf über das Flyout-Menü die abgebildeten Einstellungen.



3.21 Die neuen Farbverlauf-Einstellungen

Einen weichen Schatten platzieren

Zum Abschluss soll das Objekt mit einem weichen Schatten versehen werden, damit es sich besser vom Untergrund abhebt. Auch für diese Aufgabenstellung bietet CorelDRAW ein interaktives Werkzeug an.

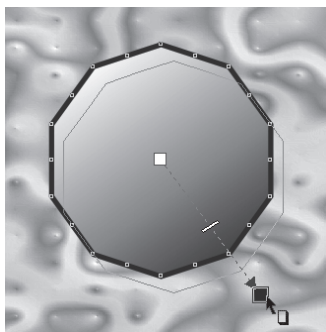
- ➔ Öffnen Sie das Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel. Mit der vorletzten Schaltfläche rufen Sie das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten auf.



3.22 Aufruf eines weiteren interaktiven Werkzeugs

- ➔ Klicken Sie in das Polygon und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Schatten auf.

Eine Vorschaulinie zeigt an, wie weit der Schatten vom Objekt entfernt ist. Außerdem werden verschiedene Markierungspunkte angezeigt.



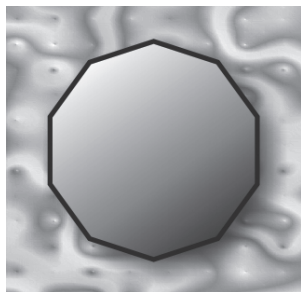
3.23 Aufziehen eines Schattens

- ➔ Die Farbmarkierungspunkte symbolisieren hier die Deckkraft. Der schwarze äußere Markierungspunkt kennzeichnet volle Transparenz, der weiße innere Markierungspunkt volle Deckkraft. Mit dem kleinen Balken in der Mitte legen Sie fest, wie stark die Deckkraft des Gesamtschattens sein soll.
- ➔ Noch mehr Änderungen können Sie in der Eigenschaftsleiste vornehmen. Interessant ist hier besonders das zweite Eingabefeld – hier wird der Abstand zum Objekt festgelegt. Außerdem legen Sie im fünften Eingabefeld fest, wie weich der Schatten auslaufen soll. Beim niedrigsten Wert 0 ergibt sich ein scharfkantiger Schlagschatten. Probieren Sie bei unserem Beispielobjekt einmal die folgenden Einstellungen aus:



3.24 Unser Vorschlag für die Einstellungen

- ➔ So ergibt sich das folgende interessant aussehende Ergebnis.

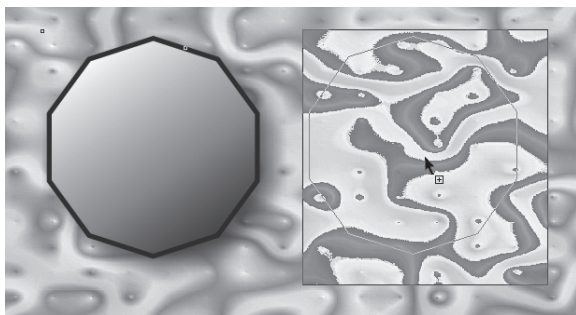


3.25 Das fertig bearbeitete Objekt

Eigenschaften von Objekten verändern

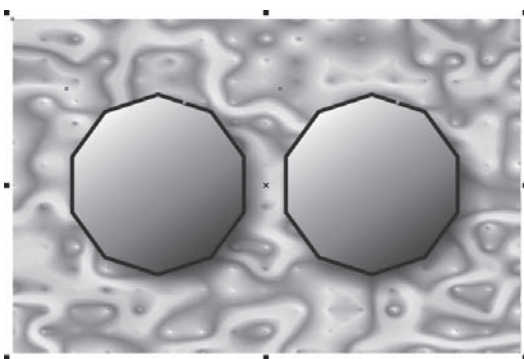
Nun wollten wir uns ja den Unterschied zwischen zwei Objekten ansehen. Dazu soll einfach das bestehende Objekt kopiert und die Eigenschaften verändert werden. Diese Aufgabe können Sie sehr leicht per Mausektionen erledigen.

- ➔ Damit das Objekt samt Schatten ausgewählt wird, klicken Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel den Schatten des Objekts an. Ziehen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste nach rechts. Klicken Sie dabei den Schatten an, damit dieser ebenfalls markiert wird. Wenn Sie dann beim Verschieben einmal die rechte Maustaste anklicken, erscheint ein Plusymbol neben dem Mauszeiger. Dies symbolisiert, dass nach dem Verschieben ein Duplikat erstellt wird.



3.26 Ein Objekt verschieben und gleichzeitig duplizieren

- ➔ Im Schnelldurchlauf sollen jetzt die beiden Objekte ordentlich in der Mitte des Rechtecks positioniert werden. Dies lässt sich sehr schnell mit einigen Tastenkürzeln erledigen. Markieren Sie zunächst das duplizierte Polygon und anschließend das Ursprungsobjekt. Halten Sie dabei die $\uparrow$ -Taste gedrückt, damit die Auswahl erhalten bleibt. Verwenden Sie danach die E -Taste, damit die beiden markierten Objekte in der Höhe zentriert ausgerichtet werden.
- ➔ Um eine »Hilfsgruppe« zum Ausrichten zu erstellen, drücken Sie jetzt die Tastenkombination $\text{Strg} + \text{G}$. Damit werden die beiden Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst, die nun zentriert zum Rechteck ausgerichtet werden kann. Markieren Sie daher zusätzlich zu der Gruppe als Nächstes mit gedrückter $\uparrow$ -Taste das Rechteck. An den Markierungspunkten erkennen Sie, ob alle Elemente in der Auswahl enthalten sind. Die kleinen offenen Quadrate zeigen dies.

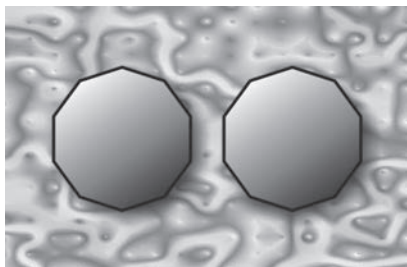


3.27 Die Auswahl der Objekte

- ➔ Verwenden Sie zunächst die E -Taste zur vertikalen und danach die C -Taste zur horizontalen mittigen Ausrichtung. Da der Schatten mit berücksichtigt wird, wirkt das Ergebnis nicht zentriert. Dies können Sie korrigieren, indem Sie das Rechteck abwählen. Klicken Sie es einfach erneut mit gedrückter $\uparrow$ -Taste an, damit es aus der Auswahl entfernt wird.



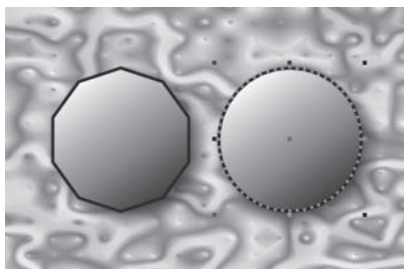
Die Gruppe der beiden Objekte kann einfach mit den Pfeiltasten verschoben werden. Wenn Sie zusätzlich die -Taste gedrückt halten, erfolgt das Verschieben in größeren Schritten. Schieben Sie so die Objektgruppe einen Schritt nach rechts und einen Schritt nach unten. Abschließend kann die Gruppierung mit der Tastenkombination + wieder aufgehoben werden. So entsteht das folgende Ergebnis.



3.28 Die neu ausgerichteten Objekte

- ➔ Markieren Sie das rechte Polygon – nicht den Schatten! Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste einen höheren Wert für die Eckenanzahl ein – zum Beispiel 30. Das Objekt erscheint jetzt rund.

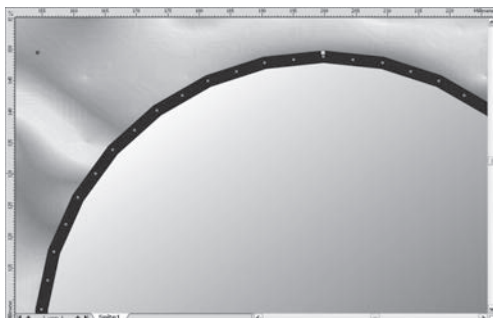
Wird das Objekt markiert, zeigen die vielen Punkte, dass es sich noch immer um Linien handelt. Sie sind allerdings alle so kurz, dass sie als Rundung erscheinen. Dies zeigt nachfolgend der rechte Teil der Abbildung.



3.29 Ein Kreis?



- Erst, wenn Sie sehr nah in die Grafik hineinzoomen, werden die einzelnen Linien deutlicher sichtbar. Sie können dies im folgenden Bild gut sehen. Der Zoom-Faktor beträgt hier 600 %.



3.30 Die »Kurve« in der Detailansicht

Das Objekt Freihandlinie

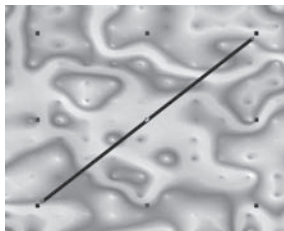
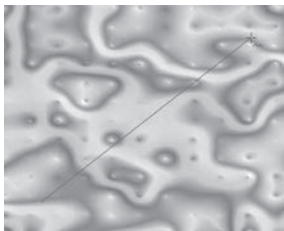
Das einfachste Objekt ist die Linie. In einem Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste werden verschiedene Werkzeuge zum Zeichnen von unterschiedlichen Linientypen angeboten. Wir benötigen zuerst das Hilfsmittel Freihand.



3.31 Aufruf des Hilfsmittels Freihand

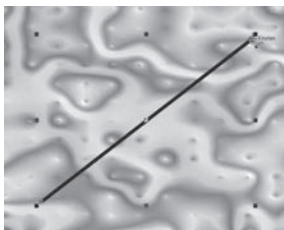
Dieses Hilfsmittel kann auf zwei unterschiedliche Arten eingesetzt werden. Gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie einmal auf die Position, an der die Linie beginnen soll. Klicken Sie ein weiteres Mal auf die Endposition. Dann entsteht eine gerade Linie. Anschließend kann der Linie die gewünschte Dicke und Farbe zugewiesen werden.



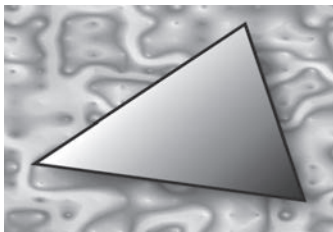
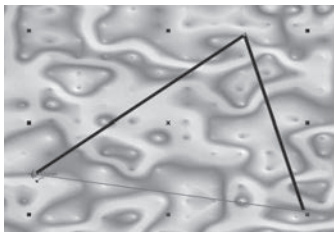
3.32 Die Konstruktion einer Linie

- ➔ Um die Linie zu ergänzen, müssen Sie klicken, wenn Sie das folgende Mauszeigersymbol sehen. Sie erreichen das Fortführen der Linie noch leichter, wenn Sie beim Setzen des Endpunkts einfach doppelt klicken.



3.33 Fortführen der Linie

- ➔ So kann das Objekt Stück für Stück weitergezeichnet werden. Wird der Endpunkt auf dem Anfangspunkt platziert, entsteht ein geschlossenes Objekt, das wie gewohnt mit Füllungsattributen versehen werden kann.



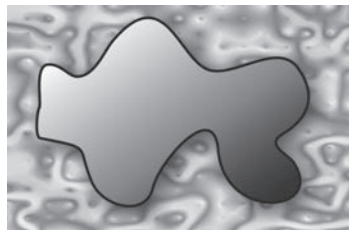
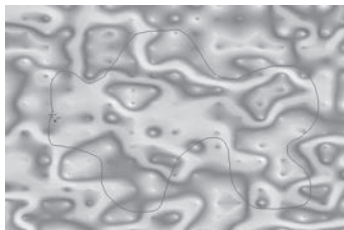
3.34 Weitere Linien werden zum Objekt hinzugefügt

- ➔ Die zweite Variante dieses Werkzeug anzuwenden, besteht darin, damit zu »zeichnen«. Das freie Zeichnen ist mit der Maus nicht sehr einfach – daher werden Sie diese Variante wohl nicht allzu oft verwenden.

Halten Sie während des freien Zeichnens die linke Maustaste gedrückt. CorelDRAW erstellt automatisch Knotenpunkte beim Zeichnen, um die Form der Linie zu bestimmen.

Espresso-Tipp! Für freie Kurvenformen gibt es ein eigenes Hilfsmittel – das Bezier-Hilfsmittel, das wir Ihnen auch noch vorstellen werden. Der einzig sinnvolle Einsatz des Freihand-Hilfsmittels zum Zeichnen besteht darin, wenn Sie mit einem Grafiktablett zeichnen. Die spätere Bearbeitung der Knotenpunkte wäre beim freien Zeichnen mit der Maus viel zu arbeitsaufwändig.

- ➔ Nach dem Loslassen der Maustaste kann das Objekt gefüllt werden, wenn Sie den Endpunkt auf dem Anfangspunkt platziert hatten.



3.35 Zeichnen einer Freihandlinie

- ➔ Wenn Sie übrigens doppelt auf das Hilfsmittel klicken, können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Linie von CorelDRAW automatisch »geformt« werden soll. So legt die FREIHAND-GLÄTTUNG fest, wie exakt die Linie den Bewegungen der Maus folgen soll. Je höher der Wert, umso weicher wird die Linie – dafür wird aber den Mausbewegungen nicht sehr präzise gefolgt. Die Option AUTOM. VERBINDEN legt fest, wie groß der Radius sein muss,



um neu angesetzte Punkte automatisch mit dem Endpunkt zu verbinden. Bei hohen Werten schnappt der Endpunkt auch dann zu, wenn Sie sich mit dem Mauszeiger ein Stück von ihm entfernt haben. Die anderen Funktionen werden nicht benötigt.



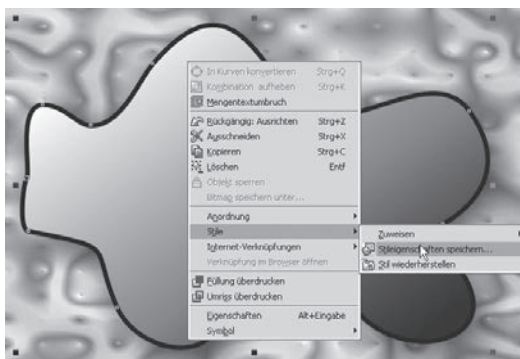
3.36 Die Optionen des Freihand-Hilfsmittels

Das Bezier-Hilfsmittel

Das zweite Hilfsmittel in dem Flyout-Menü wird zum Erstellen von runden Formen benötigt. Die so genannten Bezier-Kurven sind eine besondere Linienform. Der Kurvenverlauf wird hier nämlich mathematisch berechnet – und nicht aus kurzen Linien zusammengesetzt. Das Verfahren zur Berechnung der Bezier-Kurven wurde nach Pierre Bézier benannt. Neben der Position des Anfangs- und Endpunkts wird hier auch die Information über die Form der Verbindung gespeichert – wie etwa die Kurvenform.

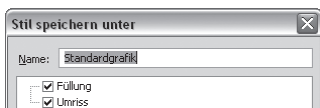
Das Hilfsmittel wird daher auch etwas anders angewandt, als Sie dies von den bisher bekannten Hilfsmitteln kennen.

- ➔ Da beim Zeichnen immer die Standardvorgaben für Umriss und Füllung verwendet werden, sollen diese Vorgaben zunächst angepasst werden, um uns das nachträgliche Formatieren zu ersparen. Wie bei CorelDRAW üblich, gibt es dazu verschiedene Möglichkeiten. Wir schlagen Ihnen die folgende vor:
- ➔ Markieren Sie das zuletzt erstellte und fertig formatierte Objekt. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie die Option **STILE/STILEIGENSCHAFTEN SPEICHERN**.



3.37 Speichern von Attributen

- Im folgenden Dialogfeld wird angegeben, ob Füllung und Umrisseigenschaften gespeichert werden sollen. Übernehmen Sie den vorgeschlagenen Namen STANDARDGRAFIK.



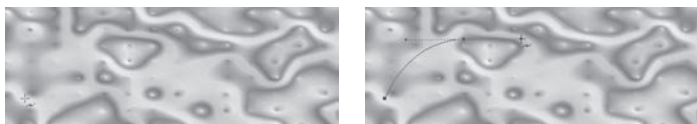
3.38 Angabe der zu speichernden Attribute

Espresso-Tipp! Der vorgeschlagene Name wird für die Standardeinstellungen verwendet und sollte daher nicht geändert werden. Das Ändern der Einstellungen nach diesem Verfahren bezieht sich übrigens nur auf das aktuelle Dokument. Wird ein neues Dokument erstellt, fallen die veränderten Attribute weg.

- Um die Bezier-Kurve zu erstellen, klicken Sie einmal auf die Position, an der Sie den ersten Knotenpunkt platzieren wollen. Dann erscheint ein gefülltes Quadrat als Markierungspunkt. Um das erste Kurvenstück zu definieren, klicken Sie danach auf die Position, an der die Kurve ihre Form ändern soll, und halten Sie die

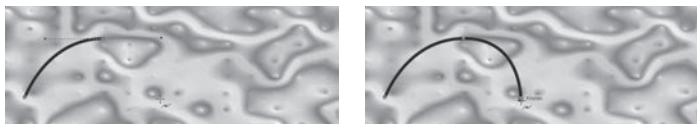


linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann den Mauszeiger verziehen, kann die Kurvenform verändert werden. Es erscheinen zwei Stützpunkte, die mit einer gestrichelten Linie mit dem Knotenpunkt verbunden sind. Sie sehen dies nachfolgend in der rechten Abbildung. Mit den Stützpunkten kann die Kurvenform angepasst werden.



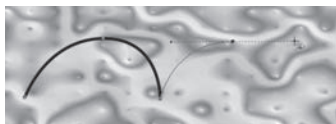
3.39 Formen des ersten Kurvensegments

- ➔ Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Kurvensegment mit den voreingestellten Umrissattributen gezeichnet. Um einen spitzen Knotenpunkt zu erstellen, reicht ein einfacher Mausklick aus. Dies zeigt die rechte Abbildung. Der untere Knotenpunkt wird ein spitzer Knotenpunkt.



3.40 Platzieren der nächsten Knotenpunkte

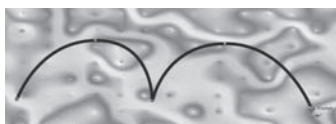
- ➔ So können Sie sich nun Stück für Stück vorarbeiten. Soll ein Kurvensegment folgen, halten Sie die Maustaste gedrückt. Verziehen Sie den Mauszeiger zum Formen des Kurvensegments. Das nächste Stadium sehen Sie nachfolgend.



3.41 Es folgt das nächste Kurvensegment

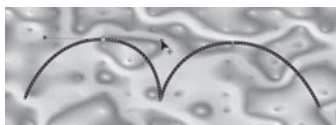


- ➔ Zum Abschluss folgt nochmals ein spitzer Knotenpunkt – und fertig ist die stilisierte »fliegende Schwalbe«.



3.42 Die Bezier-Kurve ist fertig gestellt

- ➔ Die Kurvenform kann jederzeit angepasst werden. Dazu wird das Form-Hilfsmittel benötigt, das Sie entweder über die zweite Schaltfläche in der Hilfsmittelleiste oder das Tastenkürzel **F10** erreichen. Mit diesem Hilfsmittel können die Stützpunkte einer Knotenpunkts verschoben werden, um die Kurvenform neu zu definieren. Nach dem Anklicken können Sie außerdem jeden Knotenpunkt mit gedrückter linker Maustaste verschieben.



3.43 Anpassen der Kurvenform

Das Hilfsmittel Künstlerische Medien

Mit dem nächsten Hilfsmittel können sehr komplexe Linien erstellt werden. Dieses Hilfsmittel können Sie auch über das Tastenkürzel **I** aufrufen. Bei den künstlerischen Medien gibt es fünf grundlegend verschiedene Stricharten, die in der Eigenschaftsleiste ausgewählt werden können.



3.44 Auswahl des Strichs

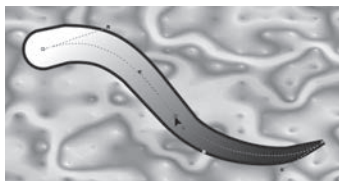
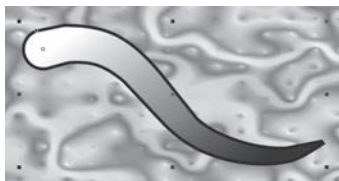


- ➔ Wählen Sie aus dem Listefeld den gewünschten Strichtyp aus. In den Optionen der Eigenschaftsleiste können Sie unter anderem die Größe des Strichs angeben. Während Sie den Freihandstrich mit gedrückter linker Maustaste aufziehen, ist vom späteren Ergebnis wenig zu sehen. Lediglich die Breite des Strichs wird angezeigt.



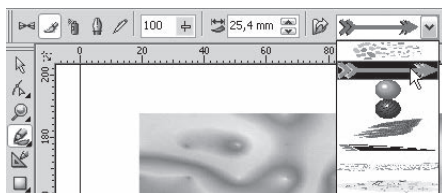
3.45 Zeichnen eines Strichs

- ➔ Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird der Strich geformt. Er kann mit dem Form-Werkzeug nachträglich angepasst werden. Klicken Sie dazu in den Strich. Dann wird die Führungslinie sichtbar und kann mit den Knotenpunkten umgeformt werden. Sie sehen dies im rechten Bild.



3.46 Der fertige Strich

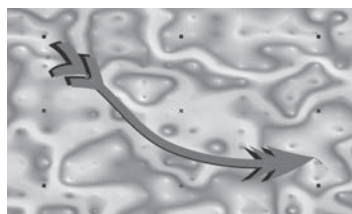
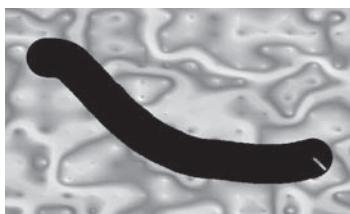
- ➔ Mit dem Pinseltyp können noch komplexere Formen erstellt werden – teilweise ist hier der Pinselstrich sogar transparent. Dies ergibt ein sehr natürliches Aussehen.



3.47 Auswahl eines Pinseltyps

Espresso-Tipp! Bei der Pinselvariante wird ein Motiv entlang des gezogenen Strichs geformt. Je länger der Strich wird, umso verzerrter erscheint daher das ausgewählte Motiv.

Die Handhabung entspricht der zuvor vorgestellten Verfahrensweise. Auch hier sehen Sie während des Zeichnens nur einen breiten schwarzen Strich.



3.48 Der Pinselstrich (links während des Zeichnens)

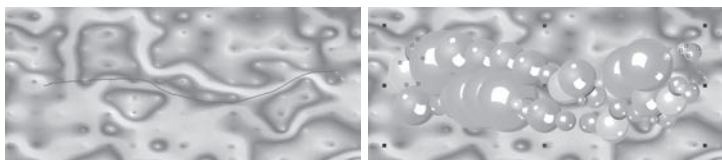
- ➔ Mit der Sprühdose werden verschiedene Bildmotive entlang der gezeichneten Linie aufgereiht. Auch hier werden einige Muster angeboten. Neben der Objektgröße können Sie in der Eigenschaftsleiste unter anderem auch den Abstand der Motive vorgeben. Die Motive können außerdem gedreht werden.



3.49 Die Optionen der Sprühdose

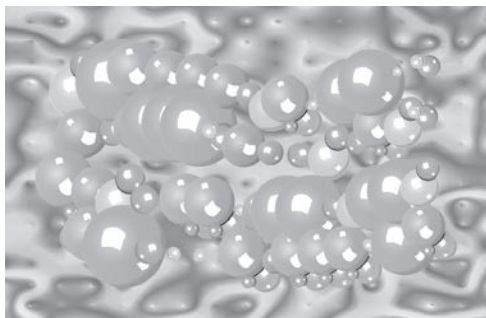


- Beim Zeichnen der Linie mit gedrückter linker Maustaste ist zunächst nur ein dünner Strich zu sehen. Erst nach dem Loslassen der Maustaste werden die Bilder platziert. Eine solche Variante sehen Sie nachfolgend rechts.



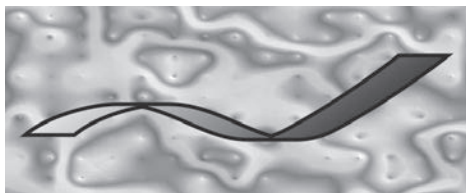
3.50 Der Sprühdosen-Effekt

- Mit einem weiteren Sprühdosenstrich wird aus dem Bild schnell eine »Blasenlandschaft«.



3.51 Eine Blasenlandschaft aus der Sprühdose

- Die beiden folgenden Varianten sind nicht so interessant: Mit der Kalligrafie-Option werden Striche gezeichnet, wie sie in früheren Zeiten mit abgeschrägten Federhaltern gezeichnet wurden. Das nächste Bild zeigt einen solchen Strich. Die letzte Option ist der druckempfindliche Stift. Beim Arbeiten mit der Maus wird der Strich dicker oder dünner, wenn Sie die - oder -Taste aktivieren. Beim Zeichnen mit dem Grafiktablett entscheidet der Druck über die Strichstärke.

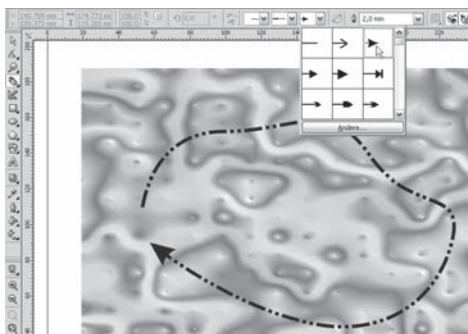


3.52 Ein kalligrafischer Strich

Die Hilfsmittel Stift, Polylinie und 3-Punkt-Kurve

Mit den bereits vorgestellten Hilfsmitteln können Sie jede erdenkliche Kurvenform zeichnen. In vielen CorelDRAW-Versionen gab es auch nur diese Hilfsmittel. In der aktuellen Version gibt es noch weitere Hilfsmittel, mit denen auf unterschiedliche Art und Weise Kurvenverläufe erstellt werden können.

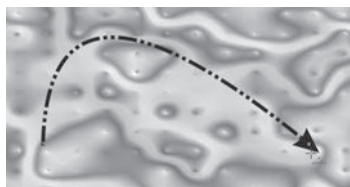
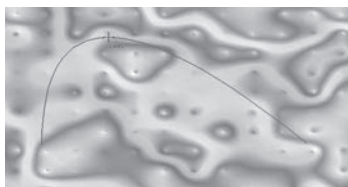
- ➔ Die Bedienung des Stift-Hilfsmittels entspricht der des Bezier-Hilfsmittels. Sie können hier allerdings in der Eigenschaftsleiste verschiedene Enden für offene Kurven festlegen – wie etwa Pfeilspitzen. Außerdem kann zwischen verschiedenen Linientypen gewählt werden. So können Sie beispielsweise eine gestrichelte Kurvenform zeichnen.



3.53 Die Optionen des Stift-Hilfsmittels und ein Beispiel



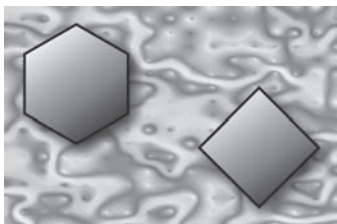
- ➔ Bei der Polylinie gibt es dieselben Optionen in der Eigenschaftsleiste. Hier können Sie allerdings die Maustaste gedrückt halten, um eine Freihandlinie zu zeichnen oder Sie klicken auf die betreffenden Stellen, um gerade Linien zu positionieren.
- ➔ Auch die 3-Punkt-Kurve kann mit Anfangs- und Endpfeilspitzen versehen werden. Ebenso ist auch die Auswahl zwischen verschiedenen Linienarten möglich. Die Konstruktion erfolgt etwas anders als gewohnt. Klicken Sie zunächst auf die Position des Anfangspunkts. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und klicken Sie auf die Position des Endpunkts. Anschließend kann – nach dem Loslassen der Maustaste – die Rundung wie mit einem »Gummi-band« geformt werden. Sie sehen das Bearbeitungsstadium nachfolgend links und das Ergebnis rechts.



3.54 Aufziehen einer Kurve mit dem Hilfsmittel 3-Punkt-Kurve

Verbindungslinien zeichnen

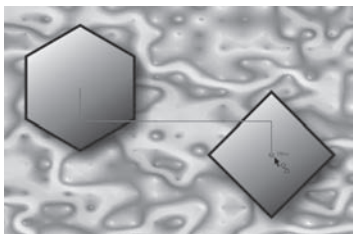
Die beiden letzten Hilfsmittel sind sehr spezielle Hilfsmittel, die beispielsweise für Flussdiagramme oder ähnliche Aufgabenstellungen eingesetzt werden können. Als Ausgangssituation soll die folgende Anordnung zweier Objekte verwendet werden.



3.55 Die Ausgangssituation

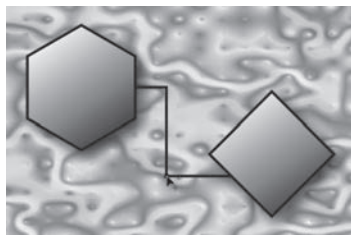
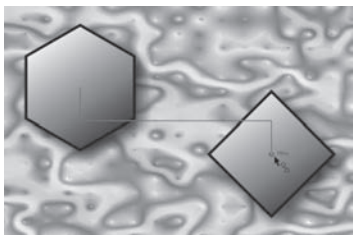


- ➔ Diese beiden Objekte können nun mit einer Verbindungslinie miteinander verbunden werden. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel einen Knotenpunkt oder die Mitte eines Objekts an. Ziehen Sie dann den Mauszeiger zum zweiten Objekt, um die beiden Objekte miteinander zu verbinden. Dieses Bearbeitungsstadium zeigt die folgende Abbildung.



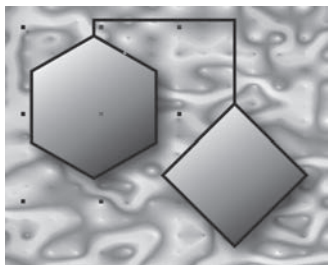
3.56 Objekte miteinander verbinden

- ➔ Die Form der Verbindungslinie können Sie ändern, indem Sie die Knotenpunkte verziehen. Die Knotenpunkte erkennen Sie an den kleinen ungefüllten Quadraten. Nachfolgend sehen Sie rechts das neue Ergebnis.



3.57 Anpassen der Verbindungslinie

- ➔ Wenn Sie später eines der Objekte verschieben, wird die Verbindungslinie selbstständig angepasst. Eine Variante sehen Sie in der nächsten Abbildung. Hier wurde das linke Objekt verschoben. Je nach vorhandenem Platz wird die Verbindungslinie entweder ober- oder unterhalb der Objekte platziert.

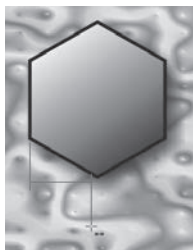


3.58 Die Verbindungslinie wird nach dem Verschieben angepasst

Objekte mit Maßen versehen

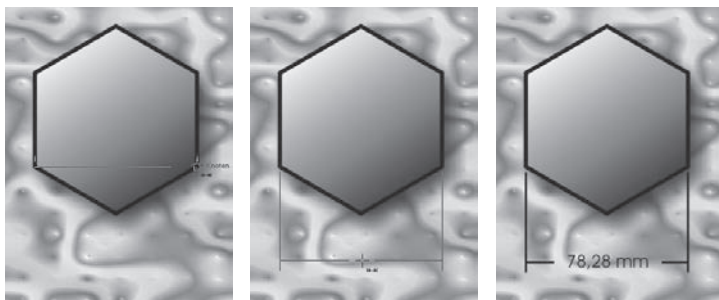
Besonders bei Architektur- oder technischen Zeichnungen kommt es oft vor, dass Objekte mit Maßen versehen werden. Auch für diese Aufgabe hält CorelDRAW ein Werkzeug bereit. Sie erreichen es über die letzte Schaltfläche im Flyout-Menü.

- ➔ Klicken Sie nach dem Aufruf des Werkzeugs die erste Stelle an, an der die Messung beginnen soll. Hilfreich ist dabei, dass die Knotenpunkte der Objekte magnetisch wirken. Wenn Sie dann den Mauszeiger verziehen, wird die Maßlinie schon sichtbar.



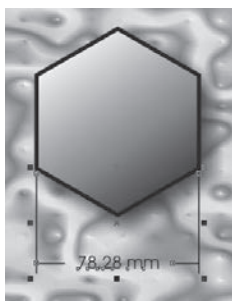
3.59 Markieren des ersten Messpunktes

- ➔ Mit dem zweiten Klick wird die zu messende Strecke festgelegt. Wenn Sie danach den Mauszeiger nach unten bewegen, wird die Länge der Maßlinien und die Position der Beschriftung bestimmt. So entsteht das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis.



3.60 Die Strecke wird gemessen

- Um die Linienstärke anzupassen, muss die Linie mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert werden. Beachten Sie dabei aber, dass Sie nicht die Beschriftung »verwischen«. Nach dem Zuweisen eines dünneren Umrisses könnten Sie beispielsweise das folgende Ergebnis erhalten:



3.61 Die fertige Bemaßung

- In der Eigenschaftsleiste finden Sie die unterschiedlichsten Optionen, um vertikale oder schräge Bemaßungen vornehmen zu können. Außerdem können die Maßeinheiten und die Präzision eingestellt werden.



3.62 Die Optionen der Bemaßungslinien



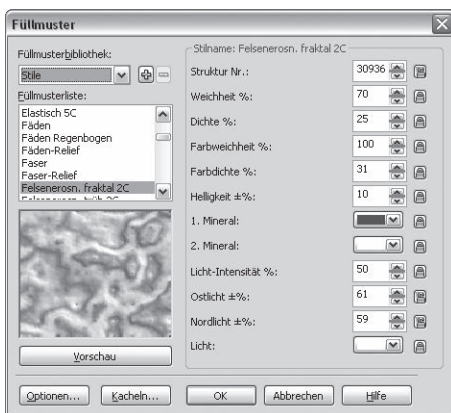
Das waren die Linien- und Kurven-Hilfsmittel. Nun kommen die komplexeren Objekttypen an die Reihe.

Den Hintergrund umgestalten

Für die kommenden Beispiele soll der Hintergrund etwas verändert werden – sonst wird es ja langweilig. Dies können Sie dank des verwendeten Füllmusters recht schnell und einfach erledigen:

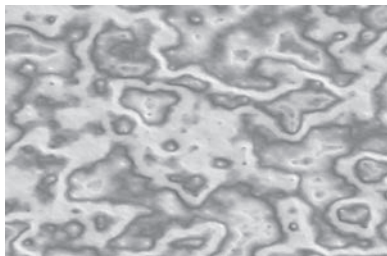
- ➔ Rufen Sie das FÜLLMUSTER-Dialogfeld auf. Neben den Stilen werden auch zahlreiche Beispiele mitgeliefert, die alle Abwandlungen der Stile sind. Die Beispiele können Sie in dem Listenfeld FÜLLMUSTERBIBLIOTHEK auswählen.

So haben wir uns das folgende Muster ausgesucht, bei dem wir einige Werte etwas verändert haben. Als Farbton haben wir die Farbe mit der Bezeichnung MARINEBLAU ausgesucht.



3.63 Ein neues Füllmuster

- ➔ Damit entsteht das folgende Ergebnis. Wir haben absichtlich auf eine »unauffällige« Wirkung geachtet – schließlich kommt es ja mehr auf das Objekt an.



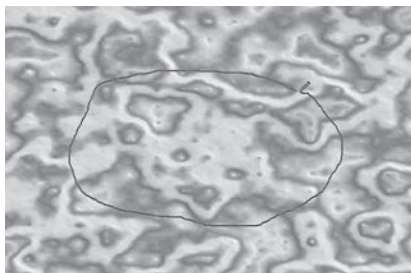
3.64 Ein neuer Hintergrund

Das Hilfsmittel Formerkennung

Das nächste Werkzeug, das Sie auch mit dem Tastenkürzel **S** aufrufen können, ist in der aktuellen CorelDRAW-Version neu dazugekommen. Dabei setzt CorelDRAW handgezeichnete Formen in Grundformen um. Zeichnen Sie »per Hand« einen »krakeligen« Kreis, wandelt CorelDRAW dieses Objekt in eine Ellipsenform um.

Nach dem Doppelklicken auf das Werkzeug können Sie in den Voreinstellungen übrigens angeben, mit welcher Zeitverzögerung die Formerkennung gestartet werden soll.

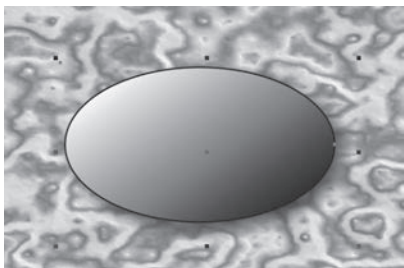
- ➔ Probieren Sie es einmal aus. Zeichnen Sie beispielsweise die nachfolgend abgebildete – mit der Maus – gezeichnete »Kartoffel«.



3.65 Eine Form wurde mit der Maus gezeichnet

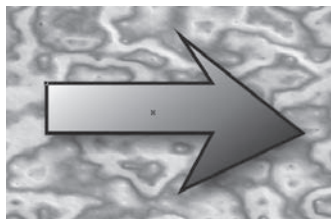
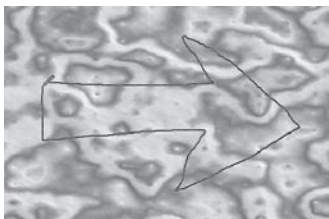


- ➔ Nach der durchgeführten Formerkennung hat CorelDRAW automatisch die Form in eine Ellipse umgewandelt.



3.66 Die automatisch umgewandelte Form

- ➔ Probieren Sie ruhig einmal komplexere Formen aus – beispielsweise die nachfolgend links gezeigte Form. Rechts sehen Sie, dass CorelDRAW einen Pfeil darin erkannt hat.



3.67 Eine weitere, automatisch erkannte Form

Die Optionen des Rechtecks

Alle Objekte, die jetzt folgen, können generell auch aus den bereits vorgestellten Linien erzeugt werden. Bei einem Rechteck handelt es sich beispielsweise um vier Linien, die an den Enden zusammenstoßen. Zur Arbeitserleichterung bietet CorelDRAW aber für verschiedene Objekte eigene Werkzeuge an – so können Sie Arbeitszeit für die Konstruktion einsparen.



Das Rechteck-Objekt haben Sie bereits kennen gelernt. Es gibt verschiedene Optionen beim Einsatz dieses Objekts.

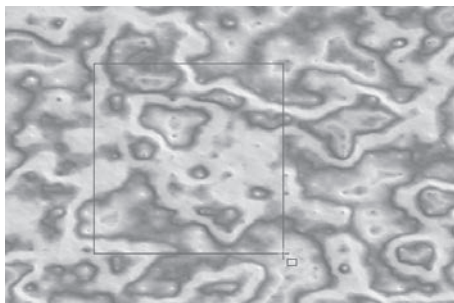
Außerdem gibt es ein weiteres Werkzeug zum Erstellen von Rechtecken: das 3-Punkt-Rechteck, das Sie im Flyout-Menü finden. Die Optionen zu den Werkzeugen können Sie übrigens in der Statusleiste ablesen.

Doppelklicken auf das Hilfsmittel zum Erstellen eines Seitenrahmens; Strg + Ziehen zum Beschränken auf Quadrate; Umschalt + Ziehen zum Ze...

3.68 Die Info-Zeile

Viele zusätzliche Optionen gelten übrigens für alle Werkzeuge.

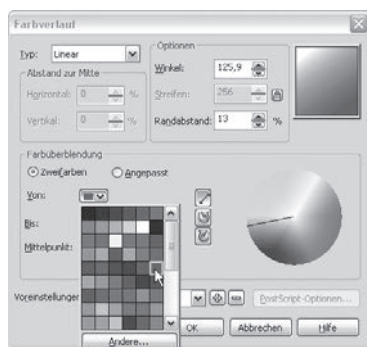
- ➔ So gibt es beim Rechteck nämlich eine Besonderheit: Sind alle vier Seiten gleich lang, entsteht ein Quadrat. Dies erreichen Sie, indem Sie beim Aufziehen des Rechtecks zusätzlich die **Strg**-Taste gedrückt halten.



3.69 Es entsteht ein Quadrat

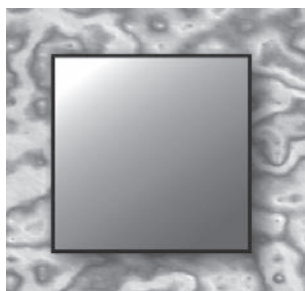
- ➔ Wir wollen nun auch die Eigenschaften des Verlaufs verändern. Auch dies ist leicht zu erledigen. Rufen Sie das FARBVERLAUF-Dialogfeld auf.

Klicken Sie auf das VON-Farbfeld. Wählen Sie aus der Farbenliste die Farbe Himmelblau aus. Bestätigen Sie die Eingabe.



3.70 Auswahl einer neuen Farbe

- ➔ Die Umrissattribute bleiben identisch, sodass folgendes Ergebnis entsteht. Die Schatteneinstellungen wurden mit der Funktion **EFFEKTE/EFFEKT KOPIEREN/HINTERLEGTER SCHATTEN VON** von einem zuvor konstruierten Objekt übernommen.



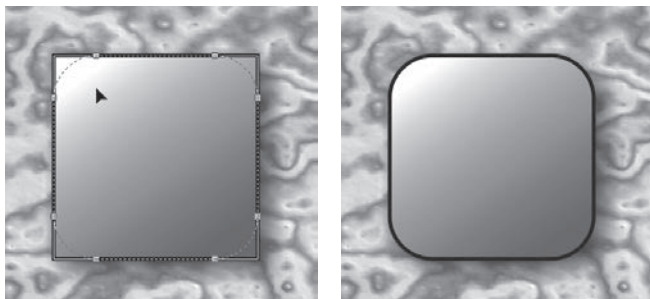
3.71 Die geänderten Attribute

Espresso-Tipp! Wenn Sie übrigens bei der Konstruktion des Rechtecks die **↑**-Taste gedrückt halten, wird das Rechteck aus der Mitte heraus aufgezo- gen. Beim zusätzlichen Drücken der **Strg**-Taste entsteht ein Quadrat, das auch aus der Mitte aufgezo- gen wird.

Espresso-Tipp! Mit einem Doppelklick auf das Rechteck-Hilfsmittel wird übrigens ein Rechteck in der Größe des Dokuments erstellt und hinter allen anderen Objekten platziert.

- ➔ Nach der Konstruktion können die Objekte mit dem Form-Werkzeug verändert werden. Je nach Art des Objekts sind unterschiedliche Veränderungen möglich. Beim Rechteck können Sie beispielsweise mit dem Form-Hilfsmittel die Ecken abrunden.

Klicken Sie dazu einen der Eckpunkte an und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen. Eine Vorschaulinie zeigt das zu erwartende Ergebnis an. Rechts sehen Sie nachfolgend das fertige Ergebnis.



3.72 Beim Rechteck werden die Ecken abgerundet

- ➔ Um eine numerisch präzise Einstellung vorzunehmen, verwenden Sie die Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste. Diese Eingabefelder können Sie auch nutzen, wenn nicht alle Ecken mit dem gleichen Radius abgerundet werden sollen.
- ➔ Das Hilfsmittel 3-Punkt-Rechteck benötigen Sie vermutlich eher selten. Sie können es verwenden, wenn Sie rotierte Rechtecke erstellen wollen. Ziehen Sie zunächst mit gedrückter linker Maustaste eine Kante im gewünschten Winkel auf. Danach werden die Seitenlängen festgelegt.



Die Optionen der Ellipse

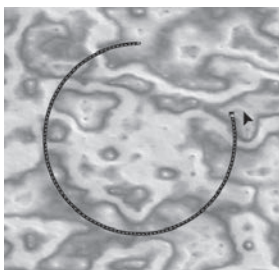
Die Konstruktion einer Ellipse entspricht dem Vorgehen beim Rechteck. Die Sonderform der Ellipse, die durch Drücken der **Strg**-Taste erstellt wird, ist ein Kreis. Auch hier wird das Objekt durch Drücken der **⇧**-Taste aus der Mitte heraus aufgezogen.

Sie sehen nachfolgend ein mögliches Ergebnis. Wenn Sie das fertige Objekt mit dem Form-Hilfsmittel anklicken, sehen Sie oben einen Knotenpunkt.



3.73 Das Form-Hilfsmittel beim Kreis

Wenn Sie den Knotenpunkt verziehen, werden Segmente erzeugt. Befindet sich beim Verziehen der Mauszeiger innerhalb des Kreises, wird ein geschlossenes Segment erstellt – Sie sehen das nachfolgend links. Befindet sich der Mauszeiger außerhalb des Kreises, entsteht das rechte Ergebnis. Auch hier sind numerisch exakte Eingaben über die Funktionen der Eigenschaftsleiste möglich.



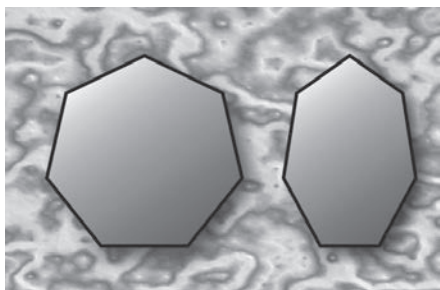
3.74 Erstellen von Segmenten



Espresso-Tipp! Auch bei der Ellipse gibt es im Flyout-Menü ein 3-Punkt-Werkzeug, mit dem eine rotierte Ellipse erstellt werden kann.

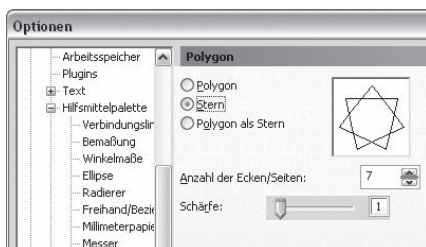
Das Polygon-Objekt

Das nächste – wieder etwas komplexere – Objekt ist das Vieleck. Hier können Sie vor der Anwendung in der Eigenschaftsleiste einstellen, wie viele Ecken das Polygon erhalten soll. Auch hier wirkt sich das Drücken der **Strg**-Taste aus. Damit entstehen gleiche Seitenlängen, wie es nachfolgend bei dem linken Siebeneck zu sehen ist.



3.75 Zwei Siebenecke – links mit gleichen Seitenlängen

Bei Polygonen können Sie außerdem einstellen, ob ein Stern erstellt werden soll. Dabei stehen zwei Optionen zur Verfügung. Sie rufen die **OPTIONEN** mit einem Doppelklick auf das Hilfsmittel auf.



3.76 Die Polygon-Optionen



Im nächsten Bild sehen Sie die beiden verfügbaren Optionen. Links ist die STERN-Option abgebildet, rechts die Option POLYGON ALS STERN. Sie sollten vor der Konstruktion entscheiden, welche Form der Stern erhalten soll. Nachträglich ist die zweite Einstellung nur aufwändig über das Andockfenster OBJEKTEIGENSCHAFTEN zu verändern.



3.77 Die beiden verfügbaren Stern-Optionen

Mit dem Form-Hilfsmittel können Sie recht komplexe Gebilde erstellen. Die vielen Knotenpunkte können in alle Richtungen verzogen werden. So lassen sich auch »verdrehte« Formen erzeugen – wie im folgenden Bild.



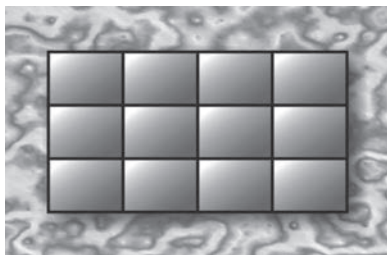
3.78 Das Verdrehen der Knotenpunkte mit dem Form-Hilfsmittel

Hier bieten sich weitere Versuche an. Testen Sie doch einmal, was passiert, wenn Sie 20- oder 30-Ecke verdrehen. Dann entstehen sehr skurrile und aufwändige Elemente.

Das Millimeterpapier

Im Flyout-Menü finden Sie noch zwei weitere Objekte. Das Millimeterpapier ist eigentlich kein »richtiges« Objekt, da hier ein nachträgliches Verändern von Eigenschaften nicht möglich ist. Es handelt sich hier um ein Hilfsmittel, das viel Konstruktionszeit einsparen kann.

- ➔ In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, wie viele Zeilen und Spalten das Gitternetz enthalten soll. Diese Einstellung muss unbedingt vor der Konstruktion vorgenommen werden – ein späteres Ändern ist nämlich nicht möglich.
- ➔ Ziehen Sie dann den Rahmen auf, in dem die Rechtecke des Gitternetzes platziert werden sollen. CorelDRAW erstellt automatisch die vorgegebene Anzahl von Rechtecken, deren Kanten aneinander stoßen.



3.79 Das Millimeterpapier-Objekt

Espresso-Tipp! Die Rechtecke werden in einer Gruppe zusammengefasst. Wird die Gruppe mit der Tastenkombination **(Strg)+U** aufgehoben, können die Attribute der einzelnen Rechtecke bearbeitet werden. So könnten Sie beispielsweise jedes Rechteck mit einer anderen Füllung versehen.

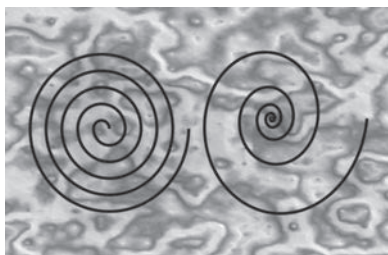
Das Spiral-Objekt

Auch das Spiral-Objekt ist kein »echtes« Objekt. Hier können die Objekteigenschaften nämlich nachträglich nicht verändert werden.



Neben der Anzahl der Umdrehungen können Sie vor der Konstruktion in der Eigenschaftsleiste auch noch einstellen, ob eine logarithmische Spirale erstellt werden soll. Bei dieser Variante wird die Rundung nach innen immer enger. Wie deutlich diese Veränderung sein soll, wird mit einem Schieberegler festgelegt.

- ➔ Bei der Konstruktion gelten die bereits bekannten Tastenkombinationen. So wird durch Drücken der **Strg**-Taste ein Objekt mit gleicher Höhe und Breite erstellt.
- ➔ Die normale Spirale sehen Sie in der folgenden Abbildung links und die logarithmische Variante rechts. Es wurden jeweils vier Umdrehungen eingestellt.



3.80 Die beiden Spiraltypen

Grundformen erstellen

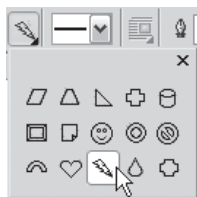
Es gibt noch ein weiteres Flyout-Menü für die Erstellung von Objekten. Hier werden in verschiedenen Themenbereichen unterschiedliche Grundformen bereitgestellt. Dabei handelt es sich um einfache Symbole, mit denen auch wieder Konstruktionsarbeit gespart werden kann.



3.81 Die Grundformen

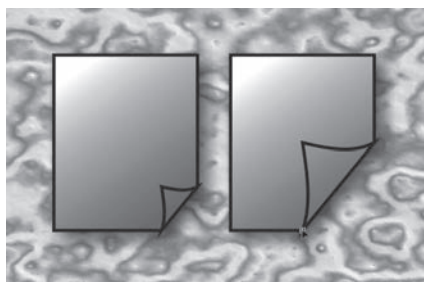


In der Eigenschaftsleiste können Sie in einem Menü das gewünschte Motiv aussuchen. Bei den GRUNDFORMEN stehen beispielsweise folgende Symbole zur Verfügung. Außerdem kann die Art der Umrisslinie variiert werden.



3.82 Auswahl eines Symbols

Ziehen Sie nach der Auswahl mit gedrückter linker Maustaste das Symbol auf. Mit gedrückter **Strg**-Taste bleiben die Originalproportionen erhalten. Je nach Motiv können Sie mit dem Form-Hilfsmittel unterschiedliche Veränderungen vornehmen. Bei dem nachfolgend gezeigten Papier-Motiv kann zum Beispiel die hochgeklappte Ecke verzogen werden.



3.83 Ein Grundformen-Motiv

Und noch ein Objekttyp

Ein Objekttyp fehlt noch: das Textobjekt. Es wird in einem eigenen Kapitel beschrieben. Deshalb sparen wir es hier aus.

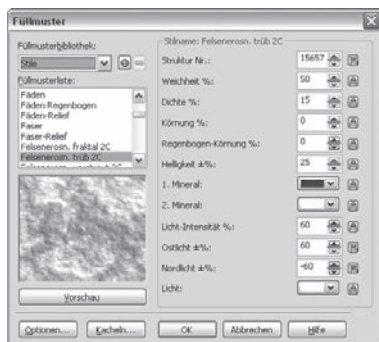


4 Umriss- und Füllungen

Objekte können mit unterschiedlichen Umrissen und Füllungen versehen werden. In den vorigen Kapiteln wurden die Optionen nur am Rande beschrieben. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die verfügbaren Optionen detaillierter vorstellen.

Wenn Sie beispielsweise die Füllungen geschickt einsetzen, können Sie eine Menge interessanter Objekte erstellen. Wie das geht, erfahren Sie in diesem Kapitel anhand kleiner Beispiele.

Bevor wir uns den Umriss-Optionen widmen, wollen wir Ihnen wieder eine weitere Hintergrundvariante vorstellen. Dieses Mal haben wir die abgebildeten Einstellungen ausgesucht. Auch hier haben wir wieder darauf geachtet, dass der Hintergrund nicht allzu aufdringlich wirkt.



4.1 Neue Einstellungen für den Hintergrund

Espresso-Tipp! Wir haben bei diesem Hintergrund wieder auf ein mitgeliefertes Beispiel zurückgegriffen und dabei die vorgegebenen Einstellungen angepasst. Tippen Sie gegebenenfalls einfach die abgebildeten Werte ab.



4.1 Die unterschiedlichen Umrissattribute

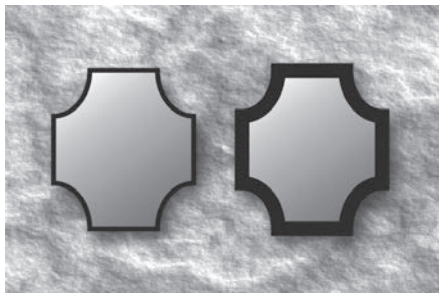
Als Motiv haben wir uns eine der Grundformen ausgesucht. Natürlich können Sie auch jedes andere Objekt verwenden. Im Umriss-Flyout-Menü finden Sie sieben Standardstrichstärken zur Schnellauswahl.

Neben einer so genannten »Haarlinie« – das ist eine sehr dünne Kontur mit einer Stärke von 0,003 Zoll – werden noch Linien in den Stärken 0,5, 1, 2, 8, 16 und 24 Punkt angeboten. An den Symbolen im Flyout-Menü erkennen Sie die Stärke der Linie. Wenn Sie einen Moment über einer der Schaltflächen verweilen, wird der Wert in einem Schild angezeigt.



4.2 Die vorgegebenen Strichstärken

In der nächsten Abbildung haben wir links den Vorgabewert 8 Punkt und rechts eine kräftige Kontur in einer Stärke von 24 Punkt verwendet. Achten Sie darauf, dass der Umriss zum Objekt »passt«. Rechts ist die Kontur viel zu dominant – links passt sie dagegen gut.



4.3 Zwei der vorgegebenen Strichstärken

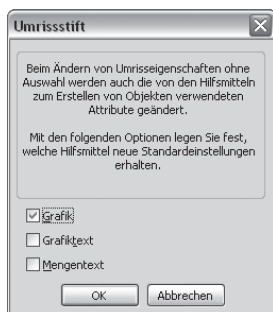


Espresso-Tipp! Die Haarlinie sollten Sie nur dann verwenden, wenn Sie das Ergebnis ausschließlich auf dem heimischen Laser- oder Tintenstrahldrucker ausdrucken wollen. Wenn Sie das Ergebnis belichten und in der Druckerei drucken lassen wollen, sollten Sie unbedingt auf diese Linienstärke verzichten, da die Linie nicht mehr erkennbar ist. Dies ist ein häufiger Fehler, der beim Betrachten der Druckerzeugnisse zu großer Verärgerung führen kann.

Umrissattribute anpassen

Wenn Sie kein Objekt markiert haben und das UMRISSTIFT-Dialogfeld aufrufen, erscheint folgender Hinweis. Die Einstellungen, die Sie dann vornehmen, werden als Standardeinstellungen für neue Objekte verwendet.

Das UMRISSTIFT-Dialogfeld kann übrigens auch mit dem Tastenkürzel **F12** aufgerufen werden.



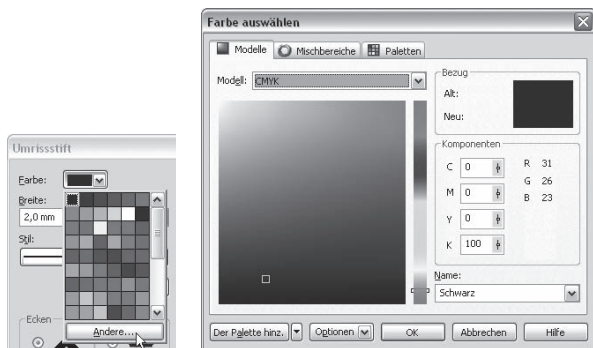
4.4 Ändern der Standardeinstellungen

Das UMRISSTIFT-Dialogfeld stellt eine ganze Menge verschiedener Optionen bereit, um den Stil des Umrisses anzupassen. Neben der Form kann hier auch die Farbe für den Umriss ausgewählt werden.



4.5 Die Optionen für den Umriss

Mit einem Klick auf den Pfeil öffnen Sie das Farbfeld-Menü, in dem die Standardfarben angezeigt werden. Ist die gewünschte Farbe nicht in der Liste enthalten, aktivieren Sie die ANDERE-Schaltfläche. Damit öffnen Sie den Farbwähler, in dem die Farbe frei eingestellt werden kann.

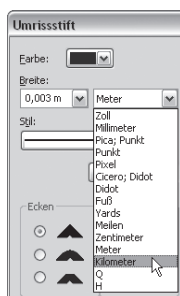


4.6 Auswahl einer Umrissfarbe

In den folgenden Eingabefeldern kann die Umrissstärke stufenlos eingestellt werden. Ist der gewünschte Wert nicht in der Liste der Vorgaben enthalten, tippen Sie einfach den Wert in das Eingabefeld ein.

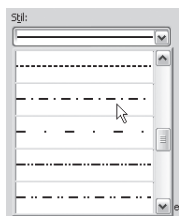


Im Listenfeld rechts daneben können Sie zwischen zahlreichen Maßeinheiten wählen. Vielleicht benötigen Sie ja eine Linienstärke von »141 Meter« – dies ist nämlich möglich ;–)



4.7 Einstellen der Maßeinheit

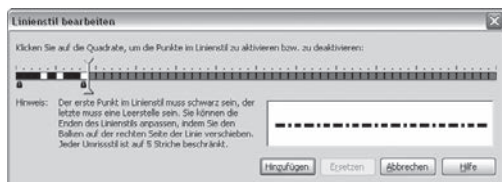
Linien können nicht nur durchgezogen sein, wie Sie es bisher meist gesehen haben. Im STIL-Listenfeld finden Sie verschiedene gepunktete und gestrichelte Vorgaben für andere Linienarten.



4.8 Auswahl eines Liniensstils

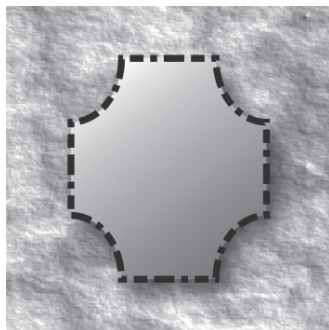
Eigene Linienstile entwerfen

Falls unter den vielen Vorgabelinien keine dabei sein sollte, die Ihnen gefällt, können Sie die Schaltfläche **STIL BEARBEITEN** aufrufen. Im folgenden Dialogfeld werden eigene Linien zusammengestellt. Um eine neue Linie zusammenzustellen, verziehen Sie zunächst den Begrenzungsbalken nach rechts. Anschließend können Sie durch Anklicken der Quadrate bestimmen, ob diese schwarz oder weiß dargestellt werden sollen. Das Schwarz dient hier allerdings nur zur Vorschau – mit der späteren Farbgebung hat dies nichts zu tun. Jede Linie muss mit einem schwarzen Feld beginnen und mit einem weißen Feld enden.



4.9 Das Erstellen eines neuen Linienstils

So könnten Sie beispielsweise das abgebildete Ergebnis erhalten. Wir haben hier den zuvor erstellten Linienstil verwendet.

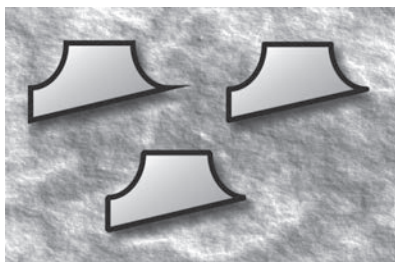


4.10 Eine unterbrochene Linie

Auswahl der Eckenform

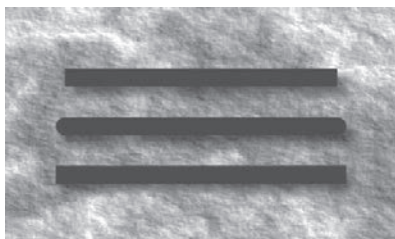
Die ECKEN-Einstellung können Sie nur beurteilen, wenn der Umriss des Objekts kräftig genug ist und das Objekt Spitzen beinhaltet. Enthält ein Objekt nur Rundungen, sind keine unterschiedlichen Auswirkungen zu erkennen.

Nachfolgend sehen Sie die verfügbaren Varianten ECKIG, RUND und ABGESCHNITTEN (unten). Achten Sie bei der Beurteilung der Wirkung auf die Spitzen des Objekts – dort ist der Unterschied zu erkennen.



4.11 Die verfügbaren Eckenformen

Die LINIENENDEN-Optionen wirken sich verständlicherweise nur aus, wenn es sich nicht um geschlossene Objekte handelt. Um die Wirkung gut beurteilen zu können, haben wir eine Linie dupliziert und die drei Optionen angewendet.

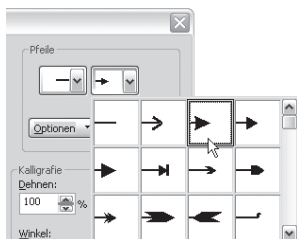


4.12 Die drei verschiedenen Linienenden

Pfeilspitzen verwenden

Bei offenen Formen können die beiden Enden mit einer Pfeilspitze versehen werden. Dafür stehen zwei Listenfelder mit identischem Inhalt zur Verfügung. So ist es möglich am Linienanfang eine andere Pfeilspitze zu verwenden als am Linienende.

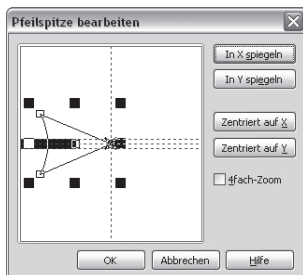
Es sind auch recht komplexe Formen in den Listenfeldern enthalten. Diese finden Sie am Ende der Liste.



4.13 Auswahl einer Pfeilspitze für das Linienende

Espresso-Tipp! Die Größe der Pfeilspitze hängt von der verwendeten Linienstärke ab. Je dicker die Linie ist, umso größer wird auch die Pfeilspitze.

Falls Ihnen die vielen vorgegebenen Pfeilspitzen nicht ausreichen, können Sie auch eine eigene Pfeilspitze erstellen. Rufen Sie dazu aus dem OPTIONEN-Menü unter dem Listenfeld die Option BEARBEITEN auf. Im folgenden Dialogfeld kann eine eigene Pfeilspitze konstruiert werden. Die Pfeilspitze kann durch Verziehen der Markierungspunkte im Vorschaubild angepasst werden.

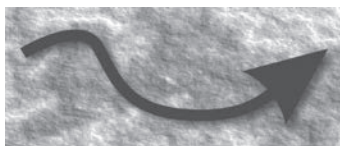
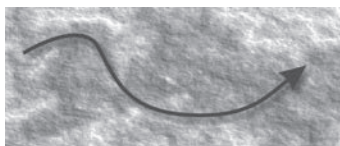


4.14 Konstruieren einer eigenen Pfeilspitze

Espresso-Tipp! Wenn Sie eine neue Pfeilspitze erstellen, wird diese automatisch am Ende des Listenfelds eingefügt. CorelDRAW erstellt außerdem selbstständig eine gespiegelte Variante für die zweite Liste.



Die nächsten Bilder zeigen zwei mögliche Varianten mit unterschiedlicher Strichstärke. Links wurde eine Umrissstärke von 8 Punkt verwendet. Rechts kamen 24 Punkt zum Einsatz. Beachten Sie die unterschiedlichen Größen der Pfeilspitzen.



4.15 Zwei Varianten derselben Pfeilspitze

Espresso-Tipp! Sie können aus jedem beliebigen Objekt eine Pfeilspitze generieren. Markieren Sie das betreffende Objekt und rufen Sie die Funktion **EXTRAS/ERSTELLEN/PFEIL** auf. Sie finden die neue Pfeilspitze anschließend am Ende der Liste wieder.

Die Kalligrafie-Optionen

Im folgenden Bereich finden Sie Optionen, um die Umrissform zu ändern. Die Spitzenform kann gedreht und gestaucht werden. Damit erzielen Sie einen Effekt, als wäre die Linie mit einem Federhalter gezeichnet.

Die Spitzenform kann wahlweise numerisch präzise oder durch Verziehen des Vorschaubilds verändert werden. Probieren Sie doch einmal die abgebildeten Einstellungen aus:



4.16 Ändern der Spitzenform



Mit diesen Einstellungen ergibt sich das folgende Ergebnis. Wir haben dabei dieselbe Linienform wie im vorherigen Beispiel verwendet.



4.17 Eine kalligraphische Linie

Espresso-Tipp! Da Sie bei dieser Funktion keine Einflussmöglichkeit haben, ist es empfehlenswert das Hilfsmittel Künstlerische Medien zu verwenden. Hier können Sie die Form besser anpassen. Außerdem gibt es vielfältigere Optionen.

Weitere Umriss-Optionen

Zwei Optionen, die noch erwähnt werden sollten, finden Sie am unteren Rand des Dialogfelds. Normalerweise wird jede Kontur von der Objektkante aus nach beiden Seiten gleichmäßig aufgebaut und über das Objekt gelegt. Wird die Option **HINTER FÜLLUNG** aktiviert, wird die Kontur hinter der Füllung platziert, was zur Folge hat, dass nur noch die Hälfte der Kontur zu sehen ist. Ein besonderes Einsatzgebiet sind Texte. So können Sie verhindern, dass die Buchstaben bei dicken Konturen »zusammenlaufen«. Nachfolgend wurde dieselbe Konturstärke verwendet. Im unteren Beispiel wurde allerdings die Option **HINTER FÜLLUNG** aktiviert.



4.18 Unten wurde die Option Hinter Füllung aktiviert



Um die vorherige Umrissstärke zu erhalten, müssen Sie einfach nur die Linienstärke verdoppeln. Diese Variante sehen Sie in der nächsten Abbildung wieder beim unteren Schriftzug.



4.19 Verstärken der Kontur

Von großer Bedeutung ist die Option MIT BILD SKALIEREN. Dies lässt sich am besten am folgenden Beispielbild erläutern. Die beiden unteren Textobjekte sind Duplikate des oberen Objekts. Beide wurden auf 45 % der Originalgröße verkleinert.

Beim rechten Objekt wurde die Option MIT BILD SKALIEREN aktiviert. Daher wurde beim Verkleinern die Kontur entsprechend dünner. Links hat der Umriss dieselbe Stärke wie das größere Original.



4.20 Skalieren des Umrisses



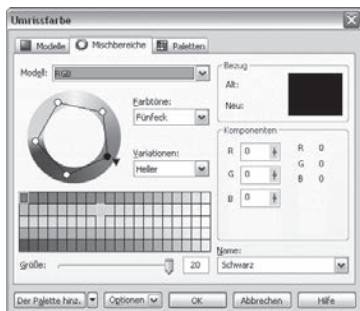
Espresso-Tipp! Hier ist Vorsicht geboten: Die Option hat keine Auswirkung mehr, wenn das Objekt bereits skaliert ist. Sie müssen daher vor dem Skalieren überlegen, ob der Umriss entsprechend mit verkleinert werden soll.

Die Umrissfarbe festlegen

Im bereits vorgestellten UMRISSTIFT-Dialogfeld können Sie die Farbe des Umrisses einstellen. Über die zweite Schaltfläche öffnen Sie ein Dialogfeld, das umfangreichere Optionen zur Farbauswahl bietet.

Auf drei Registerkarten können Sie auf unterschiedlichste Art und Weise die Umrissfarbe definieren. Dieses Dialogfeld kann übrigens auch mit der Tastenkombination $\boxed{\uparrow} + \boxed{F12}$ aufgerufen werden. Auf die Optionen kommen wir bei der Beschreibung der Füllungen noch zurück – dort werden nämlich dieselben Funktionen angeboten. Im folgenden Bild sehen Sie die Registerkarte MISCHBEREICHE.

Hier werden Farben auf unterschiedliche Art und Weise gemischt und in Abstufungen bereitgestellt.

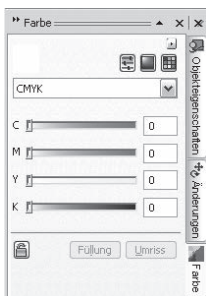


4.21 Auswahl eines Farbtons

Mit der letzten Schaltfläche im Flyout-Menü wird noch eine Variante zur Farbauswahl angeboten.



Damit öffnen Sie ein Andockfenster, in dem die Farbauswahl unter anderem per Schieberegler erfolgen kann. Suchen Sie sich diejenige Variante aus, die Ihnen am besten gefällt.



4.22 Auswahl einer Farbe im Andockfenster

Espresso-Tipp! Die dritte Schaltfläche des Flyout-Menüs wird benötigt, um den Umriss des markierten Objekts zu entfernen.

Zum Abschluss noch eines: CorelDRAW wäre nicht CorelDRAW, wenn es nicht noch eine weitere Variante gäbe, die Umrissattribute einzustellen. Mit der Funktion FENSTER/ANDOCKFENSTER/EIGENSCHAFTEN können Sie die wichtigsten Umrisseinstellungen im abgebildeten Andockfenster vornehmen. Mit der BEARBEITEN-Schaltfläche wird das bekannte Dialogfeld geöffnet.



4.23 Das Objekteigenschaften-Andockfenster



Na gut: Einen haben wir noch. Sie können nämlich auch einfach mit gedrückter linker Maustaste eine Farbe aus der Farbpalette herausziehen und auf dem Umriss ablegen.

Sie sehen dann das folgende Symbol. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Farbe für den Umriss verwendet.



4.24 Zuweisen einer Farbe per Drag & Drop

4.2 Die verschiedenen Füllungsoptionen

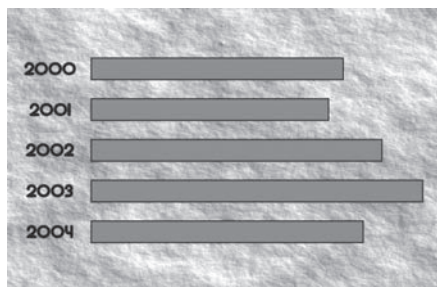
Auch die verschiedenen Füllungsoptionen werden in einem Flyout-Menü angeboten – Sie sehen es im nächsten Bild. Die Füllungstypen sind mehr oder weniger komplex. Sehen wir sie uns jetzt der Reihe nach an.



4.25 Das Flyout-Menü der Füllungen

Die gleichmäßige Füllung

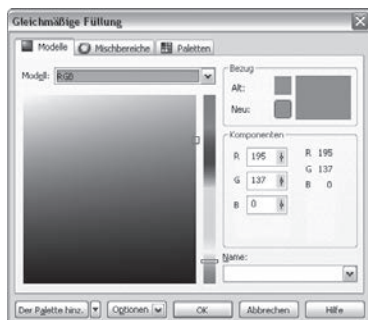
Die einfachste aller Füllungsmöglichkeiten ist die gleichmäßige Füllung. Dabei wird die gesamte Fläche des Objekts mit einem einheitlichen Farbton gefüllt. Dieser Füllungstyp ist für einfache Darstellungen geeignet – wie beispielsweise die nachfolgend gezeigte Balkengrafik.



4.26 Eine einfache Füllung der Objekte

Die gewünschte Farbe können Sie direkt aus der Farbpalette auf das betreffende Objekt ziehen. Ist das Objekt markiert, reicht ein Klick mit der linken Maustaste auf die ausgewählte Farbe in der Farbpalette, um die Farbe zuzuweisen. Ist die gewünschte Farbe nicht in der Farbpalette enthalten, können Sie die Farbe im Dialogfeld FÜLLFARBE »anmischen«. Sie öffnen dieses Dialogfeld über die erste Schaltfläche im Flyout-Menü oder mit der Tastenkombination $\uparrow + \text{F11}$.

Im folgenden Dialogfeld können Sie die Farbe auswählen, indem Sie in das Farbspektrum klicken. Der Farbton kann über den schmalen Balken rechts neben dem Farbspektrum verändert werden. Im rechten Bereich wird im oberen Feld die zuvor verwendete Farbe angezeigt – darunter sehen Sie die Farbe mit den aktuellen Werten. Im KOMONENTEN-Bereich werden die Farbdaten numerisch angezeigt und können über die Eingabefelder verändert werden.

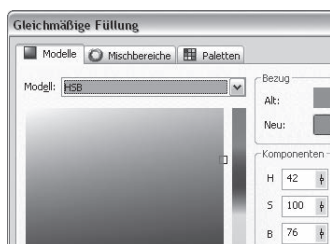


4.27 Auswahl einer Farbe im Farbspektrum



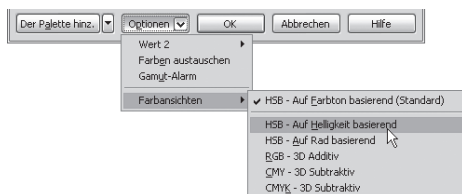
Im **MODELL**-Listenfeld wird eingestellt, welches Farbmodell für die Werte verwendet werden soll. Neben dem RGB-Farbmodell, das für die Bildschirmdarstellung eingesetzt wird, gibt es unter anderem auch das CMYK-Farbmodell. Dies benötigen Sie, wenn das Ergebnis gedruckt werden soll.

Außerdem gibt es noch weitere Modelle, die interessant sind. Stellen Sie beispielsweise die HSB-Option ein, erfolgt die Angabe der Farbwerte nach dem Farbton (**Hue**), der Sättigung (**Saturation**) und der Helligkeit (**Brightness**). Damit haben wir die Farbe eingestellt.



4.28 Die Farbe im HSB-Farbmodell

Wenn Sie das Farbspektrum in einer anderen Ansicht darstellen wollen, klicken Sie auf die **OPTIONEN**-Schaltfläche. Im Menü **FARBANSICHTEN** gibt es unterschiedliche Optionen zur Farbdarstellung.

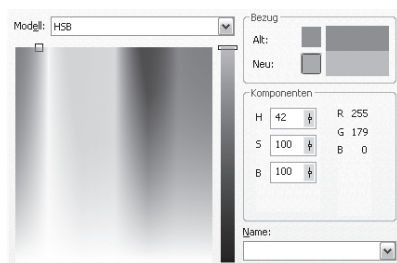


4.29 Eine andere Farbansicht auswählen

Probieren Sie beispielsweise einmal die Option **HSB - AUF HELLIGKEIT BASIEREND** aus. In dieser Ansicht wird im Spektrum der Farbwert ausgesucht.



Im schmalen Balken daneben wird die Helligkeit der Farbe vorgegeben.



4.30 Eine andere Farbansicht

Espresso-Tipp! Wenn Sie eine Farbe in die Farbpalette aufnehmen wollen, verwenden Sie die Schaltfläche DER PALETTE HINZ.

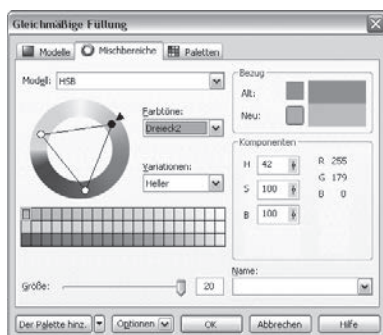
Den Mischbereich verwenden

Im Farbspektrum können Sie zwischen 16,7 Millionen Farben wählen. Falls dennoch die gewünschte Farbe nicht gefunden wird, können Sie zur Registerkarte MISCHBEREICHE wechseln. Hier finden Sie Optionen, um beispielsweise harmonisch zusammenpassende Farben auszusuchen. Die Farbe wird im Farbrad eingestellt. Im FARBTÖNE-Listenfeld finden Sie verschiedene Optionen, um zusammenpassende Farben zu erhalten. So werden beispielsweise im Farbrad gegenüberliegende Farben eingestellt – Komplementärfarben heißen diese Farben im Fachjargon. Nachfolgend haben wir die Option DREIECK2 eingestellt.

Im VARIATIONEN-Listenfeld finden Sie verschiedene Optionen, um die Abstufungen einzustellen. So können die abgestuften Farbtöne beispielsweise heller, dunkler oder auch gesättigter eingestellt werden. Wie viele Abstufungen angeboten werden sollen, wird mit dem GRÖßE-Schieberegler unter den Variationen eingestellt – 20 Farbfelder dürfen es maximal sein.

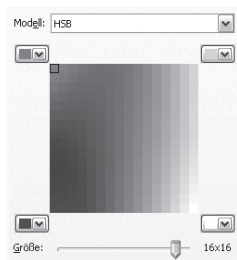


Die Auswahl einer Farbe erfolgt dann durch Anklicken eines Farbfeldes.



4.31 Die Mischbereiche-Registerkarte

Über die OPTIONEN-Schaltfläche können Sie hier im Menü MISCHBEREICHE auswählen, ob anstatt der Farbharmenien die Farbüberblendung angezeigt werden soll. Bei dieser Art entstehen Farbvarianten durch Überblendungen von vier Farben.



4.32 Die Ansicht Farbüberblendung

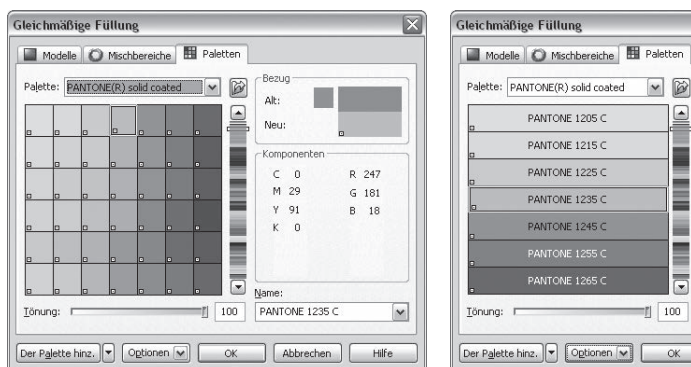
Paletten verwenden

Wenn Sie mit einer Druckerei zu tun haben, wissen Sie vielleicht, dass es einige Farbstandards gibt, an die sich die Druckereien halten. So können Farben genau abgestimmt werden. Dafür gibt es Farbfächer, anhand derer Farben ausgesucht werden können. In Deutschland sind zum einen die Pantone-Farben und zum anderen die HKS-Farben

gängige Standards. Diese Farben können Sie auf der PALETTEN-Registerkarte aussuchen. Im PALETTE-Listefeld wird zunächst der gewünschte Farbstandard ausgewählt. Es gibt in der Liste jede Menge verschiedener Paletten – unter anderem auch eine für sichere Webfarben, die für die Gestaltung von Webgrafiken benötigt wird.

Die Farbauswahl erfolgt dann über den schmalen Balken neben den Farbfeldern. Je nachdem, welche der Paletten Sie ausgewählt haben, sind hier sehr viele Farben vorhanden. Sie können zum Scrollen entweder die beiden Pfeilschaltflächen oder den Schieberegler verwenden.

Mit dem TÖNUNG-Schieberegler können Sie die Helligkeit der ausgewählten Farbe verändern. In den OPTIONEN können Sie unter anderem einstellen, ob die Farbnamen im Farbfeld angezeigt werden sollen. Diese Variante sehen Sie in der folgenden Abbildung rechts.



4.33 Die Paletten-Registerkarte

Espresso-Tipp!

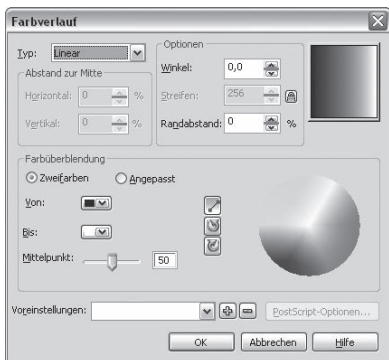
Im rechten Bereich sehen Sie die dazugehörigen CMYK- und RGB-Farbwerte. Über die OPTIONEN-Schaltfläche können Sie gegebenenfalls ein anderes Farbmodell, dessen Werte angezeigt werden sollen, einstellen.



Die Farbverlaufs­füllung

Den nächsten Füllungstyp können Sie für interessante Füllungen verwenden. Die Farbverlaufs­füllung überblendet Farben. Damit können Sie beispielsweise Dreidimensionalität simulieren. Dadurch werden viele Grafiken attraktiver.

Das folgende Dialogfeld können Sie über die zweite Schaltfläche im Flyout-Menü oder das Tastenkürzel **F11** aufrufen. Standardmäßig finden Sie zunächst einmal einen Verlauf von Schwarz nach Weiß vor.



4.34 Das Farbverlauf-Dialogfeld

Im TYP-Listenfeld können Sie zwischen vier verschiedenen Verlaufstypen wählen: LINEAR, RADIAL, KONISCH und ECKIG. Sie sehen die Auswirkungen der unterschiedlichen Typen nachfolgend abgebildet.

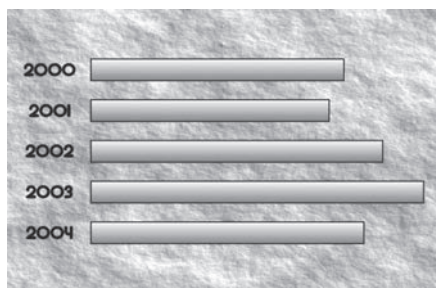


4.35 Die vier verschiedenen Verlaufstypen Linear, Radial, Konisch und Eckig (von links)



Beim linearen Verlauf werden die beiden angegebenen Farbtöne auf einer geraden Strecke ineinander überblendet. Die Farben, die ineinander überblenden, werden in den VON- und BIS-Farbfeldern festgelegt.

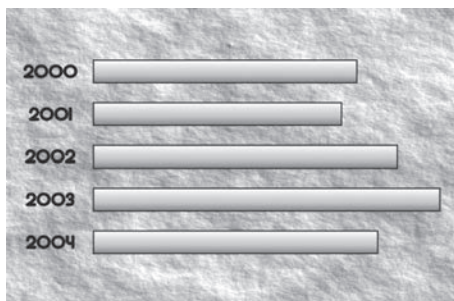
Stellen Sie außerdem den Verlaufswinkel auf 90° ein, wenn der Verlauf von unten nach oben verlaufen soll. So entsteht mit den abgebildeten Werten bereits eine weit interessantere Variante unserer Beispielgrafik.



4.36 Ein linearer Verlauf

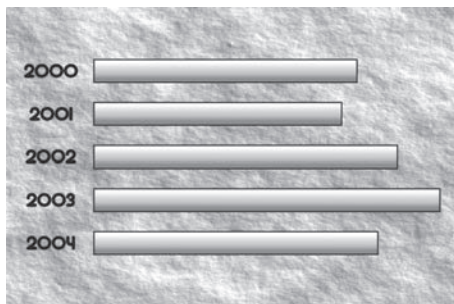
Sie können die Wirkung des Verlaufs ändern, wenn Sie den MITTELPUNKT-Schieberegler verschieben oder einen neuen Wert im Eingabefeld rechts daneben eingeben. Ist der Wert höher als 50, wirkt der Verlauf dunkler. Beim Wert von 30 entsteht das folgende, hellere Ergebnis.

Der hellere Eindruck entsteht dadurch, dass der Verlaufsmittelpunkt nach unten verschoben wurde. So deckt der hellere Bereich eine größere Strecke ab.



4.37 Ein heller wirkender Verlauf

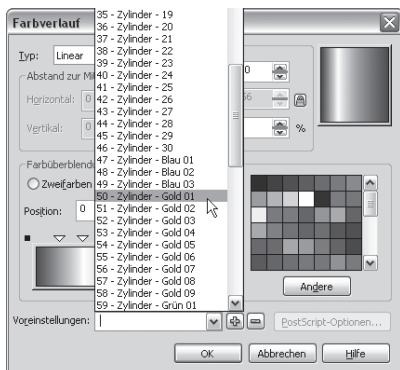
Soll der Verlauf nur innerhalb eines bestimmten Bereichs des Objekts wirken, können Sie den Wert für den RANDABSTAND erhöhen. Mit dem Wert von 15 % entsteht das folgende Beispiel – der Verlauf wirkt »intensiver«.



4.38 Ein erhöhter Wert für den Randabstand

Dreidimensionale Wirkungen

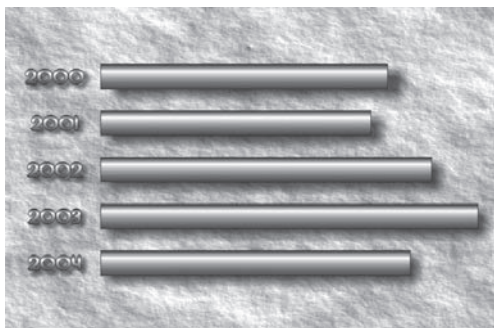
Es können auch mehr als zwei Farben überblendet werden. Dazu muss die ANPASSEN-Option eingeschaltet werden. Um die Möglichkeiten zu demonstrieren, wollen wir eine der unzähligen Verlaufsvorlagen verwenden, die CorelDRAW im VOREINSTELLUNGEN-Listefeld anbietet. Probieren Sie doch einmal die Option ZYLINDER - GOLD 01 aus.



4.39 Ein Verlauf aus der Liste der Voreinstellungen

Sie sehen, dass damit eine räumliche Wirkung entsteht. Als **WINKEL**-Wert haben wir dabei übrigens 270° verwendet. Außerdem haben wir die Objekte mit einer dünneren Umrisslinie versehen.

Auch wenn die Schrift mit derselben Füllung nicht plastisch erscheint, sieht sie interessanter aus, nicht wahr? So ist mit einem Verlauf eine spannende Grafik entstanden. Der weich auslaufende Schatten, den wir noch angebracht haben, verstärkt die plastische Wirkung.

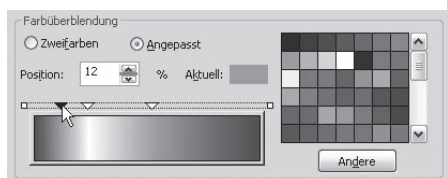


4.40 Plastische Rohre



Wie die Wirkung entsteht, ist an den Verlaufseinstellungen gut zu erkennen. An verschiedenen Stellen der Verlaufsstrecke werden unterschiedliche Farben ineinander geblendet. Die Dreiecke über dem Vorschau balken kennzeichnen die Positionen, an denen ein Farbwechsel erfolgt.

Klicken Sie auf eines der Dreiecke, um die dort verwendete Farbe im Feld AKTUELL zu sehen. Soll eine Farbe geändert werden, suchen Sie die gewünschte Farbe aus der Farbfeldliste rechts daneben aus oder aktivieren Sie die ANDERE-Schaltfläche, um die Farbe im bereits bekannten Farbauswahl-Dialogfeld auszusuchen. Die Dreiecke können durch Anklicken mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Alternativ dazu können Sie das POSITION-Eingabefeld zur numerisch präzisen Positionierung verwenden.



4.41 Der Aufbau des Verlaufs

Den radialen Verlaufstyp einsetzen

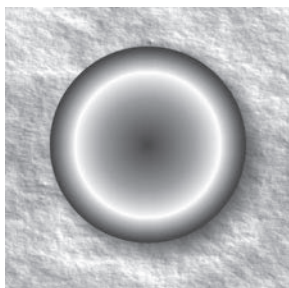
Auch der radiale Verlauf kann für spannende dreidimensionale Wirkungen eingesetzt werden. Beginnen wir mit dem zuvor verwendeten Verlauf. Stellen Sie hier die Option RADIAL im TYP-Listenfeld ein. Außerdem haben wir einen RANDABSTAND-Wert von 15 eingegeben. Dies ist nötig, damit der dunkle Farbton auch im Kreis erscheint. Die Farbtöne haben wir nicht verändert.



4.42 Die Einstellungen des radialen Verlaufs



Diese Einstellungen werden nun bei einem Kreisobjekt angewendet. Radiale Verläufe eignen sich für diesen Objekttyp natürlich besonders gut, wie das Beispiel belegt. Es entsteht auch hier ein plastischer Eindruck. Es sieht so aus, als hätte das Objekt in der Mitte eine »Wulst«.



4.43 Ein »dreidimensionales« Objekt

Espresso-Tipp!

Dreidimensionale Wirkungen entstehen durch Licht und Schatten. Helle Stellen wirken erhaben, dunkle Partien erscheinen tiefer. Das realistische Aussehen kommt daher, weil in der Realität erhabene Partien auch heller wirken als tiefer liegende Stellen.

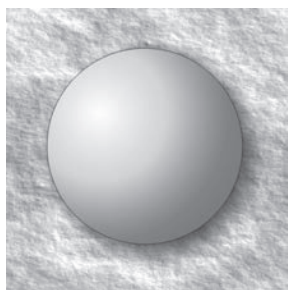
Auch für radiale Verläufe finden Sie Voreinstellungen in der Liste. Sie tragen den Zusatz **KREISFÖRMIG**. Probieren Sie doch einmal die Vorgabe **KREISFÖRMIG - ORANGE 02** aus. Sie sehen im Vorschaubild, dass der helle Bereich innen zu sehen ist.

Die Position der Farbe, die rechts im Vorschaubalken zu finden ist, kann verändert werden, indem Sie auf die gewünschte Position im Vorschaubild klicken. Alternativ dazu können Sie die Position auch numerisch präzise in den Eingabefeldern des Bereichs **ABSTAND ZUR MITTE** angeben.



4.44 Eine der Vorgaben

Das Ergebnis, das dabei entsteht, erscheint auch plastisch – es sieht aus wie eine Kugel. Sie sehen dieses interessante Ergebnis im folgenden Bild.

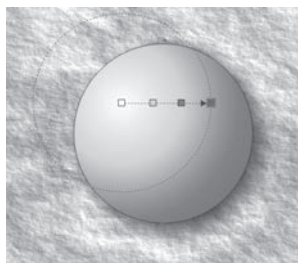


4.45 Ein kugelartiges Objekt

Espresso-Tipp! Das Objekt wirkt wie eine Kugel, weil auf der imaginären Kugeloberfläche ein Lichtpunkt zu sehen ist. Der Lichtpunkt sollte oben links platziert sein, weil dadurch der realistischste Eindruck entsteht. Das liegt daran, dass das natürliche Licht auch von »links oben« kommt. Wäre der Lichtpunkt unten im Objekt, müsste sich die »Lichtquelle« ja unterhalb des Objekts befinden – das wirkt unrealistisch.

Füllungen mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung erstellen

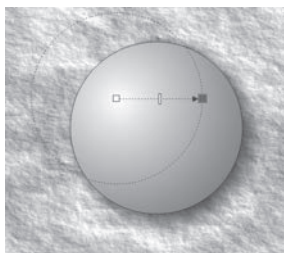
Die Auswirkungen des Verlaufs sind auch besonders gut zu erkennen, wenn Sie das Objekt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung anklicken. Sie erreichen dieses Hilfsmittel entweder über die letzte Schaltfläche der Hilfsmittelleiste oder mit dem Tastenkürzel **ⓐ**, nachdem das Objekt markiert wurde. Sie sehen dann die folgenden Markierungspunkte im Bild:



4.46 Die Markierungspunkte der interaktiven Füllung

Diese Markierungspunkte wollen wir jetzt für den Aufbau einer neuen Kugel verwenden.

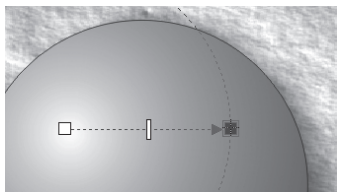
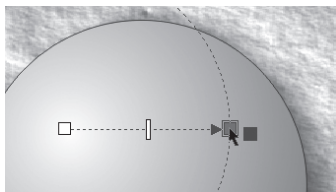
→ Klicken Sie zunächst die beiden mittleren Markierungspunkte an. Sie erhalten dann zur Verdeutlichung einen doppelten Markierungsrahmen. Nach dem Markieren könnten Sie beispielsweise eine neue Farbe zuweisen. Dies wollen wir aber nicht tun. Löschen Sie die beiden Markierungspunkte stattdessen durch Drücken der **Entf**-Taste. Die folgende Anordnung soll die Ausgangssituation für die neue Kugel sein.



4.47 Zwei Markierungsfelder sind gelöscht

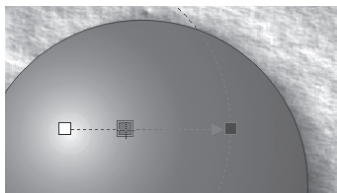
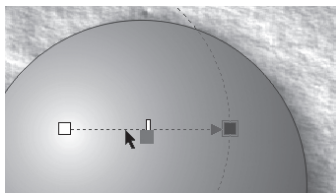


- ➔ Die Zuweisung einer neuen Farbe kann auch ohne Markieren eines der Farbfelder erfolgen, indem Sie die gewünschte neue Farbe einfach mit gedrückter linker Maustaste aus der Farbpalette auf das betreffende Farbfeld ziehen und dann die Maustaste loslassen.



4.48 Zuweisen einer neuen Farbe per Drag & Drop

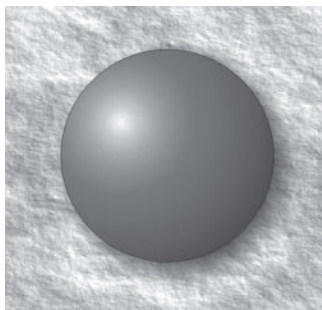
- ➔ Wird eine Farbe nicht auf ein Markierungsfeld gezogen, wird an dieser Position automatisch ein neues Farbfeld erstellt. Sie sehen dies in den beiden nächsten Bildern vor und nach dem Ablegen der neuen Farbe.



4.49 Erstellen eines neuen Farbfelds

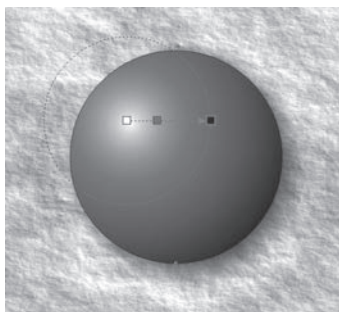
- ➔ Wir hatten ja schon erwähnt, dass der realistische Eindruck durch Licht und Schatten entsteht. So könnte man meinen, wenn Weiß, die Kugelfarbe und Schwarz verwendet werden, müsste ein perfekter Eindruck entstehen.

Das Ergebnis ist zwar relativ realistisch – die Schatten wirken aber »verwaschen« und daher nicht perfekt.



4.50 Ein Zwischenstadium

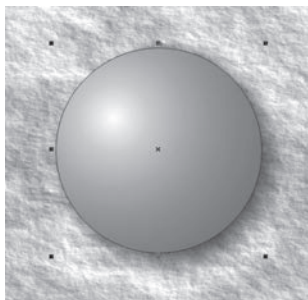
- Um einen noch realistischeren Eindruck zu erreichen, haben Sie zwei Möglichkeiten. Ziehen Sie beispielsweise den rechten Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste auf die nachfolgend abgebildete Position. So kommt das Schwarz besser zur Geltung – das Ergebnis wirkt etwas realistischer.



4.51 Verkleinern des Radius

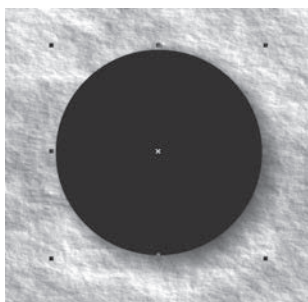
Die zweite Variante erfordert einige Arbeitsschritte mehr – und es wird ein weiteres Hilfsmittel verwendet.

- Löschen Sie das blaue Farbfeld und färben Sie das schwarze Farbfeld mit dem blaugrünen Farbton ein.
- Kopieren Sie das Objekt – ohne den Schatten – in den Zwischenspeicher. Dies erreichen Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg** + **C**.



4.52 Das umgefärbte Objekt wurde kopiert

- ➔ Fügen Sie das Objekt mit der Tastenkombination **Strg** + **V** wieder in das Dokument ein. Es wird an derselben Stelle wie das Original positioniert. Färben Sie dann den Kreis mit Schwarz ein.



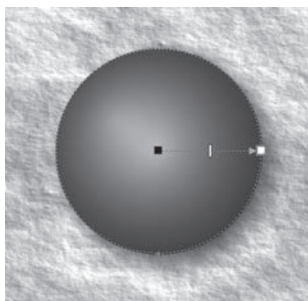
4.53 Das umgefärbte Duplikat

- ➔ Sie wundern sich vermutlich, was wir mit dem schwarzen Kreis anfangen wollen. Nun: Verläufe können nicht nur für die farbige Gestaltung von Objekten verwendet werden – sie können auch für Transparenzen benutzt werden. Dazu benötigen Sie das Hilfsmittel Interaktive Transparenz, das Sie im Flyout-Menü Effekte finden.



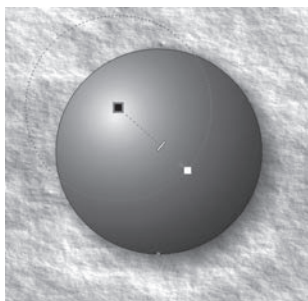
4.54 Das Hilfsmittel Interaktive Transparenz

- Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel auf den schwarzen Kreis. Stellen Sie im Listenfeld der Eigenschaftsleiste die Option **RADIAL** ein. Sie sehen dann Markierungslinien, die denen entsprechen, die bei der interaktiven Füllung verwendet wurden. In diesem Fall bezieht sich die Farbe der Farbfelder allerdings auf den Grad der Transparenz. Ist der Markierungspunkt schwarz, ist das Objekt an dieser Stelle vollständig transparent – bei Weiß ist es vollständig deckend.



4.55 Die Auswirkung der interaktiven Transparenz

- Verschieben Sie die beiden Farbfelder auf die nachfolgend abgebildeten Positionen. Der Mittelpunkt wurde verschoben, damit viel von der ursprünglichen Farbe zu erkennen bleibt.

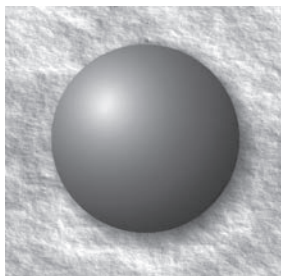


4.56 Die verschobenen Farbfelder

- Das Ergebnis wirkt sehr interessant – es sieht so aus, als würde es sich um eine metallene Kugel handeln.



Wir haben außerdem die Kontur des Ursprungsobjekts entfernt. Markieren Sie dazu das unten liegende Objekt im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Feld in der Farbpalette. Das Kreuz symbolisiert, dass damit Füllung oder Umriss entfernt werden können. Soll die Füllung entfernt werden, müssen Sie dieses Feld übrigens mit der linken Maustaste anklicken.



4.57 Die fertige Kugel

Espresso-Tipp! Sie können sehr schnell verschiedene farbige Kugeln erstellen, indem Sie beim unteren Objekt das Blau gegen einen anderen Farbton austauschen. Alle anderen Eigenschaften können erhalten bleiben.

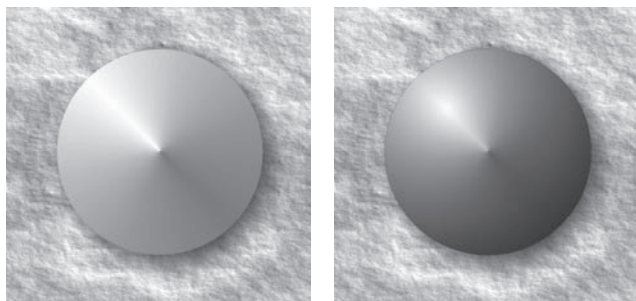
Der konische Verlauf

Der nächste Verlaufstyp ist der konische Verlauf. Dabei wird der Verlauf um den Mittelpunkt des Objekts herum gedreht. Damit können Sie zum Beispiel ein »Hütchen« simulieren. Verwenden Sie dazu die folgenden Einstellungen:



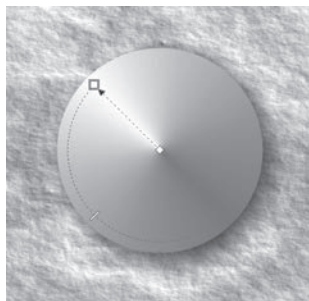
4.58 Die Einstellungen für einen konischen Verlauf

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend links. Probieren Sie als eine Variante doch einmal die rechts abgebildete Möglichkeit aus. Hier haben wir das Transparenzobjekt des letzten Beispiels übernommen.



4.59 Zwei Varianten des konischen Verlaufs

Wird der konische Verlauf mit dem interaktiven Hilfsmittel bearbeitet, kann neben den Farbfeldern auch der Winkel verändert werden.

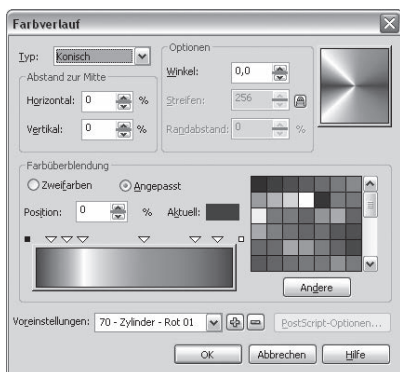


4.60 Der konische Verlauf – markiert mit dem interaktiven Hilfsmittel

Auch bei diesem Verlaufstyp lohnt sich das Experimentieren – zum Beispiel im Zusammenspiel mit der Transparenzfunktion. So haben wir beim folgenden Beispiel für den Kreis einfach einmal die Voreinstellungen eingesetzt, die eigentlich für zylinderförmige Objekte gedacht sind.

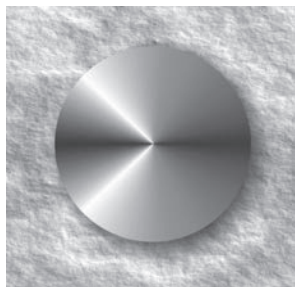


Dazu haben wir allerdings den konischen Verlaufstyp eingestellt. Sie sehen die verwendeten Einstellungen in der nächsten Abbildung.



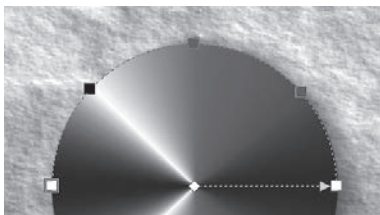
4.61 Vermeintlich ungeeignete Einstellungen verwenden

Damit entsteht das folgende – schon recht spannende – Ergebnis, das wir aber noch weiter bearbeiten wollen.



4.62 Das erste Ergebnis des konischen Verlaufs

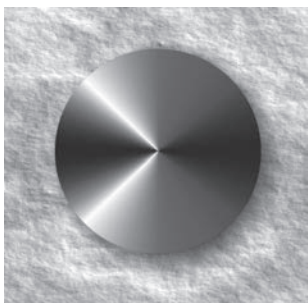
Wenden Sie auch hier eine Transparenz an einem schwarz eingefärbten Duplikat an – ebenfalls mit einem konischen Verlauf. Beachten Sie, dass hier bei den Markierungspunkten auch Grautöne verwendet wurden.



4.63 Ein zusätzliches Transparenzobjekt

Espresso-Tipp! Neben Schwarz und Weiß können Sie bei den Transparenzfarbfeldern auch graue Farbtöne verwenden. Je dunkler der Farbton ist, umso transparenter erscheint das Objekt an dieser Stelle.

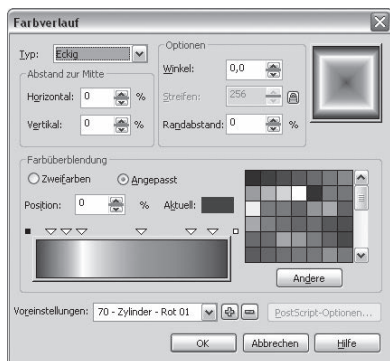
Mit der Transparenzeinstellung erscheint das Objekt, als wäre es »gewellt«. Probieren Sie einmal weitere Varianten mit verschiedenen Transparenzen oder auch verschiedenen Farbzusweisungen aus. Es können interessante Objekte entstehen. Allerdings wirkt nicht jeder Effekt bei jedem Objekt.



4.64 Das fertige Objekt

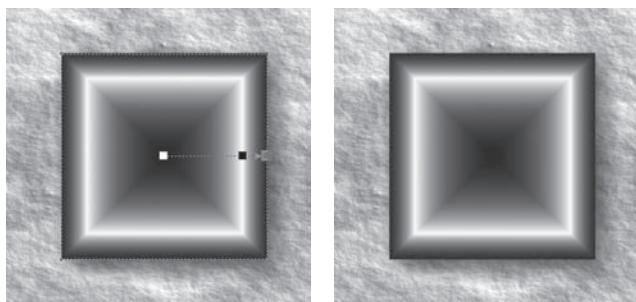
Eckige Verläufe erstellen

Auch den verbleibenden Verlaufstyp können Sie für plastisch wirkende Objekte einsetzen. Der Verlaufstyp heißt **ECKIG**. Er ist das Pendant zum radialen Verlauf – hier wird allerdings der Verlauf nicht rund um den Mittelpunkt aufgebaut, sondern eckig. So ist dieser Verlaufstyp auch eher für eckige Grundformen geeignet, als für runde.



4.65 Der eckige Verlauf

Beim folgenden Beispielbild haben wir diesen Füllungstyp mit den vorherigen Einstellungen verwendet. Außerdem wurde wieder das Transparenzobjekt eingesetzt. Sie sehen die verwendeten Einstellungen nachfolgend links. Hier wurde ebenfalls ein Grauton verwendet. Auch dieses Ergebnis wirkt plastisch.

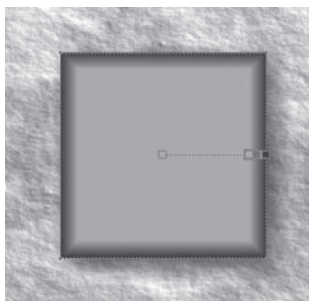


4.66 Der eckige Verlauf

Wollen Sie eine Schaltfläche erstellen? Kein Problem, dies ist ziemlich leicht zu bewerkstelligen – verwenden Sie einfach diesen Verlaufstyp. Nehmen Sie mit dem interaktiven Hilfsmittel die folgenden Einstellungen vor.



Die Stärke der »Erhebung« wird durch die Entfernung der beiden rechten Farbfelder bestimmt. Die innere »Fläche« ergibt sich dadurch, dass dem ersten und zweiten Farbfeld identische Farbtöne zugewiesen wurden.



4.67 Eine »Schaltfläche«

Die Musterfüllung

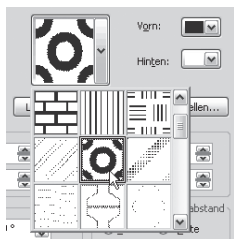
Beim nächsten Füllungstyp kann das markierte Objekt mit einem Muster gefüllt werden. Im linken Dialogfeld, das mit einem Klick auf die dritte Schaltfläche des Füllung-Flyout-Menüs geöffnet wird, werden drei verschiedene Musterfüllungen angeboten. Neben dem ZWEIFARBEN-Muster können Sie noch zwischen mehrfarbigen Mustern und BITMAP-Bildern wählen.



4.68 Die Musterfüllung

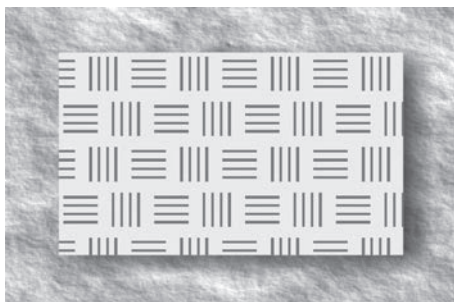


Es werden jeweils diverse Muster angeboten, die mit einem Klick auf das Vorschaubild in dem Listenfeld ausgewählt werden können. Beim ZWEIFARBEN-Muster können Sie die zu verwendenden Farben über die beiden Farbfelder rechts neben dem Vorschaubild einstellen.



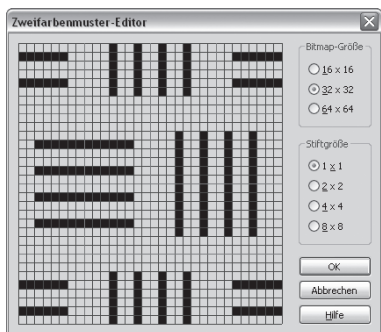
4.69 Auswahl eines Musters

Die Muster sind so aufgebaut, dass sie »kachelbar« sind. Das bedeutet, dass das gesamte Objekt gefüllt wird, ohne dass eine Nahtstelle zu erkennen ist. Die Größe des Musters bleibt immer gleich – lediglich die Anzahl der »Kacheln« differiert, je nachdem, wie groß das Objekt ist. So könnte beispielsweise das abgebildete Muster entstehen:



4.70 Eine Musterfüllung

Wenn Sie eigene Muster erstellen wollen, können Sie die ERSTELLEN-Schaltfläche verwenden. Im Dialogfeld können Sie dann die Bearbeitung vornehmen.

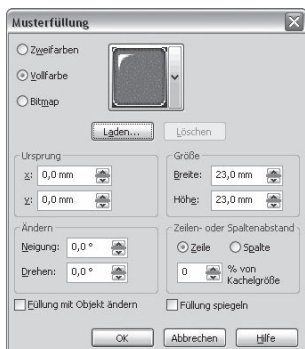


4.71 Bearbeiten eines Musters

Espresso-Tipp! Um einen schwarzen Punkt zu setzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Position. Um einen schwarzen Punkt zu löschen, muss die rechte Maustaste verwendet werden. Für die Stiftgröße stehen vier Vorgaben zur Verfügung.

Das Vollfarbmuster

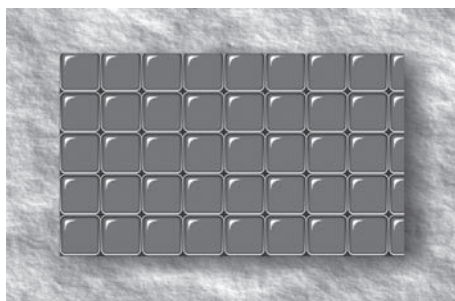
Unter den mitgelieferten Vollfarbmustern gibt es einige interessante Varianten. Probieren Sie doch einmal das abgebildete Muster aus. Wir haben hier eine Größe von 23 Millimetern eingestellt.



4.72 Ein Vollfarbmuster



Das Ergebnis zeigt aufgereihete Schaltflächen, die plastisch wirken – interessant, nicht wahr?



4.73 Ein interessantes Muster

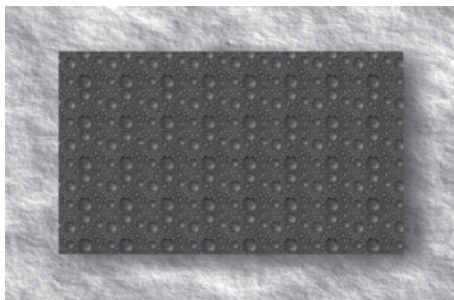
Mit der BITMAP-Option werden kachelbare Pixelbilder als Muster verwendet. Auch hier finden Sie einige interessante Vorlagen zur Auswahl.

Probieren Sie doch einmal das mitgelieferte Blasen-Foto mit den nachfolgend abgebildeten Einstellungen aus.



4.74 Die Einstellungen eines Bitmap-Musters

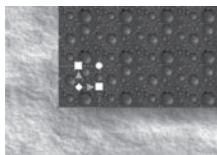
Im Ergebnis sind übrigens ebenfalls keine Nahtstellen zu sehen, wie die nächste Abbildung belegt.



4.75 Ein Bitmap-Muster

Espresso-Tipp! Über die LADEN-Schaltfläche können Sie eigene Motive einsetzen. CorelDRAW unterstützt dabei alle gängigen Grafik-Dateiformate. Soll das Motiv allerdings kachelbar sein, müssen Sie es vorher mit einem Bildbearbeitungsprogramm – zum Beispiel Corel PHOTO-PAINT – entsprechend vorbereiten.

Das Ausmaß der Kacheln kann leicht festgestellt werden. Markieren Sie dazu das Objekt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung. Mit den Markierungspunkten wird die Größe der Kachel angepasst. Der runde Markierungspunkt kann zum Rotieren der Kachel verwendet werden.



4.76 Die Markierungspunkte einer Kachel

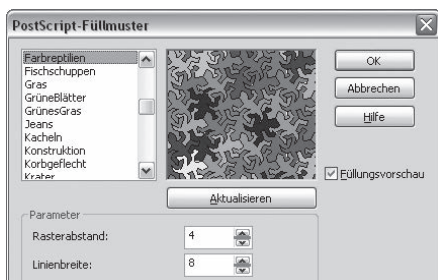
PostScript-Füllmuster einsetzen

Die Füllmuster haben wir ja schon bei der Konstruktion unseres Hintergrundmotivs kennen gelernt. Über die fünfte Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie die Optionen für PostScript-Füllungen einstellen können.



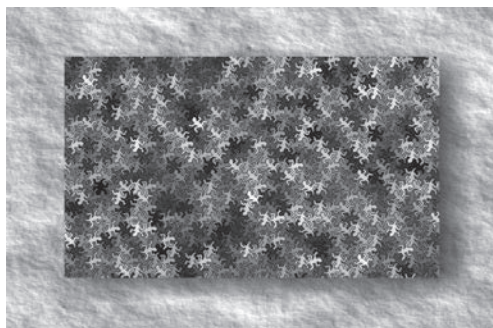
Diese Muster basieren auf der »Druckersprache« PostScript und können daher nur auf Druckern ausgegeben werden, die PostScript »verstehen«. CorelDRAW bietet hier ebenfalls sehr viele unterschiedliche Muster an.

Je nach ausgewähltem Motiv können verschiedene Parameter verändert werden. Werden Werte verändert, klicken Sie zur Erneuerung des Vorschaubilds auf die AKTUALISIEREN-Schaltfläche. Damit Sie eine Vorschau betrachten können, müssen Sie die Option FÜLLUNGSVORSCHAU aktivieren.



4.77 Das PostScript-Füllmuster

Die abgebildeten Werte führen zum folgenden Ergebnis.

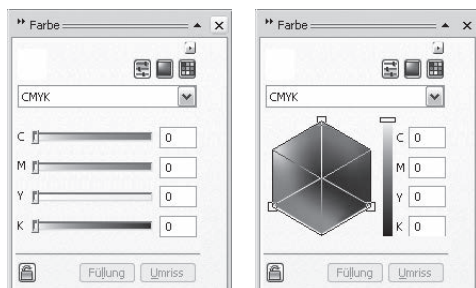


4.78 Das PostScript-Füllmuster mit der Bezeichnung Farbreptilien



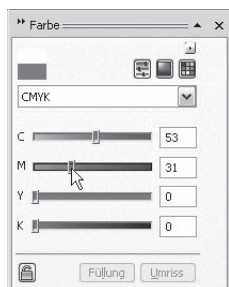
Weitere Optionen

Die nächste Schaltfläche im Füllung-Flyout-Menü benötigen Sie, um die Füllung eines Objekts zu entfernen. Mit der letzten Schaltfläche öffnen Sie ein Andockfenster, in dem der gewünschte Farbton der einfachen Füllung auf unterschiedliche Art und Weise eingestellt werden kann. Mit der ersten Schaltfläche kann die Einstellung des Farbtons über Schieberegler erfolgen. Sie sehen dies nachfolgend im linken Bild. Im Pfeilmenu sind unterschiedliche Ansichtsoptionen vorhanden – eine zeigt die rechte Abbildung.



4.79 Farboptionen im Andockfenster

Die Schieberegler sind praktisch, wenn Sie die Auswirkung eines Farbmodells erkennen wollen. Der Vorschau balken zeigt nämlich an, wie sich eine Änderung auswirkt. So zeigen beispielsweise die CMYK-Balken die Auswirkung gut erkennbar an.



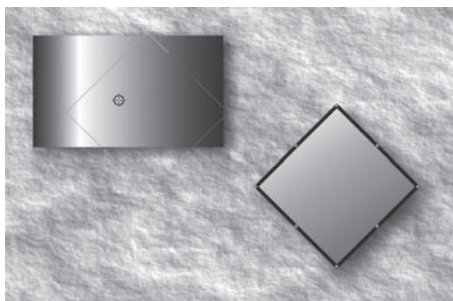
4.80 Die Farbbalken im CMYK-Farbmodus



Attribute übertragen

Sie haben Füllungen oder Umrisse erstellt und wollen diese einem anderen Objekt zuweisen? Dies könnten Sie mit der Funktion **BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON** erledigen, wenn das betreffende Objekt markiert wurde. Mit Drag & Drop-Aktionen geht es aber noch leichter.

- ➔ Ziehen Sie das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen, mit gedrückter rechter Maustaste auf das Objekt, das diese Eigenschaften erhalten soll. Sie sehen dann einen Fadenkreuz-Mauszeiger.



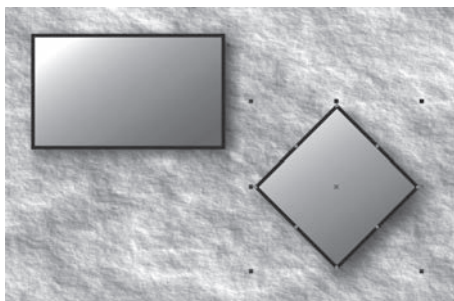
4.81 Übertragen von Attributen

- ➔ Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, welche Attribute übertragen werden sollen.



4.82 Das Menü zum Auswählen der Attribute

- ➔ Nach der Auswahl werden die betreffenden Attribute übertragen. Sie können dann gegebenenfalls noch kleine Änderungen an den übertragenen Eigenschaften vornehmen.



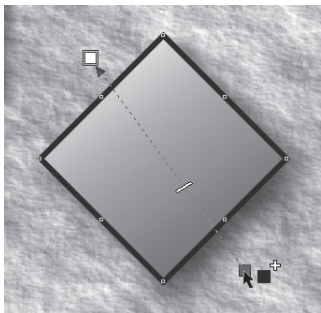
4.83 Das modifizierte Objekt

Farbfelder nuanciert ändern

Sie haben ein Farbfeld eingefärbt – zum Beispiel durch Anklicken einer Farbe in der Farbpalette – und die Farbe ist fast die richtige; aber halt nur fast?

Auch hier gibt es eine Drag & Drop-Möglichkeit, falls die Farbe nur ein klein wenig geändert werden soll. Dies könnte zum Beispiel ein leichtes Aufhellen oder Abdunkeln sein.

- ➔ Wenn Sie Farben mischen wollen, können Sie beim Herausziehen der Farbe aus der Farbpalette die **Strg**-Taste gedrückt halten. Ziehen Sie die Farbe auf ein Farbfeld. Die beiden Farbtöne werden dann gemischt.
- ➔ Wenn Sie dazu Weiß verwenden, wird das Farbfeld aufgehellt – bei Schwarz wird es dagegen abgedunkelt. Ein Plussymbol neben dem Mauszeiger zeigt diesen Mischmodus an.



4.84 Mischen von Farben

- Wenn Sie das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel anstatt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung markieren, können Sie übrigens mit dem Mischmodus alle Farbpunkte auf einmal abdunkeln.



5 Effekte einsetzen

Seit jeher glänzt CorelDRAW mit einer Vielzahl interessanter Effekte. Im Laufe der verschiedenen Programmversionen kamen immer mehr Effekte dazu. Die Effekte sind in einem eigenen Flyout-Menü untergebracht. Die Hilfsmittel liegen alle als interaktive Hilfsmittel vor, sodass die Effekte mit Mausektionen angewendet werden können.



5.1 Das Flyout-Menü der interaktiven Effekt-Hilfsmittel

In diesem Kapitel werden wir Ihnen einige interessante Einsatzgebiete an verschiedenen Beispielen vorstellen. Durch geschickten Einsatz der Effekte können verblüffende Ergebnisse erzielt werden.

Espresso-Tipp! Effekte sind aber mit Vorsicht zu genießen – nicht alles was möglich ist, muss auch eingesetzt werden. Oft merkt man einer Grafik an, dass der Effekt nur des Effekts wegen eingesetzt wurde. Gehen Sie daher sparsam mit Effekten um und verwenden Sie die Effekte nur dort, wo sie die Grafik aufwerten.

5.1 Der Einsatz der interaktiven Hilfsmittel

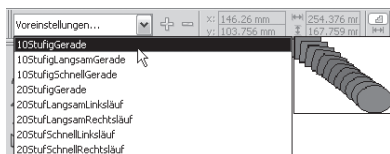
Die Effekt-Hilfsmittel werden alle nach demselben Prinzip angewendet. Nach dem Aufruf des entsprechenden Hilfsmittels werden in der Eigenschaftsleiste verschiedene Optionen angeboten. Sie unterscheiden sich je nach aktiviertem Hilfsmittel.



5.2 Die Optionen des Hilfsmittels Überblendung

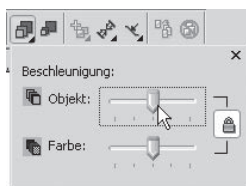


Im ersten Listenfeld werden verschiedene Voreinstellungen angeboten. Wird einer der Listeneinträge markiert, erscheint rechts neben der Liste, zur Orientierung über die Effektwirkung, ein Vorschaubild.



5.3 Verschiedene Voreinstellungen

Je nach ausgewähltem Effekt sind weitere Optionen verfügbar. Oft sind diese in Untermenüs untergebracht, die mit einem Klick auf die Schaltfläche geöffnet werden. Wertänderungen werden meist über Schieberegler vorgenommen.



5.4 Wertänderungen in Untermenüs

Wurde ein Effekt angewendet, kann er jederzeit wieder entfernt werden. Dazu dient die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Sie ist aktivierbar, wenn beim markierten Objekt ein Effekt angewendet wurde.

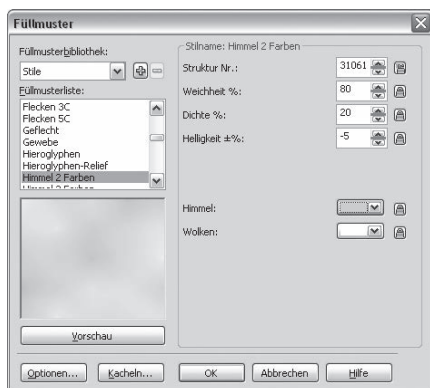


5.5 Löschen eines angewendeten Effekts

Espresso-Tipp! Die vorletzte Schaltfläche ist aktivierbar, wenn einem Objekt kein Effekt zugewiesen wurde. Sie können die Schaltfläche verwenden, um einen Effekt eines anderen Objekts zu kopieren.



Zur Vorbereitung einer Grafik haben wir zuerst wieder ein Hintergrundobjekt erstellt, das mit einem FÜLLMUSTER versehen wurde. Dabei haben wir die folgenden Einstellungen verwendet. Das Gelb hat den RGB-Farbwert 224, 217, 94.



5.6 Das verwendete Füllmuster

Außerdem benötigen wir für den ersten Effekt, den wir Ihnen vorstellen wollen, zwei Objekte. Dabei haben wir einen Farbverlauf für die Objekte verwendet. Einen Umriss haben die beiden Objekte nicht.



5.7 Die Ausgangssituation



5.2 Der Überblendungseffekt

Der erste Effekt im Flyout-Menü ist der Überblendungseffekt. Mit diesem Hilfsmittel können Sie ein Objekt, in einer vorgegebenen Anzahl von Zwischenschritten, in ein anderes Objekt umwandeln.

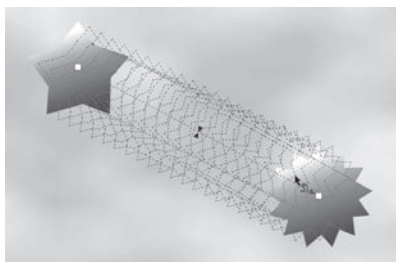
Die Objektattribute werden dabei berücksichtigt. So werden Füllungs- und Umriseigenschaften ebenfalls in gleichmäßigen Schritten überblendet. Sie wenden dieses interaktive Hilfsmittel wie folgt an:

- ➔ Rufen Sie über die erste Schaltfläche das Hilfsmittel Überblendung auf. Klicken Sie auf das Ausgangsobjekt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- ➔ Wenn Sie den Mauszeiger verziehen, wird ein zweiter Markierungspunkt und eine Verbindungslinie angezeigt. Der Verbotsmauszeiger zeigt an, wenn an der aktuellen Position keine Überblendung angebracht werden kann.



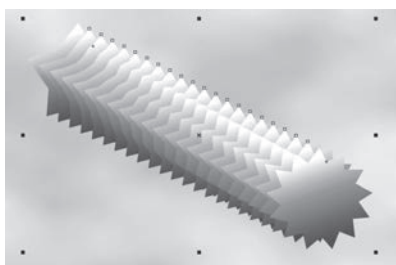
5.8 Hier ist keine Überblendung möglich

- ➔ Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste zum zweiten Objekt. Sie sehen dann schon in der Vorschau die Umwandlungsformen.



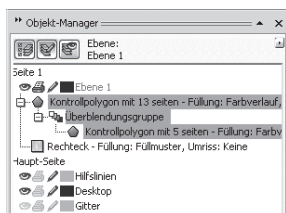
5.9 Die Überblendung in der Vorschau

- Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Überblendung erstellt. Es entsteht das folgende Objekt:



5.10 Die Überblendung

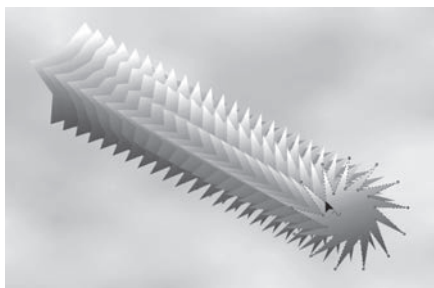
- Die Überblendungsgruppe besteht aus drei Objekten. Die beiden ursprünglichen Objekte werden als Kontrollelemente bezeichnet. Die neu erzeugten Objekte werden in einer Überblendungsgruppe zusammengefasst. Dies erkennen Sie gut im Andockfenster OBJEKT-MANAGER.



5.11 Der Aufbau einer Überblendung



- Die beiden Kontrollelemente können jederzeit verändert werden. Nach der Änderung wird die Überblendungsgruppe automatisch neu berechnet. Die einzelnen Elemente der Überblendungsgruppe können dagegen nicht bearbeitet werden. Bei den Kontrollelementen können nicht nur die Attribute angepasst werden. Wird beispielsweise mit dem Form-Hilfsmittel die Sternform verändert, wird anschließend jedes Objekt der Überblendungsgruppe ebenfalls neu berechnet.



5.12 Geänderte Objekteigenschaften führen zu einer neuen Überblendung

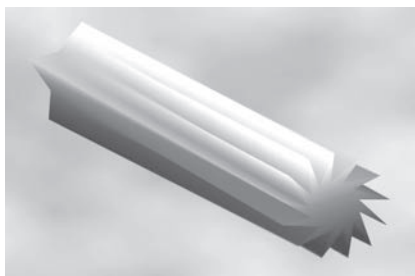
- Die Attribute der Überblendungsgruppe können mit den Optionen der Eigenschaftsleiste verändert werden. Zum Markieren der Überblendungsgruppe müssen Sie die innere Gruppe auswählen – passen Sie dabei aber auf, dass Sie kein Kontrollelement erwischen.

Stellen Sie dann beispielsweise in der Eigenschaftsleiste eine höhere Schrittzahl ein, um die Anzahl der Objekte der Überblendungsgruppe zu erhöhen. Probieren Sie doch einmal den Wert 500 aus.



5.13 Ändern der Schrittzahl

Es entsteht ein interessantes Ergebnis:

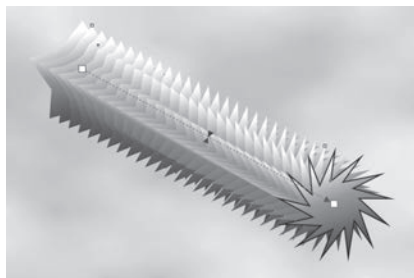


5.14 Ein plastisch wirkendes »Gebilde«

Die Überblendungsoptionen

Sehen wir uns nun verschiedene Überblendungsvarianten an. Mit diesem Effekt können Sie nämlich viele, interessante Wirkungen erreichen. Sie sahen schon zuvor, dass viele plastische Effekte damit erstellt werden können.

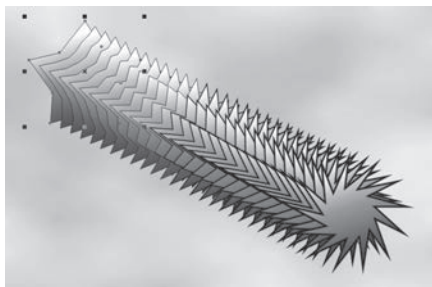
Die Wahl der Ausgangsobjekte ist prinzipiell egal. Sie müssen aber beachten, dass die Objekteigenschaften zusammenpassen. Hat beispielsweise ein Objekt eine Kontur und das andere nicht, entsteht eine fehlerhafte Überblendung. Dieser Fehler beruht auf der Umwandlung. Eine fehlende Kontur kann nämlich nicht in eine vorhandene Kontur umgewandelt werden.



5.15 Eine fehlerhafte Überblendung

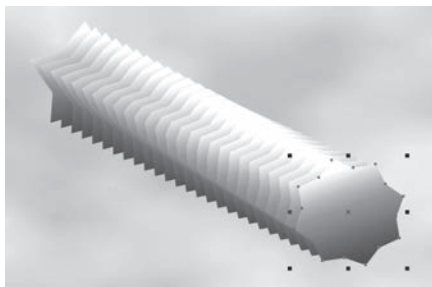


Diesen Fehler können Sie sehr leicht umgehen, indem Sie das Fünfeck mit einer sehr dünnen Kontur versehen. Verwenden Sie beispielsweise eine Haarlinie, dann wird diese kontinuierlich umgewandelt, bis die Konturstärke des Sterns erreicht ist. Dies sehen Sie im folgenden Bild:



5.16 Umwandlung der Kontur

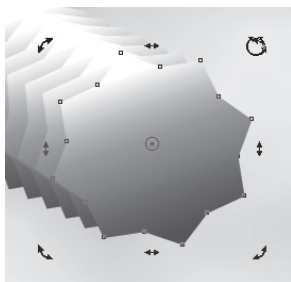
Auch wenn die Überblendung fertig gestellt ist, können die Kontrollelemente beliebig verändert werden. Klicken Sie dazu auf das betreffende Kontrollobjekt. Sie erkennen die richtige Auswahl an den Markierungspunkten. Nachfolgend haben wir den Stern in einen Stern mit acht Spitzen umgewandelt und die Spitzen mit dem Form-Hilfsmittel abgeflacht. Stellen Sie diesen neuen Wert in der Eigenschaftsleiste ein.



5.17 Ändern von Objektattributen

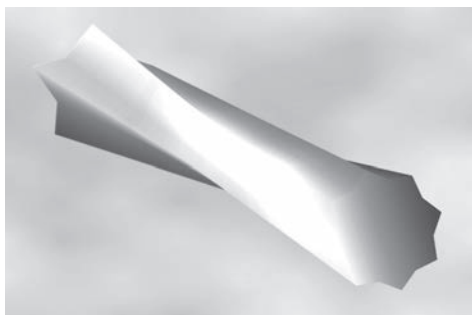


Wollen Sie das Objekt transformieren, verwenden Sie wie gewohnt die Markierungspunkte. Soll das Objekt rotiert werden, müssen Sie es ein zweites Mal anklicken. Sie sehen dann die folgenden Markierungspunkte. In diesem Modus ist neben dem Rotieren über die Eckmarkierungspunkte auch das Neigen des Objekts möglich – dazu werden die mittleren Markierungspunkte benötigt.



5.18 Rotieren des Kontrollobjekts

Der Rotationswinkel kann gegebenenfalls auch über die Eigenschaftsleiste eingestellt werden. In unserem Beispiel wurde das Objekt mit dem Wert 90° gedreht. Markieren Sie anschließend die Überblendungsgruppe und stellen Sie 200 Schritte ein, um das abgebildete Ergebnis zu erhalten.



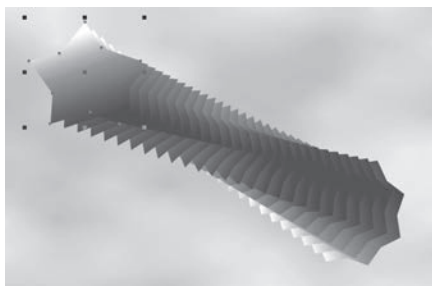
5.19 Ein interessantes Objekt



Espresso-Tipp! CorelDRAW »merkt« sich den Wert der Rotation. Im Eingabefeld der Eigenschaftsleiste können Sie daher den Rotationswinkel nachträglich jederzeit verändern.

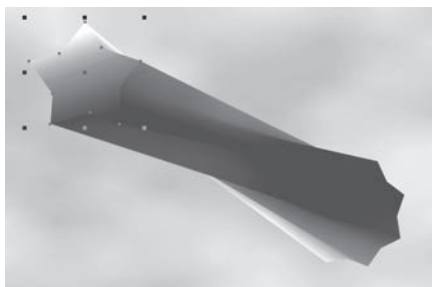
Die Reihenfolge der Objekte

Welches Objekt »oben« liegt, richtet sich nach der Reihenfolge der Konstruktion. Beim vorherigen Beispiel wurde das Achteck zuletzt konstruiert – daher ist er vollständig zu sehen. Das Fünfeck wird dagegen von den zusätzlich eingefügten Objekten verdeckt. Im folgenden Bild wurde das Fünfeck markiert und mit der Funktion **ANORDNEN/ANORDNUNG/NACH VORN** umplatziert.



5.20 Die Reihenfolge ist umgekehrt

Werden die Schritte übrigens auf 250 erhöht, entsteht ein recht interessantes Ergebnis, das Sie nachfolgend abgebildet sehen.

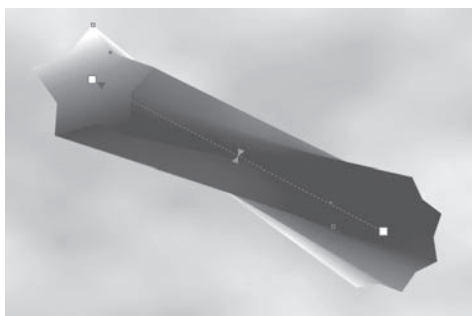


5.21 Auch ein spannendes Objekt



Sie können die Richtung übrigens auch mit der Menüfunktion **ANORDNEN/ANORDNUNG/UMGEKEHRTE ANORDNUNG** umdrehen.

Dann muss aber beim Aufruf der Funktion die Überblendungsgruppe markiert sein. Sie erkennen die Richtung, in der die Überblendung erstellt wird, übrigens an dem Pfeil der Verbindungslinie.



5.22 Umgekehrte Anordnung

Espresso-Tipp! Um die Überblendungsgruppe »zurückzudrehen«, rufen Sie einfach die Funktion **ANORDNEN/ANORDNUNG/UMGEKEHRTE ANORDNUNG** erneut auf.

Farbige Anpassungen

Für die nächsten Aufgaben haben wir zwei Ellipsen erstellt. Unsere Objekte sind beide mit Farbverläufen versehen – allerdings mit unterschiedlichen Farben.

In solchen Fällen können Sie in der Eigenschaftsleiste einstellen, ob die Überblendung der Farben direkt oder im Farbspektrum gedreht durchgeführt werden soll.

Diese Option gibt es auch im Dialogfeld der Verlaufsfüllung. An der Linie im Vorschaubild ist die Verlaufsrichtung gut zu erkennen.



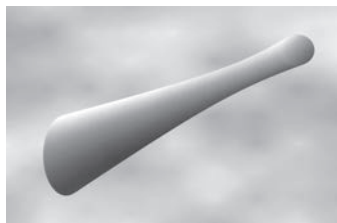
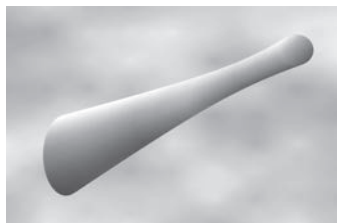
5.23 Drehen des Verlaufs

Beim Überblendungseffekt wird dies RECHTSLÄUFIGE und LINKSLÄUFIGE ÜBERBLENDUNG genannt. Sie erreichen diese Optionen über die nachfolgend gezeigten Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste.



5.24 Ändern der Verlaufseinstellungen

Sie sehen die beiden Optionen im nächsten Bild. Links ist die Option RECHTSLÄUFIGE ÜBERBLENDUNG abgebildet.



5.25 Gedrehte Überblendungsfarben

Überblendungen verdrehen

Bisher verliefen die Überblendungen alle auf einer geraden Linie. Es gibt aber auch eine Möglichkeit, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.



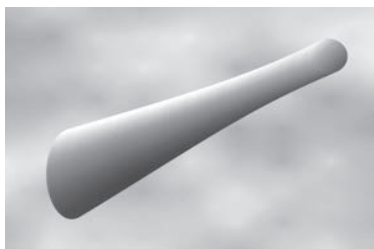
Sie können die Überblendungsgruppe nämlich auch verdrehen.

- Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste nach dem Markieren der Überblendungsgruppe einen Wert von 50° im Eingabefeld Überblendungsrichtung ein.



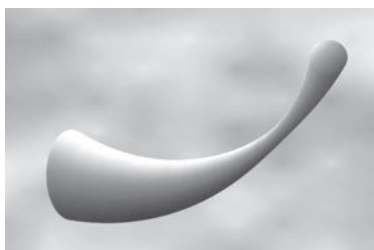
5.26 Ändern der Überblendungsrichtung

- Die Veränderung fällt bei den von uns ausgewählten Objekten noch nicht allzu stark auf.



5.27 Die gedrehte Überblendungsgruppe

- Aktivieren Sie für die nächste Variante die Schaltfläche rechts neben dem Eingabefeld. Sie ist nur verfügbar, wenn die Überblendungsrichtung verändert wurde. Mit dem Aktivieren wird eine Schleife gebildet, die zum folgenden Ergebnis führt:



5.28 Die Schleifenbildung



- ➔ Von einer »Schleifenbildung« haben Sie nichts gesehen? Probieren Sie doch einmal den Wert 360° für die Überblendungsrichtung aus. Dann wird die Schleife erkennbar. Wir haben außerdem die Schrittzahl auf den Wert 500 erhöht, damit eine »saubere Kante« entsteht.



5.29 Jetzt ist die Schleife zu sehen

Espresso-Tipp! Mit dieser Funktion lassen sich viele spannende Varianten erstellen. Probieren Sie diese Variante doch einmal bei zwei Rechtecken aus. Es entstehen dreidimensional wirkende Objekte.

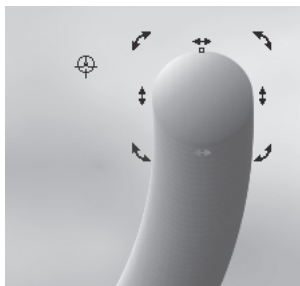
- ➔ Die Drehung können Sie beeinflussen. Standardmäßig wird die Drehung um den Drehpunkt der beiden Kontrollelemente ausgeführt. Der Drehpunkt befindet sich standardmäßig in der Mitte des markierten Objekts. Klicken Sie das betreffende Objekt zweimal an, um in den Rotationsmodus umzuschalten.



5.30 Der Drehpunkt des Objekts

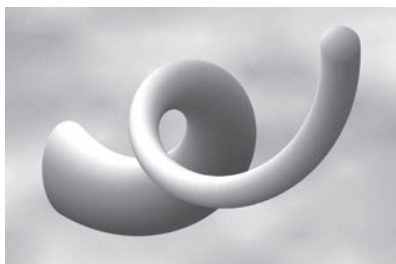


- Diesen Drehpunkt können Sie mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Ziehen Sie ihn beispielsweise auf die nachfolgend gezeigte Position.



5.31 Verschieben des Drehpunkts

- Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Überblendungsgruppe neu berechnet, was bei den eingestellten 500 Schritten einen Moment dauern kann. Es entsteht dann das abgebildete Ergebnis.



5.32 Die Auswirkungen des neuen Drehpunkts

Espresso-Tipp! Um den Drehpunkt auf die Standardposition zurückzusetzen, halten Sie beim Verschieben die **Strg**-Taste gedrückt. Der Drehpunkt »rastet« dann wieder im Zentrum des Objekts ein.



Überblendungen beschleunigen und bremsen

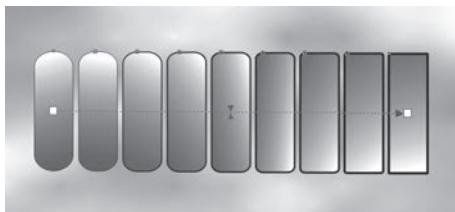
Standardmäßig werden die Objekte der Überblendungsgruppe gleichmäßig verteilt. Auch die Veränderung der Umriss- und Füllungsattribute erfolgt gleichmäßig. Es geht aber auch anders ...

Für das nächste Beispiel haben wir zur Verdeutlichung die folgende Ausgangssituation erstellt. Es wurde absichtlich die geringe Schrittzahl von 7 gewählt, um den Überblendungseffekt gut erkennen zu können.



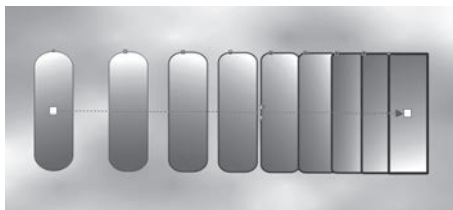
5.33 Eine einfache Überblendungsgruppe

Wird die Überblendungsgruppe mit dem Überblendungs-Hilfsmittel angeklickt, ist in der Mitte der Verbindungslinie ein Doppelpfeil zu sehen. Dieses Symbol kann verwendet werden, um die gleichmäßige Aufteilung der Objekte zu ändern.



5.34 Das Doppelpfeilsymbol steuert die Überblendungsgruppe

Wenn Sie das Symbol nach rechts ziehen, wird die Überblendungsgruppe »gebremst«. Am Anfang sind die Schritte der eingefügten Objekte größer – am Ende werden sie immer kleiner.

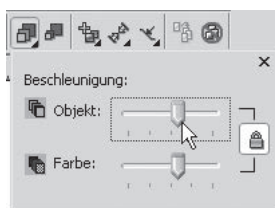


5.35 Abbremsen der Überblendung

Wird das Symbol nach links gezogen, wird die Überblendung beschleunigt. Zunächst sind die Objektabstände klein – sie werden dann aber immer größer. Die Einstellungen können auch über die folgende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste vorgenommen werden.

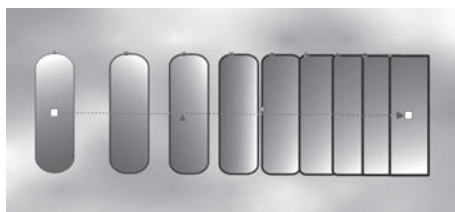
In dem Menü sehen Sie, dass die Objekt- und Farbveränderungen gekoppelt sind. Wird das Schloss-Symbol deaktiviert, wird diese Koppelung aufgehoben.

Sie können dann beispielsweise die Objektposition beschleunigen oder bremsen – die Veränderung der Farbe aber so belassen. Dies wirkt sich natürlich nur dann aus, wenn die Objekte mit unterschiedlichen Füllungen versehen sind.



5.36 Koppelung von Objekt- und Farbbeschleunigung

Nach dem Entkoppeln können Sie die beiden Markierungspfeilspitzen getrennt voneinander verziehen. Der untere Markierungspfeil ist dabei für die Farbe zuständig und der obere für die Objektbeschleunigung.

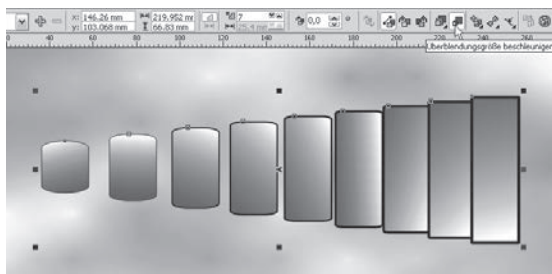


5.37 Unterschiedliche Beschleunigung von Objekt und Farbe

Espresso-Tipp! Es ist etwas unglücklich, dass ein Zurücksetzen nicht möglich ist. Um das Beschleunigen oder Abbremsen wieder zurückzunehmen, müssen Sie die Überblendung neu erstellen. Da keine numerische Eingabe in dem Menü möglich ist, könnten Sie den Nullpunkt nämlich nur »erraten«.

Überblendungsgrößen beschleunigen

Ihre Kontrollelemente sind nicht gleich groß? Dann werden auch die Größen beim Hinzufügen der Übergangsobjekte gleichmäßig angepasst. Mit der nächsten Schaltfläche können Sie in solchen Fällen auch die Skalierung der Objekte beschleunigen. Die Skalierungsbeschleunigung richtet sich nach der Objektbeschleunigung – die Skalierung erfolgt im selben Maß. Wurde keine Objektbeschleunigung verwendet, hat diese Option daher keine Auswirkung.



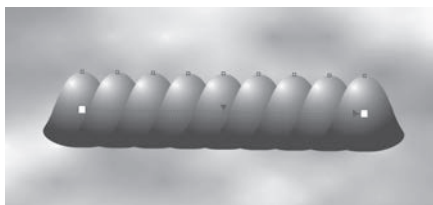
5.38 Beschleunigung der Skalierung



Überblendungen teilen

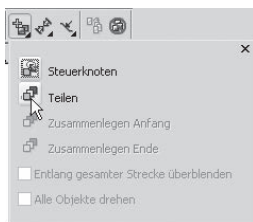
Die Objekte der Überblendungsgruppe können normalerweise nicht gesondert bearbeitet werden – sie werden ja automatisch generiert. Es gibt aber die Möglichkeit, Objekte aus der Überblendungsgruppe herauszutrennen und getrennt zu bearbeiten. Dies ist dann nützlich, wenn die Überblendung nicht geradlinig verlaufen soll. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- ➔ Erstellen Sie zunächst die Überblendung wie gewohnt. Wir haben beispielsweise folgende Formen überblendet und mit sieben Überblendungsschritten versehen.



5.39 Die Ausgangssituation

- ➔ Über die folgende Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit einigen Sonderfunktionen. Rufen Sie hier die TEILEN-Funktion auf.



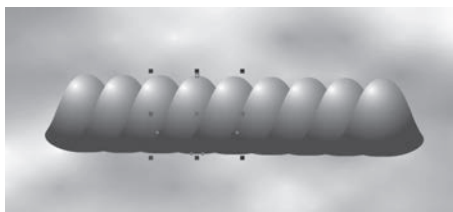
5.40 Einige Sonderfunktionen

- ➔ Nach dem Aufruf der Funktion erscheint ein kräftiger Pfeil als Mauszeiger. Klicken Sie damit auf das Objekt der Überblendungsgruppe, das herausgetrennt werden soll.



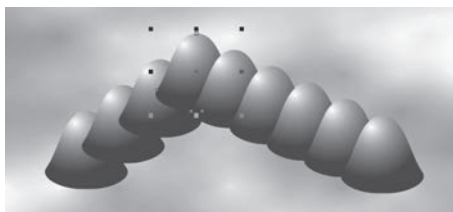
5.41 Heraustrennen eines Objekts

- ➔ Nach dem Anklicken kann das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel angeklickt werden – es ist nun zu einem Kontrollelement geworden.



5.42 Das Objekt ist von der Überblendungsgruppe getrennt

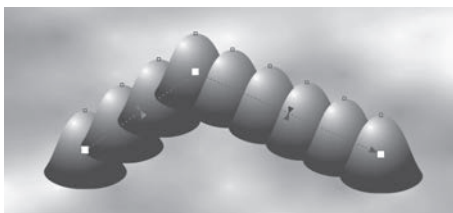
- ➔ Das Objekt kann nun transformiert oder mit neuen Attributen versehen werden. Verschieben Sie dieses Objekt beispielsweise auf die nachfolgend abgebildete Position. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird sichtbar, dass es sich nun um zwei Überblendungen handelt, die miteinander verbunden sind.



5.43 Die neue Überblendung

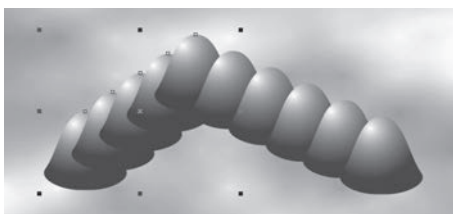


- ➔ Dass es sich um zwei Überblendungsgruppen handelt, erkennen Sie, wenn Sie das Objekt mit dem Überblendungs-Hilfsmittel anklicken. Sie sehen im folgenden Bild die drei Kontrollelemente mit den getrennten Verbindungslinien.



5.44 Die beiden Überblendungsgruppen

- ➔ Die Überblendungseinstellungen können jetzt nur noch getrennt für die beiden Überblendungsgruppen vorgenommen werden. Um eine der Überblendungen auszuwählen, müssen Sie den gewünschten Teil mit gedrückter **Strg**-Taste anklicken. Sie können dann in der Eigenschaftsleiste die erforderlichen Änderungen vornehmen. So haben wir nachfolgend beispielsweise die Schrittzahl für den linken Teil auf den Wert 3 erhöht.



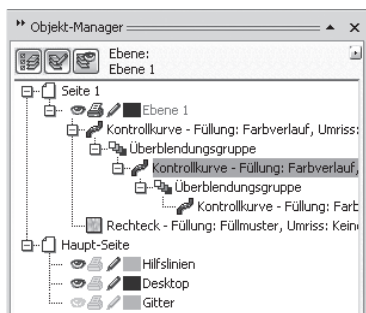
5.45 Markieren einer Teilstrecke

Der Aufbau der getrennten Überblendung

Eins ist bei der getrennten Überblendung zu beachten: Normalerweise können bei den Kontrollelementen mit dem Form-Hilfsmittel die objekttypischen Veränderungen vorgenommen werden.



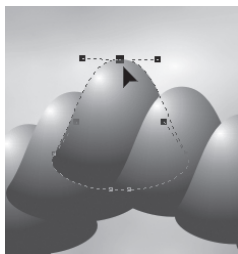
Bei einem Kreis könnten also beispielsweise Segmente erstellt werden. Dies ist nach dem Trennen der Überblendungsgruppe beim mittleren Objekt nicht mehr möglich. Ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zeigt den Grund:



5.46 Die Überblendungsgruppe im Objekt-Manager

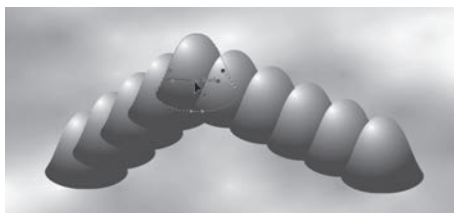
Das markierte Objekt ist das neu entstandene Kontrollelement. Es fällt auf, dass hier die Bezeichnung **KONTROLLKURVE** verwendet wird. Beim Heraustrennen werden also Grundformen automatisch in Kurvenobjekte umgewandelt. Bei Kurvenobjekten können mit dem Form-Werkzeug die Knotenpunkte verzogen werden.

Unser Objekt besitzt vier Knotenpunkte, die die Kurvenform definieren. Nach dem Anklicken eines Knotenpunkts werden auch die dazu gehörenden Griffpunkte sichtbar. So können Sie nun die Kurvenform verändern.



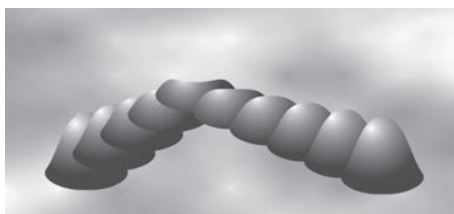
5.47 Die Kontrollpunkte des Kurvenobjekts

Ziehen Sie beispielsweise den oberen Knotenpunkt auf die nachfolgend gezeigte Position.



5.48 Verziehen eines Knotenpunkts

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, sehen Sie das neu berechnete Ergebnis.



5.49 Die neu berechneten Überblendungen

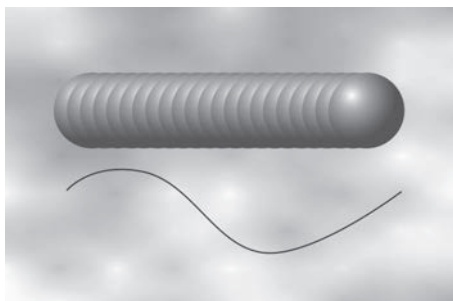
Überblendungen an Pfaden ausrichten

Es gibt eine weitere Möglichkeit, Objekte nicht auf einer geraden Linie zu überblenden. Sie können auch willkürlichen Formen folgen. Dazu ist die folgende Vorgehensweise notwendig.

- ➔ Erstellen Sie zunächst, wie bereits bekannt, eine Überblendungsgruppe. Wir haben zwei Kreise eingesetzt, die mit einem radialen Verlauf gefüllt wurden. Beide Kontrollelemente haben dabei dieselbe Füllung erhalten.
- ➔ Zusätzlich wird eine Bezier-Linie benötigt. Zeichnen Sie die Kurvenform und korrigieren Sie gegebenenfalls die Knotenpunk-



te, bis die Kurve die gewünschte Form aufweist. Auf Präzision kommt es hier nicht allzu sehr an. Das Ausgangsstadium könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.



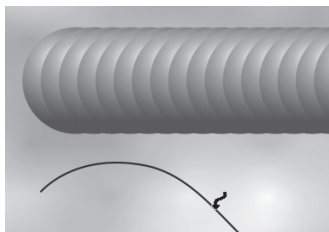
5.50 Die Ausgangssituation

- Rufen Sie über die nachfolgend gezeigte Schaltfläche aus dem Menü in der Eigenschaftsleiste die Funktion **NEUE STRECKE** auf. Dabei muss die Gesamtgruppe der Überblendung markiert sein.



5.51 Zuweisen einer neuen Strecke

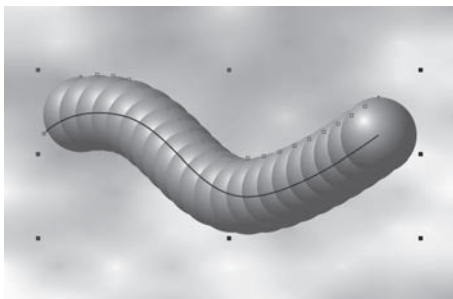
- Nach dem Aufruf sehen Sie als Mauszeiger wieder einen dicken Pfeil. Klicken Sie damit auf die Bezier-Kurve.



5.52 Anklicken der Bezier-Linie

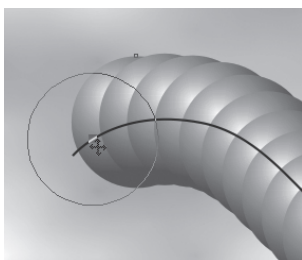


- Nach dem Anklicken wird die Überblendungsgruppe zentriert mit dem Pfad verbunden. Es entsteht die folgende neue Situation.



5.53 Die Überblendungsgruppe ist mit dem Pfad verknüpft

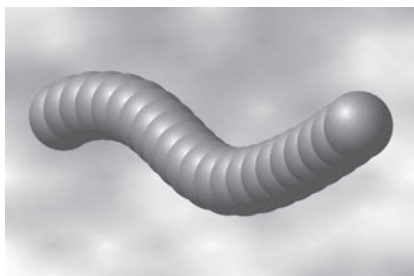
- Die Kontrollelemente können anschließend nur noch auf dem Pfad entlang verschoben werden.



5.54 Verschieben eines Kontrollelements

- Um den Pfad »unsichtbar« zu machen, klicken Sie ihn mit dem Auswahl-Hilfsmittel an und entfernen Sie den Umriss.

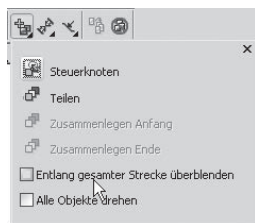
Durch den fehlenden Umriss wirkt sich der Pfad nach wie vor auf die Überblendungsgruppe aus – er ist aber nicht mehr zu sehen. So ergibt sich das gezeigte Endergebnis:



5.55 Die fertige neue Überblendungsform

- ➔ Haben Sie eine Überblendung mit einem Pfad verknüpft, werden im folgenden Menü einige zusätzliche Optionen aktivierbar. Die Option **ENTLANG GESAMTER STRECKE ÜBERBLENDEN** sorgt dafür, dass der Abstand der Objekte entsprechend vergrößert wird, bis der gesamte Pfad ausgenutzt wird.

Die Option **ALLE OBJEKTE DREHEN** bewirkt, dass die Lage der Objekte an die Kurve angepasst wird. So werden die Überblendungsobjekte entsprechend gedreht. Bei unserem Kreis-Beispiel wirkt sich diese Option nicht aus – bei Rechtecken ist die Auswirkung stärker zu sehen.



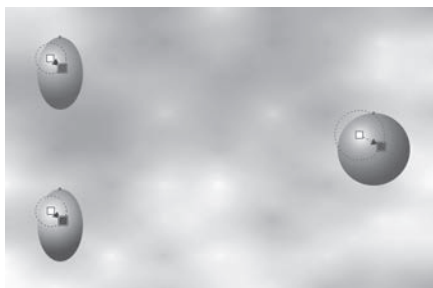
5.56 Zusätzliche Optionen

Objektgruppen überblenden

Sie können nicht nur Einzelobjekte überblenden. Für ein weiteres Beispiel haben wir folgende Ausgangssituation vorbereitet. Die beiden

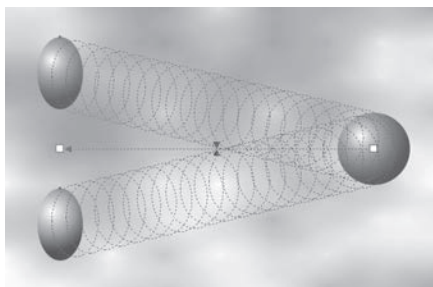


linken Ellipsen haben wir mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert und dann mit der Tastenkombination **Strg** + **G** zu einer Gruppe zusammengefasst.



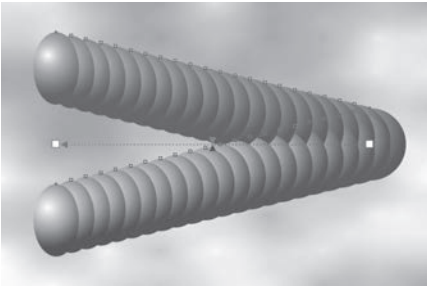
5.57 Die Ausgangssituation

Schon beim Aufziehen des Übergangs zeigt die Vorschau an, dass beide Objekte überblendet werden und der Mittelpunkt der Gruppe für die Markierungslinie verwendet wird.



5.58 Die Überblendung in der Vorschau

Nach der Fertigstellung der Überblendung wird erkennbar, dass jedes Mitglied der Gruppe einzeln mit der rechten Ellipse überblendet wurde. Allerdings entsteht nur eine einzige Überblendungsgruppe, wie die Markierungslinie belegt. Beim folgenden Ergebnis wurden 20 Schritte verwendet.



5.59 Ein interessantes Ergebnis

Auch bei dieser Variante lohnt es sich, einmal eine sehr hohe Schrittzahl zu verwenden. Beim folgenden Bild wurden 700 Schritte eingestellt. Dadurch wirkt das Ergebnis recht plastisch. Hier müssen Sie, je nach verwendetem Rechner, allerdings einen Moment warten, bis alle Objekte des Übergangs berechnet sind.



5.60 Dieses Ergebnis entstand durch eine sehr hohe Schrittzahl

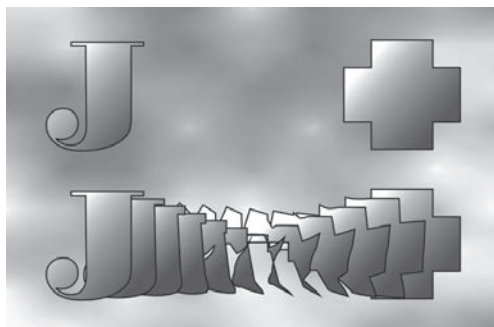
Espresso-Tipp! Auch bei diesem Beispiel wurden Verläufe verwendet. Beim Einsatz von Verläufen muss beachtet werden, dass der Verlaufstyp der einzelnen Kontrollelemente identisch ist. Ansonsten werden alle Objekte der Überblendungsgruppe mit dem einen Füllungstyp versehen – das Kontrollelement aber mit dem anderen Füllungstyp. Nur beim Einsatz desselben Füllungstyps entstehen korrekte Ergebnisse.

Steuerknoten anpassen

CorelDRAW verbindet bei Überblendungen automatisch die Knotenpunkte der beiden Kontrollelemente. Sie können aber auch Einfluss darauf nehmen, welche Knotenpunkte zum Überblenden verwendet werden sollen.

Dies ist nützlich, wenn sich beim automatischen Überblenden »verdrehte« Objekte ergeben. So haben wir nachfolgend zwei sehr unterschiedliche Objekte ineinander überblendet: ein Symbol und einen Buchstaben.

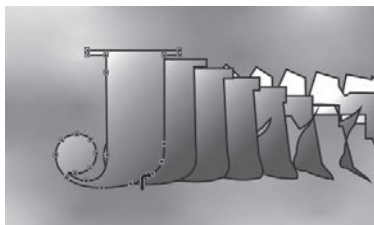
Oben sehen Sie die beiden Kontrollelemente – unten das Überblendungsergebnis. Die Überblendung sieht nicht besonders schick aus.



5.61 Die nächste Ausgangssituation

- ➔ Markieren Sie die Überblendungsgruppe. Rufen Sie aus dem Menü **VERSCHIEDENE ÜBERBLENDUNGSOPTIONEN** in der Eigenschaftsleiste die Funktion **STEUERKNOTEN** auf. Sie sehen nach dem Aufruf die Knotenpunkte des ersten Kontrollelements und den bereits bekannten kräftigen Pfeil.

Klicken Sie auf den Knotenpunkt, der für die Überblendung verwendet werden soll. Wir markieren zunächst einen Knotenpunkt unten rechts am Objekt.



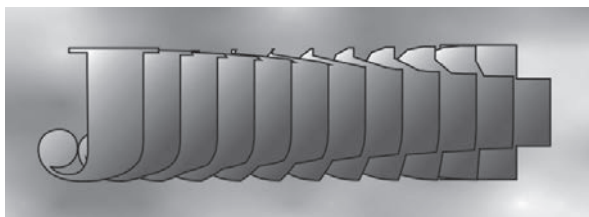
5.62 Markieren eines Knotenpunkts

- ➔ Nach dem Markieren springt CorelDRAW automatisch zum zweiten Kontrollelement. Klicken Sie hier auf den Punkt, der während der Überblendung mit dem zuerst markierten Knotenpunkt verbunden werden soll.



5.63 Markieren des zweiten Knotenpunkts

- ➔ Nach dem Anklicken wird die Überblendung neu berechnet – es ergibt sich jetzt eine ganz andere Wirkung.



5.64 Die neu berechnete Überblendung

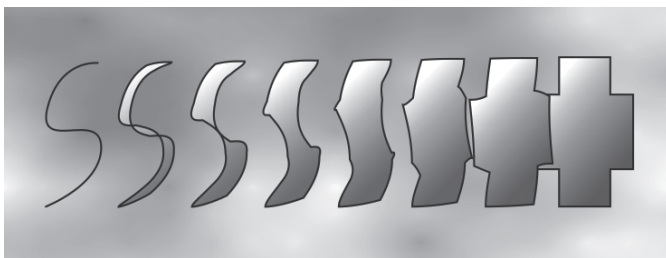


- Sie können diese Arbeitsschritte gegebenenfalls an weiteren Knotenpunkten wiederholen, bis die gewünschte Form erreicht ist. Rufen Sie dazu einfach die Funktion **STEUERKNOTEN** nochmals auf.

Espresso-Tipp! Oft reicht es aus, einzelne Knotenpunkte neu zu verbinden. Es erfordert aber gelegentlich mehrere Versuche, um herauszufinden, welches die entscheidenden Knotenpunkte sind. Nehmen Sie notfalls die Arbeitsschritte mit der Tastenkombination **Strg**+**Z** zurück und probieren Sie andere Knotenpunkte aus. Mehr als zwei oder drei entscheidende Knotenpunkte sollten Sie nicht verwenden.

Offene Pfade überblenden

Sie können nicht nur geschlossene Objekte oder Objektgruppen ineinander überblenden. Es ist auch möglich, einen offenen Pfad mit einem gefüllten Objekt zu überblenden – CorelDRAW erstellt dann automatisch gefüllte Überblendungsobjekte, wie das folgende Ergebnis belegt.



5.65 Offene Kurven verbinden

Espresso-Tipp! Gegebenenfalls können Sie auch bei offenen Pfaden die Knotenpunkte neu verbinden, um ein »wohlgeformtes« Ergebnis zu erhalten. Wir haben im abgebildeten Beispiel den untersten und den obersten Knotenpunkt neu verbunden.

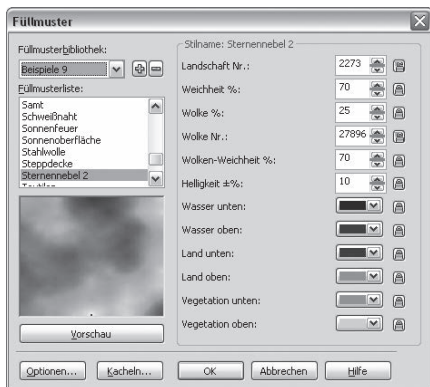


Da die Überblendung eine sehr interessante Funktion ist, haben wir diese an vielen Beispielen vorgestellt. Nun kommen aber die anderen Hilfsmittel des Flyout-Menüs an die Reihe.

5.3 Die interaktive Kontur

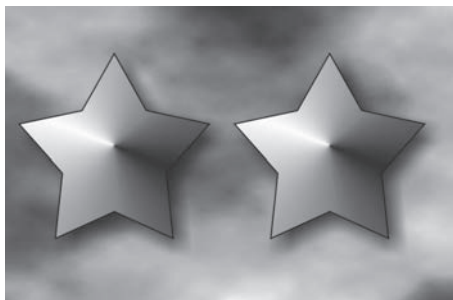
Das nächste Hilfsmittel im Flyout-Menü Effekte können Sie verwenden, um große oder kleine Kopien des Objekts einzufügen. Der Kontureffekt eignet sich für verschiedene Einsatzgebiete. Für den Hintergrund haben wir die Einstellungen des Füllmusters wieder verändert. Sie sehen die neuen Einstellungen in der folgenden Abbildung.

Espresso-Tipp! Es handelt sich dabei um ein leicht verändertes Muster aus der BEISPIELE-Bibliothek. Hier finden Sie viele recht interessante Muster. Ein »Durchforsten« der mitgelieferten Bibliotheken lohnt sich daher.



5.66 Die neuen Einstellungen des Hintergrunds

Für das Beispiel haben wir ein Fünfeck verwendet, bei dem die Einbuchtungen mit dem Form-Hilfsmittel abgeflacht wurden. Dieses Motiv wurde mit einem konischen Verlauf und mit einem weich auslaufenden Schatten versehen.



5.67 Die fertigen Objekte auf dem neu gestalteten Untergrund

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels können Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Vorgaben anpassen, wenn ein Objekt markiert wurde. Alternativ dazu können Sie natürlich den Effekt auch zunächst mit den Standardwerten versehen und dann nachträglich die Änderungen vornehmen. Mit den Voreinstellungen ergeben sich die abgebildeten Ergebnisse. Links wurde dabei die INNEN-Option aktiviert – rechts die AUßEN-Option. Bei der AUßEN-Option wurde die Schrittanzahl auf 3 reduziert.

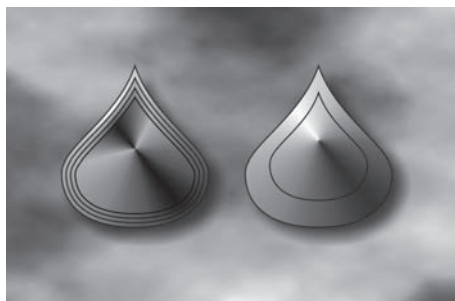


5.68 Zwei Standardeinstellungen

Bei gleichmäßigen Objekten – wie etwa einem Kreis oder einem Quadrat – ist es leicht, durch Skalieren eines Duplikats einen gleichmäßigen Abstand zum Original zu erhalten.



Bei unförmigen Objekten klappt dies jedoch nicht. Sie sehen im folgenden Bild rechts, dass das verkleinerte Duplikat keinen gleichmäßigen Abstand zum Rand des Originals besitzt. Links wurde dagegen der Kontureffekt verwendet – dort ist der Abstand gleich.



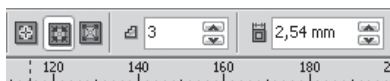
5.69 Rechts wurde eine Kopie des Objekts verkleinert

Die Anpassungen des Kontureffekts können Sie wieder auf unterschiedliche Art und Weise vornehmen. Neben der Eigenschaftsleiste ist übrigens für jeden Effekt auch ein Andockfenster vorhanden.



5.70 Die Optionen im Andockfenster

Neben dem Typ des Kontureffekts kann in der Eigenschaftsleiste eingestellt werden, wie viele Duplikate erstellt werden sollen. Außerdem wird hier der Abstand der Duplikate festgelegt.



5.71 Optionen in der Eigenschaftsleiste

Ähnlich wie bei der Überblendung kann auch beim Kontureffekt vorgegeben werden, ob die Farben geradlinig oder im Farbspektrum gedreht verwendet werden sollen. Nachfolgend sehen Sie die Option KONTURFARBEN LINKSLÄUFIG.



5.72 Überblendung der Farben

Über die Farbfelder werden die Farben des Endobjekts angepasst. Auch beim Kontureffekt ist das Beschleunigen der Objekte und Farben möglich. Sie kennen diese Option auch schon von der Überblendung.



5.73 Beschleunigen von Objekt und Farbe

5.4 Die interaktive Verzerrung

Das folgende Hilfsmittel wird verwendet, um Objekte zu verzerrten. Es dient eher für »Spielereien«, als für ernsthafte Einsätze. Es werden drei verschiedene Arten für die Verzerrung angeboten. Einige Varianten wollen wir Ihnen vorstellen. Im nächsten Bild sehen Sie ...



5.74 ... ein Rechteck mit abgerundeten Ecken

Damit wird der Einsatzbereich für dieses Hilfsmittel deutlich: Sie können Objekte völlig entstellen, sodass das Ausgangsobjekt nicht mehr erkennbar ist. Es handelte sich zuvor nämlich wirklich um ein Rechteck, das auch nach der Verzerrung noch als solches behandelt werden kann.

➔ Das Ausgangsobjekt sehen Sie im folgenden Bild – es wurde mit einem Verlauf gefüllt.



5.75 Das Ausgangsobjekt

➔ Nach dem Aufruf des Verzerren-Hilfsmittels wird in der Eigenschaftsleiste die Art der Verzerrung eingestellt. Der erste Typ wird Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung genannt. In dem Eingabefeld wird die Stärke der Verzerrung angepasst.

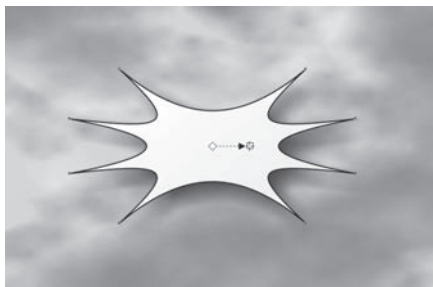


Verwenden Sie hier beispielsweise den Wert 56.



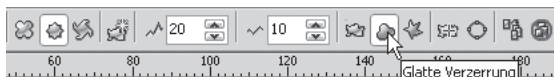
5.76 Die verwendeten Einstellungen

- Die Stärke der Verzerrung können Sie auch durch Verziehen des Markierungspunkts anpassen.



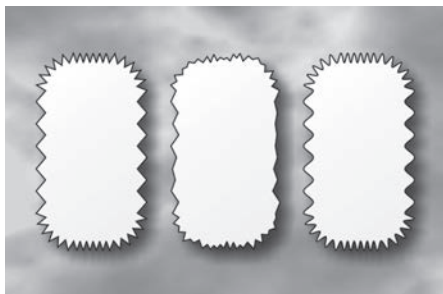
5.77 Die Markierungspunkte der Verzerrung

- Der zweite Verzerrungstyp ist der Zackschnitt. Hier gibt es noch zusätzliche Optionen. So können Sie entscheiden, ob eine Zufallsverzerrung oder eine glatte Verzerrung entstehen soll. Aktivieren Sie nach dem Einstellen der Werte die entsprechende Zusatzoption.



5.78 Die verfügbaren Zusatzoptionen

- Im folgenden Bild sehen Sie die verfügbaren Optionen. Links ist die Standardvariante abgebildet. In der Mitte sehen Sie die Zufallsverzerrung und rechts die glatte Verzerrung.



5.79 Die Varianten des Zackenschnitts

- ➔ Bei der Wirbelverzerrung wird neben der Anzahl der vollständigen Umdrehungen auch noch die Enge der Umdrehungen eingestellt. Außerdem können Sie festlegen, ob die Drehung rechts- oder linksherum erfolgen soll.



5.80 Die Optionen der Wirbelverzerrung

- ➔ Mit den zuvor abgebildeten Einstellungen erhalten Sie das nächste Ergebnis. Es handelt sich dabei tatsächlich immer noch um ein editierbares Rechteck!



5.81 Der Wirbelverzerrung-Effekt



5.5 Das Hilfsmittel Interaktive Hülle

Das nächste Hilfsmittel des Flyout-Menüs ist wieder sehr interessant: die interaktive Hülle. Für unser Muster haben wir den Farbton des Hintergrunds verändert. Der Schriftzug wurde mit einer MUSTERFÜLLUNG versehen. Wir haben dabei die BITMAP-Füllung mit nachfolgendem Motiv verwendet.



5.82 Die verwendeten Füllungs-einstellungen

Das Textobjekt haben wir mit einem weichen Schatten versehen. Dieses Objekt soll nun in eine »Hülle« gepackt werden. Diese Hülle kann dann mit dem interaktiven Hilfsmittel verzerrt werden.



5.83 Dieses Objekt soll bearbeitet werden



Nach dem Aufruf des Hilfsmittels können Sie in der Eigenschaftsleiste zwischen vier verschiedenen Modi wählen. Der erste ist der Geraden-Modus. Sie sehen dann acht Markierungspunkte, die verschoben werden können – wie Sie es bereits vom Form-Hilfsmittel kennen.



5.84 Die acht Markierungspunkte der Hülle

Espresso-Tipp! Wenn Sie beim Verziehen eines Knotenpunkts die -Taste drücken, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt spiegelbildlich mit verschoben. Drücken Sie die -Taste, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt in derselben Richtung mit verschoben.

Wenn Sie Markierungspunkte verziehen, wird die Form der Hülle samt dem Inhalt verzerrt. Sie erkennen im Ergebnis, dass im Geraden-Modus die Knotenpunkte mit geraden Linien verbunden sind.



5.85 Die verzerrte Hülle



Beim zweiten Modus – dem Einzelbogen-Modus – entstehen beim Verziehen der Knotenpunkte Rundungen. Sie sehen dies im folgenden Beispiel.



5.86 Der Einzelbogen-Modus

Der Doppelbogen-Modus erzeugt dagegen eine doppelte Kurvenform. Das Ergebnis wirkt dadurch harmonischer.



5.87 Der Doppelbogen-Modus

Am vielseitigsten ist der letzte Modus. Im uneingeschränkten Modus kann nämlich jeder Knotenpunkt frei verzogen und die Kurve durch die Griffpunkte geformt werden. Diese Bearbeitungsmöglichkeit kennen Sie vom Form-Hilfsmittel. Dieser Modus wird standardmäßig vorgegeben. Markieren Sie entweder einen Knoten- oder einen Griffpunkt und verziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste.



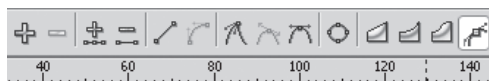
Auf diese Art kann die Form der Hülle frei gestaltet werden.



5.88 Eine frei geformte Hülle

In diesem Modus werden einige zusätzliche Funktionen zur Knotenbearbeitung in der Eigenschaftsleiste angeboten. Hier finden Sie Funktionen, um neue Knotenpunkte einzufügen oder bestehende zu löschen.

Außerdem gibt es Optionen, um die Grundeigenschaften eines Knotenpunkts zu verändern. So können Knotenpunkte in Spitzen oder symmetrische Knotenpunkte umgewandelt werden.



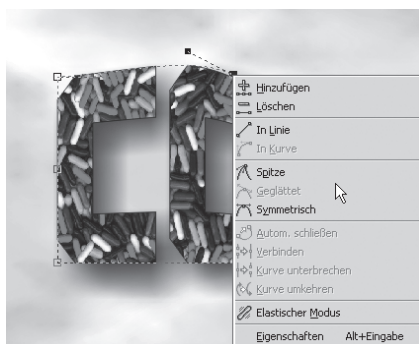
5.89 Zusätzliche Optionen für die Knotenpunktbearbeitung

Um einen neuen Knotenpunkt einzufügen, können Sie auch einfach doppelt auf die betreffende Position klicken. Zum Löschen eines Knotenpunkts müssen Sie ihn markieren und dann die -Taste verwenden.



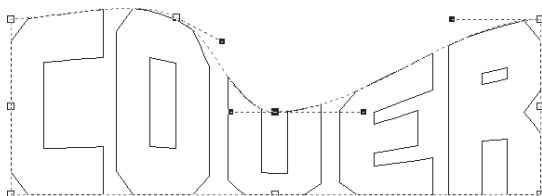
5.90 Verziehen eines neu eingefügten Knotenpunkts

Um schnellen Zugriff auf die Knotenbearbeitungsfunktionen zu erhalten, können Sie auch den Knotenpunkt mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie alle wichtigen Funktionen.



5.91 Die Funktionen des Kontextmenüs

Falls Sie aufgrund der Füllmuster die Knotenpunkte schlecht erkennen können, verwenden Sie die Menüfunktion **ANSICHT/EINFACHER UMRISSE**. Dann werden nur die Umrisslinien der Objekte angezeigt, die Füllungen der Objekte dagegen nicht.



5.92 Die Knotenpunkte in der Ansicht Einfacher Umriss

Mit der Funktion **LINIEN BEIBEHALTEN** bleiben senkrechte Linien nach der Verformung senkrecht. In einigen Fällen kann dies nützlich sein – aber manchmal können dadurch auch merkwürdige Ergebnisse entstehen. Ein solches Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung.



5.93 Hier wurden die senkrechten Linien beibehalten

Espresso-Tipp! Ein nachträgliches Umschalten der Option wirkt sich erst dann aus, wenn Sie einen Knotenpunkt verziehen. Danach werden die senkrechten Linien neu ausgerichtet.

In dem Listenfeld der Eigenschaftsleiste finden Sie einige Optionen vor, mit denen festgelegt wird, wie sich die Knotenpunkte an die Hüllenform anpassen. Standardmäßig ist hier die Option **ELASTISCH** vorgegeben.

Damit erzielen Sie meist die besten Ergebnisse. Zur Verdeutlichung haben wir im nachfolgenden Beispielbild die Option **ORIGINAL** verwendet.



5.94 Die Original-Option

Hüllen können »verschachtelt« werden. Das bedeutet, dass ein Objekt, das mit einer Hülle verformt wurde, eine weitere Hülle zugewiesen bekommen kann. Dadurch ist es möglich, die verschiedenen Modi zu mischen. Verwenden Sie dazu die Option **NEUE HÜLLE HINZUFÜGEN** aus der Eigenschaftsleiste. Nach dem Aufruf verschwinden die bestehenden Markierungslinien der ersten Hülle. Sie können dann mit der nächsten Verformung beginnen.



5.95 Anwenden einer zweiten Hülle

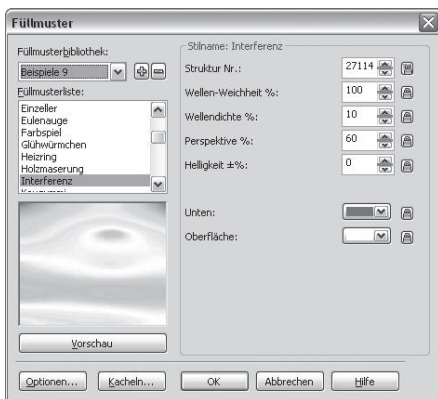


Espresso-Tipp! Ein Bearbeiten der ersten Hülle ist erst dann wieder möglich, wenn die zweite Hülle entfernt wurde. Verwenden Sie dazu die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste oder die entsprechende Funktion aus dem Menü **EFFEKTE**.

5.6 Die interaktive Extrusion

Schwache dreidimensionale Wirkungen hatten wir Ihnen ja schon bei den Füllungen vorgestellt. CorelDRAW bietet außerdem ein interaktives Hilfsmittel an, mit dem Sie aufwändige dreidimensional wirkende Objekte erstellen können.

Auch für dieses Beispiel haben wir das **FÜLLMUSTER** wieder verändert. Dieses Mal kamen die gezeigten Werte zum Einsatz.



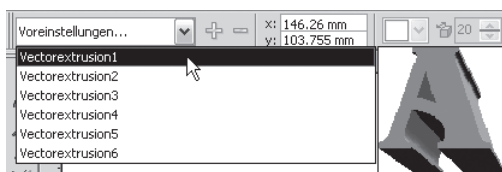
5.96 Die verwendeten Einstellungen

Als Schrifttyp wurde die Schrift **BERLIN SANS FB DEMI** verwendet, so dass sich das folgende Bild ergibt:



5.97 Die Ausgangssituation

Auch bei der interaktiven Extrusion gibt es einige Vorlagen, die interessante Ergebnisse erzeugen.



5.98 Einige Vorlagen

Mit der Vorlage VECTOREXTRUSION1 erzielen Sie beispielsweise das abgebildete Ergebnis. Schick, nicht wahr?



5.99 Die Vorlage Vectorextrusion1

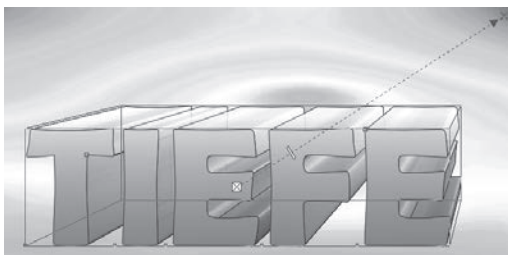


Auch hier finden Sie verschiedene Markierungspunkte vor. Mit dem Rechteck auf der Verbindungslinie können Sie beispielsweise die »Tiefe« des simulierten Körpers verändern.



5.100 Verändern der Tiefe

Zu jeder perspektivischen Darstellung gehört ein Fluchtpunkt, auf den alle Linien zulaufen. Dieser Fluchtpunkt ist mit einem Kreuz gekennzeichnet und kann mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden.

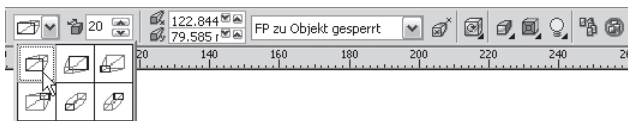


5.101 Der verschobene Fluchtpunkt

Espresso-Tipp! Bei den Extrusions-Objekten handelt es sich nicht um »echte« dreidimensionale Körper, wie sie mit speziellen 3D-Programmen erstellt werden. CorelDRAW erstellt vielmehr eine große Anzahl einzelner Objekte, die mit entsprechenden Verlaufsfüllungen versehen sind. Dies können Sie leicht feststellen, wenn Sie das Extrusions-Objekt markieren und die Funktion ANORDNEN/KOMBINATION EXTRUSIONSGRUPPE AUFHEBEN aufrufen. Wenn Sie dann einen Blick in den OBJEKT-MANAGER werfen, werden Sie verwundert über die große Anzahl der Objekte sein, die dabei entstehen. Im vorherigen Beispiel besteht die Extrusionsgruppe aus 194 einzelnen Objekten.



In der Eigenschaftsleiste finden Sie eine ganze Menge verschiedener Funktionen, um das Erscheinungsbild der Extrusion zu verändern. Im Listenfeld **EXTRUSIONSTYP** können Sie beispielsweise einstellen, ob das kleinere Objekt vorn oder hinten sein soll. Außerdem kann man hier eine Parallelperspektive einstellen.



5.102 Die Extrusions-Optionen

In den beiden folgenden Eingabefeldern werden die Tiefe der Extrusion sowie die Koordinaten des Fluchtpunkts numerisch präzise eingestellt.

Im darauf folgenden Listenfeld können Sie unter anderem festlegen, ob der Fixpunkt mit dem Objekt oder der Seite gesperrt werden soll. Im zweiten Fall sollte die Extrusion angepasst werden, wenn Sie das Objekt auf eine andere Position schieben. Da dies aber nicht klappt, wie es klappen sollte, können Sie diese Option gestrost auslassen.

Interessant ist dagegen die letzte Option in diesem Listenfeld. Falls Sie ein weiteres Objekt mit einer Extrusion versehen wollen, ist es für einen realistischen Eindruck nützlich, wenn beide Objekte denselben Fluchtpunkt verwenden.

- ➔ Konstruieren Sie das zweite Objekt. Kopieren Sie bei Bedarf die Eigenschaften des ersten Objekts mit der Funktion **BEARBEITEN/ EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON**. Auch die Extrusionseinstellungen können Sie übernehmen. Verwenden Sie dazu die vorletzte Schaltfläche der Eigenschaftsleiste.
- ➔ Aktivieren Sie dann die Option **GEMEINSAMER FLUCHTPUNKT** aus dem Listenfeld. Sie sehen dann ein Fragezeichensymbol neben dem Mauszeiger. Klicken Sie auf das erste Objekt, um dessen Fluchtpunkt zu übernehmen.



5.103 Übernehmen eines Fluchtpunkts

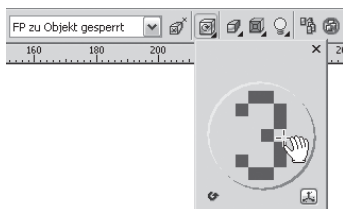
- ➔ Anschließend wird die Extrusion neu berechnet. Das Ergebnis wirkt realistischer als zuvor.



5.104 Ein gemeinsamer Fluchtpunkt

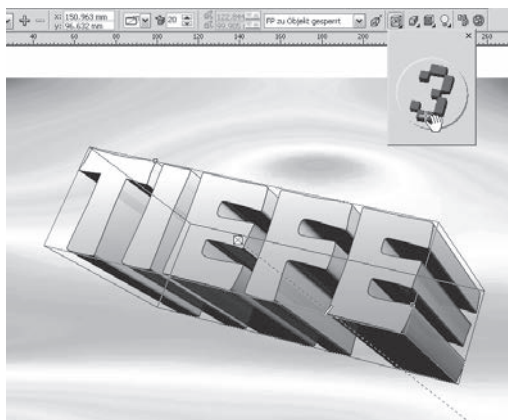
Anpassen der Extrusion

Es folgen einige zusätzliche Funktionen, die in Untermenüs bereitgestellt werden. So wird im folgenden Menü das Extrusions-Objekt gedreht. Zur Vorschau dient ein stark stilisiertes Objekt. Klicken Sie in das Feld und verdrehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste.



5.105 Verdrehen des Objekts

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird die Extrusion neu berechnet. Da das Menü geöffnet bleibt, können Sie gegebenenfalls weitere Korrekturen vornehmen. Mit einem Klick auf das Kreuzsymbol kann das Menü geschlossen werden. Falls Ihnen die Drehung nicht zusagt, können Sie die Schaltfläche unten links im Menü anklicken, um die Drehung zurückzusetzen.



5.106 Drehen der Extrusion

Espresso-Tipp! Um die Drehung numerisch präzise vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten rechts. Dann verschwindet die Vorschau. Stattdessen werden Eingabefelder zur Eingabe der x-, y- und z-Koordinaten angezeigt. Neben den x- und y-Koordinaten für die Breite und Höhe wird mit der z-Koordinate die Tiefe eingestellt.



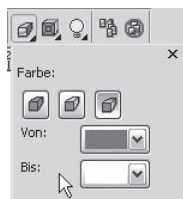
Im folgenden Menü nehmen Sie die Farbgebung vor. Standardmäßig wird die Farbe an die Objektfüllung angepasst. Mit der zweiten Schaltfläche wird die Objekttiefe einfarbig gestaltet.

Die Option **GEWEBEFÜLLUNGEN** erzeugt einen durchgängigen Übergang über die einzelnen Objekte der Extrusion hinweg. Dies erzeugt in den meisten Fällen ein realistischeres Ergebnis, als wenn die Option deaktiviert wird.



5.107 Die Farboptionen

Mit der letzten Schaltfläche entstehen ebenfalls Verlaufsfüllungen – hier können die verwendeten Farben aber in den beiden Farbfelderlisten festgelegt werden.

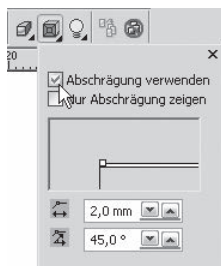


5.108 Festlegung der Verlaufsfarben

Spannend sind die Optionen des nächsten Menüs. Hier werden Abschrägungen eingestellt, was die Extrusion noch realistischer wirken lässt. Zunächst muss die Option **ABSCHRÄGUNG VERWENDEN** aktiviert werden.



Danach können Sie wahlweise den Punkt im Vorschaufeld per Drag & Drop verschieben, oder die Werte numerisch präzise in die Eingabefelder eintippen.



5.109 Einstellen einer Abschrägung

Mit den abgebildeten Werten entsteht das folgende Ergebnis. Sie sollten bei dieser Option die Konturen des Objekts entfernen. Das Ergebnis wirkt dann eleganter.



5.110 Das Objekt wurde mit einer Abschrägung versehen

Espresso-Tipp! Vielleicht ist es Ihnen ja beim vorherigen Bild aufgefallen: Wenn runde Schriften verwendet werden, entstehen fehlerhafte Linien, da die Ergebnisse aus vielen einzelnen Objekten zusammengesetzt sind. Probieren Sie dieses Manko zu umgehen, indem Sie gerade Schrifttypen verwenden.



Wenn Sie die Option **NUR ABSCHRÄGUNG ZEIGEN** aktivieren, wird die Extrusionsgruppe nicht angezeigt. Dabei entsteht das folgende Ergebnis, das ebenfalls sehr schick aussieht. Besonders Schriftzüge können mit dieser Funktion »aufgepeppt« werden. Hier wurde die Schrift **BN MACHINE** eingestellt und die Option **GEWEBEFÜLLUNGEN** deaktiviert.



5.111 Das Ergebnis ohne die Extrusionsgruppe

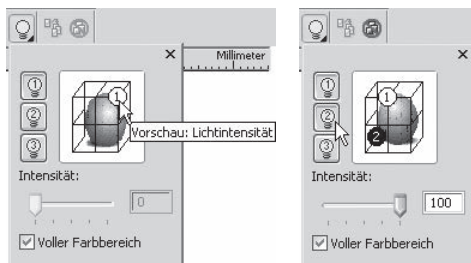
Zusätzliche Lampen platzieren

Mit den Optionen des letzten Menüs werden »virtuelle« Lampen platziert. Bis zu drei unterschiedliche Lampen können verwendet werden. Um eine Lampe »einzuschalten«, werden die Schaltflächen auf der linken Seite benötigt.

Nach dem Aktivieren einer Schaltfläche sehen Sie im Vorschaubild eine Nummer, die die Position der Lampe symbolisiert. Das Symbol kann per Drag & Drop auf eine andere Position geschoben werden.

Durch erneutes Anklicken einer Lampen-Schaltfläche kann das Licht der Lampe vorübergehend wieder ausgeschaltet werden. Mit einem weiteren Anklicken werden die vorherigen Einstellungen wieder übernommen.

Die Intensität des Lichts wird über den Schieberegler unter dem Vorschaubild angepasst. Nebenstehend wurden im rechten Bild zwei Lampen positioniert – beide auf der linken Seite der Extrusionsgruppe.



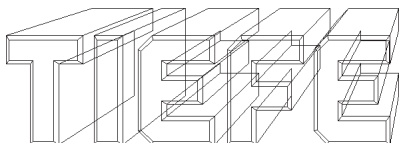
5.112 Platzieren von virtuellen Lampen

Mit den zuvor rechts abgebildeten Einstellungen entsteht das folgende Ergebnis. Es wirkt fast elegant – besonders durch die dunklen Schattenbereiche auf der rechten Seite.



5.113 Das Ergebnis der neuen Beleuchtung

Beim Beleuchten der Extrusionsgruppe werden ebenfalls automatisch viele verschiedene Objekte erstellt, die mit unterschiedlichen Verläufen gefüllt sind. Dies wird deutlich, wenn Sie den Ansichtsmodus verändern. So haben wir für die folgende Darstellung die Funktion ANSICHT/UMRISS gewählt.



5.114 Die beleuchtete Extrusionsgruppe in der Umriss-Ansicht

Espresso-Tipp! Bei komplexen Extrusions-Objekten kann der Bildschirm-aufbau einen Moment dauern. Der Grund dafür sind die vielen einzelnen Objekte, aus denen die Extrusionsgruppe bestehen kann. Sie müssen für die Darstellung am Bildschirm alle einzeln aufgebaut werden.

Wenn Sie übrigens die Option **VOLLER FARBBEREICH** deaktivieren, entsteht ein helleres Ergebnis, da hier die Abstufungen nicht bis in den schwarzen Bereich verlaufen.

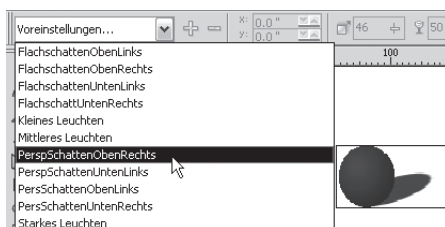
Die Schattenbereiche sind dann nicht mehr schwarz. Aber in den meisten Fällen wirkt das Ergebnis mit aktivierter Option besser.

5.7 Das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten

Den interaktiven Schatten haben Sie bereits kennen gelernt – er wird daher nur knapp beschrieben. Dieses Hilfsmittel ist ebenfalls interessant. Sie werden es vermutlich häufiger verwenden, weil damit ähnliche Ergebnisse entstehen.

Als Vorlage soll die Extrusionsgruppe dienen, bei der nur die Abschrägung zu sehen ist. Der weiche Schatten kann allerdings nicht »einfach so« als interaktives Hilfsmittel angewendet werden. Wenn Sie nämlich die Extrusionsgruppe anklicken, um einen Schatten aufzuziehen, passiert gar nichts.

Das Anwenden der Voreinstellungen funktioniert dagegen. Wählen Sie eine der angebotenen Voreinstellungen aus.



5.115 Die angebotenen Voreinstellungen

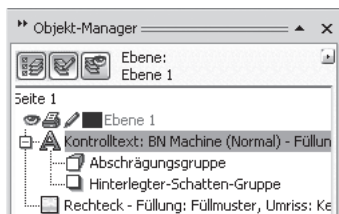
Mit der gezeigten Vorlage entsteht das nachfolgend abgebildete Ergebnis. Der Schriftzug steht auf dem »Boden«.



5.116 Der angewendete Schatten

An dem Objekt wurden zwei Effekte angewendet. Wenn Sie die Einstellungen eines Effekts verändern wollen, können Sie das Objekt nicht einfach nur anklicken, wie es sonst möglich ist.

Markieren Sie stattdessen das Ausgangsobjekt im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**. Nach dem Anklicken darf nur der eine Eintrag markiert sein.



5.117 Markieren des Ausgangsobjekts

Den hinterlegten Schatten anpassen

Rufen Sie dann das interaktive Hilfsmittel auf, dessen Einstellungen Sie anpassen wollen – in unserem Beispiel also den Schatten. Erst mit diesen Arbeitsschritten werden die Optionen in der Eigenschaftsleiste verfügbar.



5.118 Die Optionen des Schattens

Der Schatten kann grundsätzlich an allen Kanten und in der Mitte des Objekts angesetzt werden. Dies erledigen Sie am schnellsten per Drag & Drop. Ziehen Sie den weißen Markierungspunkt auf die gewünschte Position.



5.119 Platzieren des Schattens



Mit dem schwarzen Markierungspunkt wird die Länge des Schattens und der Winkel verändert.



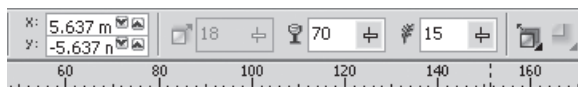
5.120 Festlegen der Schattenlänge

In den meisten Fällen werden Sie den Schatten vermutlich in der Mitte platzieren, was den Eindruck erweckt, der Schriftzug würde »über dem Boden schweben«. Den Abstand zum Objekt legen Sie wieder mit dem schwarzen Markierungspunkt fest.



5.121 Der Schatten in der Objektmittle

Ist der Schatten im Zentrum des Objekts angebracht, sind nicht mehr alle Optionen verfügbar.



5.122 Einige Optionen sind deaktiviert

Der erste Wert bestimmt die Deckkraft und mit dem zweiten Wert legen Sie fest, wie weich der Schatten auslaufen soll. Probieren Sie einmal die folgenden Einstellungen aus.

Die Position des Schattens kann über die beiden ersten Eingabefelder präzise verändert werden. Mit dem Farbfeld am Ende der Eigenschaftsleiste legen Sie die Farbe des Schattens fest.



5.123 Interessante Einstellungen für den zentrierten Schatten

Bei Schatten, die an den Kanten positioniert sind, wird im ersten Eingabefeld der Winkel und im letzten Eingabefeld die Länge festgelegt.

Außerdem gibt es die Option den Schatten auszublenden. Je höher der dort angegebene Wert ist, umso transparenter ist der Verlauf am Ende.

In der Nähe des Objekts ist der Schatten dann am kräftigsten. Wir finden beispielsweise die nachfolgend gezeigten Einstellungen interessant.



5.124 Eine andere interessante Variante

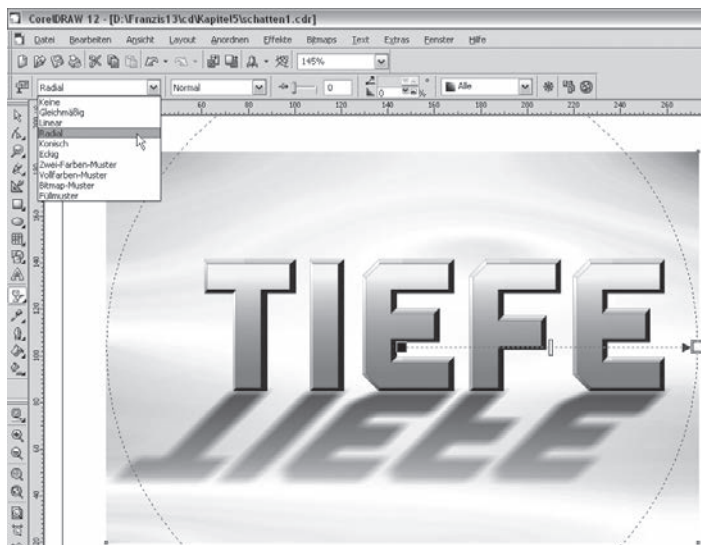
Espresso-Tipp! Das Experimentieren mit unterschiedlichen Einstellungen lohnt sich. Probieren Sie einmal verschiedene Deckkraft- und Verlaufseinstellungen aus.

5.8 Die interaktive Transparenz

Ein interaktives Hilfsmittel gibt es noch im Flyout-Menü: die interaktive Transparenz. Sämtliche Füllungsattribute, die Sie im vorherigen Kapitel kennen gelernt haben, sind auch als Transparenz verfügbar.

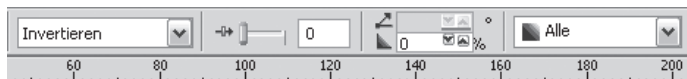
Die Farbmarkierungspunkte beziehen sich dabei auf den Deckungsgrad. Je dunkler die verwendete Farbe ist, umso transparenter ist an dieser Stelle das betreffende Objekt.

So wurde nachfolgend ein radialer Verlauf beim Hintergrundrechteck verwendet. Da der Untergrund weiß ist, erscheint das Hintergrundrechteck in der Mitte weiß.



5.125 Ein radialer Verlauf als Transparenz

Im zweiten Listenfeld finden Sie verschiedene Überblendungsmodi. Dabei werden die Farben des Objekts auf unterschiedliche Weise mit den Farben des Untergrunds vermischt. Wir haben mit den nachfolgend gezeigten Werten ein interessant wirkendes Endergebnis erstellt.



5.126 Die verwendeten Einstellungen

Espresso-Tipp! Auch bei den Überblendungsmodi lohnt sich das Ausprobieren der verfügbaren Einstellungen. Hier entstehen viele interessante Varianten durch die unterschiedlichen Modi.



Das Bild wirkt sehr realistisch.



5.127 Das realistisch wirkende Endergebnis



6

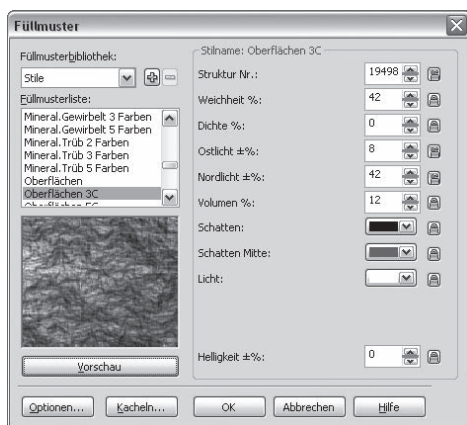
Objekte bearbeiten

Die Grundformen haben Sie bereits kennen gelernt – auch die damit verbundenen Änderungsoptionen. Für die Gestaltung komplexer Formen werden weitere Funktionen von CorelDRAW angeboten, die wir Ihnen in diesem Kapitel detaillierter vorstellen werden.

Objekte können miteinander verbunden und gruppiert werden und sie können auch zerschnitten oder »zerkratzt« werden. All diese Funktionen lernen Sie in diesem Kapitel näher kennen.

6.1 Linsen verwenden

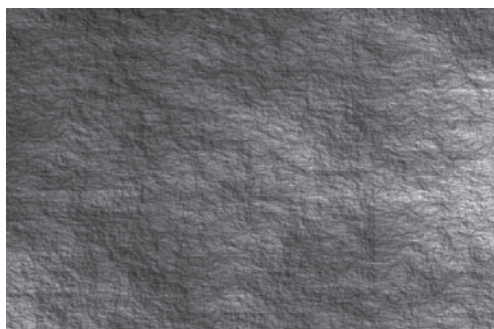
Für die Gestaltung des Hintergrunds haben wir uns eine besondere CorelDRAW-Funktion ausgesucht. Zunächst erhält das Rechteck wieder ein FÜLLMUSTER. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild.



6.1 Die verwendeten Füllmuster-Einstellungen



Das Ergebnis, das so entsteht, ist etwas zu dunkel und dominant für ein Hintergrundmotiv – das ja nicht im »Vordergrund« stehen soll.



6.2 Ein etwas zu dunkel geratener Hintergrund

Im FÜLLMUSTER-Dialogfeld gibt es zwar die Möglichkeit des Aufhellens. Da dieses Verfahren aber meist sehr viele Versuche erfordert, wollen wir Ihnen einen anderen Weg vorstellen, mit dem Sie sehr schnell zum gewünschten Ergebnis kommen.

Das Linse-Andockfenster

Jedes Objekt kann als so genannte Linse eingesetzt werden. Damit können Spezialaufgaben erledigt werden. In unserem Beispiel wollen wir eine Linse verwenden, um das Hintergrundrechteck aufzuhellen.

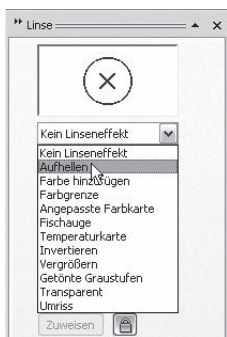
- ➔ Kopieren Sie daher das Objekt und fügen Sie ein Duplikat an derselben Stelle wieder ein. Diese Aufgabenstellung erledigen Sie am schnellsten mit den Tastenkombinationen **Strg** + **C** und **Strg** + **V**.
- ➔ Rufen Sie mit der Funktion FENSTER/ANDOCKFENSTER/LINSE die Linsen-Optionen auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Alt** + **F3** verwenden.



6.3 Das Linse-Andockfenster

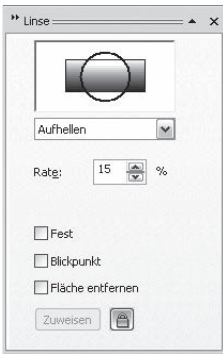
- ➔ Zunächst ist in dem Listenfeld die Option **KEIN LINSENEFFEKT** eingestellt – diese Option müssen Sie auch verwenden, falls Sie eine zugewiesene Linse später wieder entfernen wollen.

In der Liste sind alle verfügbaren Linsen aufgelistet. Es sind eine ganze Menge verschiedener Linsen. Einige Namen sind sehr aussagekräftig – andere verraten dagegen wenig über die Funktionalität. Oder können Sie mit dem Begriff **TEMPERATURKARTE** etwas anfangen? Nur kurz soviel: Dabei entsteht ein recht buntes Ergebnis.



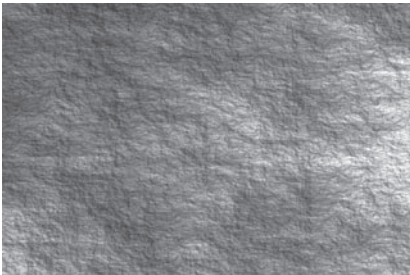
6.4 Die verfügbaren Linsen

- ➔ Nach dem Aufruf einer Linse werden unterschiedliche Optionen verfügbar, je nachdem welche Linse Sie ausgewählt haben. Bei der **AUFHELLEN**-Linse finden Sie beispielsweise die abgebildeten Optionen vor. Stellen Sie hier eine **RATE** von 15 % ein.



6.5 Die Optionen der Aufhellen-Linse

- ➔ Das Ergebnis sieht besser aus. Alternativ können Sie beispielsweise auch die **TRANSPARENT**-Linse verwenden. Wenn Sie dort **Weiß** als Farbe einstellen, entsteht ein weniger gesättigtes Ergebnis, als bei der folgenden Variante.

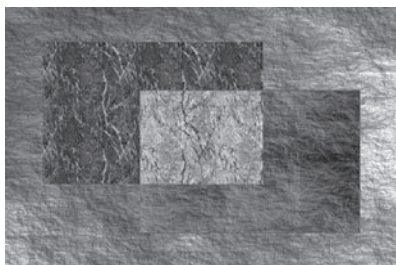


6.6 Der fertige Hintergrund

- ➔ Die Linsen wirken sich immer auf alle Objekte aus, die darunter liegen. So haben wir nachfolgend ein Rechteck mit einer Musterfüllung versehen und eine Kopie des Rechtecks in eine **INVERTIEREN**-Linse verwandelt. Dabei entsteht ein negatives Bild. Die Wirkung der **AUFHELLEN**-Linse bleibt bestehen. Daher wirkt die negative Darstellung auch entsprechend dunkler.

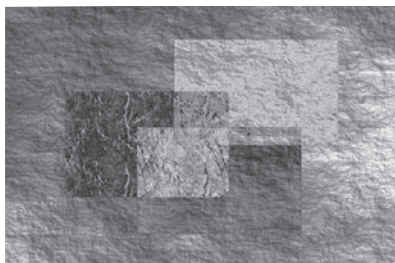


Sie sehen in der folgenden Abbildung, dass bei der einen Überlappung der Objekte die Musterfüllung des Rechtecks und zum anderen das Füllmuster des Hintergrundobjekts negativ angezeigt werden.

**6.7 Eine Invertieren-Linse**

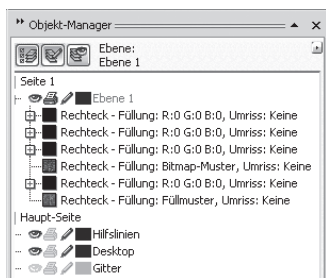
6.2 Objekte auswählen

Bevor irgendetwas an einem Objekt verändert werden kann, muss das Objekt erst einmal ausgewählt werden. Gut, meinen Sie vielleicht: anklicken und fertig. Das stimmt. Allerdings nur so lange, wie nur eins oder wenige Objekte im Dokument vorhanden sind. Was meinen Sie, wie viele Objekte im folgenden Bild zu sehen sind? Zwei für den Hintergrund, wie Sie bereits wissen, zwei für die Rechtecke der Musterfüllung und der Linse. Also sind es fünf Objekte, könnte man meinen – ein Rechteck ist ja noch dazu gekommen. Hätten Sie den Aufbau nicht kennen gelernt, wären Sie vermutlich der Meinung, es seien vier Objekte – drei Rechtecke und der Hintergrund.

**6.8 Einige Objekte**



Ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zeigt aber, dass es sechs Objekte sind. Das liegt daran, dass das neue Rechteck ebenfalls aus zwei Objekten besteht. Einer **TEMPERATURKARTE-Linse** und einer **INVERTIEREN-Linse**.



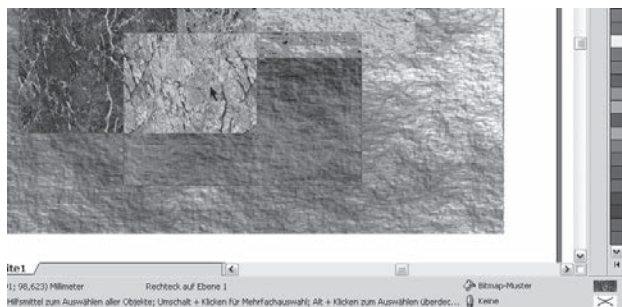
6.9 Die Objekte im Objekt-Manager

Espresso-Tipp! Je umfangreicher das Dokument wird, umso sicherer ist die Auswahl eines Objekts im Andockfenster **OBJEKT-MANAGER**. Hier können Sie – auch wegen des Vorschaubilds – sofort erkennen, welches Objekt Sie auswählen. Ein einfaches Anklicken des Eintrags reicht zur Auswahl des Objekts im Dokument aus.

Sie haben eine Menge verschiedener Möglichkeiten, ein Objekt auszuwählen. Wenn Sie zum Beispiel beim Anklicken eines Objekts die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, wird das Objekt ausgewählt, das unter dem sichtbaren Objekt liegt.

Sie können in der Statuszeile beobachten, wann das richtige Objekt ausgewählt ist – mit jedem weiteren Mausklick wird nämlich das tiefer liegende Objekt ausgewählt.

Beachten Sie zum einen die Bezeichnung des Objekts und zum anderen die Füllungs- und Umrissattribute auf der rechten Seite der Statuszeile.



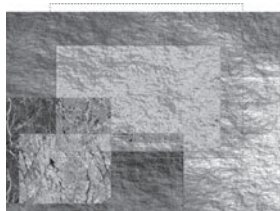
6.10 Beachten der Informationen in der Statuszeile

Zum Verschieben eines so ausgewählten Objekts können Sie dann das Kreuzsymbol in der Objektmittle verwenden.

Markieren per Drag & Drop

Ein Verfahren, das Sie sicherlich oft verwenden werden, ist das Aufziehen eines Rahmens zum Markieren mehrerer Objekte.

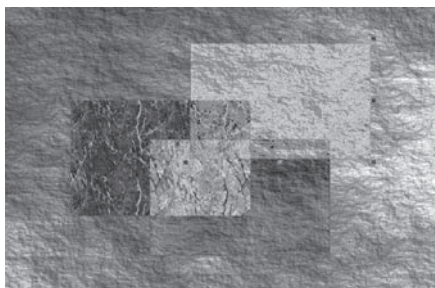
- ➔ Rufen Sie das Auswahl-Hilfsmittel auf. Wenn Sie übrigens doppelt auf dieses Hilfsmittel klicken, werden gleich alle Objekte auf einmal ausgewählt. Das ist sehr praktisch, wenn Sie beispielsweise die Objekte gruppieren wollen.
- ➔ Klicken Sie auf eine Stelle im Dokument, an der sich kein Objekt befindet. Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf.



6.11 Aufziehen eines Rahmens



- ➔ Alle Objekte, die sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden, werden nach dem Loslassen der linken Maustaste in die Auswahl aufgenommen. In unserem Beispiel sind dies die beiden unteren Linsen.



6.12 Zwei Objekte wurden in die Auswahl aufgenommen

- ➔ Wie viele Objekte ausgewählt wurden, können Sie in der Statusleiste ablesen. Bei einzelnen Objekten kann dort auch der Objekttyp abgelesen werden.

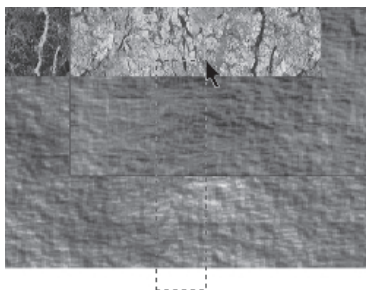
2 Objekte markiert auf Ebene 1

6.13 Anzeige der ausgewählten Objekte

- ➔ Wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens die **Alt**-Taste gedrückt halten, werden alle Objekte markiert, die vom Rahmen berührt werden.

Sie brauchen dann nicht vollständig innerhalb des Rahmens zu sein – es reicht, wenn sich ein kleiner Teil des Objekts im Rahmen befindet.

So werden beim folgenden Beispiel die beiden Objekte des Hintergrunds sowie zwei Rechtecke markiert.



6.14 Markieren mit gedrückter **Alt**-Taste

Espresso-Tipp! Um eine bestehende Auswahl aufzuheben, können Sie auf eine Stelle im Dokument klicken, an der sich kein Objekt befindet. Alternativ dazu können Sie auch einfach die **Esc**-Taste drücken.

Objekte gruppieren

Wenn Sie mehrere Objekte markiert haben, wirken sich etwaige Veränderungen auf alle markierten Objekte aus. Verschieben oder skalieren Sie Objekte, werden alle markierten Objekte im selben Maß verändert.

Sobald die Auswahl aufgehoben wird, werden alle Objekte wieder einzeln behandelt. Falls Sie mehrere Objekte dauerhaft gemeinsam verändern wollen, können Sie sich die Mehrfachauswahl auch sparen und eine Gruppe erstellen. Dann reicht wieder ein einfaches Anklicken zur Auswahl.

- ➔ Markieren Sie mit einem der beschriebenen Verfahren die Objekte, die Sie zu einer Gruppe zusammenfassen wollen. Dies bietet sich in unserem Beispiel für die beiden oberen Linsen an.
- ➔ Rufen Sie die Funktion **ANORDNEN/GRUPPIEREN** auf. Alternativ dazu erreichen Sie diese Funktion auch über eine Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Am schnellsten ist allerdings der Aufruf der Tastenkombination **Strg + G**.

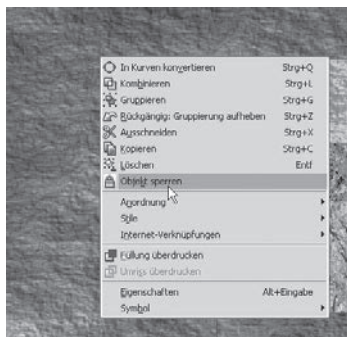


- ➔ Nach der Auswahl einer Gruppe wird in der Statuszeile angezeigt, dass eine Gruppe markiert wurde. Außerdem sehen Sie dort, wie viele Objekte sich innerhalb der Gruppierung befinden. Gruppierungen können jederzeit wieder aufgehoben werden – beispielsweise mit der Tastenkombination **Strg** + **U**.

Objekte sperren

Wenn Sie Objekte nicht auswählen wollen, ist eine weitere CorelDRAW-Funktion interessant. Sie können Objekte nämlich sperren. Das ist einerseits nützlich, wenn Sie ein versehentliches Transformieren verhindern wollen. Andererseits kann das Auswählen von Objekten damit erleichtert werden.

- ➔ Bei unserem Beispiel erschweren die Hintergrundobjekte die Auswahl. Beim Verwenden der **Alt**-Taste werden immer die beiden Hintergrundobjekte mit ausgewählt.
- ➔ Um die beiden Hintergrundobjekte zu sperren, markieren Sie diese Objekte. Sie können sie dann gruppieren. Rufen Sie danach aus dem Kontextmenü die Funktion **OBJEKT SPERREN** auf.

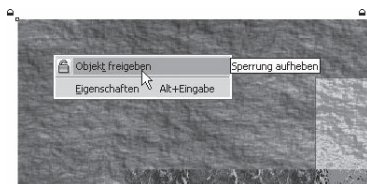


6.15 Sperren von Objekten

- ➔ Sie sehen nach dem Aufruf der Funktion anstatt der bekannten Markierungspunkte kleine Schloss-Symbole. Gesperrte Objekte



können nicht mehr ausgewählt oder bearbeitet werden. Um die Sperrung eines Objekts wieder aufzuheben, verwenden Sie einfach die Funktion **OBJEKT FREIGEBEN**, die Sie im Kontextmenü finden. Dies erscheint, wenn Sie ein gesperrtes Objekt mit der rechten Maustaste anklicken.

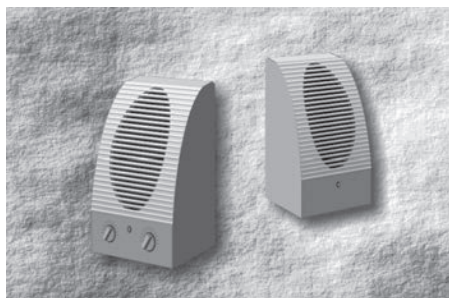


6.16 Entsperren eines Objekts

Objekte in Gruppen auswählen

Für die kommenden Erläuterungen haben wir ein Clipart-Motiv auf dem Hintergrund platziert. CorelDRAW liefert eine große Menge attraktiver Clipart-Motive mit. Die **FÜLLMUSTER**-Einstellungen wurden dabei etwas verändert und andere Farben eingestellt.

Falls es Sie übrigens interessiert, wie diese Grafiken entstehen, können Sie einen Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** werfen. So besteht das abgebildete Motiv beispielsweise aus insgesamt 276 verschiedenen Objekten, die in einer Gruppe zusammengefasst sind.



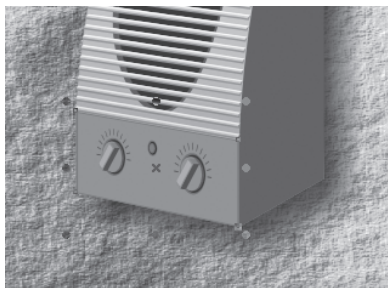
6.17 Ein importiertes Clipart-Motiv



Espresso-Tipp! Leider ist nicht mehr erkennbar, wie die Grundformen der Objekte entstanden sind. Alle Objekte sind nämlich in Kurvenformen umgewandelt worden. So kann beispielsweise verwendeter Text auch nicht mehr editiert werden. Dies ist anscheinend so gestaltet worden, um Inkompatibilitäten mit anderen Programmversionen zu umgehen.

Um die Übersichtlichkeit im Dokument zu wahren, ist es sinnvoll, viel mit der Gruppieren-Funktion zu arbeiten. Einzelobjekte der Gruppe können auch ausgewählt werden, ohne dass die Gruppierung aufgehoben werden muss.

- ➔ Halten Sie beim Anklicken des gewünschten Objekts die Tastenkombination **Strg** + **Alt** gedrückt. Werden Objekte einer Gruppe einzeln ausgewählt, sehen Sie runde Markierungspunkte.



6.18 Markieren eines Objekts innerhalb einer Gruppe

- ➔ Die so ausgewählten Objekte können wie gewohnt transformiert werden. Auch das Bearbeiten der Knotenpunkte mit dem Form-Werkzeug ist jetzt möglich.

Espresso-Tipp! Gruppen können auch »verschachtelt« sein. Das bedeutet, dass innerhalb von Gruppen auch weitere Gruppen untergebracht sein können. Wenn Sie beim Aufheben einer Gruppe alle darin befindlichen Gruppen ebenfalls auflösen wollen, verwenden Sie die Funktion **ANORDNEN/GRUPPIERUNG ALLER OBJEKTE AUFHEBEN**.



6.3 Objekte transformieren

Wenn das betreffende Objekt ausgewählt ist, können Sie mit der Transformation beginnen. Alle Veränderungen des Objekts können wahlweise »per Augenmaß« mit Drag & Drop-Funktionen oder nummerisch exakt durchgeführt werden. Einige Punkte sind für die Transformation erwähnenswert.

Objekte verschieben

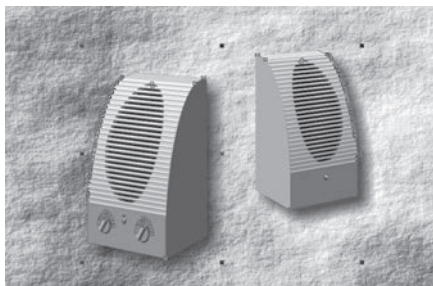
Beim Verschieben von Objekten bleiben alle Objekteigenschaften erhalten – bis auf die x- und y-Koordinaten der Position. Wir wollen bei unserem Beispiel den linken Lautsprecher verschieben. Dazu sind einige Vorarbeiten nötig.

- ➔ Heben Sie zunächst die Gruppierung auf. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob in der Gruppe weitere Gruppen enthalten sind, können Sie gleich die folgende Schaltfläche verwenden, um alle etwaigen Gruppen aufzulösen.



6.19 Gruppierung aller Objekte aufheben

- ➔ Nach dem Aufheben der Gruppierung sehen Sie die Markierungspunkte für die einzelnen Objekte. Heben Sie dann die Auswahl auf, da jetzt neue Gruppen erstellt werden sollen.

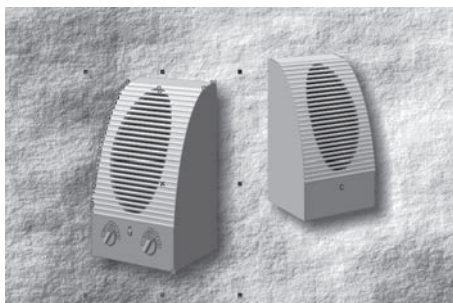


6.20 Lauter einzelne Objekte



- ➔ Ziehen Sie einen Rahmen um die Objekte des linken Lautsprechers auf und fassen Sie diese Objekte zu einer neuen Gruppe zusammen.

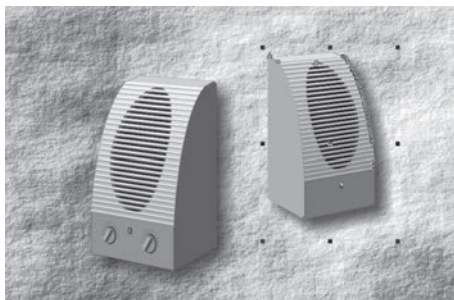
An den Markierungspunkten können Sie übrigens erkennen, dass kein Objekt in der Auswahl ist, das nicht hineingehört – Sie sehen dies links.



6.21 Die markierten Objekte

- ➔ Nachdem die neue Gruppe erstellt ist, sollen die verbleibenden Objekte zu einer zweiten Gruppe zusammengefasst werden. Dies erledigen Sie am schnellsten, indem Sie einfach die Tastenkombination **Strg** + **A** verwenden. Damit werden alle Objekte ausgewählt.
- ➔ Wenn das Hintergrundrechteck gesperrt war, reicht jetzt ein einfacher Mausklick auf die bereits bestehende Gruppe aus, um diese aus der Auswahl zu entfernen. Allerdings müssen Sie dabei die **⇧**-Taste gedrückt halten.

Anschließend sind nur noch die verbleibenden Einzelobjekte markiert, die Sie jetzt ebenfalls zu einer Gruppe zusammenfassen können.



6.22 Auswahl für die zweite Gruppe

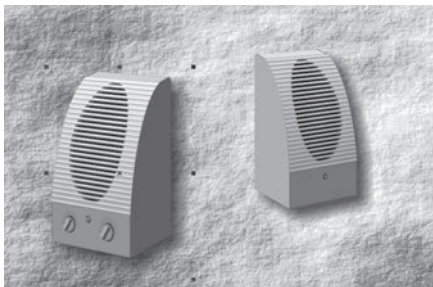
Optionen beim Verschieben von Objekten

Nun kann die untere Gruppe leicht verschoben werden. Hier haben Sie – wie bei CorelDRAW üblich – wieder verschiedene Möglichkeiten.

- ➔ Sehr oft werden Sie vermutlich das Verschieben über die Pfeiltasten einsetzen, weil die Objekte oftmals nur ein kleines Stück nach oben oder unten geschoben werden müssen.
- ➔ Soll das Objekt in größeren Schritten verschoben werden, halten Sie beim Verschieben die -Taste gedrückt – dann wird das Objekt gleich um die doppelte Schrittweite verschoben. Mit gedrückter -Taste wird übrigens die halbe Schrittweite verwendet.

Espresso-Tipp! CorelDRAW bietet die Möglichkeit sehr viele Voreinstellungen anzupassen. Dazu benötigen Sie die Funktionen des Dialogfelds EXTRAS/OPTIONEN. In der Rubrik DOKUMENT/LINEALE kann sowohl die Standardschrittweite von 1 Zoll als auch der Multiplikator für die größere Schrittweite verändert werden.

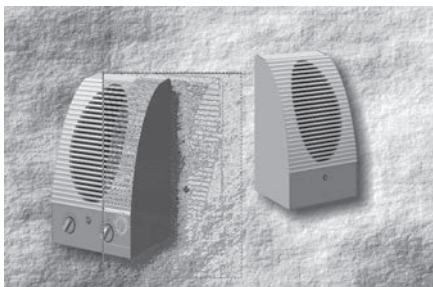
- ➔ Das Verschieben per Pfeiltasten bietet außerdem den Vorteil, dass Sie das Objekt präzise horizontal oder vertikal verschieben können.



6.23 Das nach links verschobene Objekt

- Beim freien Verschieben der Objekte mit dem Mauszeiger wird eine Vorschaulinie angezeigt. So haben Sie eine gute Orientierung. Wir haben nachfolgend beide Gruppen zum Verschieben ausgewählt.

Sollen die Objekte exakt horizontal oder vertikal verschoben werden, müssen Sie nach dem Beginn des Verschiebens die **Strg**-Taste gedrückt halten. Aber Vorsicht: Wenn Sie die Taste zu früh drücken, wählen Sie ein Einzelobjekt der Gruppe aus.

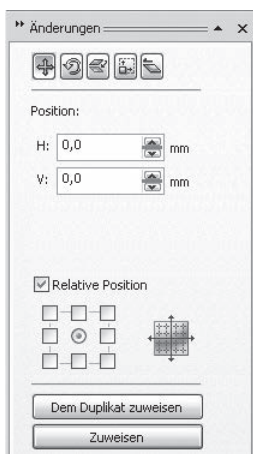


6.24 Verschieben per Drag & Drop

Espresso-Tipp! Wenn Sie während des Verschiebens einmal die rechte Maustaste drücken, wird ein Duplikat erzeugt, das verschoben wird.



- ➔ Soll ein Objekt numerisch präzise verschoben werden, können Sie dies am schnellsten über die ersten Eingabefelder der Eigenschaftsleiste erledigen. Das x-Eingabefeld ist für die horizontale Bewegung zuständig – das y-Eingabefeld für die vertikale.
- ➔ Für die Transformierungen sind auch Andockfenster vorhanden. Das Andockfenster POSITION öffnen Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Alt** + **F7**.



6.25 Numerisch präzise positionieren

- ➔ Zunächst müssen Sie entscheiden, ob das Objekt relativ zur aktuellen Position oder auf eine bestimmte Position im Verhältnis zur Seite versetzt werden soll.

Ist die Option **RELATIVE POSITION** aktiviert, kann das Objekt beispielsweise leicht um einen Zentimeter nach rechts verschoben werden.

Tragen Sie dazu einfach im H-Eingabefeld den Wert 10 ein, da hier in Millimetern gemessen wird. Bei der Eingabe eines negativen Werts wird das Objekt nach links geschoben.



- ➔ Mit den Kontrollfeldern der Matrix im unteren Bereich wird eingestellt, welcher der Markierungspunkte als Bezugspunkt verwendet werden soll. Mit dieser Option ist es leicht möglich, Objekte genau aneinander stoßen zu lassen.

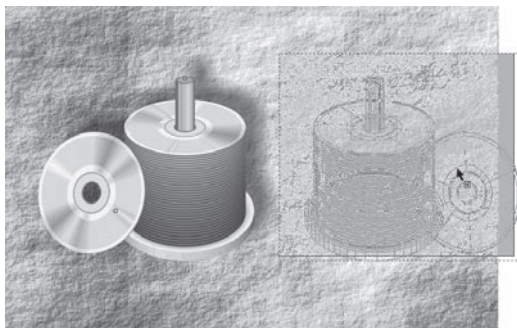
Geben Sie dazu bei beiden Objekten denselben absoluten Wert ein. Dabei muss aber einmal die linke Objektkante und beim anderen Objekt die rechte Objektkante als Bezugspunkt verwendet werden.

Objekte skalieren und dehnen

Um Objekte in der Höhe oder Breite zu verändern, ziehen Sie einfach an den mittleren Markierungspunkten. Sollen die Proportionen erhalten bleiben, verwenden Sie die Eckmarkierungspunkte.

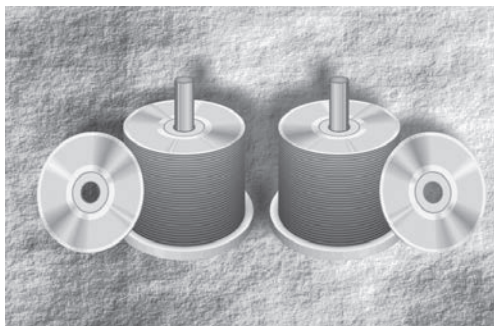
Auch hier wirken sich verschiedene Tastenkombinationen aus. So können Sie zum Beispiel ein Objekt leicht spiegeln, indem Sie einen der mittleren Markierungspunkte über die gegenüberliegende Seite hinausziehen.

Um die Proportionen zu erhalten, drücken Sie dabei die **Strg**-Taste. Wenn Sie außerdem einmal die rechte Maustaste anklicken, entsteht ein Duplikat.



6.26 Spiegeln einer Objektgruppe

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Duplikat der Objektgruppe erstellt – das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Wir haben hier das Duplikat etwas nach links verschoben. Auch hier wurde übrigens wieder ein Clipart-Motiv aus dem Ordner \CLIPART\COMPUTER verwendet.



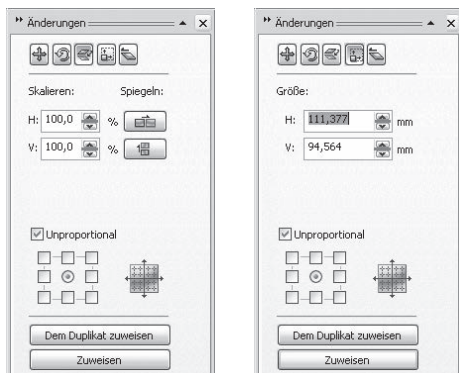
6.27 Die gespiegelte Objektgruppe

Wenn Sie beim Dehnen oder Skalieren zusätzlich die -Taste drücken, erfolgt die Transformierung um den Mittelpunkt herum. Wird die -Taste verwendet, erfolgt eine Skalierung in 100-%-Schritten. So lassen sich Objekte schnell auf die doppelte Größe bringen.

Im ÄNDERUNGEN-Andockfenster werden die Optionen in zwei Bereichen angeboten – Sie sehen Sie nachfolgend abgebildet. Dort haben Sie die Wahl zwischen einer prozentualen Veränderung oder der Angabe eines exakten Werts für die Objektgröße.

Wird die Option UNPROPORTIONAL aktiviert, kann das Objekt frei verändert werden – andernfalls bleiben die Proportionen erhalten.

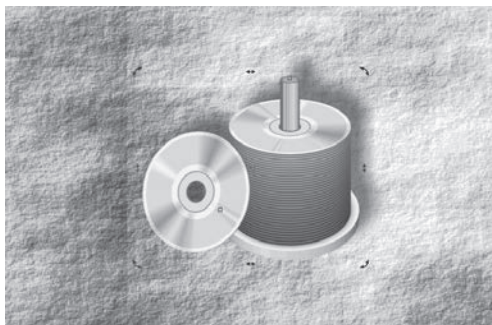
Auch hier besteht die Möglichkeit einen Bezugspunkt festzulegen. Sind die Einstellungen vorgenommen, können sie mit der ZUWEISEN-Schaltfläche auf das markierte Objekt übertragen werden.



6.28 Die Optionen im Andockfenster

Objekte rotieren

Wenn Sie Objekte per Drag & Drop drehen wollen, muss das betreffende Objekt zweimal angeklickt werden. Im Rotationsmodus sehen Sie statt der eckigen Markierungspunkte Pfeile. Mit den Symbolen an den Ecken wird das markierte Objekt rotiert. Die mittleren Symbole werden zum Neigen des Objekts verwendet. Neben den Markierungspfeilen sehen Sie in der Mitte des Objekts ein Kreissymbol. Dies kennzeichnet den Drehpunkt, um den das Objekt gedreht wird.

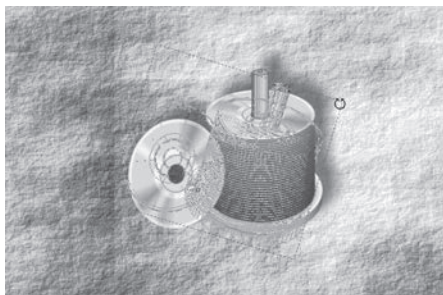


6.29 Die Markierungspunkte im Rotationsmodus



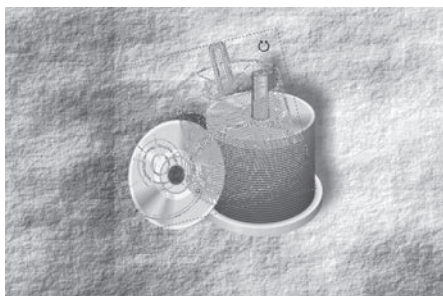
Espresso-Tipp! Den Drehpunkt können Sie mit gedrückter linker Maustaste auf eine andere Position ziehen, wenn nicht um das Zentrum gedreht werden soll. Um den Drehpunkt wieder auf die ursprüngliche Position zu ziehen, drücken Sie die **Strg**-Taste.

Während der Rotation wird ein Umriss der Objekte angezeigt. Ist der gewünschte neue Winkel erreicht, können Sie die linke Maustaste loslassen.



6.30 Rotieren der Objektgruppe

Auch beim Drehen können Sie die **Strg**-Taste verwenden. Die Drehung ist damit standardmäßig nur in 15°-Schritten möglich. Da beim Einsatz der **Strg**-Taste an allen Markierungspunkten angeschnappt wird, ist das Versetzen des Drehpunkts auf eine Ecke des Objekts leicht möglich.

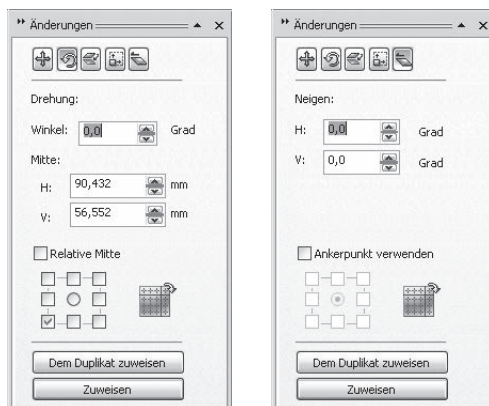


6.31 Drehung um einen versetzten Drehpunkt



Espresso-Tipp! Es ist ebenfalls möglich, den Drehpunkt irgendwo außerhalb des Objekts auf der Arbeitsfläche zu platzieren. Diese Möglichkeit könnten Sie beispielsweise verwenden, um zwei Objekte um denselben Drehpunkt zu rotieren.

Im **ÄNDERUNGEN**-Andockfenster lässt sich der Rotationswinkel numerisch exakt einstellen. Die Optionen zum Neigen sind in einer eigenen Rubrik untergebracht.



6.32 Weitere Optionen im Andockfenster

6.4 Objekte kombinieren

Wenn Sie Objekte konstruieren, sind diese entweder offene Pfade oder geschlossene Objekte. Wenn Sie »Löcher« in diese Objekte schneiden wollen, müssen Sie sich einer besonderen CorelDRAW-Funktion bedienen: der Kombination von Objekten.

Beim Kombinieren fasst CorelDRAW zwei getrennte Kurvenverläufe zu einem Kurvenzug zusammen. So entstehen die »Löcher«. Mit dieser Funktion können Sie interessante Effekte erzeugen.

- Wir gehen von folgender Vorlage aus. Die Farbe des Schriftzugs spielt keine Rolle – die verschwindet gleich. Das Füllmuster haben wir leicht abgewandelt und mit einem anderen Farbton versehen. Die Helligkeit wurde wieder mit einer AUFHELLEN-Linse eingestellt. Dabei wurde ein Wert von 20 % verwendet.



6.33 Die neue Ausgangssituation

- Nun können Sie den Schriftzug mit einigen, wenigen Arbeitsschritten in den »Stein meißeln«. Kopieren Sie den Schriftzug zunächst mit der Tastenkombination **Strg**+**C** in den Arbeitsspeicher – wir benötigen nämlich gleich noch einmal eine Kopie des Schriftzugs.
- Markieren Sie zuerst den Schriftzug und anschließend mit gedrückter **U**-Taste das Linsen-Rechteck des Hintergrunds.

Espresso-Tipp!

Die Reihenfolge des Anklickens ist wichtig. Da ja nach dem Kombinieren der beiden Objekte nur ein Objekt entsteht, kann auch nur eine Füllung erhalten bleiben. Es wird die Füllung des zuletzt angeklickten Objekts übernommen. Da das Kombinationsobjekt die Attribute der Linse erhalten soll, wurde dieses Objekt zuletzt angeklickt.

- Wenn Sie jetzt die Tastenkombination **Strg**+**L** aktivieren, werden die beiden Objekte kombiniert. Es entsteht ein Loch in der Form des Schriftzugs. Durch dieses Loch scheint der dunklere Hintergrund durch.



6.34 In der Linse ist ein Loch

- ➔ Um die Trennung zwischen hell und dunkel besser hervorzuheben, fügen Sie jetzt mit der Tastenkombination **Strg** + **V** den Inhalt des Zwischenspeichers wieder ein. Versehen Sie das Textobjekt mit einer dünnen schwarzen Kontur und entfernen Sie außerdem die Füllung. So entsteht das nachfolgend gezeigte Endergebnis.



6.35 Das Endergebnis

Espresso-Tipp! Beim Erstellen des Kombinationsobjekts wandelt CorelDRAW den Text übrigens automatisch in ein Kurvenobjekt um, sodass ein Editieren des Textes nicht mehr möglich ist. Mit der Tastenkombination **Strg** + **K** kann die Kombination zwar wieder aufgehoben werden – der Text bleibt dabei aber als Kurvenobjekt erhalten. Eine Rückumwandlung ist nicht mehr möglich.

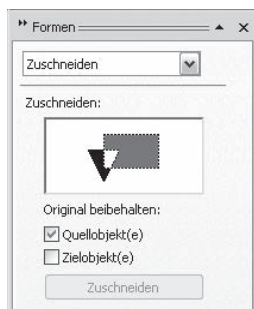


Objekte verschmelzen

Es gibt weitere Varianten, um Objekte zu verschmelzen. »Boolsche Funktionen« werden die folgenden Funktionen genannt. Dabei handelt es sich um Kombinationen von Objekten, bei denen mathematische Operatoren verwendet werden.

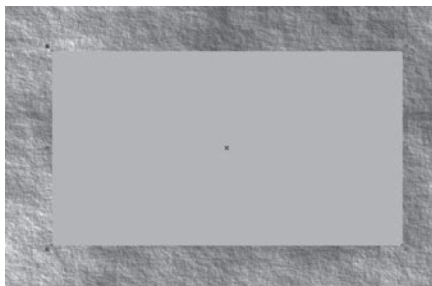
Espresso-Tipp! Bei den kommenden Funktionen sind Kurvenobjekte die Voraussetzung. Das bedeutet, dass die verwendeten Objekte anschließend ihre spezifischen Objekteigenschaften verlieren. So könnten abgerundete Ecken eines Rechtecks beispielsweise nicht mehr nachträglich verändert werden.

Diese Funktionen werden im FORMEN-Andockfenster bereitgestellt. Da die Funktionen nicht unbedingt sofort zu verstehen sind, sind die Vorschaubilder in dem Andockfenster sehr nützlich.



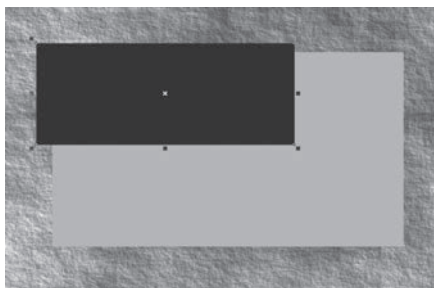
6.36 Die Boolschen Funktionen

Wir wollen versuchen, mit diesen Funktionen ein symbolisiertes Gebäude zu erstellen. Grundlage bildet dabei ein einfaches Rechteck.



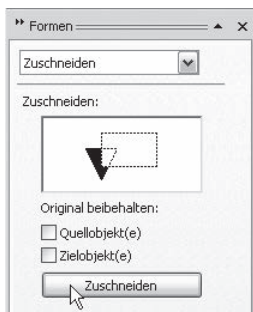
6.37 Das Ausgangsobjekt

- Als Erstes soll ein Teil des Rechtecks abgeschnitten werden. Dazu benötigen wir ein weiteres Rechteck, das ungefähr wie abgebildet aussehen könnte. Die Füllung spielt dabei zunächst keine Rolle.



6.38 Ein weiteres Rechteck

- Achten Sie darauf, dass das neue Rechteck markiert ist. Stellen Sie folgende Optionen ein und aktivieren Sie die ZUSCHNEIDEN-Schaltfläche.



6.39 Die Zuschneiden-Optionen

- Klicken Sie mit dem folgenden Mauszeigersymbol auf das Objekt, das Sie zuschneiden wollen – also das erste Rechteck.



6.40 Zuschneiden des ersten Rechtecks

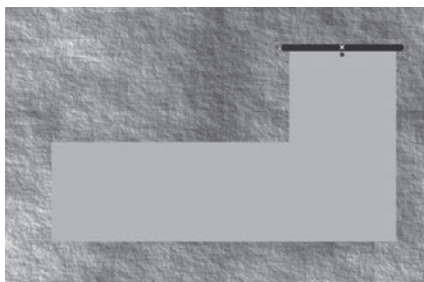
- Da die Optionen zum Beibehalten deaktiviert wurden, entsteht die abgebildete neue Situation – wo das Rechteck war, ist jetzt der Hintergrund zu sehen.



6.41 Das Rechteck ist zugeschnitten



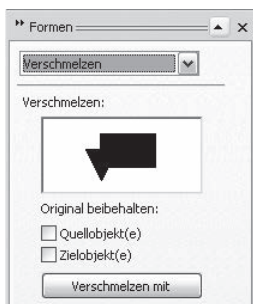
- ➔ Im nächsten Arbeitsschritt soll ein »Flachdach« hinzugefügt werden. Hier wird die gegenteilige Funktion benötigt. Es soll nichts abgeschnitten, sondern etwas hinzugefügt werden. Konstruieren Sie dazu das nachfolgend abgebildete Hilfsrechteck.



6.42 Das nächste Hilfsrechteck

Espresso-Tipp! Sie können dieses Rechteck in den Zwischenspeicher kopieren, um es bei Bedarf zum Abschneiden weiterer Teile wieder einzufügen und gegebenenfalls anzupassen.

- ➔ In diesem Fall wird die VERSCHMELZEN-Option benötigt. Klicken Sie auf das Hauptobjekt, um den Dachüberstand anzufügen.



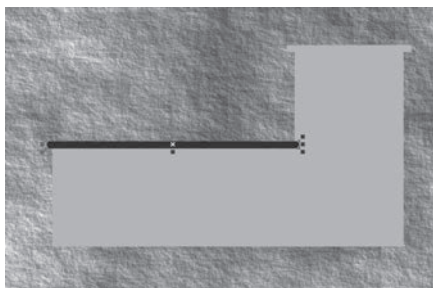
6.43 Verschmelzen von Objekten

- So ergibt sich anschließend das gezeigte Bild:



6.44 Das verschmolzene Objekt

- Sie können nun ein Duplikat des gerade verwendeten Dachüberstandrechtecks einfügen, um dies anschließend ebenfalls mit dem Hauptobjekt zu verschmelzen.

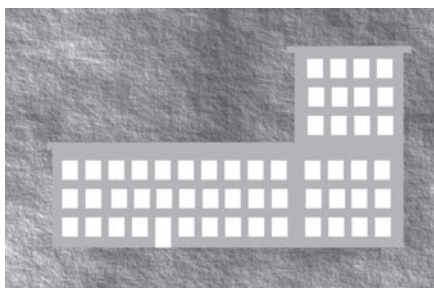


6.45 Ein weiteres Hilfsrechteck

- Sie finden im FORMEN-Andockfenster auch noch Optionen, um Schnittmengen zu bilden. Die VEREINFACHEN-Option können Sie verwenden, um Partien, die von einem anderen Objekt verdeckt werden, auszuschneiden. Für unser Beispiel benötigen wir diese Funktionen aber nicht. Mit den bekannten Hilfsmitteln können Sie nun noch Rechtecke für die Fenster und die Tür erstellen.



Zugegeben: Das Ergebnis sieht recht einfach aus – es waren aber auch nur 9 Arbeitsschritte ;-)



6.46 Das fertige Gebäude

6.5 Objekte »zerstören«

Im Normalfall sind Sie sicherlich bestrebt, wohlgeformte Objekte zu konstruieren. CorelDRAW bietet aber auch Werkzeuge an, die solche Objekte »zerstören«.

Wir halten diese Funktionen für wenig sinnvoll und nützlich, wollen sie Ihnen aber nicht vorenthalten. Vielleicht haben Sie ja einen Einsatzbereich, bei dem Sie derartige Hilfsmittel sinnvoll verwenden können. Sie finden die Optionen im Flyout-Menü Form.



6.47 Hilfsmittel im Flyout-Menü Form

- ➔ Mit dem Messer-Hilfsmittel werden Objekte zerschnitten. Das Hilfsmittel funktioniert aber nur, wenn Sie ein einzelnes Kurvenformobjekt zerschneiden wollen. Haben Sie beispielsweise einen Schatten angebracht, kann das Hilfsmittel nicht mehr eingesetzt werden.



- Wenn Sie das folgende Mauszeigersymbol sehen, können Sie mit dem Zerschneiden beginnen.



6.48 Beginn des Zerschneidens

- Sie können nach dem Anklicken einen geraden Schnitt durchführen – ziehen Sie dazu den Mauszeiger auf die Stelle, an der der Schnitt enden soll. Auch hier muss wieder das abgebildete Mauszeigersymbol zu sehen sein.

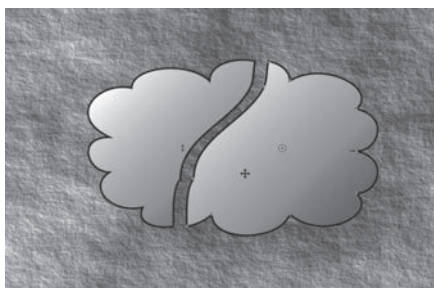
Außerdem können Sie die linke Maustaste gedrückt halten und eine freie Kurvenform zeichnen. Erreichen Sie die Endposition, wird das Objekt automatisch zerteilt. Diese Variante sehen Sie im nächsten Bild.



6.49 Zerteilen des Objekts



- Wenn Sie das Objekt verschieben, wird die Trennung noch deutlicher. Es sind jetzt zwei völlig unabhängige Objekte entstanden.

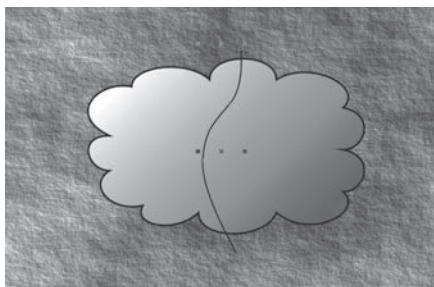


6.50 Es sind zwei getrennte Objekte entstanden

Alternatives Zerschneiden

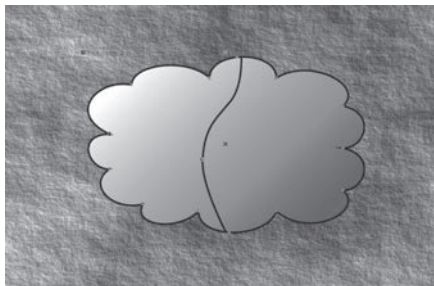
Das freie Linienzeichnen mit der Maus ist schwierig und führt zu unsauberen Ergebnissen. Deshalb wollen wir Ihnen jetzt ein anderes Verfahren zeigen, mit dem Sie einen saubereren Schnitt durchführen können, ohne das Messer zu verwenden.

- Zeichnen Sie eine Bezier-Linie in der Form des gewünschten Schnitts. Ein Muster zeigt das folgende Bild.



6.51 Eine Hilfslinie zum Zerschneiden

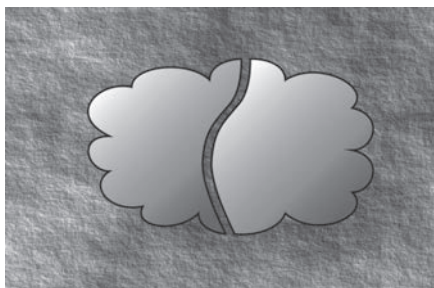
- Markieren Sie die Linie und das Objekt, das Sie zerschneiden wollen. Aktivieren Sie die Boolesche Funktion **VEREINFACHEN**. Lösen Sie dann die Hilfslinie.



6.52 Das Ergebnis der Vereinfachung

- Es handelt sich jetzt um ein Kombinationsobjekt zweier Kurvenformen. Wenn Sie die Tastenkombination **Strg + K** zum Trennen der Kombination aufrufen, haben Sie dasselbe Ergebnis wie bei einem Messerschnitt erzielt – nur mit einer weit sauberen Kurvenform.

Dies zeigt das folgende Bild. Wir haben hier zur Verdeutlichung die beiden Objekte etwas auseinander gezogen.



6.53 Ein sauber »zerschnittenes« Kurvenobjekt



Weitere Hilfsmittel

Auf ähnliche Weise wie beim Messer, können Sie auch mit den anderen Werkzeugen des Flyout-Menüs mit den Booleschen Funktionen umgehen. Der Radiergummi wird beispielsweise verwendet, um Teile von Kurvenobjekten zu entfernen. Hier müssen Sie zunächst in der Eigenschaftsleiste die Größe einstellen. Mit freiem Zeichnen werden danach die Teile des markierten Objekts entfernt.

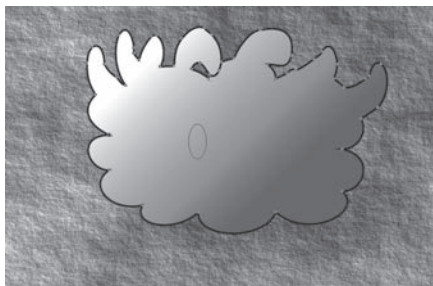
Während des Radierens ist das Ergebnis schwer vorhersehbar – es ist nämlich nur eine grobe Vorschaulinie zu sehen. Erst nach dem Loslassen der Maustaste wird die Linie geglättet. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend rechts.



6.54 Der Radiergummi im Einsatz

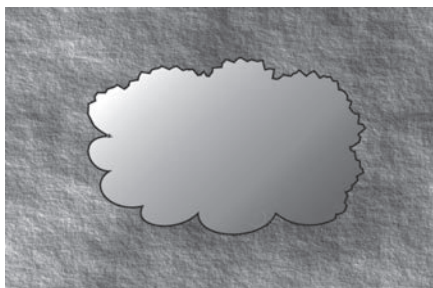
Espresso-Tipp! Das genaue Zeichnen ist mit der Maus schwierig. Da nachträglich keine Anpassungen mehr möglich sind, ist dieses Hilfsmittel wenig hilfreich. Dabei entstehen recht willkürliche Ergebnisse.

Mit dem Verwischen-Hilfsmittel kann die Kontur eines Objekts nach innen oder außen verzogen werden, je nachdem in welcher Richtung Sie den Mauszeiger verziehen. So lassen sich »Beulen« wie im nächsten Bild erstellen.



6.55 Verwischen einer Objektkontur

Das Hilfsmittel Aufräumen wird eingesetzt, wenn die glatte Kontur eines Objekts unförmig werden soll. So kann das nachfolgend gezeigte Ergebnis entstehen. Fahren Sie dabei mit dem Hilfsmittel über die Kontur. Wir haben die rechte und die obere Kante des Objekts bearbeitet.



6.56 Aufräumen der Kontur

Espresso-Tipp! Die zuletzt beschriebenen Hilfsmittel sind – ebenso wie die beiden verbleibenden Hilfsmittel Freie Umwandlung und Virtuelles Segment löschen – nicht besonders interessant, da die Auswirkungen etwas willkürlich und unpräzise sind.



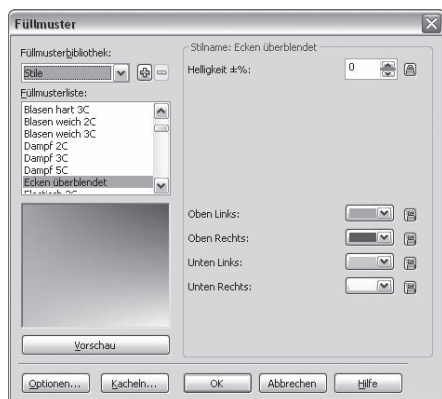
7 Objekte verwalten

Nachdem alle Objekte fertig erstellt und angepasst sind, geht es an die Ordnung im Dokument. Wo soll welches Objekt platziert werden? Ist die Ausrichtung zu anderen Objekten nötig? Wie ist die Lage im »Objektstapel«? Was ist überhaupt ein Objektstapel?

All diese und weitere Fragen wollen wir in diesem Kapitel erörtern. Sie lernen auch die Ebenen und die Ebenenverwaltung kennen. Eine gute Ordnung im Dokument ist sehr wichtig, weil Sie ansonsten den Überblick über die vielen Einzelobjekte verlieren könnten.

7.1 Den Hintergrund umgestalten

Als Erstes gestalten wir wieder den Hintergrund um. Dieses Mal haben wir uns für die folgenden Werte entschieden – das Ergebnis passt zu den später verwendeten Motiven.



7.1 Die neuen Einstellungen des Hintergrunds



Auf dem Hintergrund haben wir einige Clipart-Motive aus dem Ordner `\CLIPART\ARCHITC` platziert und mit einem Schatten versehen.



7.2 Verschiedene Clipart-Motive wurden importiert

Espresso-Tipp! Sie können die Clipart-Motive aus dem Windows-Explorer einfach in das Dokument ziehen. Sie werden dann in der Mitte des Dokuments platziert.

7.2 Die Objektreihenfolge festlegen

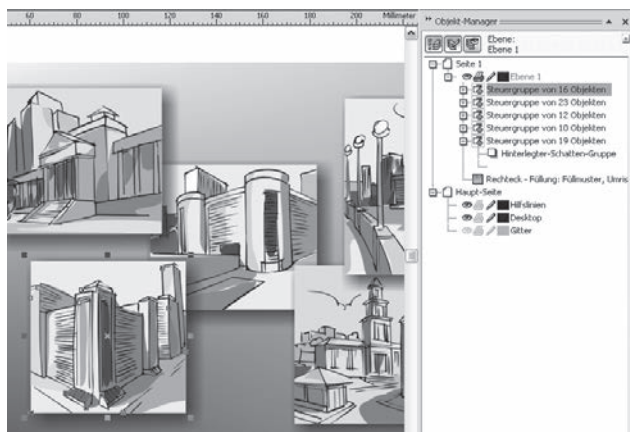
CorelDRAW stapelt einfach alle Objekte in der Reihenfolge der Konstruktion übereinander. So bildet sich ein Stapel an Objekten. Das Objekt, das am tiefsten im Objektstapel liegt, kann teilweise oder auch vollständig von anderen Objekten überdeckt werden. Das oberste Objekt im Stapel ist stets vollständig zu sehen.

So können Sie bei unserem Beispielmotiv erkennen, dass das obere rechte oder die beiden linken Objekte zuletzt erstellt wurden – die drei sind als einzige vollständig zu sehen.

Ein Blick in das Andockfenster **OBJEKT-MANAGER** zeigt dann, dass das Clipart-Motiv links unten zuletzt erstellt wurde. In diesem Andockfenster werden nämlich die Objekte so aufgelistet, wie sie im Objekt-



stapel liegen. Der zuletzt aufgeführte Eintrag zeigt das am tiefsten liegende Objekt – in unserem Beispiel den Hintergrund.



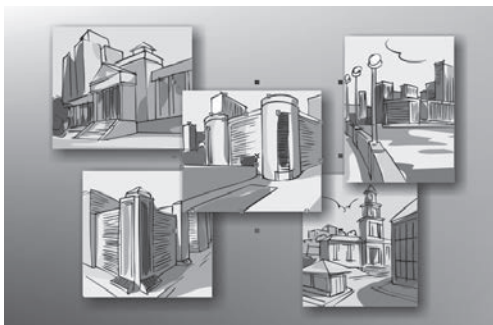
7.3 Das markierte Objekt wurde als Letztes konstruiert

Espresso-Tipp! Die Einträge im OBJEKT-MANAGER werden vollautomatisch aktualisiert. Wenn Sie ein Objekt löschen, wird auch der betreffende Eintrag gelöscht. Konstruieren Sie ein neues Objekt, wird der entsprechende Eintrag samt Miniaturbild neu eingefügt.

Objekte im Objektstapel verschieben

Die Hierarchien bestehen übrigens auch innerhalb von Gruppen. Dies ist gut erkennbar, wenn Sie im OBJEKT-MANAGER eine Gruppe öffnen. Dies erreichen Sie – wie vom Windows-Explorer gewohnt – mit einem Klick auf das Plussymbol vor dem Eintrag.

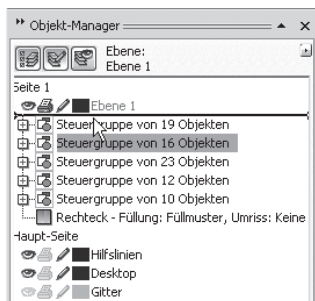
Die Hierarchie der Objekte können Sie jederzeit sehr leicht verändern. Markieren Sie zunächst das Objekt oder die Gruppe, die Sie an eine andere Position im Objektstapel verschieben wollen.



7.6 Das Objekt ist in der Hierarchie verschoben

Espresso-Tipp! Beachten Sie im Menü auch die Hinweise auf Tastenkombinationen. Es ist leichter, die Tastenkombination **Strg** + **F4** aufzurufen, als die Menüfunktion **ANORDNEN**/**ANORDNUNG**/**EINS NACH VORN** zu verwenden. Das Merken einiger Standardtastenkombinationen lohnt sich, weil damit enorm viel Arbeitszeit eingespart wird.

Wenn Sie viele »Umsortierarbeiten« zu erledigen haben, lohnt es sich vielleicht, die Anordnung im **OBJEKT-MANAGER** vorzunehmen. Klicken Sie dazu einfach den betreffenden Eintrag an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Eine Linie zeigt die neue Position an.



7.7 Verschieben im Objekt-Manager



Mehrere Objekte umschichten

Sie können natürlich auch gleich mehrere Objekte auf einmal umschichten. Markieren Sie die betreffenden Objekte – beispielsweise die beiden unteren Clipart-Motive.



7.8 Umschichten beider Objektgruppen

Mit der Tastenkombination  +  können die beiden Objektgruppen nun »in einem Rutsch« ganz nach oben im Objektstapel befördert werden.

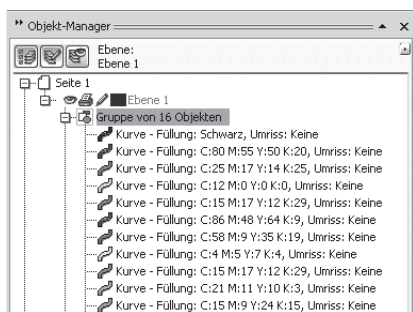


7.9 Die Objekte sind umgeschichtet



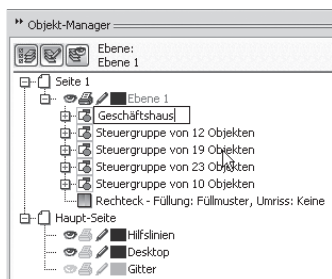
Objekte benennen

Die Arbeit im OBJEKT-MANAGER kann sehr effektiv sein. Allerdings kann das Auffinden eines Objekts schwierig werden, wenn Sie nicht auf eine gute Strukturierung achten. Klappen Sie doch beispielsweise einmal eine der Gruppen auf. Alle Objekte tragen dort die Bezeichnung »Kurve« – lediglich das Miniaturbild und die Attribute unterscheiden sich. So lassen sich die Objekte natürlich nicht voneinander unterscheiden und die Arbeit im OBJEKT-MANAGER gibt wenig Sinn.



7.10 Viele Objekte mit identischen Bezeichnungen

Die Bezeichnungen der Objekte können Sie verändern. Dazu muss der betreffende Eintrag zweimal nacheinander angeklickt werden. Aber Vorsicht: Keinen Doppelklick, da damit die Gruppe geöffnet wird. Sie sehen dann den Editiermodus, in dem Sie einen neuen Namen eintippen können. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der -Taste.



7.11 Umbenennen von Objekten



Espresso-Tipp! Bei Dokumenten mit einigen, wenigen Objekten lohnt sich der Mehraufwand nicht. Wenn Sie aber Dokumente mit einer großen Anzahl von Objekten aufbauen wollen, sollten diese von Beginn an mit aussagekräftigen Namen versehen werden. Der Aufwand lohnt sich dann in jedem Fall.

7.3 Die Struktur des Dokuments

Nicht nur die Objekte werden übereinander gestapelt, sondern auch alle weiteren Elemente. So kann ein Dokument beispielsweise mehrere Seiten besitzen.

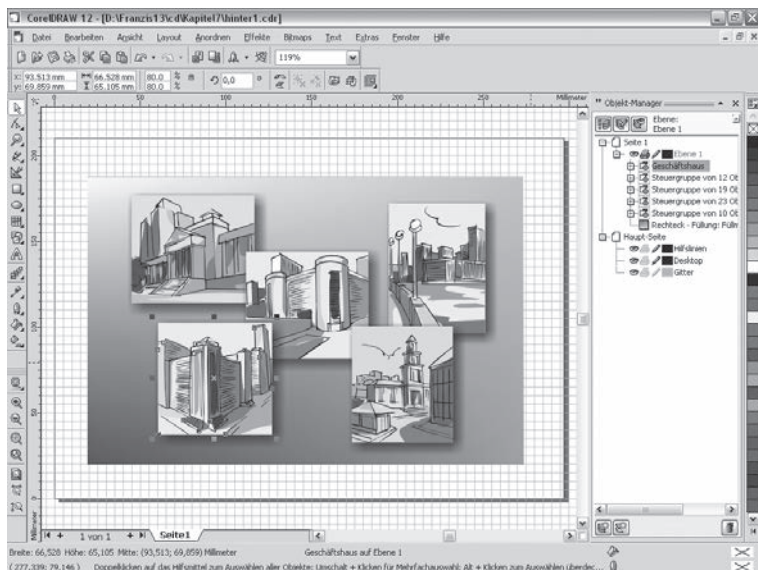
Sehen wir uns einmal der Reihe nach an, aus welchen Elementen ein Dokument im Einzelnen besteht.

Die Hauptseite des Dokuments

Im OBJEKT-MANAGER finden Sie ganz unten die so genannte Hauptseite. Ganz unten im Stapel liegt das Gitter. Sie können es mit der Funktion ANSICHT/GITTER aufrufen.

Damit das Gitternetz magnetisiert wird, muss die Funktion ANSICHT/AN GITTER AUSRICHTEN aktiviert werden. Diese Funktion erreichen Sie auch über die Tastenkombination **[Strg] + [Y]**. Dann schnappen neu konstruierte Objekte am Gitternetz an. Da sich das Gitternetz unter allen anderen Objekten befindet, ist es an den Stellen, wo sich Objekte befinden, nicht zu sehen.

Das Gitternetz kann nicht markiert werden. Dies erkennen Sie an dem abgegrauten Stift vor dem Eintrag. Außerdem wird diese Ebene nicht gedruckt. Dies ist am ebenfalls abgegrauten Druckersymbol zu sehen. Soll die Gitterebene unsichtbar sein, klicken Sie auf das Augensymbol.

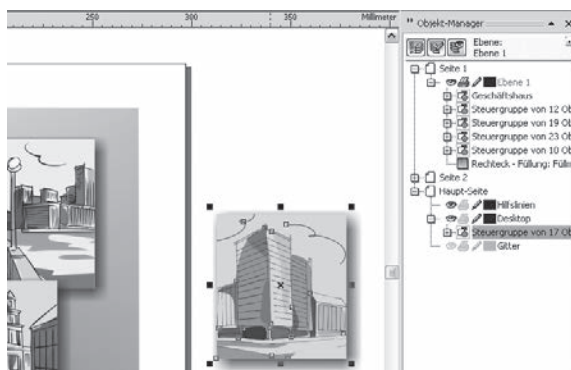


7.12 Das eingeblendete Gitternetz

Espresso-Tipp! Da diese Symbole bei allen Ebenen und Seiten verfügbar sind, können Sie einzelne Seiten oder Ebenen vorübergehend ausblenden und sie für den Druck oder die Bearbeitung sperren.

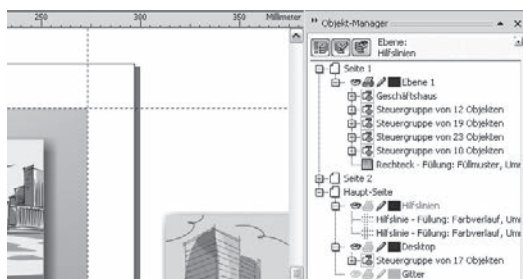
Über dem Gitter liegt der so genannte Desktop. Hier werden bei mehrseitigen Dokumenten Elemente angezeigt, die nicht im druckbaren Bereich untergebracht sind. Dies kann vorkommen, wenn Sie ein Objekt erst zu einem späteren Zeitpunkt benötigen. Sie haben sozusagen eine »Montagefläche« rund um den druckbaren Bereich.

Wird ein Objekt später in den druckbaren Bereich verschoben, wechselt auch der Eintrag aus dem Desktop-Bereich zur betreffenden Ebene oder Seite.



7.13 Ablegen von Objekten auf dem Desktop

Über dem Desktop liegen die Hilfslinien. Wenn Sie Hilfslinien positioniert haben, werden diese in der Liste wie »normale« Objekte angezeigt. Falls Sie erreichen wollen, dass die Hilfslinien nicht verschoben werden, sperren Sie einfach diese Ebene. Standardmäßig ist für diese Ebene auch die Option »Nichtdruckbar« vorgegeben.



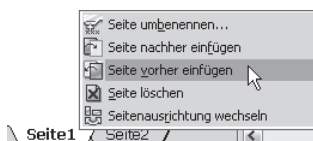
7.14 Hilfslinien im Objekt-Manager

Espresso-Tipp! Die Einstellungen für Hilfslinien werden in einem Dialogfeld vorgenommen, das Sie über die Funktion **ANSICHT/HILFSLINIEN EINRICHTEN** aufrufen. Auch zur Einrichtung des Gitters gibt es eine entsprechende Funktion im **ANSICHT**-Menü.



Die Seiten des Dokuments

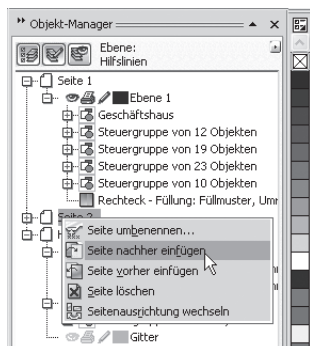
Dokumente können aus mehreren Seiten bestehen. Neue Seiten fügen Sie am leichtesten ein, indem Sie eine Seitenregisterkarte mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie verschiedene Optionen, wo die Seite eingefügt werden soll.



7.15 Optionen für die Seiten

Optionen für die Seiteneinstellungen finden Sie außerdem im LAYOUT-Menü. Hier kann beispielsweise auch der Hintergrund einer Seite angepasst werden. Der Hintergrund kann nämlich wahlweise auch mit einem Farbton versehen werden. Auch das Benutzen eines Bitmap-Bilds für den Hintergrund ist möglich. Die Einstellungen werden in einem Dialogfeld vorgenommen, das Sie mit der Funktion LAYOUT/SEITENHINTERGRUND aufrufen.

Im OBJEKT-MANAGER können Sie übrigens auch das Kontextmenü nutzen. Je nachdem, was für ein Objekt Sie anklicken, werden entsprechende Funktionen angeboten.



7.16 Das Kontextmenü im Objekt-Manager



Mit Ebenen arbeiten

Standardmäßig werden alle Objekte auf einer so genannten Ebene platziert. Damit werden Sie auch in den meisten Fällen klarkommen.

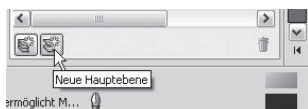
Bei umfangreichen Aufgabenstellungen kann es aber sinnvoll sein, mehrere Ebenen einzusetzen. Sie können sich die Ebenen wie übereinander liegende Folien vorstellen.

Das Praktische an den Ebenen ist, dass sie getrennt gesperrt, angezeigt oder gedruckt werden können.

So haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Objekte zwischenzeitlich auszublenden, um beispielsweise den Rest besser begutachten zu können. Auch für einen schnelleren Bildschirmaufbau lassen sich die Ebenen verwenden.

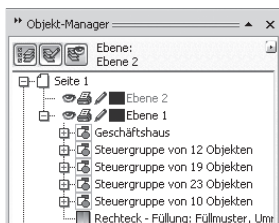
Bei Ebenen werden zwei Typen unterschieden.

- ➔ Um eine neue Ebene zu erstellen, werden die beiden Schaltflächen links unten im OBJEKT-MANAGER verwendet. Mit der zweiten Schaltfläche erstellen Sie eine so genannte Hauptebene.



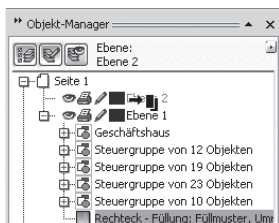
7.17 Erstellen einer Hauptebene

- ➔ Die Hauptebene wird in der Kategorie HAUPTSEITE eingefügt. Alle Elemente, die auf dieser Hauptebene positioniert werden, sind auf allen Seiten des Dokuments wiederzufinden. Dies eignet sich gut für Hintergrundobjekte.
- ➔ Mit der linken Schaltfläche erstellen Sie auf der aktuellen Seite eine neue Ebene. Sie erkennen die aktuelle Markierung an der farbigen Hervorhebung.



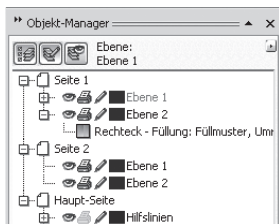
7.18 Eine neue Ebene

- ➔ Ziehen Sie das Hintergrundobjekt unseres Beispiels auf diese Ebene. Dies können Sie per Drag & Drop im OBJEKT-MANAGER erledigen. Lassen Sie die linke Maustaste los, wenn Sie das folgende Symbol sehen.



7.19 Verschieben von Elementen

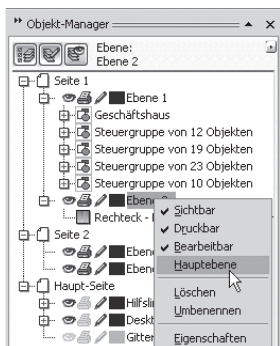
- ➔ Verschieben Sie die andere Ebene über diese Ebene, damit der Hintergrund wieder unter den Objekten angeordnet wird.



7.20 Verschieben der Ebene

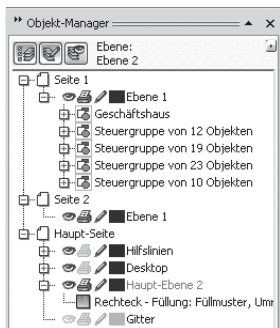


- ➔ Verwenden Sie jetzt aus dem Kontextmenü dieser Ebene die Funktion **HAUPTEBENE**, um die Ebene in eine Hauptebene umzuwandeln. Eine Rückumwandlung ist jederzeit möglich.



7.21 Umwandlung in eine Hauptebene

- ➔ Die Ebene wird anschließend auf die Hauptseite umsortiert. Wenn Sie nun zu irgendeiner anderen Seite des Dokuments wechseln, bemerken Sie, dass die neue Hauptebene überall zu sehen ist.



7.22 Die verschobene Ebene



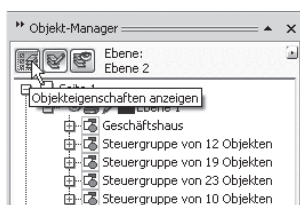
Espresso-Tipp! Der Einsatz der Hauptebenen hat mehrere Vorteile. Zum einen können Sie sicher sein, dass das Hintergrundelement auf jeder Seite auf exakt derselben Position platziert ist. Zum anderen wird dadurch die Dateigröße nicht über die Maßen erhöht. Es kann ja sein, dass Sie sehr aufwändige Hintergrundmotive verwenden, die dann die Dateigröße unnötig vergrößern, wenn sie auf jeder Seite eingesetzt werden.

- Ebenen können ebenso wie Seiten auf dieselbe Art umbenannt werden. Klicken Sie einfach zweimal nacheinander auf den betreffenden Eintrag.

Objekte im Objekt-Manager bearbeiten

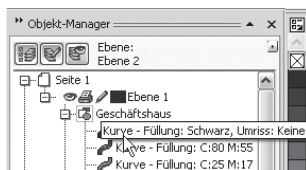
Dass der OBJEKT-MANAGER sinnvolle Funktionen enthält, haben Sie schon erfahren. Einige weitere, interessante Möglichkeiten wollen wir Ihnen jetzt noch vorstellen.

Mit der ersten Schaltfläche in der Kopfzeile legen Sie fest, ob die Objekteigenschaften mit angezeigt werden sollen. Dies ist nützlich, da Sie so den Überblick über die Umriss- und Füllungsattribute behalten.



7.23 Anzeige der Attribute

Da die Zeilen sehr lang werden können, müssen Sie gegebenenfalls die Breite des Andockfensters vorübergehend anpassen. Ist das Fenster zu klein, werden die Attribute in einem Schildchen angezeigt, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über einen Eintrag halten – unabhängig davon, ob das Objekt markiert wurde.

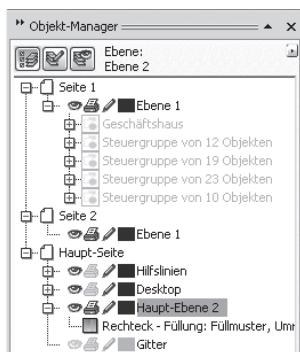


7.24 Anzeige der Attribute in einem Schild

Ebenenübergreifend arbeiten

Ist die zweite Schaltfläche aktiviert, klicken Sie einfach auf das gewünschte Objekt. Es spielt dann keine Rolle, auf welcher Ebene es sich befindet – es wird in jedem Fall markiert. Ist die Option aber deaktiviert, kann nicht ebenenübergreifend gearbeitet werden.

Dann müssen Sie zunächst eine Ebene durch Anklicken markieren. Alle anderen Ebenen werden dann Grau dargestellt. Dies symbolisiert, dass hier keine Objekte markiert werden können.

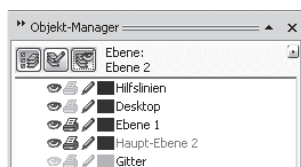


7.25 Deaktivierte Ebenen

Die letzte Schaltfläche verwenden Sie, um in die EBENEN-MANAGER-ANSICHT zu wechseln. Dann werden nur noch die Ebenen angezeigt. Ein Nutzen für diese Option ist allerdings schwer zu finden – es handelt sich eher um ein Relikt aus früheren CorelDRAW-Versionen, als

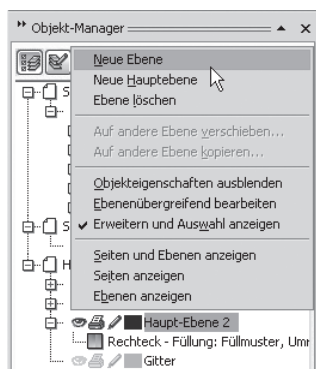


der **OBJEKT-MANAGER** noch nicht über derartig viele Funktionen verfügte, wie in der aktuellen Version.



7.26 Die Ebenen-Manager-Ansicht

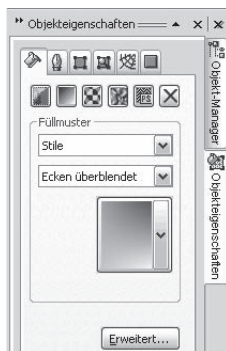
Über das Pfeilmenu oben rechts im **OBJEKT-MANAGER** können Sie zusätzlich noch festlegen, ob nur Seiten oder Ebenen beziehungsweise beides angezeigt werden soll.



7.27 Weitere Optionen

Die Optionen im Kontextmenu haben Sie ja schon kurz kennen gelernt. Sie können diese auch nutzen, um die Eigenschaften von Objekten zu verändern.

Wenn Sie die **EIGENSCHAFTEN**-Option verwenden, wird folgendes Andockfenster geöffnet. Über die verschiedenen Kategorien können Sie alle Eigenschaften des markierten Objekts verändern.

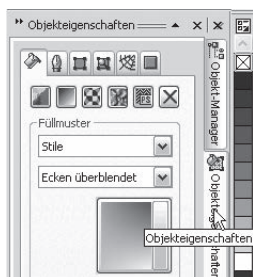


7.28 Andockfenster der
Objekteigenschaften

Andockfenster anders anordnen

Das »Hin- und Herblättern« zwischen den Andockfenstern klappt sehr schnell. Sie haben aber auch die Möglichkeit, es sich noch einfacher zu machen. Ordnen Sie die Andockfenster einfach anders an.

- ➔ Klicken Sie die Registerkarte des zu verschiebenden Andockfensters an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



7.29 Herausziehen des Andockfensters

- ➔ Das Andockfenster kann dann mit gedrückter linker Maustaste verschoben und irgendwo auf der Arbeitsfläche als frei schwebendes Fenster positioniert werden.



Das Verschieben ist durch Anklicken der Kopfzeile möglich.



7.30 Verschieben des Andockfensters

- Die Andockfenster können auch untereinander angeordnet werden. Ziehen Sie dazu das Andockfenster an der Kopfzeile zur Unterkante des OBJEKT-MANAGERS – sofern dieser noch geöffnet ist.

Sie sehen dann einen dicken Strich, der anzeigt wo das Andockfenster nach dem Loslassen der linken Maustaste eingefügt wird.



7.31 Einfügen des Andockfensters

- Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Andockfenster unterhalb des OBJEKT-MANAGERS eingefügt. Auf diese Art könnten Sie das Andockfenster übrigens auch neben dem OBJEKT-MANAGER einfügen.

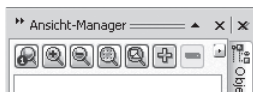


7.32 Zwei Andockfenster
untereinander

7.4 Ansichten speichern und verwalten

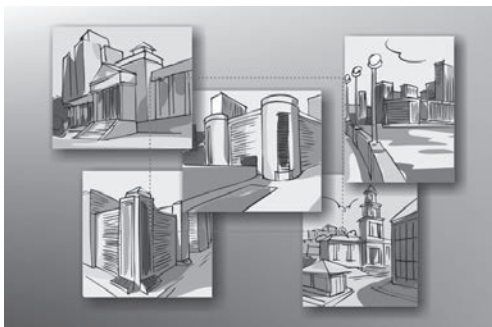
In der Praxis werden Sie vermutlich ziemlich oft in Ihrem Dokument zoomen, um Details zu begutachten oder eine Gesamtübersicht zu erhalten. Die Möglichkeiten des Zoom-Hilfsmittels haben Sie ja schon kennen gelernt. Falls Sie bestimmte Ansichten eines Dokuments öfter benötigen, können Sie diese speichern.

- ➔ Rufen Sie aus dem Menü **FENSTER/ANDOCKFENSTER** die Funktion **ANSICHT-MANAGER** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg + F2** erreichen.



7.33 Der Ansicht-Manager

- Ziehen Sie beispielsweise mit dem Zoom-Hilfsmittel den Bereich auf, den Sie größer darstellen wollen.



7.34 Festlegen des Zoom-Bereichs

- Über das Plus-Symbol im ANSICHT-MANAGER kann die aktuelle Ansicht gespeichert werden.



7.35 Speichern der Ansicht

- Der Eintrag wird in die Liste aufgenommen. Die Bezeichnung P kennzeichnet die Seite, für die diese Ansicht gilt. Danach wird der verwendete Zoom-Faktor angezeigt.



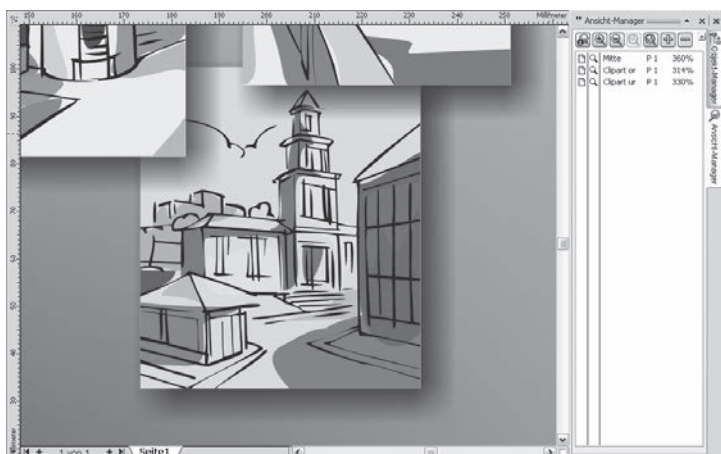
7.36 Die gespeicherte Ansicht

- Die Bezeichnung der Ansicht kann verändert werden. Klicken Sie dazu einmal auf die Bezeichnung. Ein Doppelklick ruft übrigens die Ansicht auf. Geben Sie einen aussagekräftigen Namen für die Ansicht ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.



7.37 Umbenennen der Ansicht

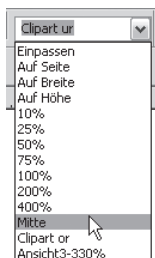
➔ Legen Sie gegebenenfalls auf dieselbe Art weitere Ansichten fest.



7.38 Weitere Ansichten wurden gespeichert

➔ Die gespeicherten Ansichten werden auch in die Liste der Vorgabewerte aufgenommen. Durch die Bezeichnungen fällt die Zuordnung leicht.

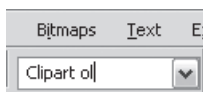
Damit ist ein schnelles »Springen« zu unterschiedlichen Dokumentansichten möglich, was die Arbeit enorm erleichtern kann.



7.39 Die gespeicherten Ansichten

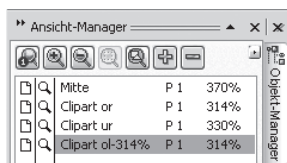
- Das Listenfeld kann übrigens auch zum Speichern von Ansichten verwendet werden. Wenn Sie dort Zahlen eintippen, wird der betreffende Zoom-Wert eingestellt.

Geben Sie allerdings Buchstaben ein, wird die aktuelle Ansicht gespeichert. Bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.



7.40 Speichern auf eine andere Art

- Ansichten, die auf diese Art gesichert werden, werden ebenfalls in den ANSICHT-MANAGER aufgenommen. Soll eine der Ansichten gelöscht werden, markieren Sie diese und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minussymbol.

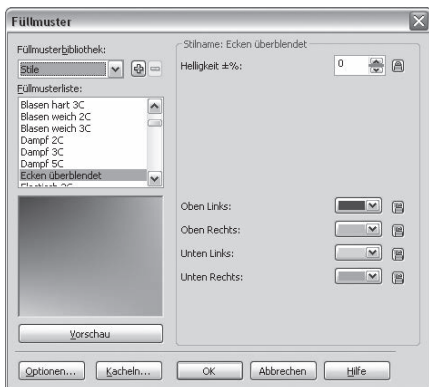


7.41 Die neu aufgenommene Ansicht



7.5 Objekte ausrichten und verteilen

Eine der wichtigsten Arbeiten nach der Konstruktion, ist das Ausrichten der Objekte zueinander. Dafür stellt CorelDRAW verschiedene Funktionen zur Verfügung. Für diese Aufgabenstellung soll als Erstes eine interessant aussehende Vorlage gestaltet werden. Dazu wird der Hintergrund zunächst mit folgenden Einstellungen versehen.



7.42 Neue Einstellungen für den Hintergrund

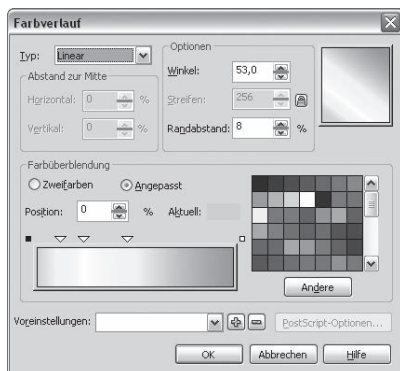


7.43 Der neue Hintergrund

Als erstes Objekt erstellen wir ein Textobjekt, bei dem wir den Schrifttyp TEAM MT einsetzen – und zwar in einer Schriftgröße von 140 Punkt.

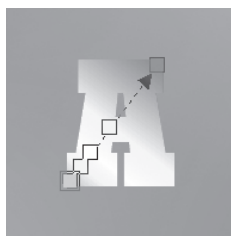


Als Verlaufs­füllung werden die nachfolgenden Einstellungen verwendet, die übrigens an die Voreinstellung ZYLINDER - GELB 02 angelehnt sind.



7.44 Die verwendeten Füllungseinstellungen

Damit ergibt sich das folgende Zwischenstadium.



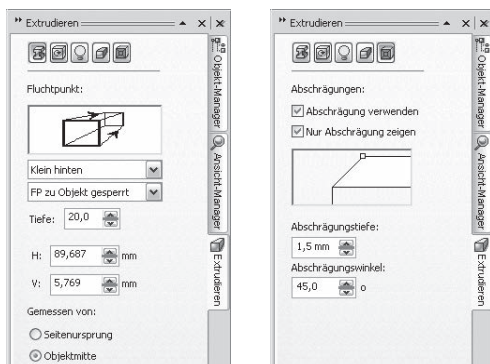
7.45 Das Ausgangsobjekt

Schicke Schriftzüge – dank Effekten

Dieser Schriftzug soll nun etwas schicker gestaltet werden. Wir wollen zwei Effekte anwenden. Damit der Schriftzug plastisch erscheint, soll eine Abschrägung eingesetzt werden. Außerdem erhält der Schriftzug einen weichen Schatten, der ihn vom Untergrund abhebt.



Folgende Einstellungen haben wir für die Extrusionsgruppe eingestellt. Rechts sehen Sie die verwendeten Einstellungen für die Abschrägung. Zur besseren Übersichtlichkeit haben wir die Andockfenster-Ansicht gewählt.



7.46 Die Einstellungen der Extrusionsgruppe

Anschließend wird der Schatteneffekt angewendet, bei dem wir die folgenden Einstellungen vorgenommen haben. Achten Sie darauf, dass das Textobjekt ausgewählt wird – nicht die Extrusionsgruppe.



7.47 Die Einstellungen des Schattens

Das Ergebnis sieht interessant aus, nicht wahr?



7.48 Die fertigen Effekte



Duplikate editieren

Erstellen Sie im nächsten Arbeitsschritt 14 Duplikate des Objekts. Dies können Sie ganz einfach per Drag & Drop erledigen.

Achten Sie darauf, dass Sie den Schatten bei der Auswahl des Objekts markieren, da ansonsten nur das Objekt ohne den Effekt kopiert wird. In der Statuszeile können Sie dann ablesen, dass drei Elemente markiert wurden.

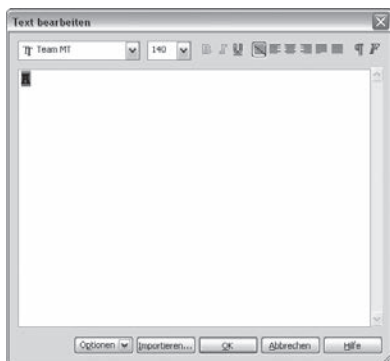
- ➔ Klicken Sie beim Verziehen des Objekts einmal mit der rechten Maustaste, damit ein Duplikat erstellt wird.

Sie erkennen diesen Modus an dem Plussymbol neben dem Mauszeiger.



7.49 Duplizieren des Objekts

- ➔ Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt bis Sie die 14 Duplikate im Dokument platziert haben. Die genaue Position ist völlig egal – das wollen wir ja später mit den Ausrichtungsfunktionen erledigen.
- ➔ Um die Duplikate zu editieren, klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel auf den Buchstaben. Das Editieren kann wegen der Effekte nicht mehr auf der Arbeitsfläche erfolgen – stattdessen wird ein Dialogfeld zur Texteingabe geöffnet.



7.50 Ein Dialogfeld zum Editieren des Textes

- ➔ Nachdem die Texte aller Duplikate geändert sind, könnten Sie auf der Arbeitsoberfläche die abgebildete Anordnung sehen. Diese Elemente sollen nun sortiert werden.



7.51 Die fertigen Objekte

Objekte einzeln und zusammen ausrichten

Es wird oft vorkommen, dass Sie zwei oder drei Objekte ausrichten wollen – zum Beispiel damit sie alle auf einer Höhe platziert sind, oder



alle Kanten linksbündig sind. Da derartige Ausrichtungen am schnellsten per Tastenkombination erledigt werden können, lohnt es sich einige der Tastenkürzel zu erlernen.

- ➔ Markieren Sie die Objekte, die Sie zueinander ausrichten wollen, nacheinander mit gedrückter -Taste. Beachten Sie dabei, welches der Objekte Sie zuletzt auswählen. Nach diesem Objekt richtet sich nämlich die Ausrichtung.



7.52 Markieren der auszurichtenden Objekte

Espresso-Tipp! Folgende Tastenkürzel sollten Sie sich merken:  für unten,  für oben,  für links und  für rechts.  zentriert horizontal und  vertikal.

- ➔ Verwenden Sie beispielsweise die -Taste, um die Objekte alle an der Unterkante bündig aufzureihen. Sie sehen im folgenden Bild, dass das »B« zuletzt markiert wurde – daher sind nun die vier anderen Objekte auf dieser Höhe angeordnet.



7.53 Die ausgerichteten Objekte

- ➔ Wenn Sie Objekte seitlich ausrichten wollen, funktioniert dies auf dieselbe Art. So markieren wir die beiden folgenden Objekte.

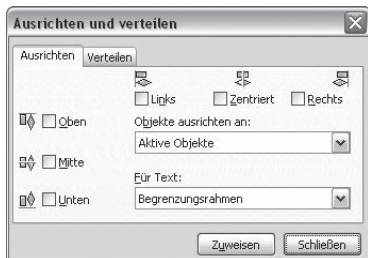


Rechts wurden die Objekte linksbündig zueinander ausgerichtet – dazu dient die -Taste.



7.54 Ausrichtung zur linken Kante

- ➔ Auf diese Art lassen sich mit wenigen Tastenkürzeln die Objekte zueinander ausrichten. Was Sie so nicht erreichen, ist das gleichzeitige Ausrichten in zwei Richtungen – dazu müssen Sie immer nacheinander arbeiten. Also erfolgt beispielsweise die Ausrichtung zunächst in der Vertikalen und dann in der Horizontalen.
- ➔ Komplexere Aufgabenstellungen lösen Sie, wenn Sie die Funktionen ANORDNEN/AUSRICHTEN und VERTEILEN/AUSRICHTEN und VERTEILEN aufrufen.



7.55 Optionen zum Ausrichten und Verteilen

- ➔ Mit geschickten Markierungen können Sie hier sehr schnell umfangreiche Ausrichtungen erledigen. Markieren Sie beispielsweise die obere Buchstabenreihe und rufen Sie das Dialogfeld auf. Stellen Sie auf der AUSRICHTEN-Registerkarte die Option OBEN ein.

Wechseln Sie dann zur VERTEILEN-Registerkarte und stellen Sie dort die Option ABSTAND ein. Damit werden die Objekte so verteilt, dass sie alle einen gleichen Abstand aufweisen. Wenn Sie die ZUWEISEN-Schaltfläche aktivieren und das Dialogfeld etwas zur Seite schieben, können Sie die Auswirkungen kontrollieren.



7.56 Kontrollieren der Einstellungen

Espresso-Tipp! Die Ausrichtungen werden mit der ZUWEISEN-Schaltfläche endgültig zugewiesen. Eine Rücknahme ist dann nur noch mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** möglich.

- ➔ Bevor Sie die zweite Reihe auf dieselbe Art sortieren, sollten Sie das linke und rechte Objekt jeweils zum darüber liegenden Objekt bündig ausrichten, sodass sich die abgebildete Anordnung ergibt.



7.57 Ausrichten der äußeren Objekte

- ➔ Anschließend kann die zweite Reihe mit denselben Ausrichtungsoptionen wie die erste Reihe ausgerichtet werden. Richten Sie abschließend auch die Objekte der letzten Reihe aus.



7.58 Die fertige Ausrichtung

Hilfsobjekte und Gruppen verwenden

Oft reichen die Objekte, die konstruiert wurden, nicht zum Ausrichten aus. Dann können Sie mit Hilfsobjekten arbeiten. Außerdem wird es häufig vorkommen, dass Sie Objekte gruppieren müssen, um korrekte Ausrichtungen zu erreichen. Dies wollen wir Ihnen nun kurz vorstellen.

- ➔ Eine Ausrichtung fehlt bei unserem Beispiel noch: Die Objekte sind zwar zueinander, aber nicht zum Hintergrund ausgerichtet. Auch die Reihen haben zueinander noch nicht denselben Abstand. Dies können Sie ohne Hilfen auch nicht erreichen. Falls Sie alle Objekte markieren und zentriert ausrichten, werden die Einzelobjekte alle zentriert.
- ➔ Ziehen Sie einen Markierungsrahmen um die Objekte der ersten Zeile und gruppieren Sie diese Auswahl mit der Tastenkombination **Strg**+**G**. Gruppieren Sie auf dieselbe Art die Objekte der zweiten und der letzten Zeile. Der vertikale Abstand kann dann wie bei Einzelobjekten angepasst werden.

Markieren Sie mit gedrückter **Umschalt**-Taste die drei Gruppen. Rufen Sie die Funktion **AUSRICHTEN UND VERTEILEN** auf. Aktivieren Sie auf der **VERTEILEN**-Registerkarte die **ABSTAND**-Option links.



7.59 Die vertikale Ausrichtung

- ➔ Markieren Sie nun alle Objekte außer dem Hintergrundobjekt. Dies erreichen Sie am leichtesten durch Aufziehen eines Markierungsrahmens. Gruppieren Sie die markierten Gruppen mit der Tastenkombination **Strg**+**G** zu einer weiteren Gruppe.



7.60 Gruppieren aller Objekte

- Markieren Sie jetzt zusätzlich das Hintergrundobjekt. Danach können Sie die **[C]**- und **[E]**-Taste zur horizontalen und vertikalen Ausrichtung verwenden. Das war es schon!



7.61 Die fertig ausgerichteten Objekte

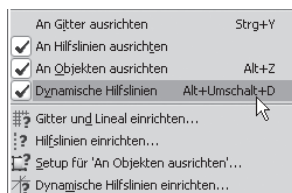
- Mit der **[P]**-Taste werden Objekte übrigens in der Seitenmitte positioniert.

7.6 Dynamische Hilfslinien verwenden

Zwei interessante Optionen zum Ausrichten von Objekten wollen wir Ihnen zum Abschluss dieses Kapitels noch vorstellen. Objekte können nämlich leicht aneinander oder an dynamischen Hilfslinien ausgerichtet werden.



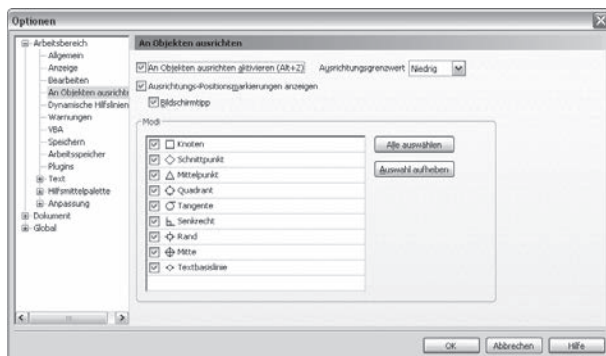
Die dynamischen Hilfslinien werden mit der Funktion ANSICHT/DYNAMISCHE HILFSLINIEN oder der Tastenkombination **Alt** + **U** + **D** aktiviert. Sollen Objekte aneinander ausgerichtet werden, aktivieren Sie die Funktion ANSICHT/AN OBJEKTEN AUSRICHTEN oder verwenden Sie die Tastenkombination **Alt** + **Z**.



7.62 Zusätzliche Ausrichtungsoptionen

Im ANSICHT-Menü finden Sie auch Funktionen zum Anpassen dieser Ausrichtungsoptionen. Mit dem Aufruf der Funktion ANSICHT/SETUP FÜR 'AN OBJEKTEN AUSRICHTEN' werden im folgenden Dialogfeld die Einstellungen vorgenommen.

Die abgebildeten Symbole werden übrigens bei der späteren Bearbeitung verwendet. Sollen auch die Bezeichnungen angezeigt werden, aktivieren Sie die Option BILDSCHIRMTIPP.



7.63 Optionen zum Ausrichten an Objekten



Wenn Sie nach dem Bestätigen der Einstellungen den Mauszeiger über ein markiertes Objekt bewegen, werden die Informationen zu den Einrastmöglichkeiten angezeigt. Wenn Sie eine solche Information sehen, können Sie klicken, um das Objekt an dieser Position zu markieren.



7.64 Ein möglicher Einrastpunkt

Verschieben Sie nun das Objekt mit gedrückter linker Maustaste. Sie sehen dann die Informationen anderer Objekte, über die Sie das Objekt verschieben. So ist es beispielsweise sehr leicht, die Mittelpunkte von Objekten präzise übereinander zu platzieren.



7.65 Präzises Positionieren

So können Sie auch leicht Kanten von Objekten aneinander anstoßen lassen. Klicken Sie dazu das zu verschiebende Objekt an, wenn die Information **RAND** erscheint.



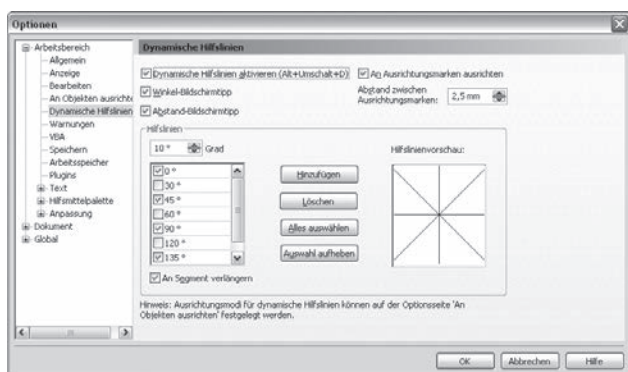
Ziehen Sie dann das Objekt an die Kante des gewünschten Objekts.



7.66 Kanten stoßen aneinander

Optionen der dynamischen Hilfslinien

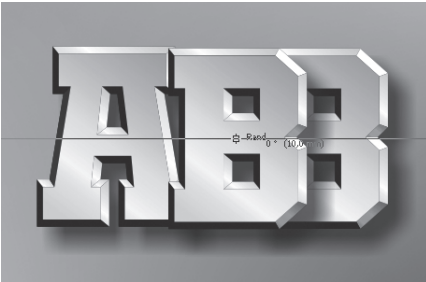
Mit der Option **ANSICHT/DYNAMISCHE HILFSLINIEN EINRICHTEN** können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, welche temporären Hilfslinien angezeigt werden sollen. Hier kann auch der Abstand von Ausrichtungsmarken verändert werden. Mithilfe der Ausrichtungsmarken ist es beispielsweise einfach, Objekte um festgelegte Werte zu verschieben.



7.67 Optionen der dynamischen Hilfslinien



Beim Verschieben wird dann der Wert angezeigt, um den das Objekt verschoben wurde. Beim Beispiel sind dies 10 Millimeter.



7.68 Anzeige der dynamischen Hilfslinie

Da auch Winkel angezeigt werden, kann die Anzeige gelegentlich etwas verwirren, wie es die nächste Abbildung belegt.



7.69 Eine etwas verwirrende Anzeige der dynamischen Hilfslinien



8 Mit Textobjekten arbeiten

In diesem Kapitel werden wir Ihnen den Objekttyp näher vorstellen, mit dem Sie aller Wahrscheinlichkeit nach, am häufigsten zu tun haben werden: das Textobjekt. Hier bietet CorelDRAW jede Menge verschiedener Optionen an, die in ihrem Umfang schon fast an die Funktionalität eines Satzprogramms heranreichen.

Wir werden Ihnen die Funktionen an einem Beispiel erläutern. Dazu erstellen wir eine Visitenkarte. Da die Konstruktion der übrigen Objektarten schon ausführlich beschrieben wurde, werden sie in diesem Kapitel nur am Rande behandelt. Auf geht's!

8.1 Etiketten erstellen

Bei Visitenkarten entsteht folgendes Problem: Sie sind sehr klein. Sie sind in der Regel um die 9 Zentimeter breit und ungefähr 5 Zentimeter hoch.

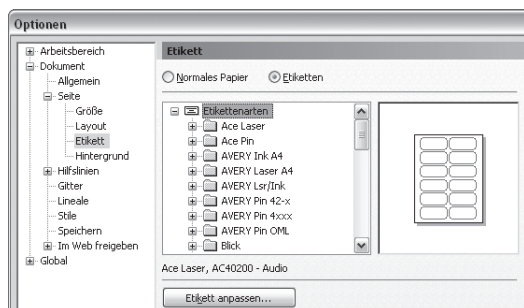
Wenn Sie mehrere Visitenkarten ausdrucken wollen – was wohl meist der Fall sein wird – müssen Sie mehrere Karten auf einem DIN-A4-Blatt unterbringen. Dies würde »manuell« eine Menge Arbeit machen. Aber keine Bange – CorelDRAW bietet hier eine spezielle Funktion an, die wir auch einsetzen wollen.

Mit der ETIKETTEN-Option gestalten Sie nämlich nur eine einzige Karte, die dann automatisch von CorelDRAW vervielfacht ausgedruckt werden kann.

Espresso-Tipp! Viele Hersteller bieten inzwischen spezielle Papiere an, bei denen das Visitenkartenmaß vorgestanzt ist und bei denen viele Karten auf einer Seite untergebracht sind. Die einzige Voraussetzung für einen präzisen Ausdruck ist dabei, dass der Ausdruck passgenau auf der DIN-A4-Seite positioniert wird.



- ➔ Die Einstellungen des Seitenmaßes erfolgen über das Dialogfeld, das Sie mit der Menüfunktion **LAYOUT/SEITE EINRICHTEN** aufrufen.
- ➔ Klappen Sie dort die Rubrik **SEITE** auf. Dort finden Sie die Kategorie **ETIKETTEN**. Aktivieren Sie das Optionsfeld **ETIKETTEN**, um folgende Ansicht zu erhalten.

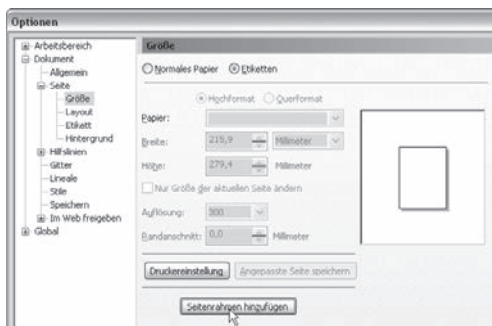


8.1 Die Etiketten-Option

- ➔ In der Liste finden Sie jede Menge verschiedener Papierhersteller. Prüfen Sie, ob Ihre Marke in der Liste auftaucht.

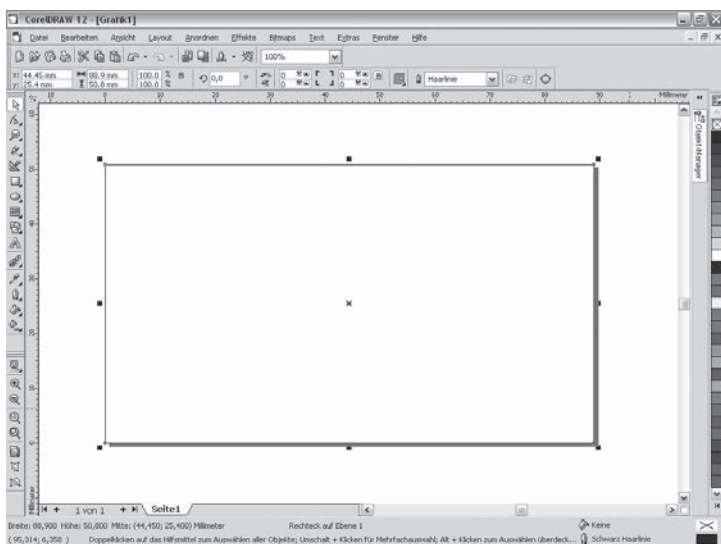
Falls nicht, können Sie im folgenden Dialogfeld, das Sie mit der Schaltfläche **ETIKETT ANPASSEN** aufrufen, eigene Einstellungen für die Abstände angeben.

Hier müssten Sie sich gegebenenfalls an die Informationen des Papierherstellers halten.



8.4 Hinzufügen eines Seitenrahmens

- ➔ Nach dem Bestätigen werden die Maße des Dokuments angepasst. Das Rechteck wird dabei automatisch markiert, sodass Sie gleich mit der Bearbeitung beginnen können.



8.5 Das neue Dokument mit dem markierten Rahmenrechteck

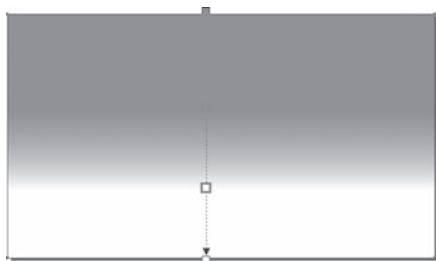


Espresso-Tipp! Das Dokumentenmaß von ca. 89 x 51 mm ist ein durchaus gängiges Maß für Visitenkarten. Es entspricht in etwa der Größe einer Scheckkarte.

8.2 Die Gestaltung der Visitenkarte

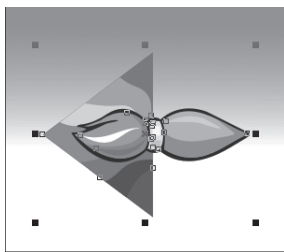
Nun geht es an die Gestaltung der Visitenkarte, die wir im »Schnell-durchgang« erledigen wollen – schließlich sind Ihnen die Arbeitsschritte ja schon bekannt. Wir wollen eine Visitenkarte für ein fiktives Designstudio gestalten.

- ➔ Dazu haben wir uns einen Verlauf als Hintergrund ausgesucht, der einen blaugrünen Farbton erhält. Um den oberen Bereich zu betonen, wurden dort zwei blaugüne Markierungen platziert. Damit sich der Verlauf nur über eine kurze Distanz erstreckt, wurde ziemlich nah ein weißer Markierungspunkt platziert.
- ➔ Das Blaugrün trägt übrigens in der Farbpalette die Bezeichnung TÜRKIS. Die Umrisslinie des Rechtecks haben wir entfernt – sie wird nicht benötigt.



8.6 Der Hintergrundverlauf

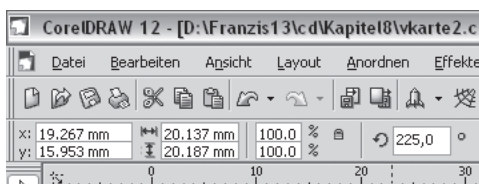
- ➔ In der linken oberen Ecke platzieren wir ein Clipart-Motiv, das Sie unter der Bezeichnung G1421955.CDR im Ordner \CLIP-ART\ARROWS finden. Positionieren Sie das Motiv erst einmal im linken unteren Bereich des Rechtecks.



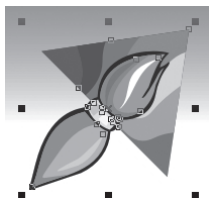
8.7 Das eingefügte Clipart-Motiv

- ➔ Drehen Sie das Clipart-Motiv. Dazu können Sie das Eingabefeld in der Eigenschaftsleiste verwenden.

Für unser Beispiel verwenden wir einen Winkel von 225° , sodass der Pfeil nach rechts oben zeigt.



8.8 Drehen des Clipart-Motivs

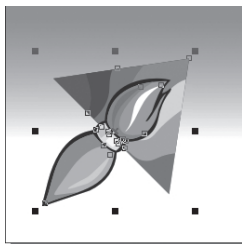


8.9 Das gedrehte Clipart-Motiv

Richten Sie das Clipart-Motiv nun bündig zum linken unteren Rand des Dokuments aus. Um das Clipart-Motiv gleichmäßig vom linken und oberen Rand des Dokuments zu entfernen, können Sie die Pfeiltasten verwenden.



Positionieren Sie das Motiv ungefähr auf der abgebildeten Stelle.



8.10 Verschieben des
Clipart-Motivs

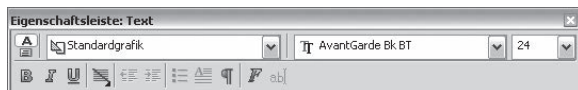
8.3 Das Text-Hilfsmittel

Mit dem Text-Hilfsmittel können Sie zwei unterschiedliche Textarten erstellen. Für Logos, Überschriften oder ähnliche Aufgabenstellungen wird der grafische Text eingesetzt. Für umfangreichere Textpassagen – etwa bei Prospekten oder Faltblättern – wird der Mengentext verwendet.

Beide Textarten werden mit demselben Hilfsmittel erstellt. Klicken Sie einmal auf die Arbeitsfläche und tippen den Text ein, wird ein grafisches Textobjekt erstellt. Ziehen Sie dagegen mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf, entsteht ein Mengentextobjekt. In dem Rahmen kann dann der Text eingetippt werden.

Die Optionen des Text-Hilfsmittels

CorelDRAW bietet sehr viele Optionen für die Textgestaltung und -formatierung an. Folgende Optionen finden Sie in der Eigenschaftsleiste:

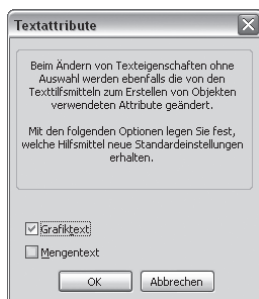


8.11 Die Optionen des Text-Hilfsmittels



Wenn Sie kein Textobjekt auf der Arbeitsfläche markiert haben und eine der Optionen in der Eigenschaftsleiste verändern, erscheint das folgende Dialogfeld.

Hier können Sie angeben, ob die Standardeinstellungen für den Grafik- oder den Mengentext verändert werden sollen.



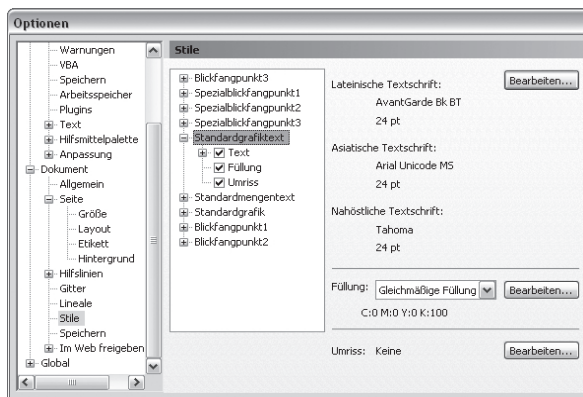
8.12 Die Standardvorgaben anpassen

Espresso-Tipp! Es ist prinzipiell egal, ob Sie zuerst die Schrifteinstellungen vornehmen und dann den Text eintippen oder umgekehrt.

Anpassen der Standardwerte

Da die standardmäßig vorgeschlagene Einstellung von Ihnen vermutlich selten verwendet werden wird, können Sie die Standardeinstellungen auch im folgenden Dialogfeld ändern.

Sie erreichen es über die Funktion EXTRAS/OPTIONEN. Wechseln Sie dort zur Rubrik DOKUMENT/STILE. Hier lassen sich sämtliche Standardoptionen anpassen – beispielsweise auch die Füllungs- und Umriseinstellungen.



8.13 Anpassen der Optionen

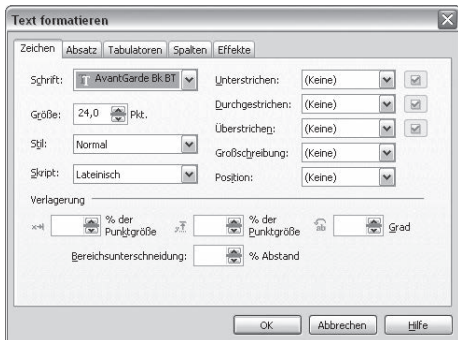
Die Standardeinstellungen des Mengentextes werden in der Rubrik STANDARDMENGETEXT angepasst, die des grafischen Textes in der Rubrik STANDARDGRAFIKTEXT.

Espresso-Tipp!

Die Voreinstellungen beziehen sich auf das aktuelle Dokument. Um die Einstellungen auch für neue Dokumente übernehmen zu können, speichern Sie das noch leere Dokument als Vorlage mit der Dateienendung *.CDT. Mit der Funktion DATEI/NEU VON VORLAGE können Sie dann neue Dokumente erstellen, die auf dieser Vorlage aufbauen.

Um die Einstellungen anzupassen, rufen Sie über die BEARBEITEN-Schaltfläche das folgende Dialogfeld auf. Auf fünf Registerkarten werden die Formatierungsoptionen angeboten.

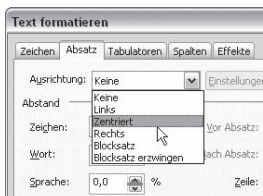
Es gibt Optionen zur Einstellung der Schrift- und Absatzattribute. Außerdem können Sie Tabulatoren und Spaltenoptionen anpassen.



8.14 Ändern der Standardeinstellungen

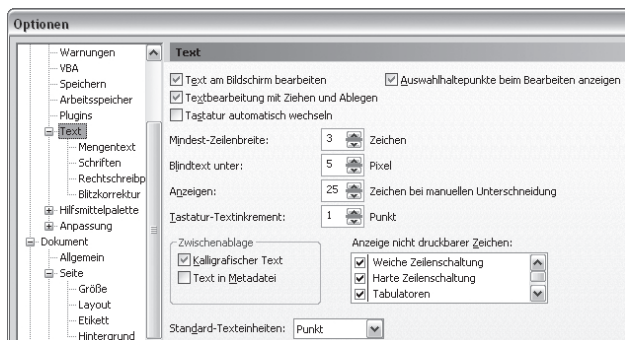
Sinnvoll ist zunächst ein Verringern der Schriftgröße, da ansonsten längere Texte schnell über den Seitenrand hinausgehen. Stellen Sie hier zum Beispiel eine Größe von 12 oder 16 Punkt ein.

Auf der ABSATZ-Registerkarte könnten Sie im AUSRICHTUNG-Listenfeld die ZENTRIERT-Option auswählen, um den Text mittig anzuordnen. Dies wirkt sich natürlich nur bei mehrzeiligen Texten aus.



8.15 Ändern der Textausrichtung

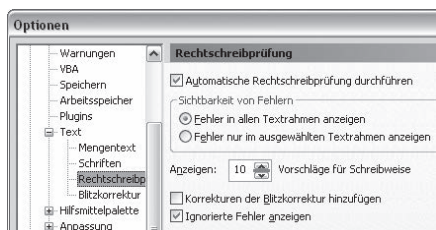
Die Einstellungen der anderen Registerkarten benötigen wir für unser Beispiel nicht. Interessant könnten aber auch noch die Grundeinstellungen in der Rubrik ARBEITSBEREICH/TEXT sein. Hier sollten Sie die Option TASTATUR AUTOMATISCH WECHSELN deaktivieren. Sonst wundern Sie sich vielleicht, warum nicht die eingetippten Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen.



8.16 Anpassen von Grundeinstellungen

Optionen für die Rechtschreibkontrolle

CorelDRAW verfügt über eine automatische Rechtschreibkontrolle. Diese aktivieren Sie in der Rubrik **TEXT/RECHTSCHREIBPRÜFUNG**.



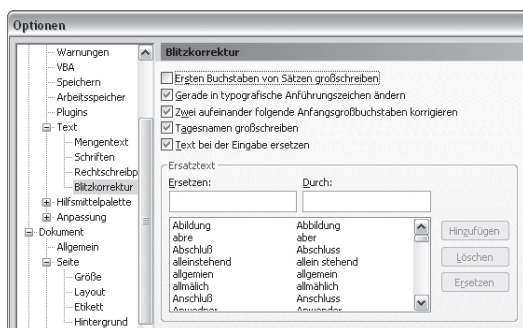
8.17 Anpassen der Rechtschreibprüfung

Espresso-Tipp! Wenn die Rechtschreibprüfung aktiviert wurde, zeigt CorelDRAW Rechtschreibfehler mit einer gewellten Linie an. Um den Fehler automatisch zu korrigieren, verwenden Sie die rechte Maustaste. In einem Menü werden Korrekturvorschläge angeboten.



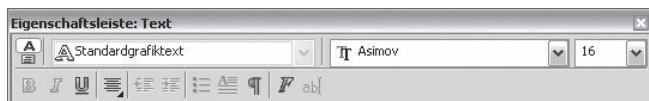
Zu beachten sind auch noch die Optionen in der Rubrik **BLITZKORREKTUR**. Hier werden einige Korrekturen eingestellt, die CorelDRAW dann automatisch bei der Texteingabe erledigt.

Wir würden Ihnen empfehlen, die folgenden Einstellungen zu verwenden. Es ist sinnvoll die erste Option zu deaktivieren, da es ansonsten vorkommen kann, dass Wörter automatisch großgeschrieben werden, bei denen dies gar nicht erwünscht ist.



8.18 Optionen zur Blitzkorrektur

Die veränderten Einstellungen werden nach dem Bestätigen in den Listenfeldern der Eigenschaftsleiste angezeigt.



8.19 Die geänderten Einstellungen

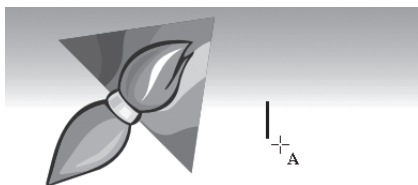
Nach dem Einstellen der Standardwerte wollen wir uns jetzt an die Arbeit machen und einige Textelemente in das Dokument einfügen.



Das erste Textobjekt wird erstellt

Wir wollen als Erstes im unteren Bereich die Anschrift unserer fiktiven Firma platzieren. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- ➔ Klicken Sie mit dem aktivierten Text-Hilfsmittel auf die Position, an der Sie den Text positionieren wollen. Die genaue Position ist erst einmal egal – wir verschieben das Textobjekt erst anschließend. Sie sehen dann einen blinkenden Eingabecursor, der die Stelle kennzeichnet, an der die Texteingabe erfolgt.



8.20 Beginn der Texteingabe

- ➔ Beginnen Sie mit der Eingabe des Textes. Nach dem Eintippen der ersten Buchstaben erscheinen die bekannten Markierungspunkte. So könnten Sie gegebenenfalls ohne den Aufruf eines anderen Hilfsmittels, das Objekt skalieren oder dehnen und dann gleich mit der Texteingabe fortfahren.



8.21 Die ersten Buchstaben sind eingegeben

- ➔ Wenn das Ende der Zeile erreicht ist, wechseln Sie mit der -Taste in die folgende Zeile. Bei Grafiktext wird kein automatischer Zeilenumbruch vorgenommen.



8.22 Das Ende der ersten Zeile

- ➔ Tippen Sie den Text für die zweite Zeile ein, in der wir die Telefon- und Faxnummer untergebracht haben.



8.23 Die zweite Zeile ist fertig gestellt

- ➔ Falls Sie sich vertippt haben oder den Text ändern wollen, können Sie sich entweder mit den Pfeiltasten im Text bewegen oder einfach mit dem Mauszeiger auf die gewünschte Stelle klicken. Die Optionen entsprechen denen, die Sie auch von Textbearbeitungsprogrammen kennen.

Sie können Text entweder durch Ziehen der Maus markieren oder Sie drücken beim Einsatz der Pfeiltasten zusätzlich die -Taste. Markierter Text wird zur Verdeutlichung grau unterlegt.



8.24 Markieren von Text



- ➔ Nachdem der auszutauschende Text markiert ist, können Sie einfach den neuen Text eintippen – der alte Text wird dabei überschrieben.



8.25 Korrigieren von Text

Espresso-Tipp! Wenn Sie ein Wort markieren wollen, können Sie einfach doppelt darauf klicken. Um den kompletten Absatz zu markieren, klicken Sie dreimal kurz nacheinander.

Das Textobjekt transformieren

Das Textobjekt hatte die zuvor eingestellten Schriftattribute erhalten. Dem Textobjekt soll nun eine andere Schrift zugewiesen werden. Wir verwenden hier die nachfolgend gezeigten Einstellungen.



8.26 Die neuen Schriftattribute

Anschließend wird das Textobjekt verschoben. Da die dynamischen Hilfslinien auch die Basislinie von Text anzeigen, kann diese leicht zur Unterkante des Clipart-Motivs ausgerichtet werden. Sie sehen diese Situation in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



8.27 Verschieben an der Basislinie

Nach dem Verschieben könnten Sie beispielsweise die abgebildete Anordnung vorfinden.



8.28 Das verschobene Textobjekt

Weitere Textobjekte erstellen

Jetzt folgen die weiteren Textobjekte. Sie könnten beim »Layouten« auch erst einmal alle Textobjekte mit derselben Formatierung erstellen, und erst im Anschluss die Texte auf die korrekte Größe bringen und die Schriftattribute zuweisen.

Erstellen Sie die beiden nachfolgend abgebildeten Textobjekte. Klicken Sie dazu einfach auf eine Position außerhalb des Objekts, um ein neues Textobjekt zu erstellen.

Sie könnten zwar den Zeilenabstand zwischen den zwei Zeilen verändern. Um bei der Gestaltung »freier« zu sein, erstellen wir aber für die beiden Zeilen jeweils ein eigenes Textobjekt.



8.29 Zwei weitere Textobjekte

Bei der Texteingabe der zweiten Zeile haben Sie vermutlich auch die automatische Rechtschreibprüfung kennen gelernt. Sie sehen zur Verdeutlichung die Wellenlinie unter dem ersten Wort. Wenn Sie unterklingelte Wörter anklicken, werden eventuell Alternativen im Kontextmenü angeboten. In unserem Beispiel gibt es aber keine alternativen Vorschläge. Das Wort ist korrekt geschrieben – es ist allerdings nicht im CorelDRAW-Wörterbuch enthalten.



8.30 Einige »Korrekturvorschläge«

Textobjekte formatieren

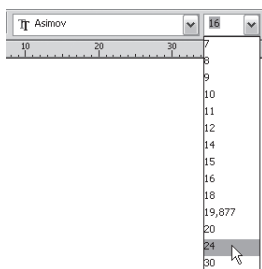
Nachdem die benötigten Textobjekte fertig gestellt sind, geht es an das Formatieren. So bezeichnet man das Einstellen der Schriftattribute. Markieren Sie die oberste Textzeile – sie soll als Erstes formatiert werden.

- ➔ Im zweiten Listefeld wird der Schrifttyp ausgesucht. Scrollen Sie in der Liste, bis Sie eine geeignete Schrift gefunden haben. Durch das Anpassen der Standardeinstellungen brauchen wir in unserem Fall den Schrifttyp nicht mehr zu verändern.



Espresso-Tipp! Falls Sie einen Schrifttyp vom Ende der Liste benötigen, brauchen Sie übrigens nicht unendlich lange zu scrollen. Tippen Sie einfach den Anfangsbuchstaben ein – dann zeigt CorelDRAW automatisch das erste Vorkommnis dieses Buchstabens an.

- ➔ In dem folgenden Listenfeld wird die Größe eingestellt. Hier finden Sie verschiedene vorgegebene Werte. Falls der gewünschte Wert nicht in der Liste auftaucht, tippen Sie den Wert einfach in das Eingabefeld ein.



8.31 Auswahl der Schriftgröße

Espresso-Tipp! Die eingetippten Einstellungen werden übrigens in die Liste aufgenommen und können so auch bei anderen Textobjekten wieder eingesetzt werden.

- ➔ Wenn es für den ausgewählten Schrifttyp auch Schriftschnitte – so nennt man die Auszeichnungen – in bold (fett) oder kursiv (schräg) gibt, sind die beiden folgenden Schaltflächen aktivierbar. Die letzte Schaltfläche dieser Gruppe bewirkt eine Unterstreichung des Textes.



8.32 Verschiedene Schriftauszeichnungen



- ➔ Mit der nächsten Schaltfläche öffnen Sie ein Menü. Hier kann die Ausrichtung des Textes verändert werden.



8.33 Ausrichtung des Textes

- ➔ Wollen Sie umfangreiche Veränderungen vornehmen, können Sie dies im folgenden Dialogfeld tun. Sie öffnen es über die vorletzte Schaltfläche der Eigenschaftsleiste. Wechseln Sie hier zur Registerkarte ABSATZ und stellen Sie den Wert 20 % im ZEICHEN-Eingabefeld ein, damit die einzelnen Buchstaben etwas weiter auseinander gerückt werden. Nach der Eingabe werden die Veränderungen gleich übernommen. So können Sie sich die Auswirkungen vor dem Bestätigen ansehen, wenn Sie das Dialogfeld etwas beiseite rücken. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, verändern Sie die Einstellung.



8.34 Auseinander rücken der Buchstaben



- ➔ Über die letzte Schaltfläche öffnen Sie ein Dialogfeld, in dem der Text eingegeben und editiert werden kann. Außerdem sind hier ebenfalls Formatierungen möglich.

Allerdings gibt es wenig sinnvolle Einsatzbereiche für diese Option, da die Texteingabe direkt auf der Arbeitsfläche leichter ist. Es handelt sich hier eher um ein Relikt vergangener CorelDRAW-Versionen.



8.35 Texteingabe in einem gesonderten Dialogfeld

Formatierungen per Drag & Drop

Auch beim Textobjekt können verschiedene Veränderungen per Drag & Drop durchgeführt werden. Farbfüllung und Umriss werden wie bei allen anderen Objekten zugewiesen, indem Sie auf die Farbe in der Farbpalette klicken.

Wird das Textobjekt mit dem Form-Hilfsmittel angeklickt, erscheinen andere Symbole als die bisher bekannten.



8.36 Das Textobjekt wurde mit dem Form-Hilfsmittel markiert

Mit dem Symbol auf der linken Seite wird der Abstand der Zeilen verändert. Das Symbol rechts benötigen Sie zum Ändern des Zeichenabstands.

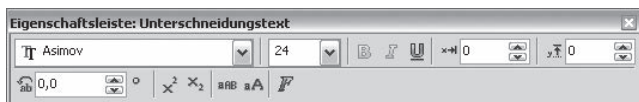
Einzelne Zeichen anpassen

Standardmäßig erhalten alle Buchstaben des Textobjekts dieselben Attribute. Das muss aber nicht so bleiben. Wurde das Textobjekt mit dem Form-Hilfsmittel angeklickt, können Sie auch einzelne Buchstaben mit anderen Attributen versehen. Sie sehen an jedem Buchstaben einen Markierungspunkt. Wenn Sie darauf klicken, wird er schwarz gefüllt.



8.37 Ein Buchstabe wurde markiert

Nach dem Markieren werden in der Eigenschaftsleiste andere Optionen angeboten.



8.38 Die Optionen für den markierten Buchstaben

Die Schaltflächen zur Schriftauszeichnung kennen Sie ja schon. Mit den Eingabefeldern, die danach folgen, kann der markierte Buchstabe horizontal oder vertikal verschoben sowie gedreht werden.

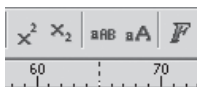


8.39 Buchstaben verschieben und drehen

Mit den folgenden Schaltflächen kann der Buchstabe hoch- oder tiefgestellt werden. Außerdem gibt es die Kapitälchen-Option, bei der alle Buchstaben als »Großbuchstaben« dargestellt werden – die Anfangs-



buchstaben sind dabei etwas größer. Die großen Buchstaben nennt man im Fachjargon übrigens Versalien. Danach folgt eine Option, bei der auch kleine Buchstaben als Versalien angezeigt werden. Die letzte Schaltfläche öffnet das bekannte Dialogfeld zum Formatieren.



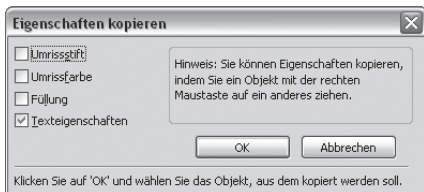
8.40 Weitere Optionen

Espresso-Tipp! Sie können auch mehrere Buchstaben auf einmal markieren. Dabei gelten dieselben Optionen wie bei der Objektauswahl: Ziehen Sie einen Rahmen auf, oder verwenden Sie die  oder die -Taste zur Auswahl.

Übertragen der Textattribute

Der zweite Schriftzug soll jetzt mit denselben Attributen versehen werden. Dies könnten Sie mit der Funktion BEARBEITEN/EIGENSCHAFTEN KOPIEREN VON erledigen.

- ➔ Markieren Sie zuerst das Objekt, dem Sie die Eigenschaften zuweisen wollen. In unserem Beispiel also die zweite Zeile.
- ➔ Stellen Sie nach dem Aufruf der Funktion im folgenden Dialogfeld die Option TEXTEIGENSCHAFTEN ein. Klicken Sie anschließend mit dem kräftigen Pfeil auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen.



8.41 Übertragen von Eigenschaften

- ➔ Alternativ dazu können Sie die Texteeigenschaften auch per Drag & Drop übertragen. Verschieben Sie das bereits formatierte Textobjekt mit der rechten Maustaste auf das zu formatierende Textobjekt. Wenn Sie das abgebildete Mauszeigersymbol sehen, können Sie die Maustaste wieder loslassen.



8.42 Verschieben mit der rechten Maustaste

- ➔ Nach dem Loslassen der rechten Maustaste wird ein Menü geöffnet, in dem Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen können. So kann zum Beispiel der Text eingefügt werden oder seine Eigenschaften übertragen werden.



8.43 Kopieren der Eigenschaften

- ➔ In unserem Beispiel wollen wir diese Möglichkeiten aber nicht nutzen, da dann nämlich die Schriftgröße auch übernommen wird. Daher weisen wir in unserem Fall die Attribute »manuell« zu. Stellen Sie eine Schriftgröße von 14 Punkt und einen Zeichenabstand von 20% ein.



8.44 Der zweite fertige Schriftzug

Die Attribute anpassen

Im folgenden Arbeitsschritt sollen die Füllungs- und Umrissattribute angepasst werden. Markieren Sie die beiden Textobjekte.

Stellen Sie im UMRISSTIFT-Dialogfeld die folgenden Optionen ein. Beachten Sie, dass die Option HINTER FÜLLUNG aktiviert wurde, damit die Buchstabendicke erhalten bleibt.



8.45 Die verwendeten Umrissattribute

Als Füllungsfarbe wird wieder das Türkis verwendet. So ergibt sich das abgebildete Zwischenstadium.



8.46 Ein Zwischenstadium

Effekte einsetzen

Die Füllungsfarbe soll nun mit einem Effekt verändert werden. Rufen Sie dazu die Funktion **EFFEKTE/ÄNDERN/INVERTIEREN** auf. Damit entsteht ein negatives Ergebnis – die Kontur ist davon ebenfalls betroffen. Sie ist nun weiß.



8.47 Das invertierte Ergebnis

Die nächsten Texte aufbereiten

Nun kommen die beiden unteren Textblöcke an die Reihe. Hier ist es einfacher, da kaum Formatierungen nötig sind.

- ➔ Zoomen Sie an das Textobjekt heran. Dazu können Sie beispielsweise einen Zoomwert von 200 % angeben.
- ➔ Für den von uns verwendeten Schrifttyp gibt es keine fette Variante. Wir wollen aber dennoch den Ortsnamen etwas kräftiger gestalten. Dazu müssen Sie sich eines Umwegs bedienen. Markieren Sie jetzt die Postleitzahl und den Ortsnamen.



ptstraße 17 12760 Beispielstadt
l. 03241/1752 Fax 03241/1754

8.48 Markieren des Ortsnamens

- Sie können eine fette Schrift simulieren, indem Sie diesen markierten Text mit einer dünnen Kontur versehen.

Stellen Sie beispielsweise eine Stärke von 0,5 P_{KT}. für die Umrisslinie ein. Falls Ihnen dies zu dick erscheint, können Sie auch eine Haarlinie verwenden.



8.49 Einstellungen für den Umriss

- Sie erkennen die Auswirkung erst, wenn das Textobjekt nicht mehr mit dem Text-Hilfsmittel markiert ist. So sehen Sie in der 100%-Darstellung das abgebildete Ergebnis.



8.50 Eine kräftigere Schrift

Espresso-Tipp! Je größer die Schrift ist, umso eher können Sie diese Option als Ersatz für den fehlenden Schriftschnitt verwenden. Bei kleinen Schriften kann das Problem auftauchen, dass selbst die dünnsten Umrisslinien zu stark wirken.

Sonderzeichen verwenden

Wir wollen jetzt noch zwischen den Einträgen der unteren Zeilen einen Punkt als »Eyecatcher« platzieren. Das sieht etwas eleganter aus. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor – am besten verwenden Sie wieder die Darstellungsgröße 200 %.

- ➔ Platzieren Sie den Editiermauszeiger zwischen Straßennamen und Postleitzahl. Fügen Sie dort zunächst zwei Leerzeichen, dann einen Punkt und dann wieder zwei Leerzeichen ein. Den Mittelpunkt erreichen Sie über die Nummerntastatur. Drücken Sie die -Taste und danach die Ziffernfolge 0149.

auptstraße 17 • 12760
Tel. 03241/1752 Fax 0

8.51 Einfügen eines Mittelpunkts



- ➔ Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt in der zweiten Zeile zwischen Telefon- und Faxnummer.

Hauptstraße 17 • 12760 Beispielstadt
Tel. 03241/1752 • Fax 03241/1754

8.52 Der zweite Punkt wird eingefügt

- ➔ Die Punkte sind zu fett. Sie sollen nun verkleinert werden. Markieren Sie den ersten Punkt und verwenden Sie hier eine Größe von 7 Punkt – diese Größe passt harmonisch zu der umgebenden Schriftgröße.

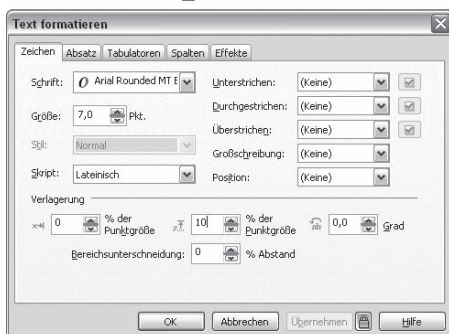
17 • 12760
1752 • Fax

8.53 Ein kleinerer Punkt

- ➔ Durch das Verkleinern des Punkts sitzt er nun zu tief. Dies können Sie korrigieren, indem Sie einen vertikalen Versatz von 10 % im Dialogfeld einstellen. Alternativ dazu können Sie den Punkt auch mit dem Form-Hilfsmittel markieren und per Drag & Drop nach oben verziehen.

straße 17 • 12760 Beis

8.54 Verschieben des Punkts



- ➔ Kopieren Sie jetzt einfach den neu gestalteten Punkt und übertragen Sie ihn in die zweite Zeile. Verschieben Sie abschließend das Textobjekt auf die nachfolgend gezeigte Position.



8.55 Ein nächstes Zwischenergebnis

8.4 Texte »verbiegen«

Bei den beiden oberen Textelementen wollen wir Ihnen jetzt eine sehr interessante Möglichkeit der Textgestaltung vorstellen. Texte können nämlich nicht nur auf einer geraden Linie verlaufen – sie lassen sich auch beliebig »verbiegen«.

- ➔ Zeichnen Sie mit dem Bezier-Hilfsmittel eine geschwungene Linie. Auf Präzision kommt es dabei nicht an – vielleicht versuchen Sie es ja einmal mit der folgenden Variante:



8.56 Eine Bezier-Linie



- ➔ Kopieren Sie die Linie in den Zwischenspeicher. Markieren Sie dann die Linie und das untere Textobjekt. Rufen Sie die Funktion TEXT/AN OBJEKT AUSRICHTEN auf. Sie erhalten dann das folgende Ergebnis.



8.57 Der Text ist an die Kurve angepasst

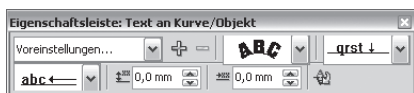
Espresso-Tipp! Bei dieser Methode können Sie übrigens ein x-beliebiges Objekt verwenden. Markieren Sie einen Kreis und ein Textobjekt vor dem Aufruf der Funktion, schmiegt sich der Text an den Kreis an.

- ➔ Fügen Sie eine Kopie der Linie aus dem Zwischenspeicher ein und verbinden Sie diese mit dem zweiten Textobjekt.



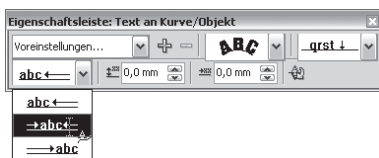
8.58 Das zweite Textobjekt ist verbunden

- ➔ Nach dem Verbinden sehen Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Optionen zum Anpassen der Kombination.



8.59 Optionen der Textkurve

- ➔ Im ersten Listenfeld nach den Voreinstellungen stellen Sie ein, welche Ausrichtung die Buchstaben beim Verformen haben sollen. Im zweiten Listenfeld legen Sie fest, wie die vertikale Positionierung zur Linie erfolgen soll. Vorschaubilder zeigen jeweils das zu erwartende Ergebnis an. Im dritten Listenfeld wird die horizontale Position angepasst. Stellen Sie hier die abgebildete Option ein, damit der Text zentriert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für beide Textobjekte.



8.60 Horizontales Zentrieren des Textes

- ➔ In den beiden folgenden Eingabefeldern wird der vertikale und horizontale Abstand zur Linie eingestellt. Die letzte Schaltfläche können Sie verwenden, um den Schriftzug unter der Linie zu platzieren – die Schrift steht dann »auf dem Kopf«.

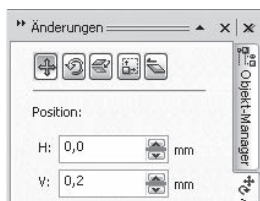
Ausrichten der Objekte

Nun müssen die Objekte noch zueinander und zur Seite ausgerichtet werden. Markieren Sie beide Textobjekte und verwenden Sie die **[C]**-Taste zur horizontalen Zentrierung. Nun soll der untere Schriftzug an den oberen Schriftzug herangeschoben werden.

- ➔ Dies könnten Sie mit den Pfeiltasten erledigen. Da dies aber bei unserem Beispiel zu »grob« ist, wollen wir Ihnen eine andere Möglichkeit zeigen, mit der Sie Objekte sehr präzise um kleine Schritte verschieben können.
- ➔ Rufen Sie die Funktion **ANORDNEN/ÄNDERUNG/POSITION** auf, die Sie alternativ auch über das Tastenkürzel **[Alt] + [F7]** erreichen. Stellen Sie einen niedrigen Wert im **V**-Eingabefeld ein – beispielsweise 0,2 mm.



Mit positiven Werten wird das Objekt nach oben geschoben und mit negativen Werten nach unten.



8.61 Vertikales Verschieben

- ➔ Wenn das untere Textobjekt markiert ist, können Sie jetzt einfach mehrfach die ZUWEISEN-Schaltfläche anklicken, bis Ihnen der Abstand zum oberen Textobjekt zusagt. Unser Ergebnis sehen Sie nachfolgend.



8.62 Die ausgerichteten Schriftzüge

Espresso-Tipp! Ist Ihnen schon der rote Markierungspunkt links im Objekt aufgefallen? Sie können ihn verwenden, um den Schriftzug auf der Linie zu verschieben. Klicken Sie ihn einfach an und ziehen Sie den Schriftzug mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Wenn Sie sich dem Rand der Linie nähern, müssen Sie aber aufpassen, weil der Schriftzug dann gestaucht wird.

- ➔ Gruppieren Sie vorübergehend die beiden Textelemente. Richten Sie die Gruppe zunächst an der Oberkante des Clipart-Motivs und anschließend mittig zum unteren Textblock aus. Danach kann die Gruppierung wieder aufgehoben werden.



- ➔ Zum Abschluss werden jetzt noch die Linien »unsichtbar« gemacht. Klicken Sie dazu auf die Linie und entfernen Sie den Umriss. So entsteht ein Objekt, das weder eine Füllung noch einen Umriss besitzt. Dennoch ist das Objekt weiterhin im Dokument enthalten und kann auch markiert werden.



8.63 Entfernen der Umrisslinie

- ➔ Damit sind die Textobjekte fertig gestellt. Zum Abschluss der Visitenkartengestaltung sollen noch Zierelemente im inneren Bereich untergebracht werden. Kopieren Sie dazu als Erstes die Textverformungslinie in den Zwischenspeicher.

Zierelemente konstruieren

Fügen Sie die kopierte Linie wieder in das Dokument ein und verschieben Sie diese unter die beiden Hauptschriftzüge.

- ➔ Rufen Sie die Funktion **EFFEKTE/KÜNSTLERISCHE MEDIEN** auf. Ziehen Sie die abgebildete Option aus dem Andockfenster per Drag & Drop auf die geschwungene Linie.



8.64 Anwenden eines Pinselstrichs



- Der Pinselstrich soll weiß eingefärbt werden. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste das weiße Farbfeld in der Farbpalette an. Der Pinselstrich sieht anschließend folgendermaßen aus.



8.65 Übernehmen einer Füllung

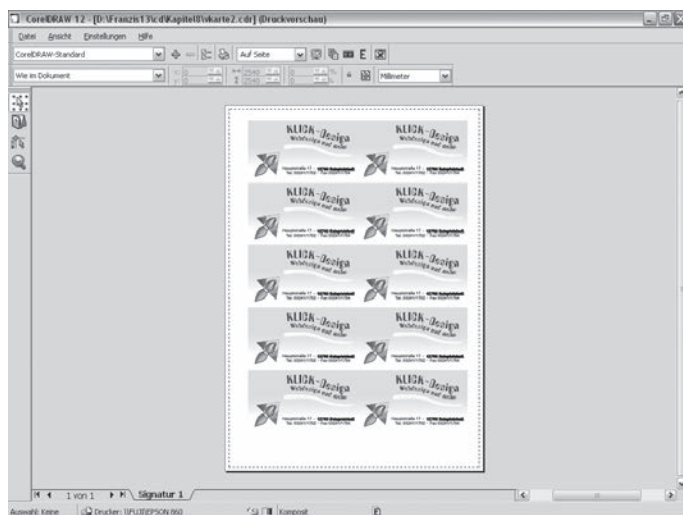
- Abschließend sollen die beiden oberen Textelemente und der Pinselstrich noch verschoben werden. Dies können Sie mit den Pfeiltasten erledigen. Da die beiden Textobjekte gemeinsam verschoben werden sollen, bietet es sich an, sie vorher mit der Tastenkombination **Strg** + **G** zu gruppieren. Sie könnten nach dem Verschieben das folgende Ergebnis erhalten.



8.66 Die fertige Visitenkarte



- Wenn Sie die Funktion DATEI/DRUCKVORSCHAU aufrufen, sehen Sie, dass CorelDRAW automatisch ausreichend viele Duplikate einsetzt, damit die Etikettenseite gefüllt ist.

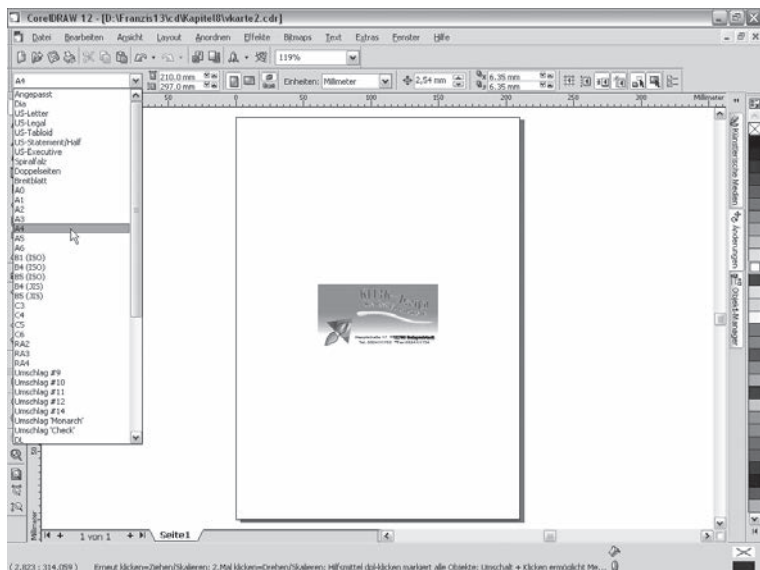


8.67 Die Etiketten in der Druckvorschau

8.5 Einen Briefbogen gestalten

Ist erst einmal der erste Teil der Geschäftsausstattung fertig, können Sie schnell Abwandlungen erstellen, um beispielsweise Briefbogen, Faxvordrucke, Rechnungen oder Ähnliches zu erhalten.

Dies wollen wir jetzt an einem Beispiel demonstrieren und die Visitenkarte in einen Briefbogen umarbeiten. Stellen Sie dazu zuerst die Seitengröße neu ein. Achten Sie darauf, dass kein Objekt markiert ist und verwenden Sie die A4-Option aus dem ersten Listefeld der Eigenschaftsleiste.



8.68 Umstellen der Seitengröße

Sie haben es bemerkt: jetzt ist alles sehr klein. CorelDRAW hat die Ansichtsgröße automatisch so eingestellt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist. Da das DIN-A4-Blatt wesentlich größer ist als die Visitenkarte, ist diese jetzt nur noch sehr klein. Vergrößern Sie daher die Ansichtsgröße, um die einzelnen Elemente der Visitenkarte zu erkennen. Die Objekte sind übrigens automatisch in der Mitte der Seite positioniert.

Die Objekte anpassen

Im ersten Schritt sollen erst einmal alle Objekte gemeinsam um denselben Skalierungsfaktor vergrößert werden. Dies erledigen Sie am besten mit den Eingabefeldern in der Eigenschaftsleiste.

➔ Gruppieren Sie alle Objekte. Dies erreichen Sie am schnellsten mit den Tastenkombinationen **Strg** + **A** und **Strg** + **G**.

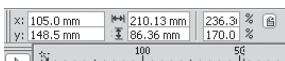


- ➔ Achten Sie darauf, dass das Schloss-Symbol neben den Skalierungseingabefeldern verriegelt ist, damit die Proportionen der Objekte erhalten bleiben. Stellen Sie dann einen Skalierungswert von 170 % ein.



8.69 Skalieren aller Objekte unter Beibehaltung der Proportionen

- ➔ Nach dem Skalieren kann die Gruppe wieder aufgehoben werden. Markieren Sie das Hintergrundrechteck und dehnen Sie es auf eine Breite von 210 Millimetern. Auch dies können Sie am besten über die Eigenschaftsleiste erledigen. Achten Sie darauf, dass in diesem Fall zuerst die Verriegelung aufgehoben wird, da ja die Proportion verändert werden soll.



8.70 Skalieren des Hintergrundrechtecks

- ➔ Da die Transformationen um den Mittelpunkt herum ausgeführt werden, brauchen Sie das Rechteck nicht zu verschieben. Da die Gesamtgruppe in der Mitte platziert wurde, ist das Objekt bereits an der richtigen horizontalen Position.

Anschließend wird das Rechteck mit der Funktion ANORDNEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN/AUSRICHTEN UND VERTEILEN oben zum Seitenrand ausgerichtet. Beachten Sie, dass dazu die SEITENRAND-Option im Listenfeld OBJEKTE AUSRICHTEN AN eingestellt ist.

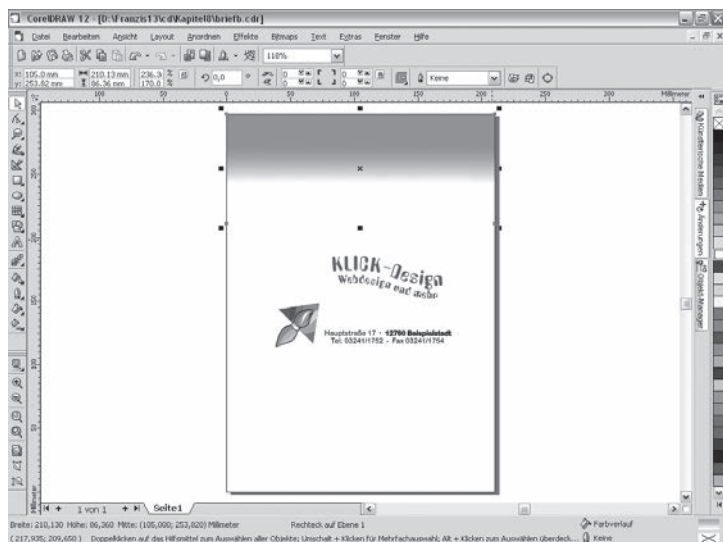
- ➔ Rufen Sie dann das FARBVERLAUF-Dialogfeld auf. Verschieben Sie die beiden mittleren Markierungspunkte um 10 % nach links.

Espresso-Tipp!

In diesem Fall ist das Hilfsmittel Interaktive Füllung nicht verwendbar, da hier kein numerisch präzises Verschieben möglich ist. Da das Verhältnis aber beibehalten werden soll, ist die Eingabe des Prozentwerts im FARBVERLAUF-Dialogfeld nötig.



So ergibt sich die folgende neue Ausgangssituation.

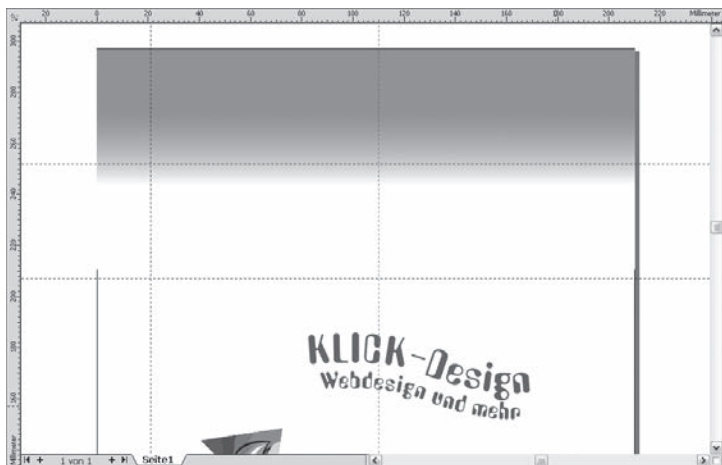


8.71 Die neue Ausgangssituation

Hilfslinien einrichten

Wir benötigen jetzt einige Hilfslinien für die Gestaltung des Adressfelds. Das Adressfeld soll so angelegt werden, dass Fensterbriefumschläge verwendet werden können und die Anschrift dort korrekt zu lesen ist. Die Ecken des Feldes sollen dann durch kleine Kreise gekennzeichnet werden – das sieht elegant aus.

- ➔ Rufen Sie die Funktion **ANSICHT/HILFSLINIEN EINRICHTEN** auf. Wechseln Sie dann in die Rubrik **HILFSLINIEN/VERTIKAL**. Erstellen Sie dort jeweils eine Hilfslinie bei 21 und 110 Millimetern.
- ➔ Wechseln Sie in die Rubrik **HILFSLINIEN/HORIZONTAL** und fügen Sie dort zwei Hilfslinien an den Positionen 207 und 252 Millimeter ein. So erhalten Sie die folgende Anordnung.



8.72 Die fertig eingerichteten Hilfslinien

- ➔ Erstellen Sie nun einen Kreis. Wir haben dafür eine Größe von nur 1,5 MM verwendet. Da dies sehr klein ist, ist es auch hier zu empfehlen, die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste zu verwenden.
- ➔ Erstellen Sie drei Duplikate dieses Kreises. Die Kreise erhalten keine Umrisslinie. Als Füllung kommt bei zwei Kreisen das bereits verwendete Türkis zum Einsatz. Die anderen beiden Kreise werden weiß.

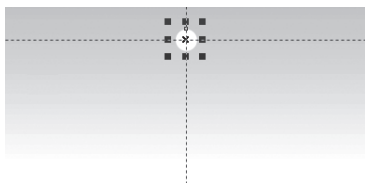


8.73 Die fertig eingerichteten Hilfslinien



Kleine Objekte an Hilfslinien positionieren

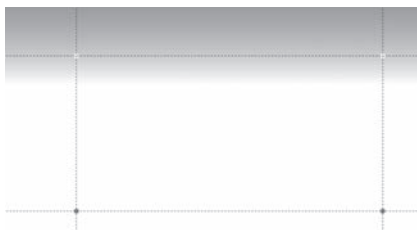
Bei normaler Darstellungsgröße bekommen Sie Schwierigkeiten bei der genauen Positionierung der sehr kleinen Kreise. Daher sollten Sie sehr nah an die Kreise heranzoomen. Probieren Sie doch beispielsweise einmal einen Wert von 2.000 %. In dieser Ansichtsgröße kann präzise positioniert werden. Falls die Hilfslinien nicht magnetisch wirken, haben Sie vermutlich die Option **ANSICHT/AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** noch nicht aktiviert. Da der Kreis an der Stelle magnetisch wirkt, an der Sie ihn anklicken, markieren Sie ihn am Kreuz in der Mitte. Ziehen Sie dann den Kreis mit gedrückter linker Maustaste auf den Schnittpunkt der beiden Hilfslinien.



8.74 Verschieben des Kreises

Espresso-Tipp! Falls Sie Probleme beim Markieren der Kreise haben, sperren Sie doch einfach das Hintergrundrechteck. Dann können Sie auch wieder gut einen Markierungsrahmen aufziehen.

Die beiden weißen Kreise sollen oben und die türkisen Kreise unten platziert werden – dies sehen Sie in der Abbildung.



8.75 Die fertig positionierten Punkte

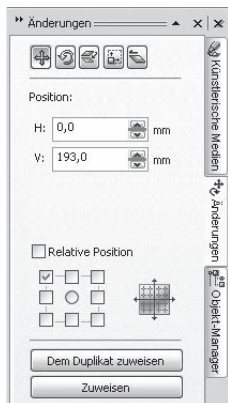


Falzmarken anbringen

Als Nächstes sollen zwei Falzmarken angebracht werden. Sie erleichtern das richtige Falten des Briefbogens. Sie sollten diese dünnen geraden Linien ungefähr 7 bis 8 Millimeter lang zeichnen, damit sie auch dann ausgedruckt werden, wenn beispielsweise Ihr Laserdrucker nicht die gesamte Seite bedrucken kann.

Positionieren Sie die Linien bei 148,5 und 193 Millimetern. Die erste Linie hilft beim Falten auf DIN A5, die zweite beim Dritteln des Briefbogens. Weisen Sie den schwarzen Linien eine Stärke von 0,5 Punkt zu.

Für eine leichte und genaue Positionierung können Sie das Andockfenster POSITION verwenden. Deaktivieren Sie dabei die Option RELATIVE POSITION und markieren Sie einen Punkt in der Matrix, der an der linken Kante liegt. So erfolgt die Messung von der linken Seite aus.



8.76 Positionieren einer Linie

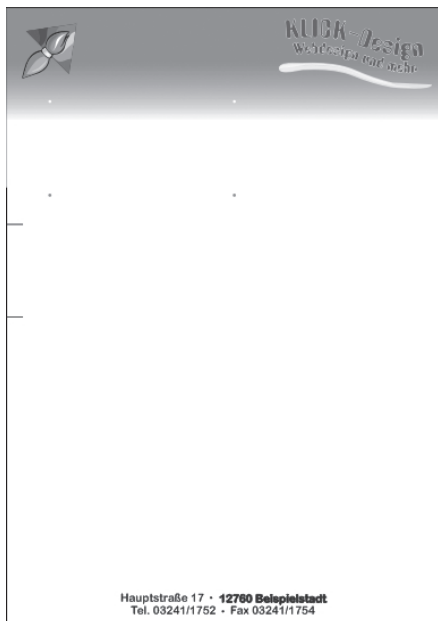
Das zweite Objekt können Sie dann einfach mit der Schaltfläche DEM DUPLIKAT ZUWEISEN erstellen.



Espresso-Tipp! Das Versetzen des Bezugspunkts ist immer dann wichtig, wenn ein Objekt an ein anderes anstoßen soll. In diesem Fall ist es der Rand des Dokuments. Diese Option wird gelegentlich nicht beachtet. Stattdessen versuchen unerfahrene Anwender manchmal mit weit aufwändigeren Verfahren, die genaue Positionierung zu erreichen.

Positionierung der Objekte

Jetzt wollen wir ein paar Arbeitsschritte überspringen, weil Sie diese schon zur Genüge kennen. Um zum folgenden Zwischenstand zu gelangen haben wir das Clipart-Motiv links oben und den Text rechts oben platziert. Den Text und das Logo haben wir auf 85 % verkleinert. Den Adresstext – dem wir uns gleich noch widmen werden – haben wir im unteren Bereich untergebracht.



8.77 Die fertige Ausrichtung der Objekte



Nun kommt noch der Adresstext an die Reihe. Dieser Block wird üblicherweise am Fuß des Dokuments untergebracht und enthält neben der Anschrift in der zweiten Zeile auch noch die Bankverbindung. So könnte das Ergebnis etwa wie folgt aussehen:

■ Hauptstraße 17 ■ 12760 Beispielstadt ■ Tel. ■ 03241/1752 ■ Fax 03241/1754 ■
■ Hessenbank, BLZ 249 500 81 ■ Konto 1776 ■

8.78 Die fertige Fußzeile

Fertigen Sie von dem Textobjekt eine Kopie an und platzieren Sie diese im Adressfeld. Es ist üblich, dass im Adressfeld der Absender zu lesen ist – das erspart dann auch die Beschriftung des Fensterbriefumschlags.

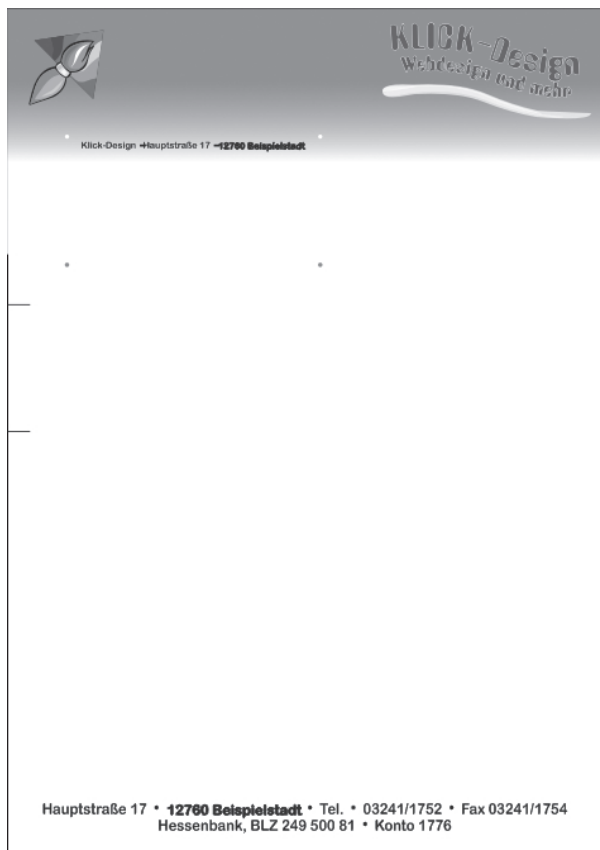
Ändern Sie den Text entsprechend ab und verwenden Sie eine Schriftgröße von 9 Punkt – das reicht völlig aus. Beim Punkt zwischen den Blöcken wurde 6 Punkt als Größe eingestellt.

Außerdem reicht hier zu jeder Seite ein Leerzeichen aus. Zur mittigen Ausrichtung zwischen den Punkten müssen Sie die beiden oberen Punkte vorübergehend gruppieren, um sie zur zentrierten Ausrichtung verwenden zu können.



8.79 Die fertige Adresszeile

So könnten Sie folgendes Endergebnis erhalten:



8.80 Der fertige Briefbogen

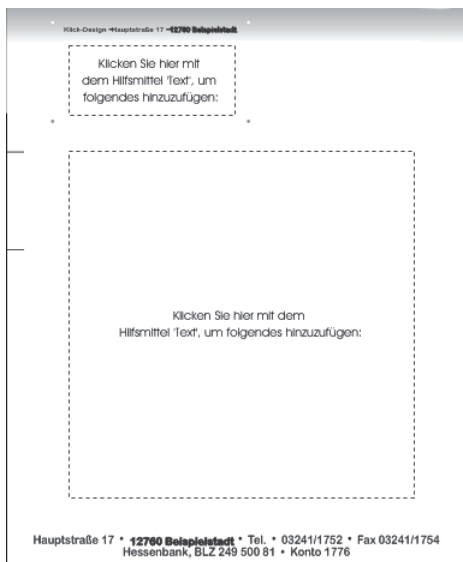
Mengentextrahmen verwenden

Üblicherweise ist der Ablauf wie folgt: Sie gestalten wie gezeigt den Briefbogen, drucken ihn in gewünschter Anzahl auf Ihrem Tintenstrahldrucker aus oder bringen ihn zu einer Druckerei.



Der Brieftext wird dann in einem Textbearbeitungsprogramm geschrieben, wobei vorher eine Anpassung der Positionen des Adressfelds erfolgt. Wenn Sie aber auch den Brieftext in CorelDRAW schreiben wollen, platzieren Sie einfach zwei Mengentextrahmen. Einen für das Adressfeld und einen für den Brieftext.

- Ziehen Sie mit dem Text-Hilfsmittel einen Rahmen auf. Klicken Sie dazu auf die Stelle, wo der Rahmen beginnen soll und ziehen Sie die Größe mit gedrückter linker Maustaste auf.
- Markieren Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel das Mengentextobjekt, und stellen Sie auf die bekannte Art und Weise die gewünschten Schriftattribute ein.
- Klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel in den Markierungsrahmen und geben Sie den Text ein.



8.81 Platzieren von zwei Mengentextrahmen



9 Bitmap-Effekte verwenden

Im abschließenden Kapitel wollen wir Ihnen Funktionen vorstellen, die eigentlich gar nicht in CorelDRAW hineingehören. Für Bildbearbeitungsaufgaben gibt es im Corel-Paket nämlich ein eigenständiges Programm: Corel PHOTO-PAINT.

Damit können Sie gescannte Bilder oder Digitalkamerafotos bearbeiten und optimieren. Oder Sie versehen sie mit Bildeffekten. So können Sie ruck, zuck aus einem Foto ein »Gemälde« machen. Dafür werden viele Funktionen angeboten.

Im Laufe der Versionen wurden in CorelDRAW immer mehr derartige Funktionen angeboten. Importierte Fotos können daher direkt in CorelDRAW verfremdet und bearbeitet werden. Sie brauchen Corel PHOTO-PAINT dazu nicht extra zu starten.

Außerdem lernen Sie in diesem Kapitel noch einen interessanten Effekt kennen: die so genannten PowerClips.

9.1 Fotos importieren

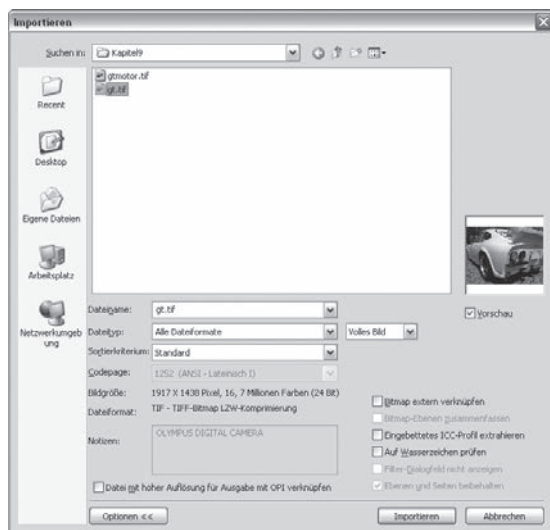
Fotos können in CorelDRAW importiert und bearbeitet werden. Vielleicht benötigen Sie ja beispielsweise ein Foto für die Gestaltung eines Prospektes.

- ➔ Erstellen Sie mit der Tastenkombination **Strg+N** ein neues leeres Dokument. Stellen Sie das DIN-A4-Format ein und aktivieren Sie das Querformat.
- ➔ Rufen Sie entweder die Menüfunktion **DATEI/IMPORTIEREN** auf oder verwenden Sie die abgebildete Schaltfläche in der Standard-Symbolleiste.



9.1 Importieren von Dateien

- ➔ Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Wählen Sie die gewünschte Datei aus. CorelDRAW unterstützt beim Import alle gängigen Dateiformate für Vektorgrafiken und Pixelbilder. Wenn Sie die Option **VORSCHAU** aktivieren, wird ein Miniaturbild der markierten Datei angezeigt.



9.2 Miniaturbilder zeigen den Inhalt der Datei

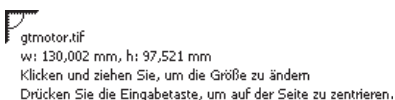
- ➔ Durch Drücken der **↑**- oder der **Strg**-Taste bei der Dateiauswahl können Sie auch mehrere Dateien auf einmal importieren. Im DATEINAME-Feld werden die ausgewählten Dateien aufgelistet.



Dateiname: "gtmotor.tif" "gt.tif" ▼

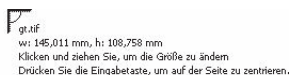
9.3 Auswahl mehrerer Dateien

- ➔ Nach dem Bestätigen wird das folgende Mauszeigersymbol angezeigt. Mit einem Klick wird die linke obere Ecke des Fotos unter dem Mauszeiger positioniert.



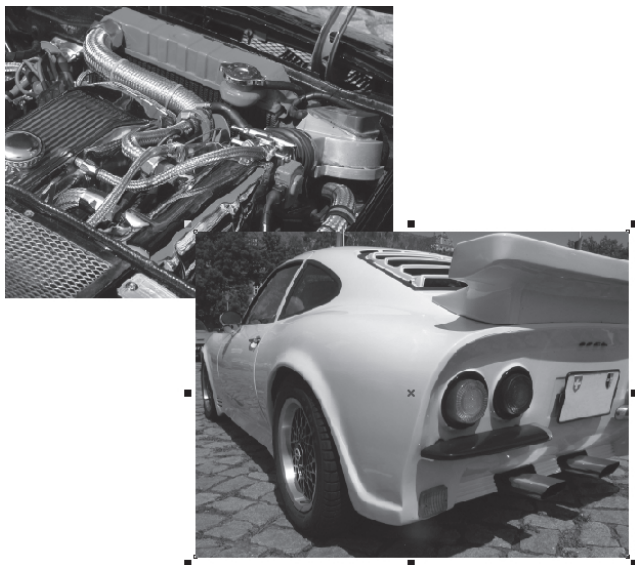
9.4 Die Position des Bilds festlegen

- ➔ Da mehrere Fotos markiert wurden, erscheint nach dem Platzieren ein weiterer Mauszeiger zum Platzieren des zweiten Bilds. Der Mauszeiger zeigt auch die Bezeichnung des importierten Bilds und Informationen über die Bildmaße.



9.5 Das erste Foto ist importiert

- ➔ Die Position der importierten Fotos spielt erst einmal keine Rolle. Folgende Fotos haben wir für die Bearbeitung ausgesucht:



9.6 Diese Fotos sollen bearbeitet werden

9.2 Die verschiedenen Effekt-Kategorien

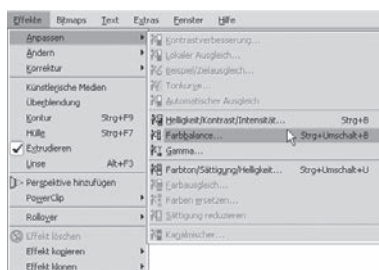
Für unseren nächsten Workshop benötigen wir noch ein Textobjekt. Wir haben dabei den Schrifttyp BN MACHINE verwendet. Das Textobjekt wurde erheblich verändert: die Zeichenabstände wurden leicht erhöht und das Gesamtobjekt wurde gedehnt. So ergab sich das folgende Ergebnis.



9.7 Ein Textobjekt



Die Bitmap-Funktionen sind in verschiedenen Menüs untergebracht. Es ist interessant, dass einige Funktionen sogar auf Vektorobjekte angewendet werden können. Markieren Sie das Textobjekt und öffnen Sie das Menü **EFFEKTE/ANPASSEN**. Sie sehen dann, dass verschiedene der Funktionen verfügbar sind – die meisten sind deaktiviert, da sie nur bei Pixelbildern eingesetzt werden können.



9.8 Einige Bitmap-Effekte können auch für Objekte verwendet werden

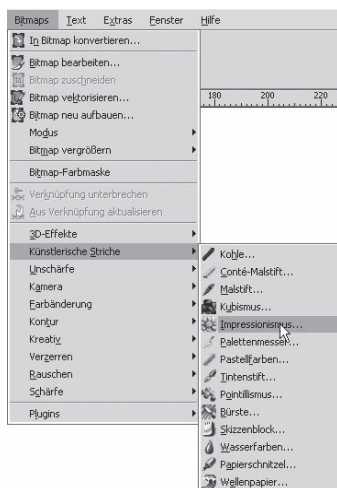
Rufen Sie die Funktion **FARBbalance** auf. Mit dieser Funktion kann die Farbe des markierten Objekts verändert werden, ohne dass Sie neue Farben aus der Farbpalette zuweisen müssen. Die Einstellungen erfolgen in einem gesonderten Dialogfeld, wahlweise über die Schieberegler oder die Eingabefelder rechts daneben.



9.9 Umfärben von Vektorobjekten



Weitere Funktionen finden Sie im Menü **EFFEKTE/ÄNDERN**. Hier finden Sie beispielsweise eine Funktion, um Objekte oder Fotos negativ darzustellen (zu invertieren). Wenn Sie ein Foto markiert haben, werden die verschiedensten Funktionen im **BITMAPS**-Menü verfügbar. In mehreren Untermenüs werden zahlreiche Funktionen angeboten.



9.10 Viele Bitmap-Funktionen

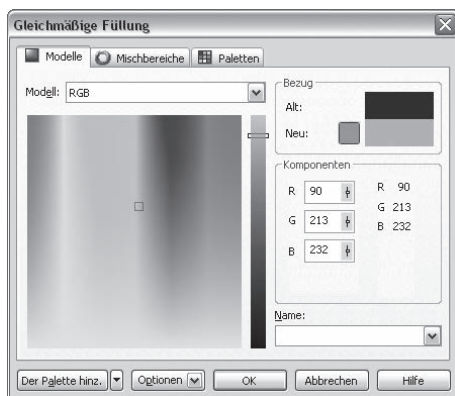
9.3 Die Farbverwaltung aktivieren

Bei farbigen Motiven entsteht ein Problem: Computerbildschirme arbeiten – wie auch Fernsehmonitore – mit dem so genannten **RBG**-Farbmodus. Dabei werden die Farben **R**ot, **G**rün und **B**lau gemischt. Dieses Farbmodell wird subtraktive Farbmischung genannt, weil Weiß dabei herauskommt, wenn alle drei Farben gemischt werden.

Im Gegensatz dazu werden beim Druck Farben übereinander gedruckt. Bei dieser additiven Farbmischung werden die Farben **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow und **B**lack (**K**ontrast) verwendet. Daher wird es **CMYK**-Farbmodell genannt.

Die Problematik besteht darin, dass nicht alle Farben des RGB-Farbmodells auch im CMYK-Farbmodell enthalten sind. Ein leuchtendes Blau oder Rot ist beispielsweise nicht vorhanden. Bei der notwendigen Umwandlung in CMYK-Daten werden dann »Ersatzfarben« verwendet, die ein ganz anderes Bild ergeben können.

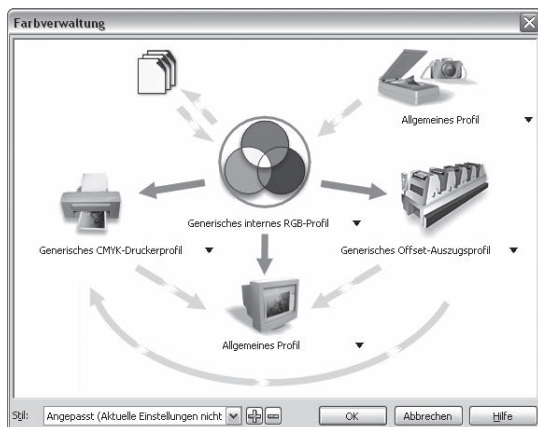
Um dieses Problem zu umgehen, können Sie ausschließlich Farben einsetzen, die in beiden Farbmodellen vorhanden sind. Bei der Auswahl von Füllungsfarben wird die Ersatzfarbe in einem Farbfeld links neben der Vorschau angezeigt. Die Veränderungen können sehr drastisch sein, wie das folgende Bild belegt.



9.11 Der ausgewählte Farbton kann nicht gedruckt werden

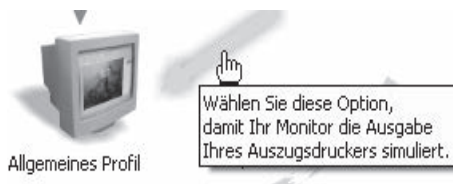
CorelDRAW bietet eine besondere Funktion an, um diese Problematik in den Griff zu bekommen. Das so genannte Farbmanagement.

Dabei werden die Farben gleich bei der Anzeige umgewandelt, sodass kein falscher Eindruck entstehen kann. Rufen Sie die Funktion EXTRAS/FARBVERWALTUNG auf. Im folgenden Dialogfeld werden die möglichen Kalibrierungsoptionen an Vorschaubildern angezeigt. Das Abstimmen der Farben aufeinander nennt man kalibrieren.



9.12 Die CoreDRAW-Farbverwaltung

Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Farbpfleile halten, sehen Sie, was diese Option bewirkt. Zur Aktivierung müssen Sie lediglich auf den Pfeil klicken – er wird danach eingefärbt angezeigt.



9.13 Aktivieren der Bildschirmlkalibrierung

Espresso-Tipp! Sobald Sie beabsichtigen, Ihr Dokument zu drucken, sollten Sie die Kalibrierung aktivieren, um Überraschungen vorzubeugen. So sehen Sie sofort, wie eine Farbe später gedruckt aussehen wird – zumindest in etwa. Es kann trotzdem noch zu leichten Verschiebungen kommen.



9.4 Bitmap-Effekte anwenden

Wir wollen Ihnen nun einige interessante Möglichkeiten vorstellen, die Sie mit den verschiedenen Bitmap-Effekten haben. Da diese Effekte aber nur an Pixelbildern angewendet werden können, vorab noch ein Hinweis: Jedes Objekt kann in ein Bitmap-Bild umgewandelt werden.

Bitmaps erstellen

Markieren Sie das Vektorgrafik-Objekt, das Sie in ein Pixelbild umwandeln wollen. Nach dem Aufruf der Funktion **BITMAPS/IN BITMAP KONVERTIEREN**, können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Umwandlung erfolgen soll.

Wichtig ist hier beispielsweise die Option **ANTI-ALIAS**. Ist diese Option aktiviert, werden bei schrägen Kanten unschöne »Treppenstufen« vermieden, indem die Objektkante mit dem Untergrund gemischt wird. Nach der Umwandlung kann jeder Bitmap-Effekt auch an diesem Objekt angewendet werden.



9.14 Umwandlung von Vektorobjekten

Espresso-Tipp! Eines müssen Sie bei der Umwandlung bedenken: Das Objekt verliert dabei endgültig seine spezifischen Objekteigenschaften. Die Attribute – wie Füllung oder Umriss – können nicht mehr verändert werden. Text lässt sich dann auch nicht mehr editieren.



Die Vorschau der Effekte

Die Effekte teilen sich in verschiedene Kategorien auf, die wir Ihnen vorstellen wollen. Im Idealfall haben Sie ein Foto in optimaler Qualität importiert. Falls dies nicht der Fall ist, bietet CorelDRAW Funktionen an, um die Bildqualität zu verbessern.

Die Optionen zur Bildoptimierung finden Sie im Menü **EFFEKTE/ANPASSEN**. Hier gibt es Funktionen, um den Kontrast eines Bilds zu verbessern, es aufzuhellen oder abzdunkeln und um Farbstiche zu entfernen.

- ➔ Um die Auswirkungen des Effekts gut beurteilen zu können, sollten Sie möglichst nah an das Bild heranzoomen. Stellen Sie zum Beispiel eine Darstellungsgröße von 300 % ein.
- ➔ Um den richtigen Ausschnitt des Dokuments auszuwählen, können Sie auf die Schaltfläche unten rechts in der Ecke klicken.



9.15 Aufruf der Navigation

- ➔ Damit wird ein Navigationsfenster geöffnet, das den Inhalt des gesamten Dokuments anzeigt. Sie können mit gedrückter linker Maustaste den sichtbaren Bildausschnitt verändern. Der Rahmen kennzeichnet den aktuellen Bildausschnitt.

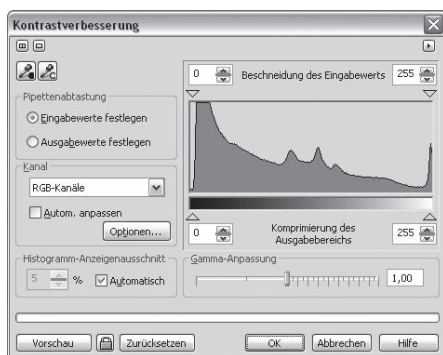


9.16 Ändern des sichtbaren Bildausschnitts

- Wir haben zur Beurteilung die Darstellungsgröße so gewählt, dass das Foto den gesamten Arbeitsbereich ausfüllt. Rufen Sie jetzt die Funktion **EFFEKTE/ANPASSEN/KONTRASTVERBESSERUNG** auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

Mit dieser Option kann das markierte Foto beispielsweise aufgehellt oder abgedunkelt werden. Außerdem kann der Kontrast verstärkt oder abgeschwächt werden.

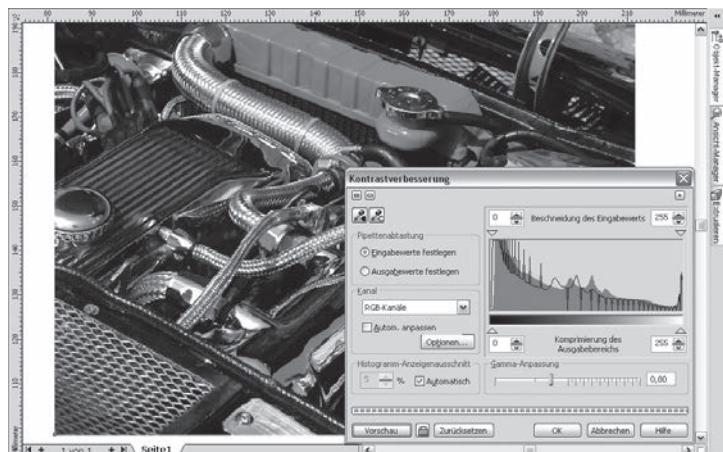
Am Histogramm erkennen Sie die Verteilung der dunklen und hellen Farbtöne im Bild. Links sind die dunklen Farbtöne zu sehen und rechts die hellen. Je mehr Vorkommnisse es gibt, umso höher ist der »Tonwertberg«.



9.17 Ändern der Tonwerte

- Probieren Sie doch einmal einen Gammawert von 0,8 aus – durch die dunkleren Mitteltöne wirkt das Bild brillanter. Um die Auswirkungen beurteilen zu können, verwenden Sie die **VORSCHAU**-Schaltfläche.

An der schwarzen Linie im Histogramm erkennen Sie die Auswirkungen der neuen Einstellung. Wenn die Berechnung des verwendeten Effekts länger dauert, können Sie den Fortschritt unten im Fortschrittsbalken erkennen.



9.18 Reduzierung des Gammawerts

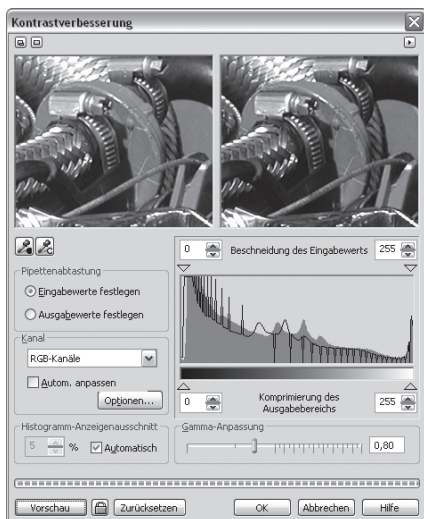
Vorschau im Dialogfeld

Wenn Ihnen die Vorschau im Dokument nicht zusagt, bietet CorelDRAW auch eine Möglichkeit an, die Auswirkungen eines Effekts in der »traditionellen« Form anzuzeigen. In früheren Versionen wurden nämlich im Dialogfeld stets zwei »Vorher-Nachher«-Vorschaubilder angezeigt.

Oben links im Dialogfeld finden Sie zwei kleine Schaltflächen. Mit der linken schalten Sie in den nachfolgend abgebildeten Modus um.

Links ist das Ursprungsbild zu sehen, rechts dagegen die Veränderung. So ist ein guter Vergleich möglich. Damit die Veränderung angezeigt wird, müssen Sie aber zunächst die VORSCHAU-Schaltfläche anklicken.

Die Aktualisierung erfolgt nicht automatisch, wenn ein neuer Wert eingestellt wird.



9.19 Die Vorher-Nachher-Anzeige

Espresso-Tipp! Diese traditionelle Variante ist schon deshalb sinnvoll und nützlich, weil die Berechnung der aufwändigen Bitmap-Effekte eine ganze Weile dauern kann. Sie können die Berechnungszeit verkürzen, wenn Sie die Vorschau im Dialogfeld verwenden.

Die zweite Schaltfläche bietet eine Variante an, bei der nur ein Vorschaubild verwendet wird – die Ursprungsansicht entfällt hier. Um die Standardansicht wieder zu aktivieren, klicken Sie auf die veränderte Schaltfläche links.



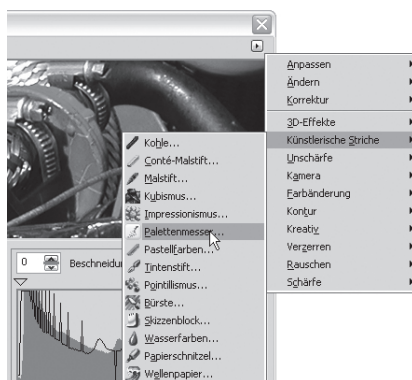
9.20 Ein einzelnes Vorschaubild



Zu anderen Effekten wechseln

Es wird in der Praxis häufig vorkommen, dass Sie einen Effekt ausprobieren und er Ihnen nicht gefällt. Um dann einen anderen Effekt zu testen, müssen Sie nicht erst das Dialogfeld schließen, um dann einen weiteren Effekt aufzurufen.

Mit der Pfeilschaltfläche oben rechts öffnen Sie das abgebildete Menü. Hier sind in verschiedenen Untermenüs alle verfügbaren Effekte untergebracht, sodass ein schneller Wechsel zwischen den Effekten möglich ist.

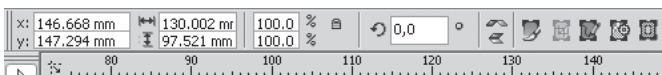


9.21 Effektwechsel im Dialogfeld

Die Funktionen der Eigenschaftsleiste

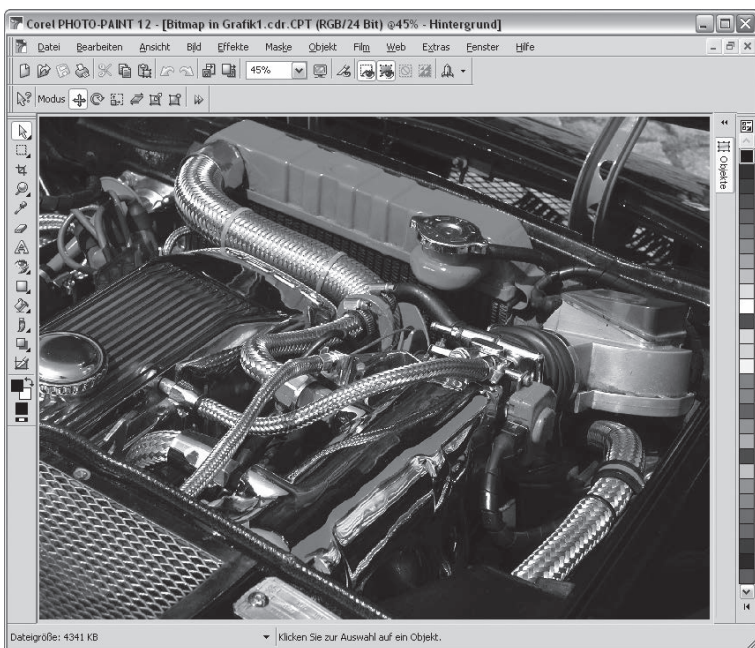
Wenn ein Bitmap-Bild markiert ist, werden verschiedene Funktionen in der Eigenschaftsleiste bereitgestellt. Die ersten Eingabefelder entsprechen denen, die Sie bereits von anderen Objekten kennen.

Hier können Sie die Position, die Größe und die Drehung des Bilds einstellen. Danach gibt es zwei Schaltflächen zum Spiegeln des Objekts. Die nächsten Schaltflächen beziehen sich speziell auf Bitmap-Bilder.



9.22 Funktionen für Bitmap-Bilder

Mit der ersten Schaltfläche der letzten Gruppe starten Sie das Bildbearbeitungsprogramm Corel PHOTO-PAINT. Nach dem Laden des Programms wird das Bild dort automatisch geöffnet.



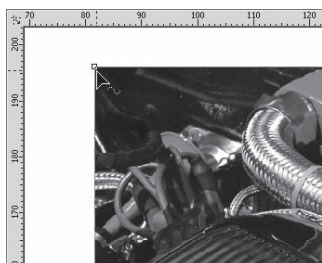
9.23 Starten von Corel PHOTO-PAINT

Espresso-Tipp! Wenn Sie Änderungen am Bild vornehmen, werden diese nach dem Beenden von Corel PHOTO-PAINT und nach dem Bestätigen einer Abfrage automatisch in CorelDRAW übernommen.



Bilder zuschneiden

Wenn Sie überflüssige Bildteile abschneiden wollen, können Sie das Form-Hilfsmittel verwenden. Ziehen Sie die Eckpunkte auf die gewünschte Position. Sie können durch Einfügen neuer Knotenpunkte auch unformige »Gebilde« erstellen. Alle Knotenbearbeitungsfunktionen sind dabei verfügbar.



9.24 Zuschneiden eines Bilds

Die abgeschnittenen Bildteile sind nicht »verloren gegangen«. Durch Verziehen der Knotenpunkte werden verdeckte Bildteile wieder sichtbar. Sollen die Bildteile endgültig abgeschnitten werden, müssen Sie die zweite Schaltfläche der Bitmap-Funktionen verwenden. Danach sind die abgeschnittenen Bildteile endgültig nicht mehr verfügbar.

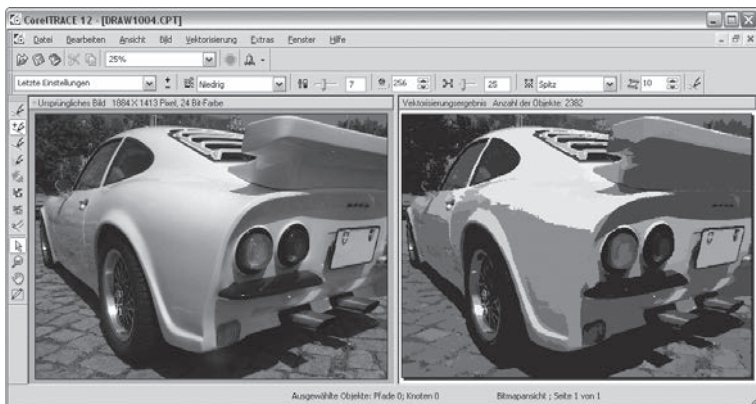
Bilder vektorisieren

Fotos können auch in Vektorobjekte umgewandelt werden. Dazu liefert Corel ein eigenständiges Programm mit: CorelTRACE. Mit der nachfolgend gezeigten Schaltfläche wird dieses Programm gestartet.



9.25 Bilder vektorisieren

Hier finden Sie Optionen, um beispielsweise einen Holzschnitt zu simulieren oder ein Bild aus Mosaiksteinen aufzubauen.

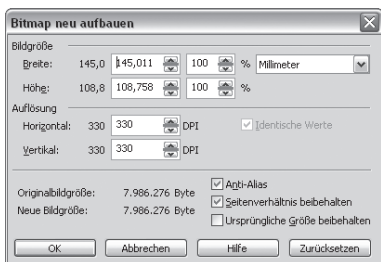


9.26 CorelTRACE wandelt Pixelbilder in Vektorgrafiken um

Bildgrößen verändern

Die nächste Funktion in der Eigenschaftsleiste wird benötigt, um die Größe eines Bitmap-Bilds zu verändern. Die Funktion **BITMAP NEU AUFBAUEN** bietet im folgenden Dialogfeld Optionen an, um die Bildgröße oder Auflösung des Bilds neu zu berechnen.

Hier ist zu beachten, dass die Bildqualität leidet, wenn das Bild neu berechnet wird, daher sollten Sie diese Funktion nur sparsam einsetzen.



9.27 Bild neu berechnen



Masken erstellen

Wenn Sie beispielsweise Objekte eines Fotos freistellen wollen, können Sie die Maskierungsoption benutzen, die mit der letzten Schaltfläche aufgerufen wird. Die abgebildeten Funktionen werden in dem Andockfenster BITMAP-FARBMASKE bereitgestellt.



9.28 Erstellen einer Farbmaste

Aktivieren Sie das erste Farbfeld im Andockfenster, sodass ein Haken erscheint. Klicken Sie auf das Pipettensymbol. Nehmen Sie eine Farbe aus dem Bild auf, die freigestellt werden soll – beispielsweise das Gelb des Autos.



9.29 Maskieren des Bilds



Da Fotos aus vielen fein nuancierten Farbtönen bestehen, würde das Anklicken einer Farbe nicht viel bewirken. Daher kann im TOLERANZ-Feld eingestellt werden, dass auch ähnliche Farbtöne maskiert werden sollen. Hier müssen Sie ein wenig experimentieren, bis der passende Wert gefunden ist. Probieren Sie einmal den Wert 30 % aus. Mit der ZUWEISEN-Schaltfläche wird die Maske am markierten Foto angewendet. So ergibt sich das folgende Ergebnis:



9.30 Die verwendeten Einstellungen



9.31 Die freigestellten Bildteile

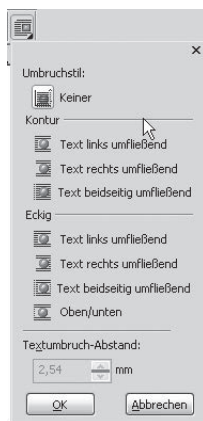


Espresso-Tipp! Da die markierte Farbe aus dem gesamten Bild entfernt wird, ist dieses Verfahren natürlich nicht bei jedem Foto anwendbar. Wenn das Gelb des Autos auch an anderen Stellen im Bild vorkommt, werden diese Farben ebenfalls entfernt, was zu verfälschten Fotos führen kann. Probieren Sie aus, ob Ihre Vorlage geeignet ist.

Texte umfließen lassen

Die letzte Schaltfläche öffnet ein Menü, in dem Sie einstellen können, wie Texte das Foto umfließen sollen.

Diese Funktion kennen Sie schon von der Bearbeitung der Objekte – wir haben sie im Workshop des Kapitels 2 vorgestellt.



9.32 Optionen zum Textfluss

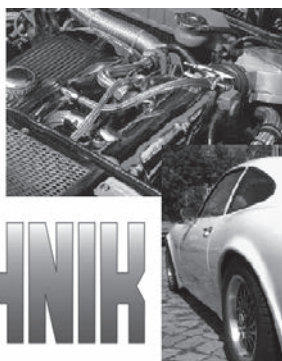
9.5 Eine interessante Grafik erstellen

In einem Workshop wollen wir Ihnen eine interessante Anwendungsmöglichkeit für Effekte vorstellen.

Mit PowerClips arbeiten

Wir wollen einen Schriftzug gestalten, der mit einem Foto gefüllt ist. Diese Aufgabenstellung könnten Sie theoretisch mit einer Musterfüllung erledigen. Dies ist allerdings nicht besonders flexibel. Die Funktion POWERCLIP ist hier weit besser geeignet. Sie können damit jedes beliebige CorelDRAW-Objekt in einen so genannten Container »verfrachten«. Jedes beliebige Vektorobjekt kann als Container definiert werden. In unserem Beispiel dient das Textobjekt als Container, in dem wir ein Foto unterbringen wollen.

- Markieren Sie das kleinere der beiden Fotos und rufen Sie die Funktion **EFFEKTE/POWERCLIP/IN BEHÄLTER PLATZIEREN** auf. Es erscheint ein kräftiger Pfeil. Klicken Sie damit den vorbereiteten Schriftzug an.



9.33 Festlegen des Behälters

- Anschließend sehen Sie, anstatt der bisherigen Füllung, das Foto innerhalb des Schriftzugs.



9.34 Das Foto ist im Behälter verstaut



- ➔ Sie können das Objekt jetzt frei bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise die Funktion **ANORDNEN/IN KURVEN KONVERTIEREN** aufrufen und anschließend die Funktion **ANORDNEN/KOMBINATION POWERCLIP-TEXT AUFHEBEN** verwenden, kann jeder einzelne Buchstabe frei verschoben werden. Die Füllung bleibt dabei erhalten.



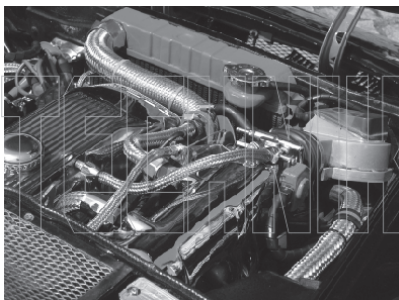
9.35 Der auseinander genommene Schriftzug

- ➔ Der Inhalt des Containers kann jederzeit wieder entfernt oder auch frei bearbeitet werden. Dazu werden Funktionen im Menü **EFFEKTE/POWERCLIP** angeboten.



9.36 Verschiedene PowerClip-Funktionen

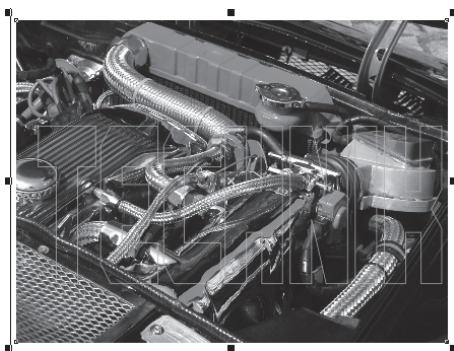
- ➔ Nach dem Aufruf der Funktion **INHALT BEARBEITEN** schaltet CorelDRAW in den Symbolbearbeitungsmodus um. Die anderen Elemente des Dokuments sind nicht mehr zu sehen. Sie befinden sich dann sozusagen »im Container«. Eine schwache Linie kennzeichnet den Container.



9.37 Der Symbolbearbeitungsmodus

- Im Symbolbearbeitungsmodus kann fast normal gearbeitet werden. Sie können Effekte anbringen, neue Objekte einfügen und vieles mehr. Auch das Auswählen und Transformieren der Objekte funktioniert auf die bekannte Art. Speichern können Sie das Ergebnis in diesem Modus aber nicht.

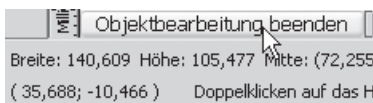
Wir beschränken uns darauf, das Bild ein Stück zu skalieren und etwas nach oben zu schieben. Markieren Sie es und rücken Sie es mit den Pfeiltasten nach oben. Sie sehen unseren Vorschlag in der nächsten Abbildung.



9.38 Das Foto wurde nach oben geschoben



- ➔ Verlassen Sie den Symbolbearbeitungsmodus über die Schaltfläche links unter der Arbeitsfläche.



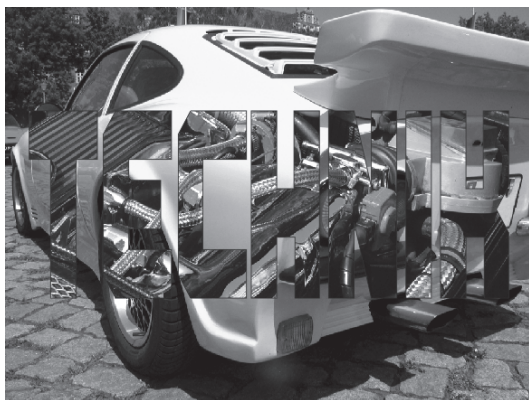
9.39 Beenden der Symbolbearbeitung

- ➔ Sie wechseln damit zur normalen Arbeitsoberfläche. Dort ist nun das aktualisierte Textobjekt zu sehen.



9.40 Das aktualisierte Objekt

- ➔ Markieren Sie dann beide Objekte und drücken Sie die [P]-Taste, um sie in der Seitenmitte zu platzieren.



9.41 Ein erstes Zwischenergebnis



Ein Foto verfremden

Sie haben es sicherlich bemerkt: So richtig schick sieht unser Ergebnis noch nicht aus. Das liegt daran, dass sich Textobjekt und Hintergrund zu wenig voneinander trennen.

Daher wollen wir es nun etwas interessanter gestalten. Dabei kommen ebenfalls wieder Bitmap-Effekte zum Einsatz. Zuvor wird aber noch am Textobjekt ein Schatten mit den folgenden Einstellungen angebracht.



9.42 Die Einstellungen für den weichen Schatten

- ➔ Markieren Sie jetzt das Hintergrundfoto. Es soll mit zwei Effekten versehen werden.

Rufen Sie dazu zuerst die Funktion BITMAPS/UNSCHÄRFE/GAUßSCHE UNSCHÄRFE auf. Mit diesem Effekt kann ein Foto weichgezeichnet werden.

- ➔ Stellen Sie einen sehr hohen Wert von 25 PIXEL für den RADIUS ein. Damit wird festgelegt, in welchem Radius die Pixel weichgezeichnet werden.

Wenn Sie das Dialogfeld zur Seite schieben, können Sie das zu erwartende Ergebnis gleich kontrollieren. Aber Vorsicht: Bei derart hohen Werten dauert die Berechnung einen Moment.

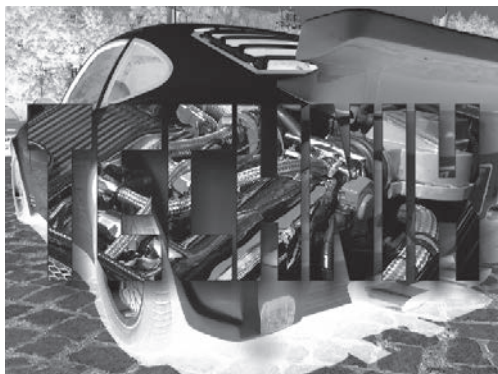


9.43 Anwenden der Gaußschen Unschärfe

Espresso-Tipp! Sie sehen bereits in der Vorschau, dass nunmehr eine weit bessere Trennung von Textobjekt und Hintergrund erreicht ist. Dies ist eine oft verwendete Variante. Sie können es auch einmal mit noch viel höheren Werten probieren – beispielsweise 90 Pixel. Der Maximalwert beträgt 250 Pixel. CorelDRAW »merkt« sich übrigens die zuletzt verwendeten Einstellungen und bietet sie beim nächsten Aufruf dieses Effekts erneut an.

➔ Eine andere Variante besteht darin, dass Hintergrundbild negativ darzustellen. Hierzu wird die Funktion **EFFEKTE/ÄNDERN/INVERTIEREN** benötigt. Hier tritt das Textobjekt deshalb besser hervor, weil die Farben sich deutlich unterscheiden. Das folgende Bild zeigt diese Variante.

Eine weitere Möglichkeit Vorder- und Hintergrund voneinander zu trennen, besteht darin den Hintergrund deutlich heller oder dunkler zu gestalten.



9.44 Trennung durch einen negativen Hintergrund

- Wir haben uns zu einer Kombination der beiden vorgestellten Effekte entschieden. Nach dem Anwenden der Unschärfe haben wir das Ergebnis invertiert. Dies führt zur folgenden Endgrafik – spannend, nicht wahr?

Espresso-Tipp! Sollen die weich auslaufenden Kanten vermieden werden, müssen Sie das Foto mithilfe von Corel PHOTO-PAINT weichzeichnen. Bei CorelDRAW wird nämlich der Untergrund mit einbezogen.



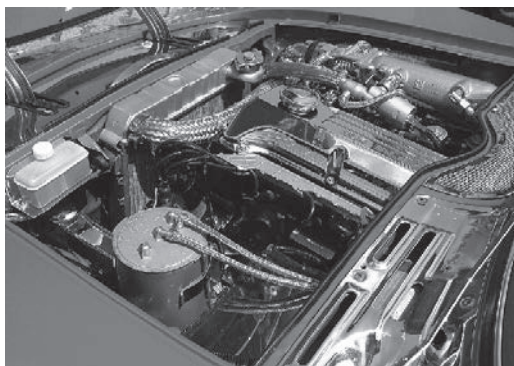
9.45 Das Endergebnis



Espresso-Tipp! Probieren Sie doch diese Arbeitsschritte einmal an anderen Motiven aus. Sie müssen dabei nur beachten, dass das Hintergrundbild nicht zu gleichmäßig ist, weil dann nach dem Weichzeichnen eine einfarbige Fläche entstehen würde.

9.6 Einige interessante Bitmap-Effekte

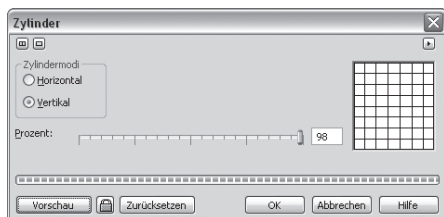
CorelDRAW bietet so viele Effekte an, dass es unmöglich ist, sie im Rahmen dieses Buches alle vorzustellen – damit ließe sich ein eigenes Buch füllen ... Daher wollen wir Ihnen im Folgenden einige interessante Bitmap-Effekte aus den verschiedenen Kategorien vorstellen. Zunächst haben wir das folgende Foto als Vorlage ausgesucht:



9.46 Ein Foto als Vorlage für die Effekte

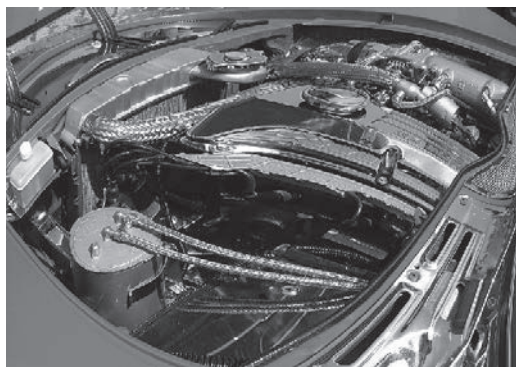
3D-Effekte

Im Menü BITMAPS/3D-EFFEKTE finden Sie sieben Effekte, mit denen das Bild dreidimensional verzerrt wird. So kann das Bild beispielsweise perspektivisch verzerrt, auf eine Kugel projiziert oder an einer Ecke aufgerollt werden. Beim ZYLINDER-Effekt erscheint es, als wäre das Bild auf eine Rolle gespannt. Probieren Sie einmal die folgenden Einstellungen aus:



9.47 Die verwendeten Einstellungen

Das Ergebnis ist an den Rändern sehr stark gestaucht und in der Bildmitte stark gedehnt – Sie sehen dies nachfolgend.



9.48 Der Zylinder-Effekt

Künstlerische Striche

Sie können nicht malen? Das macht nichts – das können Sie mit den Bitmap-Effekten schnell lernen. In der nächsten Rubrik finden Sie 14 verschiedene Effekte, die traditionelle Maltechniken nachempfinden.

So wird aus einem Foto ganz schnell ein »echter Monet« oder ein Wasserfarbenbild. Zum Testen haben wir uns ein Foto ausgesucht, bei dem die Effekte gut zur Geltung kommen.



9.49 Eine weitere Vorlage

Wie wäre es mit einem mit Pastellfarben gemalten Bild? Dann probieren Sie doch die folgenden Einstellungen der gleichnamigen Funktion aus.



9.50 Die Einstellungen des Pastellfarben-Effekts

Damit entsteht das folgende Ergebnis. Die Berechnungszeit ist bei diesen Effekten sehr lang – es kann durchaus ein paar Minuten dauern, ehe Sie das Ergebnis bewundern können.



9.51 Der Pastellfarben-Effekt

Die Unschärfe-Effekte

In dieser Kategorie finden Sie insgesamt neun verschiedene Filter, mit denen das Bild auf unterschiedliche Art und Weise weichgezeichnet werden kann.

So lässt sich der Filter **BEWEGUNGSUNSCHÄRFE** beispielsweise verwenden, um Geschwindigkeit zu simulieren, da hier die Pixel in einer Richtung verwischt werden.

Vielleicht wollen Sie ein fahrendes Auto oder ein galoppierendes Pferd mit diesem Filter versehen – experimentieren Sie einmal mit diesem Effekt!

Einen Filter gibt es noch im **KAMERA**-Menü, der auch das Bild weichzeichnet: der **DIFFUS**- Effekt.

Die Farbänderungs-Effekte

Sie möchten ein Warhol-Bild malen? Dann sollten Sie sich die Effekte im folgenden Menü näher ansehen. Vier Effekte verändern das Bild durch Änderung der Farben sehr kräftig. Testen Sie einmal den **PSYCHEDELISCH**-Effekt mit dem Ebenen-Wert 200.



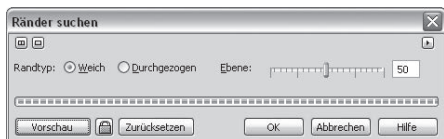
Dabei kommt das folgende Ergebnis heraus. Auch der SOLARISATION-Effekt erzeugt ein interessantes Ergebnis. Probieren Sie dort einmal den Maximalwert aus.



9.52 Der Psychedelisch-Effekt

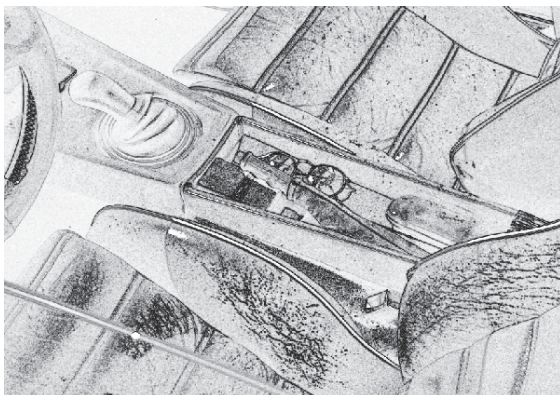
Die Kontur-Effekte

In diesem Menü gibt es drei Filter, bei denen die Konturen im Bild verwendet werden. Wir wollen Ihnen den Effekt RÄNDER SUCHEN mit den folgenden Werten vorstellen:



9.53 Der Effekt Ränder suchen

Dabei entsteht eine Art »Strichzeichnung«.



9.54 Mit dem Effekt Ränder suchen entsteht dieses Bild

Die Kreativ-Effekte

Insgesamt 14 Effekte befinden sich in diesem Menü, die teilweise witzige Ergebnisse erzeugen. Verwenden Sie beispielsweise beim KIN-
DERSPIEL-Effekt die nachfolgend abgebildeten Einstellungen:

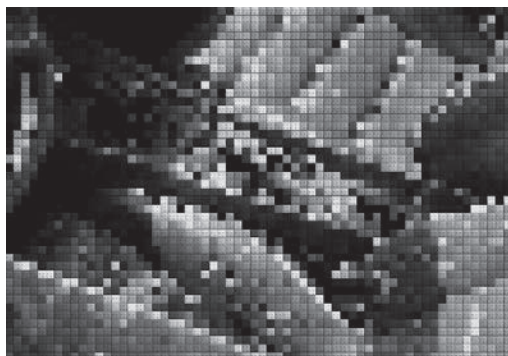


9.55 Die verwendeten Einstellungen

Espresso-Tipp! Die Effekte dieses Menüs passen alle zum Thema »Spiele-
rei«. Einen richtigen Nutzen bringen sie wohl nicht. Und trotzdem macht es
Spaß, sie einmal auszuprobieren, weil dabei teils sehr verblüffende Ergeb-
nisse entstehen.



Mit den zuvor abgebildeten Einstellungen entsteht folgendes Ergebnis. Vom eigentlichen Bild ist nicht mehr viel zu sehen. Aber lustig sieht es dennoch aus. Auch die anderen Effekte dieser Kategorie erzeugen ähnlich witzige Ergebnisse. Viel Spaß beim Ausprobieren!



9.56 Der Kinderspiel-Effekt

Verzerren-Effekte

Im VERZERREN-Menü befinden sich zehn Effekte, um das Bild zu »verunstalten«. So erzeugt der NÄSSE-Wert 47 des Effekts NASSE FARBE das abgebildete Ergebnis. Die Farbe des »gemalten Bilds« läuft herunter. Schade eigentlich ...



9.57 Die Farbe läuft das Bild herunter

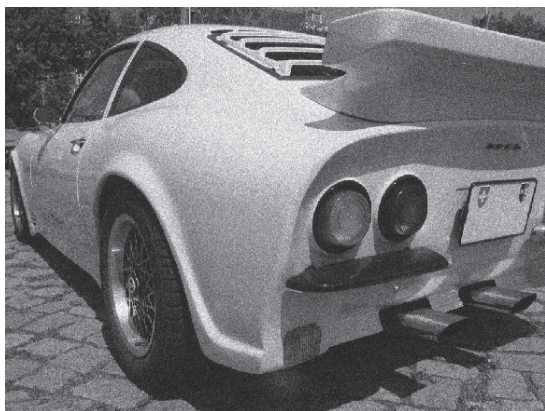
Die Rauschen-Effekte

Sechs verschiedene Effekte sind in diesem Menü untergebracht, um »Rauschen« im Bild zu entfernen oder hinzuzufügen. Vielleicht kennen Sie das ja von der analogen Fotografie: Wenn Sie mit einem hochempfindlichen Film gearbeitet haben, entstand ein »grobkörniges« Bild – die Körner waren im Bild zu erkennen. Dies simuliert beispielsweise der Effekt RAUSCHEN HINZUFÜGEN. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen:



9.58 Rauschen hinzufügen

Damit entsteht das folgende Bild:



9.59 Das Bild wirkt »grobkörniger«



Schärfefilter

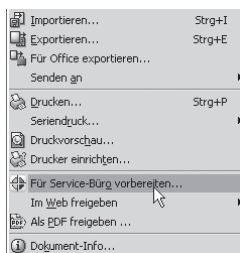
Nicht unterschlagen wollen wir die fünf Schärfefilter im SCHÄRFE-Menü, mit denen die Schärfe des Bilds optimiert werden kann.

9.7 Das Ergebnis ausdrucken

Wenn das Dokument fertig gestellt ist, fehlt nur noch die passende Ausgabe. Hier bietet CorelDRAW alle erdenklichen Optionen an. Egal, ob Sie das Dokument als SWF-Datei im Web weiterverwenden wollen, oder als PDF-Datei für den Druck: alles wird bereitgestellt.

Sie finden die entsprechenden Funktionen im DATEI-Menü. Bei einigen Funktionen helfen Assistenten weiter. So zum Beispiel bei der Funktion FÜR SERVICE-BÜRO VORBEREITEN.

Hier stellt CorelDRAW automatisch alle Dateien und Schriften zusammen, damit bei der Belichtung von Druckfilmen keine negativen Überraschungen auftreten.



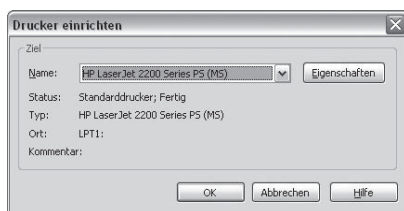
9.60 Funktionen für den Export

Verschiedene Druckoptionen

In vielen Fällen werden Sie vermutlich das Ergebnis ausdrucken. Vielleicht verwenden Sie ja einen Laser- oder Tintenstrahldrucker. So wollen wir Ihnen jetzt einige Optionen vorstellen, die Ihnen für den Druck angeboten werden.

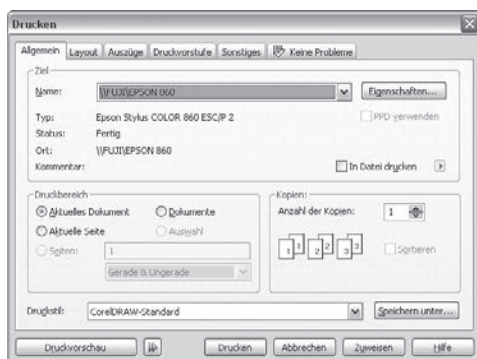


Wählen Sie den Drucker, den Sie einsetzen wollen, mit der Funktion **DATEI/DRUCKER EINRICHTEN** aus. Hier werden auch die Eigenschaften des ausgewählten Druckers angepasst.



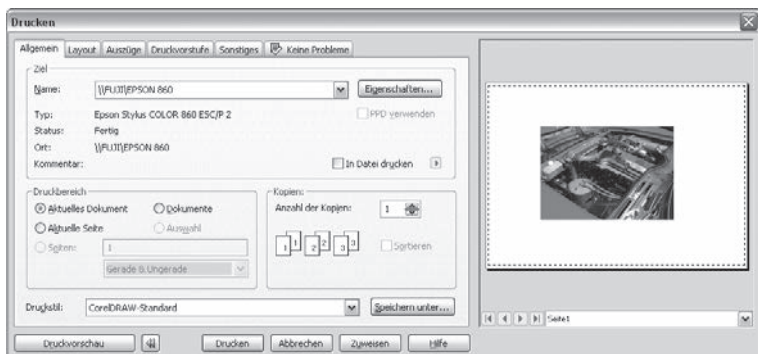
9.61 Auswahl des Druckers

Sie können den Drucker auch über die Funktion **DATEI/DRUCKEN** einstellen, die Sie auch mit dem Tastenkürzel **Strg + P** aufrufen können. Die Druckoptionen verteilen sich auf verschiedenen Registerkarten.



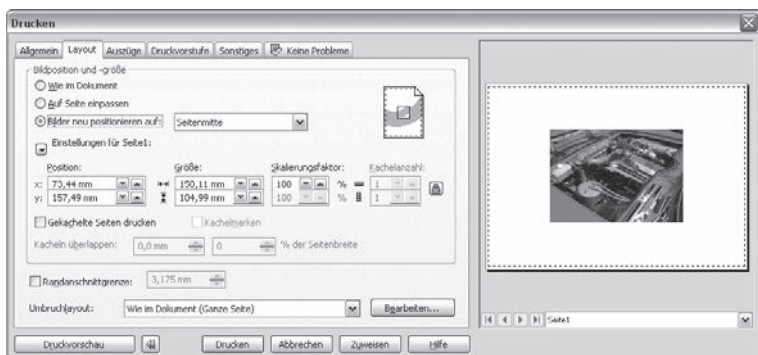
9.62 Die Druckoptionen

Um eine Vorschau betrachten zu können, verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Doppelpfeil rechts neben der **DRUCKVORSCHAU**-Schaltfläche. Damit wird das Dialogfeld nach rechts erweitert und ein Vorschaubild angezeigt. So können Sie beispielsweise sofort erkennen, wie die Objekte auf dem Ausdruck angeordnet sind.



9.63 Anzeige eines Vorschabilds

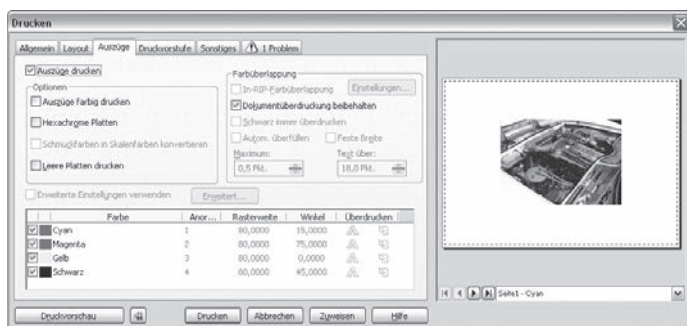
Auf der Registerkarte ALLGEMEIN stellen Sie unter anderem den Druckbereich und die Anzahl der Ausdrucke ein. Auf der Registerkarte LAYOUT finden Sie Optionen zur Positionierung und Skalierung. Hier können Sie beispielsweise einstellen, ob die Objekte so weit vergrößert werden sollen, dass sie den gesamten Druckbereich füllen. Diese Option kann beim Ausdruck von Fotos nützlich sein. In den Eingabefeldern können Sie Werte frei vorgeben.



9.64 Optionen der Registerkarte Layout

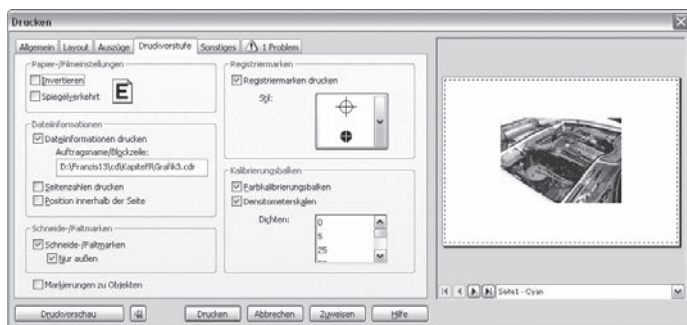


Die Optionen der Registerkarte **Auszüge** werden zur Vierfarbseparation von Druckfilmen benötigt – das ist heutzutage aber praktisch nicht mehr nötig.



9.65 Optionen für die Vierfarbseparation

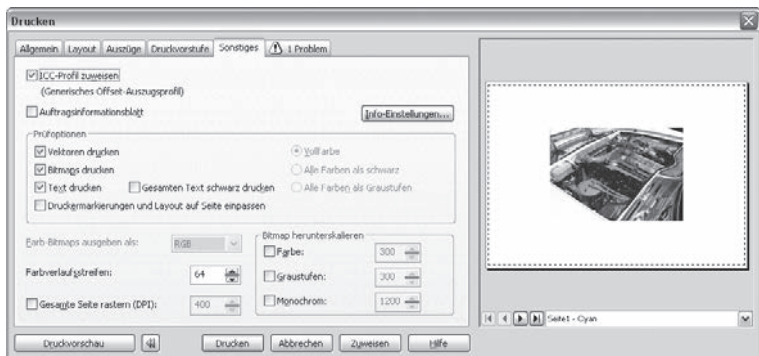
Die Optionen der Registerkarte **DRUCKVORSTUFE** sind nützlich, wenn Sie beispielsweise Schneide- oder Faltmarken mit ausdrucken wollen. Dies kann helfen, wenn Dokumente kleiner sind als das Papier, auf dem Sie den Ausdruck erstellen – etwa bei Visitenkarten. Um Farbdruke kontrollieren zu können, aktivieren Sie die Option **FARBKALIBRIERUNGSBALKEN**. Dann werden am Rand des Dokuments die Grundfarben ausgedruckt.



9.66 Die Optionen für die Druckvorstufe



Die nächste Registerkarte hält einige Optionen für Bilder bereit. So können Sie unter anderem entscheiden, ob Farbbilder in Graustufen gedruckt werden sollen.



9.67 Sonstige Optionen

Espresso-Tipp! Falls Sie in Farbverläufen Streifen sehen, erhöhen Sie den Wert FARBVERLAUFSSTREIFEN auf der Registerkarte SONSTIGES. Hier müssen Sie sich an den passenden Wert »herantasten«. Verdoppeln Sie für einen ersten Versuch den Standardwert.

Die letzte Registerkarte ist sehr nützlich. Hier erfahren Sie nämlich, ob Sie beim Druck mit Problemen rechnen müssen. So wird beispielsweise auf fehlende Schriften hingewiesen.

Es erscheint auch ein Hinweis, wenn die Objekte nicht auf das ausgewählte Papierformat passen oder Faltmarken außerhalb des Bereichs liegen.

Praktisch ist auch, dass die Fehler nicht nur aufgelistet werden – es werden auch Lösungsvorschläge angeboten. So kann ja eigentlich nichts mehr schief gehen ...



Index

3-Punkt-Rechteck	129
3D-Effekte	396

A

Absträgung einstellen	236
An Hilfslinien ausrichten	362
Andockfenster	30
Andockfenster	
Änderungen	70, 267
Andockfenster anordnen	302
Andockfenster Eigenschaften ..	151
Andockfenster Formen	273
Andockfenster Kontur	218
Andockfenster Linse	250
Andockfenster Objekt-Manager	54
Andockfenster Objekteigen-schaften	301
Andockfenster vergrößern	55
Anordnen, Andockfenster	30
Anordnung ändern	194, 288
Ansicht, Einfacher Umriss	227
Ansicht speichern	307
Ansicht-Manager	304
Anti-Alias	377
Arbeitsbereich, Text	332
Arbeitsoberfläche	14
Aufhellen-Linse	251
Auflösung einstellen	101
Aufrauen-Hilfsmittel	283
Ausrichten, an Hilfslinien	50
Ausrichten, an Objekten	319
Ausrichten, Objekte	313
Ausrichten per Hilfsobjekt	316
Ausrichten, Tastenkürzel	313
Auswahl, Drag & Drop	255

Auswahl in Gruppen	259
Auswahl, Objekt-Manager	254
Auswahl-Hilfsmittel ...	57, 60, 255
Auszeichnung Schrift	343
Auszüge drucken	407

B

Bedienelemente	15, 24
Beispiele-Bibliothek	216
Beschleunigung, Skalierung ...	202
Bewegungsunschärfe	399
Bezier-Hilfsmittel	113, 114
Bildbearbeitung	369
Bilder freistellen	387
Bilder vektorisieren	384
Bilder weichzeichnen	393
Bilder zuschneiden	384
Bildgrößen verändern	385
Bildoptimierung	378
Bildschirmkalibrierung	376
Bitmap-Auflösung einstellen ..	101
Bitmap-Effekte	372, 377
Bitmap-Farbmaske	386
Bitmap-Muster	177
Bitmap-Muster, eigenes	179
Bitmaps neu aufbauen	385
Bitstream Font Navigator	72
Blitzkorrektur	334
Boolsche Funktionen	273
Briefbogen gestalten	357
Briefbogentexte ausrichten	364

C

CDT-Datei	331
Clipart-Motiv anpassen	84
Clipart-Motiv, Aufbau	259



Clipart-Motiv auswählen 78
 Clipart-Motiv einfügen 82
 CMYK-Farbmodell 154, 374
 Corel PHOTO-PAINT
 starten 383
 CorelTRACE 384

D

Darstellungsgröße anpassen 46
 Datei, importieren 369
 Dateiformate, Export 404
 Dateiformate, Import 370
 Deckkraft, Schatten 244
 Dehnen, Textobjekt 74
 Desktop 15
 Dialogfelder 27
 Dokumentaufbau 56, 292
 Dokumentstile anpassen 330
 Doppelbogen-Modus 225
 Dpi 94
 Drehpunkt verschieben 269
 Drehpunkt zurücksetzen 199
 Drucker einrichten 404
 Druckersymbol 292
 Druckfarben 374
 Druckoptionen 405
 Druckvorschau 405
 Druckvorstufe 407
 Duplikat erstellen 311
 Duplikat verschieben 264

E

Ebenen einsetzen 296
 Ebenen-Manager-Ansicht 300
 Ebenübergreifend arbeiten 300
 Ecken, abgerundete 131
 Eckenformen 144
 Effekt anpassen 241
 Effekt, Bitmaps 372
 Effekt, dreidimen-
 sionaler 160, 163, 230

Effekt, Eigenschaftsleiste 382
 Effekt einsetzen 185, 309
 Effekt, Extrusion 230
 Effekt, hinterlegter Schatten 240
 Effekt, Hülle 223
 Effekt, Invertieren 347
 Effekt, Kinderspiel 401
 Effekt, Kontur 216
 Effekt kopieren 130
 Effekt löschen 186
 Effekt, metallischer 169
 Effekt, Nasse Farbe 402
 Effekt, Pastellfarben 398
 Effekt, plastischer 212
 Effekt, Psychedelisch 399
 Effekt, Ränder suchen 400
 Effekt, Rauschen hinzufügen ... 403
 Effekt, Relief 101
 Effekt, Schaltfläche 175
 Effekt, Transparenz 245
 Effekt, Verzerrung 219
 Effekt wechseln 382
 Effekt, wellenförmiger 172
 Effekt-Hilfsmittel einsetzen 185
 Effektvorschau 186, 380
 Eigenschaften anpassen 346
 Eigenschaften kopieren von ... 182
 Eigenschaftsleiste 22
 Eingabefelder 34
 Einstellungen speichern 33
 Einzelbogen-Modus 225
 Ellipsen erstellen 132
 Etiketten erstellen 323
 Export-Funktionen 404
 Extrusion bearbeiten 310
 Extrusion verdrehen 234
 Extrusionsaufbau 232
 Extrusionseffekt 230
 Extrusionsfarben anpassen 236
 Extrusionstyp 233

**F**

Falzmarken erstellen	363
Farbabstufungen auswählen	20
Farbänderungs-Effekte	399
Farbansicht wählen	154
Farbbalance	373
Farbe-Andockfenster	181
Farben überblenden	195
Farben zuweisen	19
Farbfelder ändern	183
Farbmodelle	154
Farbnuance auswählen	183
Farbpaletten	18, 156
Farbüberblendung anzeigen	156
Farbverlauf einstellen	86
Farbverlauf, Voreinstellungen ..	160
Farbverlaufsfüllung	158
Farbverlaufsstreifen	408
Farbverwaltung	374
Fluchtpunkt, gemeinsamer	233
Fluchtpunkt verschieben	232
Flussdiagramme	122
Flyout-Menü, Effekte	185
Flyout-Menüs	23
Flyout-Menüs umwandeln	27
Form-Hilfsmittel	132
Form-Hilfsmittel, Text	342
Formatierungsoptionen	331
Formerkennung-Hilfsmittel	127
Fotos importieren	369
Fotos positionieren	371
Fotos verfremden	393
Freihandglättung	113
Freihandlinie erstellen	111
Füllfarbe auswählen	181
Füllfarbe-Dialogfeld	153
Füllmuster einstellen	187
Füllmuster erstellen	99
Füllmuster verändern	126
Füllung ändern	86
Füllung entfernen	181

Füllung, gleichmäßige	152
Füllung, interaktive	165
Füllung, kachelbare	176
Füllungsoptionen	99, 152
Für Service-Büro vorbereiten ..	404

G

Gammawert	380
Gaußsche Unschärfe	393
Geraden-Modus	224
Gewebefüllungen	236
Gitter einblenden	292
Grafiktext	329
Grafische Listenfelder	32
Grundformen erstellen	136
Gruppe erstellen	109, 257
Gruppen, verschachtelte	260
Gruppieren, Objekte	56

H

Haarlinie	140
Hauptseite	292
Hilfslinien	294
Hilfslinien, dynamische	318
Hilfslinien einrichten 50, 321, 360	
Hilfslinien verschieben	51
Hilfsmittel Formerkennung	127
Hilfsmittel, interaktive	185
Hilfsmittel Künstlerische Medien	117
Hilfsmittel Text	66
Hilfsmittelpalette	23
Hinter Füllung	148
Hintergrund anpassen	126
Hintergrund auswählen	60
Hintergrund erstellen	
.... 139, 187, 249, 285, 308	
Hintergrund gestalten	97
Histogramm	379
HSB-Farbmodell	154
Hülle anpassen	228



Hülle bearbeiten	224
Hüllen verschachteln	229
Hülleneffekt	223

I

Import, Clipart	82, 286
Import, Fotos	369
Interaktive Extrusion	230
Interaktive Füllung einsetzen ..	165
Interaktive Hülle	223
Interaktive Kontur	216
Interaktive Transparenz ...	168, 245
Interaktive Verzerrung	219
Interaktiver hinterlegter Schatten	106, 240
Invertieren-Effekt	347
Invertieren-Linse	252

K

Kalibrierungsoptionen	375
Kalligrafie-Option	120, 147
Kinderspiel-Effekt	401
Knotenbearbeitung	226
Knotenpunkte verdrehen	134
Knotenpunkte verschieben	207
Kombinationsfelder	34
Kontextmenü	25
Kontrollobjekte ändern	192
Kontur umwandeln	192
Kontur-Effekte	216, 400
Kontureffekt anpassen	218
Konturfarbe einstellen	142
Konturfarben, linksläufige	219
Konvertieren, in Bitmap	377
Kopieren, Texteigenschaften ...	344
Kreativ-Effekte	401
Kreis erstellen	102
Kreissegmente erstellen	132
Kugel erstellen	163
Künstlerische Medien	117, 355
Künstlerische Striche	397

Kurve anpassen	352
Kurvenformen zeichnen	114
Kurvenobjekte verändern	206

L

Lampen platzieren	238
Layout-Menü	295
Lineale	15
Lineale aktivieren	44
Linien beibehalten	228
Linienenden	144
Linienstil auswählen	143
Linienstil, eigener	143
Linsen einsetzen	250
Listenfelder	32
Listenfelder, grafische	32
Löcher schneiden	270
Löschen, Objekte	63

M

Maleffekte	397
Markieren, Text	336
Masken erstellen	386
Maßangaben einsetzen	124
Maßeinheit wählen	44, 142
Mauszeiger	24
Mengentext	329
Mengentext erstellen	75, 366
Mengentext, umfließender	87
Menüfunktionen	21
Menüleiste	21
Menüoptionen	36
Messer-Hilfsmittel	278
Millimeterpapier	135
Miniaturbilder anpassen	80
Mischbereiche	150
Mischbereiche einsetzen	155
Mit Bild skalieren	149
Muster, eigenes	176
Muster, fraktale	100
Muster, kachelbares	178



Musterfüllung 175

O

Objekt-Manager 54, 286, 299

Objekt-Manager,
Kontextmenü 295

Objekte 95

Objekte anordnen 288, 290

Objekte ausrichten 312, 353

Objekte auswählen 57, 253

Objekte bearbeiten 299

Objekte benennen 291

Objekte dehnen 74

Objekte duplizieren 311

Objekte einfärben 373

Objekte gruppieren 257

Objekte kombinieren 270

Objekte konstruieren 66

Objekte kopieren 108

Objekte löschen 63

Objekte positionieren 362

Objekte rotieren 268

Objekte skalieren 71

Objekte skalieren/dehnen 266

Objekte sperren 258

Objekte spiegeln 266

Objekte transformieren 193

Objekte vergrößern 358

Objekte verschieben 261, 289

Objekte verschmelzen 273, 276

Objekte verteilen 315

Objekte zerschneiden 278

Objekte zuschneiden 274

Objekteigenschaften ändern 151

Objekteigenschaften anzeigen 299

Objektgruppen überblenden 210

Objektkonstruktion 96

Objektkopien erstellen 216

Objektreihenfolge 60, 96, 286

Objektreihenfolge ändern 287

Objekttypen 102

Optionen, Bitmaps 382

Optionen, Drucken 404

Optionen, dynamische
Hilfslinien 321

Optionen, Ellipse 132

Optionen, Extrusion 233

Optionen, Füllmuster 100

Optionen, Füllung 152

Optionen, Knotenbearbeitung 226

Optionen, Polygon 133

Optionen, Rechteck 128

Optionen, Schatten 243

Optionen, Seite einrichten 42

Optionen, Sprühdose 119

Optionen, Statusleiste 20

Optionen, Text 329

Optionen, Überblendung 185

Optionen, Umriss 141

Optionen, Verschieben 263

Optionen, Werkzeuge 26

Optionen-Dialogfeld 29

Optionsfelder 35

P

Paletten-Registerkarte 156

Pantone-Farben 156

Papierlage einstellen 43

Pastellfarben-Effekt 398

Pfade überblenden 215

Pfeil erstellen 147

Pfeilspitze, eigene 146

Pfeilspitzen verwenden 145

Pixel 94

Pixelbilder 93

Pixelbilder umwandeln 385

Plakat erstellen 39

Polygon als Stern 134

Polygon erstellen 133

Polygon-Werkzeug 26

Position eingeben 265

Positionsmarkierung 45



PostScript-Füllmuster	179
PowerClips einsetzen	389
Programmstart	13
Psychedelisch-Effekt	399

Q

Quadrat erstellen	129
-------------------------	-----

R

Radiergummi	282
Rauschen-Effekte	403
Rechteck erstellen	129
Rechtschreib- prüfung	77, 333, 339
Relative Position	70
RGB-Farbmodell	154, 374
Rollbalken	18
Rotationsmodus	268
Rotationswinkel	270
Rotationswinkel ändern	193

S

Schaltflächen	26
Schaltflächen erstellen	175
Schaltflächen, erweiternde	36
Schärfefilter	404
Schatten anpassen	242
Schatten ausblenden	244
Schatten einfügen	310
Schatten erstellen	106
Schatteneffekt	240
Schieberegler	35
Schrift einstellen	337
Schriftgröße einstellen	77
Schriftschnitt simulieren	348
Schriftschnitte	340
Segmente erstellen	132
Seite einrichten	324
Seiten einfügen	295
Seitenformat einstellen	41, 357
Seitenzähler	18

Skizzengröße ändern	80
Sonderzeichen einsetzen	349
Spiral-Objekt	135
Spitzenformen ändern	147
Sprache auswählen	68
Standard-Symboleiste	22
Standardeinstellungen ändern	141, 330
Starten, Programm	13
Statuszeile	20, 129, 255
Steuerknoten anpassen	213
Stift, druckempfindlicher	120
Stiftsymbol	292
Stil bearbeiten	143
Stileigenschaften speichern	114
Strichstärke wählen	140
Symbolbearbeitung	391
Symbole auswählen	137
Symboleiste, Zoom	46
Symboleisten	22

T

Temperaturkarte	251
Text formatieren	74
Text gruppieren	354
Text verbiegen	351
Text-Hilfsmittel	329
Textausrichtung	332
Texteigenschaften anpassen	72
Texteigenschaften kopieren	344
Textfarbe ändern	89
Textfluss	388
Textkontur erstellen	348
Textobjekte	323
Textobjekte anpassen	69
Textobjekte erstellen	66, 308, 335, 372
Textobjekte formatieren	339
Textobjekte verkleinern	347
Texttypen	75
Tiefe verändern	232



Toleranzwert	387
Tonwerte ändern	379
Transformation	261
Transformieren, Text	337
Transparent-Linse	286
Transparenzeffekt	245

U

Überblendung bearbeiten	213
Überblendung beschleunigen ..	201
Überblendung bremsen	200
Überblendung, Objektgruppen	210
Überblendung, offene Pfade ...	215
Überblendung, rechts-/	
linksläufige	196
Überblendung teilen	203
Überblendung verdrehen	196
Überblendungsaufbau	205
Überblendungseffekt	188
Überblendungs-	
geschwindigkeit	200
Überblendungsgruppe	
anpassen	209
Überblendungsmodi	246
Überblendungsmöglichkeiten ..	191
Überblendungspfad erstellen ..	207
Überblendungsrichtung	
ändern	194, 204
Überblendungsschleife	198
Umgekehrte Anordnung	195
Umriss skalieren	149
Umriss-Ansicht	96
Umriss-Optionen	148
Umrissattribute	140
Umrissattribute einstellen	346
Umrissfarbe festlegen	150
Umrissoptionen	99
Umrissstift-Dialogfeld	28, 141
Uneingeschränkter Modus	225
Unschärfe-Effekte	399

V

Vektorgrafiken	54, 93, 95
Verbindungslinien zeichnen	122
Vereinfachen-Option	281
Verlauf aufziehen	105
Verlauf, eckiger	173
Verlauf, konischer	170
Verlauf, linearer	159
Verlauf, radialer	162
Verläufe überblenden	212
Verlaufsaufbau	162
Verlaufsfüllung einstellen	104
Verlaufsstypen	158
Verschieben, Buchstaben	343
Verschieben, Hilfslinien	51
Verschieben, präzises	70
Verschmelzen	273
Verteilen, Objekte	315
Verwischen-Hilfsmittel	282
Verzerren-Effekte	402
Verzerrung anpassen	221
Verzerrungseffekt	219
Vierfarbseparation	407
Visitenkarte gestalten	327
Visitenkarten erstellen	323
Vollfarbmuster	177
Voreinstellungen	53
Voreinstellungen anpassen	263
Voreinstellungen, Effekte	186
Voreinstellungen einsetzen	163
Voreinstellungen, Schatten	240
Vorlage anpassen	41, 357
Vorlage einsetzen	126
Vorlage öffnen	39
Vorlage speichern	331
Vorlagen, Extrusion	231
Vorschau, Dialogfeld	380
Vorschau, Füllmuster	100
Vorschaubilder	37

**W**

Werkzeug-Optionen	26, 129
Werte ändern	34
Wirbel-Verzerrung	222

Z

Zeichen anpassen	343
Zerschneiden, einfaches	280
Zierelemente konstruieren	355
Zoom-Wert einstellen	48
Zuschneiden-Optionen	275
Zweifarben-Muster	175
Zylinder-Effekt	396

Die wichtigsten Aktionen

Ausdruck vorbereiten	404	Musterfüllung erstellen	175, 223
Ausrichtungsfunktionen ..	312, 353	Objektauswahl	253, 259
Ansicht-Manager einsetzen	304	Objekte ausrichten und	
Bitmaps erstellen	377	verteilen	308, 313
Bitmap-Effekte verwenden	372, 378, 393	Objekte bearbeiten	57, 108, 128, 249, 299, 358
Boolsche Funktionen		Objekte erstellen	102, 111, 273
einsetzen	273	Objekte verschieben	261, 287, 354
Briefbogen gestalten	357	Objekteigenschaften	
Clipart-Motiv		kopieren	182
einfügen	78, 286, 327	Objekt-Manager einsetzen	54, 253, 286, 299
Dokument bearbeiten	41	Objekttransformationen	266
Dokumentstrukturen	292	Objektverwaltung	286
Dreidimensionale Effekte	160, 230, 396	Optionen anpassen	331
Druckoptionen einstellen	404	Pfad erstellen	207
Ebenen erstellen	296	Pixel und Vektoren	93
Effekte einsetzen	185, 355, 372, 393	Position ändern	70, 261, 363
Eigenschaften kopieren	182	Power-Clips einsetzen	389
Einstellungen anpassen	42, 72, 301	Rechtschreibprüfung	
Etiketten/Visitenkarten		einstellen	333
erstellen	323	RGB- und CMYK-	
Exportmöglichkeiten	404	Farbmodelle	374
Extrusionseffekte	230, 309	Schatten einfügen ..	106, 240, 310
Farbverwaltung aktivieren	374	Standardwerte anpassen	330
Farbpaletten verwenden	156	Texteffekte erstellen	310, 389
Fotos importieren	369	Text formatieren	329, 339
Fotos bearbeiten	379	Text verbiegen	351
Füllmuster einsetzen	100, 126, 187, 216, 308	Textobjekt erstellen .	66, 323, 335
Füllungsoptionen anpassen	152	Transparenzen einsetzen	245
Gruppen erstellen	316	Überblendung	
Hilfslinien einrichten	50, 318, 360	anpassen	191, 213
Hintergrund erstellen	97, 139, 187, 249, 285, 327	Überblendung erstellen ..	185, 210
Hülle vormen	223	Umrissattribute	
Kontureffekte nutzen	217	einstellen	140, 348
Kurven zeichnen	111	Umriss/Füllung zuweisen	98
Linseneffekte einsetzen	250	Verlauf bearbeiten	195, 359
Mengentext erstellen	75, 366	Verlaufsfüllung erstellen	104, 158, 165, 236
		Verzerrungseffekte	219, 402
		Vorlagen einsetzen	39, 241