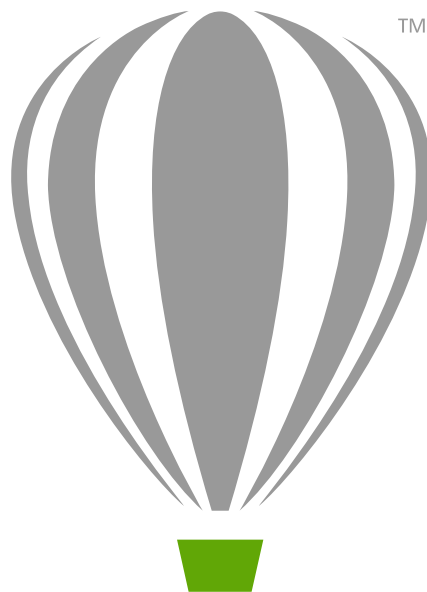




CorelDRAW[®]
Graphics Suite **X7**
Schnellstarthandbuch

CorelDRAW Graphics Suite X7

Die CorelDRAW® Graphics Suite X7 bietet vollständig integrierte Anwendungen und ergänzende Plugins, die von Vektorillustrationen und Seitenlayouts bis hin zu Fotobearbeitung, Vektorisierung von Bitmaps und Website-Design alles abdecken.

Arbeitsbereich von CorelDRAW X7

Titelleiste: Zeigt den Titel des derzeit geöffneten Dokuments an.

Lineale: Kalibrierte Linien mit Markierungen, mit denen die Größe und Position von Objekten in einer Zeichnung festgelegt werden.

Standardsymbolleiste: Eine frei verschiebbare Leiste mit Verknüpfungen zu Menübefehlen und anderen Befehlen, z. B. Öffnen, Speichern oder Drucken.

Menüleiste: Der Bereich, der Pulldown-Optionen und Befehle enthält.

Hilfsmittelpalette: Enthält Hilfsmittel zum Erstellen und Ändern von Objekten in der Zeichnung.

Zeichenfenster: Der Bereich, der von den Rollbalken und Steuerelementen der Anwendung begrenzt wird. Es enthält die Zeichenseite und den sie umgebenden Bereich.

Zeichenseite: Der rechteckige Bereich innerhalb des Zeichenfensters. Dies ist der druckbare Teil Ihres Arbeitsbereichs.

Dokumentpalette: Eine andockbare Leiste, die Farbfelder für das aktuelle Dokument enthält.

Dokument-Navigator: Ein Bereich mit Steuerelementen, mit denen Sie auf andere Seiten wechseln und Seiten hinzufügen können.

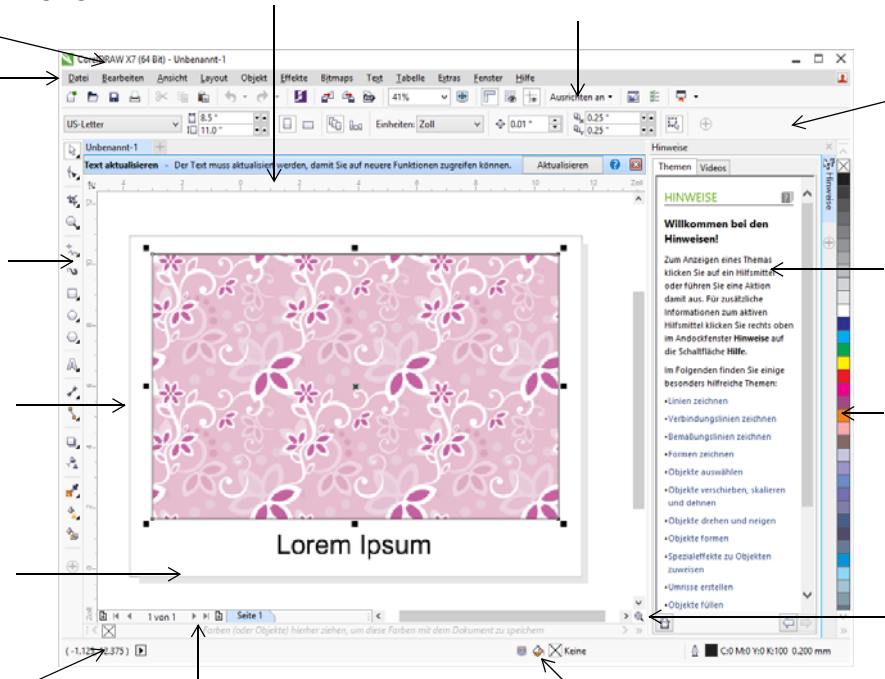
Statusleiste: Enthält Informationen zu Objekteigenschaften wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung. Darüber hinaus zeigt die Statusleiste die aktuelle Position des Mauszeigers.

Eigenschaftsleiste: Eine frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen.

Andockfenster: Ein Fenster, das die verfügbaren Befehle und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe enthält.

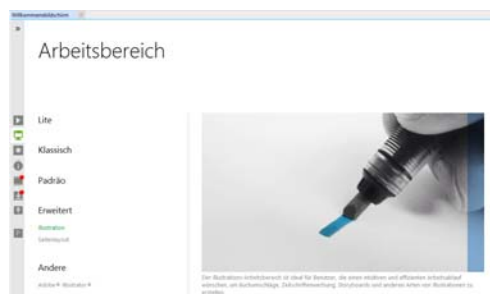
Farbpalette: Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

Navigator: Eine Schaltfläche, durch die eine kleine Anzeige geöffnet wird, mit deren Hilfe Sie sich in der Zeichnung bewegen können.



Der Willkommensbildschirm

Der Willkommensbildschirm ist ein zentraler Ort, an dem Sie auf Informationsquellen, Abonnementinformationen und alternative Anwendungs-Arbeitsbereiche zugreifen können. Sie können dort außerdem Informationen über neue Funktionen sowie die aktuellsten Produktaktualisierungen erhalten und Designs ansehen, die CorelDRAW-Benutzer auf der ganzen Welt erstellt haben.



Auswahl des Arbeitsbereichs

Die Sammlung spezieller Arbeitsbereiche soll Ihnen helfen, Ihre Produktivität zu steigern, indem sie die Hilfsmittel besonders bequem zugänglich macht, die Sie bei bestimmten Arbeitsabläufen oder Aufgaben am häufigsten verwenden.

Verfügbare Arbeitsbereiche sind Standard, Lite, Classic, Illustration, Seitenlayout und Adobe® Illustrator®.

Um einen Arbeitsbereich auszuwählen, klicken Sie auf **Fenster ► Arbeitsbereich** oder wählen auf dem Willkommensbildschirm einen der verfügbaren Arbeitsbereiche aus.

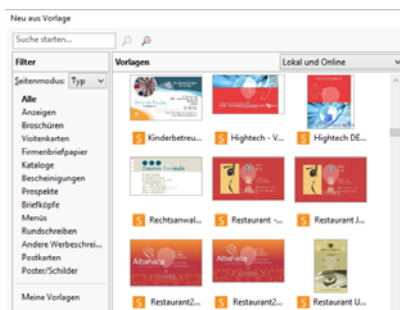
Um dem aktiven Arbeitsbereich Hilfsmittel oder Steuerelemente hinzuzufügen, klicken Sie auf eine Schaltfläche für **Schnelles Anpassen** .

Hilfsmittelpalette von CorelDRAW X7

- ① Mit dem Flyout Hilfsmittel 'Auswahl' können Sie auf die Hilfsmittel **Auswahl** , **Freihandauswahl**  und **Freie Änderung**  zugreifen.
- ② Mit dem **Formbearbeitungs-Flyout** können Sie auf die Hilfsmittel **Form** , **Glätten** , **Verschmieren** , **Wirbel** , **Heranziehen** , **Zurückweisen** , **Verwischen**  und **Aufräumen**  zugreifen.
- ③ Mit dem Flyout Hilfsmittel 'Beschneiden' können Sie auf die Hilfsmittel **Beschneiden** , **Messer** , **Virtuelles Segment löschen**  und **Radierer**  zugreifen.
- ④ Mit dem Flyout Hilfsmittel 'Zoom' können Sie auf die Hilfsmittel **Zoom**  und **Schwenken**  zugreifen.
- ⑤ Mit dem Flyout **Kurve** können Sie auf die Hilfsmittel **Freihand** , **2-Punkt-Linie** , **Bézier** , **Stift** , **B-Spline** , **Polylinie** , **3-Punkt-Kurve**  und **Formerkennung**  zugreifen.
- ⑥ Das Hilfsmittel **Künstlerische Medien**  bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Pinzel**, **Sprühdose**, **Kalligrafie** und **Druckempfindlicher Stift**.
- ⑦ Mit dem Flyout **Rechteck** können Sie auf die Hilfsmittel **Rechteck**  und **3-Punkt-Rechteck**  zugreifen.
- ⑧ Mit dem Flyout **Ellipse** können Sie auf die Hilfsmittel **Ellipse**  und **3-Punkt-Ellipse**  zugreifen.
- ⑨ Mit dem Flyout **Objekt** können Sie auf die Hilfsmittel **Polygon** , **Stern** , **Komplexer Stern** , **Millimeterpapier** , **Spirale** , **Grundformen** , **Pfeilformen** , **Flussdiagrammformen** , **Spruchbandformen** und **Sprechblasen** zugreifen.
- ⑩ Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Wörter direkt auf dem Bildschirm als Grafik- oder Mengentext eingeben, und mit dem Hilfsmittel **Tabelle** können Sie Tabellen zeichnen und bearbeiten.
- ⑪ Mit dem Flyout Hilfsmittel 'Bemaßung' können Sie auf die Hilfsmittel **Parallele Bemaßung** , **Horizontale oder vertikale Bemaßung** , **Winkelbemaßung** , **Segmentbemaßung** und **3-Punkt-Beschriftungslinie** zugreifen.
- ⑫ Mit dem Flyout **Verbindungslinien** können Sie auf die Hilfsmittel **Geradlinige Verbindung** , **Rechtwinklige Verbindung** , **Rechtwinklige runde Verbindung** und **Anker bearbeiten** zugreifen.
- ⑬ Mit dem Flyout **Interaktive Hilfsmittel** können Sie auf die Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** , **Kontur** , **Überblendung** , **Verzerren** , **Hülle** und **Extrudieren** zugreifen.
- ⑭ Mit dem Hilfsmittel **Transparenz** können Sie Objekten Transparenzen zuweisen.
- ⑮ Mit dem Flyout **Pipette** können Sie auf die Hilfsmittel **Farbpipette** und **Eigenschaftenspipette** zugreifen.
- ⑯ Mit dem Flyout **Interaktive Füllung** können Sie auf die Hilfsmittel **Interaktive Füllung** und **Maschenfüllung** zugreifen.
- ⑰ Mit dem Hilfsmittel **Intelligente Füllung** können Sie Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen und diesen Objekten eine Füllung zuweisen.
- ⑱ Mit der Schaltfläche **Schnelles Anpassen** können Sie Hilfsmittel zur Hilfsmittelpalette hinzufügen.

Vorlagen

Sie können ein neues Projekt leicht mit einer Vorlage beginnen. Sie können die Vorlagen durchsuchen, in der Vorschau anzeigen oder anhand von Name, Kategorie, Schlüsselwörtern oder Designeranmerkungen nach Vorlagen suchen.

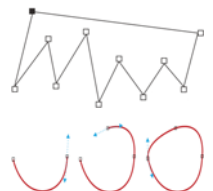


Linien zeichnen

Mit den Zeichenhilfsmitteln im Flyout **Kurve** können Sie gekrümmte und gerade Linien sowie Linien mit gekrümmten und geraden Segmenten zeichnen. Die Liniensegmente sind durch Knoten miteinander verbunden. Diese werden als kleine Quadrate dargestellt.

Mit den Hilfsmitteln **Freihand**  und **Polylinie**  können Sie wie auf einem Skizzenblock Freihandlinien zeichnen.

Mit den Hilfsmitteln **Bézier**  und **Stift**  können Sie Linien segmentweise zeichnen, indem Sie jeden Knoten präzise platzieren und dadurch die Form der gekrümmten Segmente steuern.



Mit dem Hilfsmittel **B-Spline**  können Sie mit weniger Knoten glatte Kurven erstellen, als dies bei Kurven der Fall ist, die mit Freihandstrecken gezeichnet wurden.

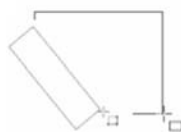


Formen zeichnen

CorelDRAW bietet zahlreiche Hilfsmittel zum Zeichnen von Formen.

Rechtecke

Durch diagonales Ziehen mit dem Hilfsmittel **Rechteck**  können Sie ein Rechteck oder (wenn Sie dabei die **Strg**-Taste gedrückt halten) ein Quadrat zeichnen. Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck**  können Sie Rechtecke schnell anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.



Ellipsen

Eine Ellipse können Sie durch diagonales Ziehen mit dem Hilfsmittel **Ellipse**  zeichnen. Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, um stattdessen einen Kreis zu zeichnen. Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck**  können Sie Rechtecke schnell anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.



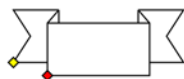
Um einen Bogen oder eine Kreisform zu zeichnen, können Sie auf der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bogen** oder **Kreis** klicken und dann ziehen.

Komplexe Formen

Mit dem Flyout **Objekt** können Sie Polygone, Gitter, Spiralen und zwei Arten von Sternen zeichnen: pfiffige und komplexe. Verwenden Sie die Eigenschaftsleiste, um die Anzahl der Polygonseiten, Sternzacken, Gitterspalten oder Spiralumdrehungen zu ändern.

Pfiffige Formen

Mit dem Flyout **Objekt** können Sie außerdem Grundformen, Pfeile, Flussdiagrammformen, Spruchbänder und Sprechblasen zeichnen. Wählen Sie auf der Eigenschaftsleiste eine voreingestellte Form aus und ziehen Sie den rautenförmigen Bearbeitungspunkt (Ziehpunkt), um das Aussehen einiger Formen zu ändern.



Text

Es gibt zwei Arten von Text, denen Sie Zeichnungen hinzufügen können: Mengen- und Grafiktext. Sie können auch vorhandenen Text aus einer externen Datei importieren oder Text aus der Zwischenablage einfügen.

Mengentext

Mengentext eignet sich für größere Textpassagen, die mehr Formatierung erfordern. Vor dem Hinzufügen von Mengentext müssen Sie durch Ziehen des Hilfsmittels **Text**  einen Textrahmen erstellen.



Um Platzhaltertext einzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Textrahmen und dann auf **Platzhaltertext einfügen**. Mit Platzhaltertext erhalten Sie einen besseren Eindruck vom Erscheinungsbild Ihres Dokuments, bevor Sie den Inhalt endgültig fertigstellen.

Grafiktext



Mit Grafiktext werden kurze Textzeilen hinzugefügt, denen vielerlei Effekte wie z. B. hinterlegte Schatten oder Konturen zugewiesen werden können.

Sie können Grafiktext auch zu einer offenen oder geschlossenen Strecke hinzufügen.

Text an Strecken ausrichten

Um Text an einer Strecke auszurichten, wählen Sie den Text aus und klicken dann auf **Text ▶ An Objekt ausrichten**. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Strecke und verwenden Sie die dynamische Vorschau, um den Text zu positionieren. Klicken Sie, um den Text an der Strecke auszurichten.



Um Text auf einer Strecke einzugeben, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text**  und zeigen auf eine Strecke. Wenn sich der Mauszeiger auf das Symbol für Ausrichten an einer Strecke ändert, klicken Sie, um Text hinzuzufügen.



Interaktive OpenType-Funktionen

Mit OpenType-Funktionen können Sie alternative Darstellungen für einzelne Zeichen (Glyphen) auswählen, sofern die Schrift und die ausgewählten Zeichen OpenType-Funktionen unterstützen.



OpenType-Funktionen sind Brüche, Ligaturen, Ordinalzahlen, Ornamente, Kapitälchen, Schwünge und mehr. OpenType-Schriften basieren auf Unicode und sind daher optimal für plattformübergreifende und mehrsprachige Designs geeignet. Darüber hinaus schlägt CorelDRAW passende OpenType-Funktionen vor, die Sie Ihrem Text zuweisen können.

Schriften-Playground

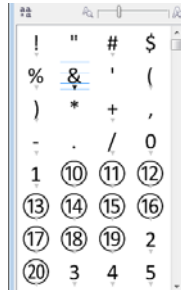
Mithilfe des Schriften-Playground (Text ► **Schriften-Playground**) können Sie den Beispieltext in verschiedenen Schriften und Größen anzeigen, um geeignete Schriften für Ihr Projekt zu wählen. Sie können vorgegebene Textbeispiele in der Vorschau anzeigen oder selbst Text eingeben oder einfügen. Über den Schriften-Playground stehen Ihnen zudem erweiterte Funktionen für OpenType-Schriften zur Verfügung.

Eos accusam veniam ea ipsum.
Eos accusam veniam ea ipsum.
Eos accusam veniam ea ipsum.
Eos accusam veniam ea ipsum.
Eos accusam venia...
Eos accusa...
Eos acc...

Geometria 231 BT Normal

Zeichen einfügen (Andockfenster)

Das Andockfenster **Zeichen einfügen** (Text ► **Zeichen einfügen**) zeigt alle Zeichen, Symbole und Glyphen, die zu einer ausgewählten Schrift gehören. Dies erleichtert es Ihnen, nach Zeichen zu suchen und sie in Ihre Dokumente einzufügen. Mit einer Filteroption können Sie die Anzeige auf die gewünschten Teilmengen der Zeichen beschränken. Beispielsweise können Sie die Auswahl so eingrenzen, dass nur die kyrillischen Zeichen und Symbole für die von Ihnen ausgewählte Schrift angezeigt werden.



Einfache Schrifterkennung

In CorelDRAW können Sie die Schriftart in der Grafik eines Kunden ganz schnell erkennen, indem Sie eine Textprobe an die Seite **WhatTheFont** der **MyFonts**-Website senden (Website steht nur auf Englisch zur Verfügung).

www.myfonts.com/WhatTheFont/

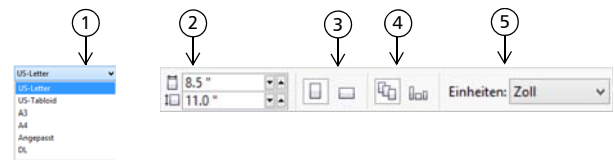
Um eine Schrift zu identifizieren, klicken Sie auf **Text ► WhatTheFont?!**, ziehen einen Markierungsrahmen um den Text und drücken die **Eingabetaste**, um die Erfassung abzuschließen. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf der Website.

Seitenlayout

Mithilfe der Seiten-Eigenschaftsleiste können Sie Seiteneinstellungen anpassen, wie Seitengröße, Abmessungen, Ausrichtung (Quer- oder Hochformat), Maßeinheiten, Schrittweite für Verschieben und Duplikatentfernung.

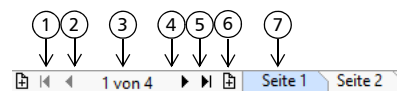
Um auf die Seiten-Eigenschaftsleiste zuzugreifen, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl**  und dann auf eine leere Stelle im Zeichenfenster.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Registerseite, um ein Kontextmenü zu öffnen, in dem Sie die aktuelle Seite umbenennen, löschen oder duplizieren oder neue Seiten einfügen können.



- 1 Wählen Sie im Listenfeld **Größe** eine voreingestellte Bildgröße aus.
- 2 Geben Sie in den Feldern für **Seitenmaße** die Breite und Höhe der Seite an.
- 3 Legen Sie die Seitenausrichtung auf **Querformat** oder **Hochformat** fest.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuelle Seite**, um die Seitengröße nur der aktuellen Seite zuzuweisen.
- 5 Wählen Sie im Listenfeld **Zeicheneinheiten** eine Maßeinheit.

Um zwischen den Seiten eines Dokuments zu navigieren, verwenden Sie den Dokument-Navigator, den Sie unten links im Anwendungsfenster finden.



- 1 Gehen Sie zur ersten Seite.
- 2 Gehen Sie zur vorherigen Seite.
- 3 Öffnen Sie das Dialogfeld **Gehe zu Seite**.
- 4 Gehen Sie zur nächsten Seite.
- 5 Gehen Sie zur letzten Seite.
- 6 Fügen Sie eine neue Seite hinzu.
- 7 Klicken Sie auf eine beliebige Registerseite, um zur entsprechenden Seite zu gehen.

Um Seitenzahlen einzufügen, klicken Sie auf **Layout ► Einstellungen für Seitennummerierung** und wählen die gewünschten Einstellungen aus.

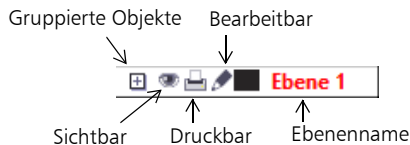
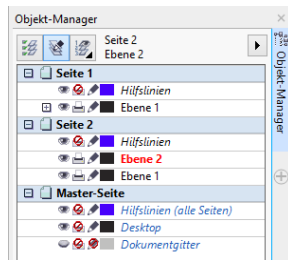
Seitenlayout-Hilfsmittel

Sie können Lineale, Gitter und Hilfslinien anzeigen, um Objekte leichter anordnen und genau an die richtige Stelle platzieren zu können.

Um Gitter, Hilfslinien und Lineale ein- oder auszublenden, klicken Sie auf das Menü **Ansicht** und wählen die anzuzeigenden Elemente.

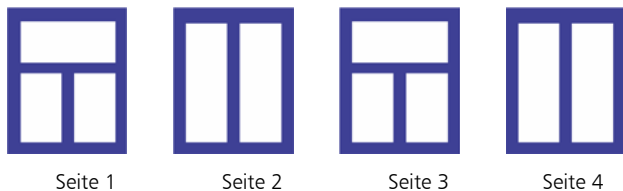
Ebenen

Alle Inhalte werden auf eine Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf eine bestimmte Seite beziehen, werden auf eine lokale Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf alle Seiten beziehen, können auf eine globale Ebene, die Hauptebene, gelegt werden. Masterebenen werden auf einer virtuellen Seite, der Master-Seite, gespeichert.



Masterebenen (Hauptebenen)

Sie haben die Wahl zwischen Masterebenen für ungerade, gerade oder alle Seiten. Somit ist es leicht, seitenspezifische Designs für mehrseitige Dokumente zu erstellen, wie Broschüren mit 16 oder 32 Seiten. Beispielsweise wünschen Sie möglicherweise unterschiedliche Kopf- oder Fußzeilen für gerade und ungerade Seiten.



Zeichenmaßstab

Sie können einen voreingestellten oder einen angepassten Zeichenmaßstab wählen, um Entfernungen in einer Zeichnung in Beziehung zu tatsächlichen Entfernungen zu setzen. Sie können z. B. angeben, dass ein Zentimeter in der Zeichnung einem Meter in der Wirklichkeit entspricht.

 Zum Festlegen der Zeichenskala doppelklicken Sie auf ein Lineal, um das Dialogfeld **Optionen** anzuzeigen. Klicken Sie auf **Skalierung bearbeiten** und wählen Sie eine voreingestellte oder angepasste Zeichenskala aus.

Gitter und Basisliniengitter

Das Gitter besteht aus gestrichelten oder gepunkteten Linien, die sich im rechten Winkel schneiden. Mit dem Gitter können Sie Objekte im Zeichenfenster präzise ausrichten und anordnen. Das Basisliniengitter besteht aus Linien, die dem Muster von liniertem Papier folgen. Sie erleichtern das Ausrichten von Textbasislinien.

 Um das Gitter und das Basisliniengitter einzurichten, klicken Sie auf **Extras ▶ Optionen** und dann in der Kategorienliste **Dokument** auf **Gitter**.

Hilfslinien



Hilfslinien können überall im Zeichenfenster eingesetzt werden, um die Platzierung von Objekten zu vereinfachen. Sie können eine Hilfslinie auswählen, verschieben, drehen, sperren oder löschen sowie ihre Farbe oder ihr gestricheltes Linienmuster ändern.

 Um eine Hilfslinie hinzuzufügen, ziehen Sie vom vertikalen oder horizontalen Lineal in das Zeichenfenster oder klicken Sie auf **Extras ▶ Optionen** und wählen in der Kategorienliste **Dokument** den Eintrag **Hilfslinien**.

Ausrichten

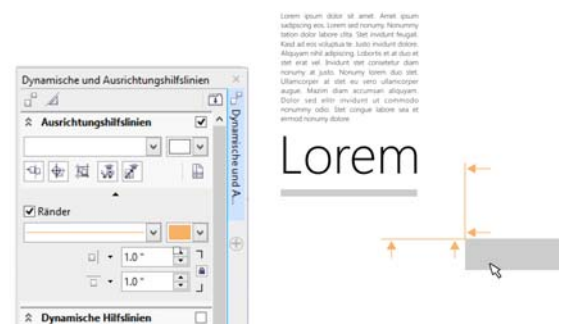
Wenn Sie ein Objekt verschieben oder zeichnen, können Sie es an einem anderen Objekt in der Zeichnung, an Seitenelementen (zum Beispiel dem Mittelpunkt der Seite), am Dokumentgitter, am Pixelgitter, am Basisliniengitter oder an den Hilfslinien ausrichten. Wenn ein Objekt in die Nähe eines Ausrichtungspunkts verschoben wird, rastet es an diesem ein.

 Um das Ausrichten für bestimmte Seitenelemente zu deaktivieren bzw. zu aktivieren, klicken Sie auf der Standardsymbolleiste auf **Ausrichten an**.

Ausrichtungshilfslinien

Mit Ausrichtungshilfslinien können Sie Objekte schneller positionieren. Diese temporären Hilfslinien werden angezeigt, wenn Sie Objekte relativ zur Mitte oder zu den Rändern von nahegelegenen Objekten erstellen, verschieben oder ihre Größe ändern.

 Um Ausrichtungshilfslinien anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht ▶ Ausrichtungshilfslinien**. Um Einstellungen für Ausrichtungshilfslinien zu ändern, klicken Sie auf **Fenster ▶ Andockfenster ▶ Dynamische und Ausrichtungshilfslinien** und wählen die gewünschten Optionen.



Mit Objekten arbeiten

Die Arbeit mit Objekten ist einer der zentralen Bestandteile bei der Erstellung von Zeichnungen.

Wählen Sie ein Objekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl**  aus, um die Auswahlbearbeitungspunkte zu aktivieren. Ziehen Sie einen Eckbearbeitungspunkt, um die Abmessungen des Objekts proportional zu ändern. Ziehen Sie einen mittleren Bearbeitungspunkt, um die Abmessungen des Objekts nicht proportional zu ändern.



Um mehrere Objekte auszuwählen, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken auf die einzelnen Objekte.

Doppelklicken Sie auf ein Objekt, um die Drehbearbeitungspunkte zu aktivieren. Ziehen Sie einen Eckbearbeitungspunkt, um das Objekt im Uhrzeigersinn oder gegen ihn zu drehen. Ziehen Sie einen mittleren Bearbeitungspunkt, um ein Objekt interaktiv zu neigen. Ziehen Sie die Mitte, um die relative Mitte eines Objekts festzulegen.



Um ein ausgewähltes Objekt zu verschieben, zeigen Sie auf seine Mitte und ziehen das Objekt an einen neuen Ort. Drücken Sie die **Pfeiltasten**, um Objekte um eine voreingestellte Schrittweite zu verschieben. Um sie um einen Bruchteil der voreingestellten Schrittweite zu verschieben, halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drücken eine **Pfeiltaste**. Um sie um ein Vielfaches der voreingestellten Schrittweite zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken eine **Pfeiltaste**.

Wenn Sie mehrere Objekte gruppieren, werden sie zu einer Einheit. Durch Gruppieren können Sie Formatierungen allen Objekten in der Gruppe gleichzeitig zuweisen.

Um ausgewählte Objekte zu gruppieren oder ihre Gruppierung aufzuheben, klicken Sie auf **Objekt ▶ Gruppieren** und wählen die gewünschte Option aus.

Für Objekte in einer Zeichnung besteht eine Stapelfolge. Dies ist im Allgemeinen die Reihenfolge, in der sie erstellt oder importiert wurden.

	Nach vorn auf der Seite	Strg+Pos1
	Nach hinten auf der Seite	Strg+Ende
	Nach vorn auf der Ebene	Umschalt+Bild-auf
	Nach hinten auf der Ebene	Umschalt+Bild-ab
	Eins nach vgrn	Strg+Bild-auf
	Eins nach hinten	Strg+Bild-ab
	Vor...	
	Hinter...	
	Reihenfolge umkehren	

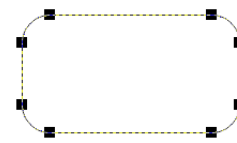
Um die Reihenfolge ausgewählter Objekte zu ändern, klicken Sie auf **Objekt ▶ Anordnung** und wählen eine Menüoption aus.

Um Objekte in der Reihenfolge ihrer Erstellung auszuwählen, drücken Sie die **Tabulatortaste**.

Objekte formen

Sie können die Form eines Objekts mit dem Hilfsmittel **Form**  ändern. Objekte unterschiedlicher Typen können auf unterschiedliche Weisen geformt werden.

Rechtecke



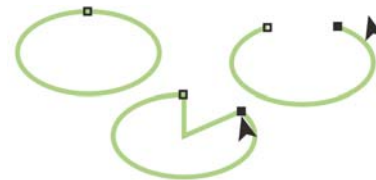
Sie können jede Ecke eines Rechtecks mit dem Hilfsmittel **Form**  ziehen, um alle Ecken abzurunden.

Sie können auch abgefaste, ausgekehlte oder abgerundete Ecken erstellen. Klicken Sie dazu auf der Eigenschaftsleiste auf das Hilfsmittel **Rechteck** . Bei der Skalierung wird der ursprüngliche Radius einer Ecke beibehalten, und Sie können Rechtecke mit abgefaste, ausgekehlten oder abgerundeten Ecken dehnen, ohne die Ecken zu verzerren.



Ellipsen

Klicken Sie zum Erstellen eines Ausschnitts aus einer Ellipse mit dem Hilfsmittel **Form** auf den Knoten der Ellipse und ziehen Sie ihn . Belassen Sie dabei den Mauszeiger innerhalb der Ellipse. Klicken Sie zum Erstellen eines Bogens aus einer Ellipse ebenfalls auf den Knoten und ziehen Sie ihn. Belassen Sie dabei jedoch den Mauszeiger außerhalb der Ellipse.



Polygone und Sterne

Um die Form eines Polygons oder eines Sterns zu ändern, klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Form**  auf einen Knoten und ziehen ihn in die gewünschte Richtung. Um einen Stern aus einem Polygon zu erstellen, ziehen Sie einen Knoten in Richtung Mittelpunkt.



Weitere Formhilfsmittel

Zusätzlich zum Hilfsmittel **Form**  enthält das **Formbearbeitungs-Flyout** Hilfsmittel, die kreativen Möglichkeiten zum Verfeinern von Vektorobjekten bieten.

Mit dem Hilfsmittel **Glätten**  können Sie Kurvenobjekte glätten, um zackige Kanten zu entfernen und die Anzahl der Knoten zu verringern. Mit den Hilfsmitteln **Verschmieren**  und **Verwischen**  können Sie Objekte durch Ziehen von Verlängerungen oder Einfügen von Einbuchtungen entlang des Umrisses umformen.

Mit dem Hilfsmittel **Wirbel**  können Sie auf ein Objekt klicken und die Maustaste gedrückt halten, um ihm einen Wirbeleffekt zuzuweisen. Mit den Hilfsmitteln **Heranziehen**  und **Zurückweisen**  können Sie Objekte umformen, indem Sie Knoten zusammenziehen oder auseinanderdrücken. Mit dem Hilfsmittel **Aufrauen**  können Sie entlang eines Objektrands ziehen, um ihn mit Zacken oder Spitzen zu versehen.



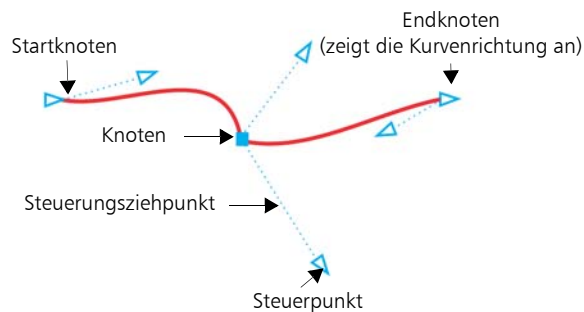
Für jedes Hilfsmittel können Sie über die Steuerelemente auf der Eigenschaftsleiste die Größe der Pinselspitze und die Intensität des Effekts festlegen.

Konvertieren von Objekten in Kurven

Objekte, die mit Formhilfsmitteln wie **Rechteck**  und **Ellipse**  erstellt wurden, müssen in Kurven konvertiert werden (**Objekt** ▶ **In Kurven konvertieren** oder **Strg + Q**), bevor Sie einzelne Knoten bearbeiten können. Eine Ausnahme zu dieser Regel stellen Objekte dar, die mit dem Hilfsmittel **Polygon**  erstellt wurden.

Linien und Kurven formen

Sie können Kurven- und Linienobjekte formen, indem Sie ihre Knoten und Segmente mit dem Hilfsmittel **Form**  bearbeiten und Knoten hinzufügen bzw. entfernen.



Um einen Knoten hinzuzufügen, doppelklicken Sie auf die Strecke oder klicken auf die Strecke und dann auf der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten hinzufügen**.

Um einen Knoten zu löschen, doppelklicken Sie auf den Knoten oder wählen den Knoten aus und klicken dann auf der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten löschen**.

Um die Anzahl der Knoten zu verringern, wählen Sie sie mit dem Hilfsmittel **Form**  mit einem Markierungsrahmen aus und klicken auf der Eigenschaftsleiste auf **Knoten reduzieren**.

Effekte

Durch das Hinzufügen von Konturen, hinterlegten Schatten oder Abschrägungseffekten können Sie Ihren Objekten ein räumliches Aussehen verleihen.

Kontur

Indem Sie ein Objekt mit einer Kontur versehen, können Sie aufeinander folgende konzentrische Linien erstellen, die zum Inneren oder Äußeren des Objekts hin verlaufen.



Um eine Kontur zuzuweisen, wählen Sie ein Objekt aus, klicken auf **Effekte** ▶ **Kontur**, wählen im Andockfenster **Kontur** die gewünschten Einstellungen aus und klicken auf **Zuweisen**.

Hinterlegter Schatten

Durch hinterlegte Schatten können Sie das Objekt so aussehen lassen, als wäre es beleuchtet. Dabei können Sie zwischen fünf verschiedenen Perspektiven wählen: flach, rechts, links, unten und oben. Beim Zuweisen eines hinterlegten Schattens können Sie seine Perspektive ändern sowie Eigenschaften wie die Farbe, die Deckkraft, die Abschwächung, den Winkel und den Verlauf festlegen.



Um einen hinterlegten Schatten zuzuweisen, wählen Sie ein Objekt aus, klicken auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten**  und ziehen vom Mittelpunkt des Objekts aus. Legen Sie über die Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.

Abschrägungseffekt

Ein Abschrägungseffekt (**Effekte** ▶ **Abschrägung**) verleiht Grafik- oder Textobjekten ein räumliches Aussehen, indem er die Kanten des Objekts abgeschrägt erscheinen lässt. Abschrägungseffekte können sowohl Schmuck- als auch Skalenfarben (CMYK) aufweisen, wodurch sie sich ideal für den Druck eignen. Der Abschrägungsstil **Relief** lässt ein Objekt als Relief erscheinen. Der Stil **Weicher Rand** erstellt Oberflächen, die an manchen Stellen schattiert erscheinen.



Füllungen und Umrisse

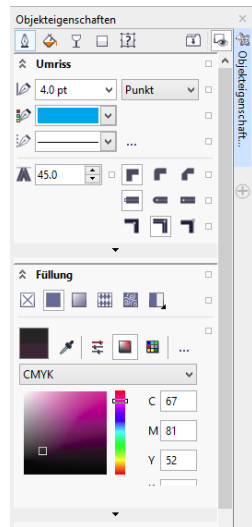
Sie können das Innere von Objekten und andere eingeschlossene Bereiche mit Farbfüllungen, Musterfüllungen, Füllmustern und anderen Füllungen versehen sowie die Farbe von Objektumrissen ändern.

Andockfenster „Objekteigenschaften“

Im Andockfenster **Objekteigenschaften** (Fenster ► Andockfenster ► Objekteigenschaften) finden Sie objektabhängige Formatierungsoptionen und Eigenschaften.

Wenn Sie beispielsweise ein Rechteck erstellen, werden im Andockfenster **Objekteigenschaften** automatisch die Formatierungsoptionen für Umriss, Füllungen und Transparenz sowie die Eigenschaften des Rechtecks angezeigt.

Wenn Sie einen Textrahmen erstellen, werden im Andockfenster sofort die Formatierungsoptionen für Zeichen, Absätze und Rahmen sowie die Eigenschaften des Textrahmens angezeigt.

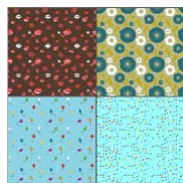


Füllungstypen

Sie können Objekte mit gleichmäßigen Füllungen, Farbverläufen, Musterfüllungen, PostScript-Füllungen und Maschenfüllungen versehen.



Bei gleichmäßigen Füllungen handelt es sich um Volltonfarben, die aus Farbmodellen und Farbpaletten ausgewählt oder erstellt werden können. Eine Farbverlaufs-füllung ist ein kontinuierlicher Übergang von mindestens zwei Farben. Sie können Objekte auch mit Vektorgrafiken (Vollfarben-Musterfüllungen) oder Bitmap-Bildern (Bitmap-Musterfüllungen) füllen.



Füllmuster können das Erscheinungsbild von Naturmaterialien wie Wasser, Wolken und Stein imitieren. Bei PostScript-Füllungen handelt es sich um komplexe Füllmuster, die in der Sprache PostScript erstellt werden.

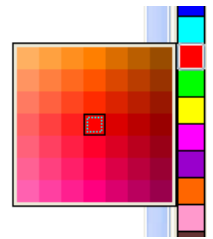
Maschenfüllungen erstellen kontinuierliche Farbübergänge, die Objekten Volumen und realistischen 3D-Effekte hinzufügen.



- Um ein Objekt zu füllen, wählen Sie den gewünschten Füllungstyp im Andockfenster **Objekteigenschaften** im Bereich **Füllung** aus und wählen die gewünschten Füllungsoptionen. Um eine Maschenfüllung zuzuweisen, verwenden Sie das Hilfsmittel **Maschenfüllung**.

Farben auswählen

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. Aus der Standard-RGB-Farbpalette können Sie sowohl Füllungs- als auch Umrissfarben auswählen. Die ausgewählten Füllungs- und Umrissfarben werden in den Farbfeldern der Statusleiste angezeigt.



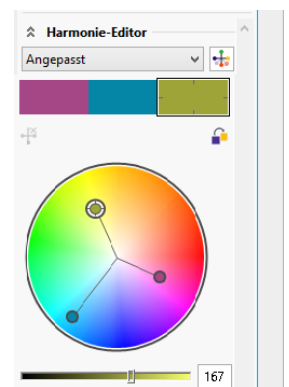
- Um ein Objekt mit einer Volltonfarbe (gleichmäßigen Farbe) zu füllen, klicken Sie auf der Farbpalette auf ein Farbfeld oder ziehen eine Farbe auf das Objekt.
- Um die Umrissfarbe zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der Farbpalette auf ein Farbfeld oder ziehen eine Farbe auf den Umriss des Objekts.
- Um Farben zu mischen, wählen Sie ein farbiges Objekt aus, drücken die **Strg-Taste** und klicken auf der Farbpalette auf eine andere Farbe.
- Um aus unterschiedlichen Schattierungen einer Farbe auszuwählen, klicken Sie auf ein Farbfeld und halten die Maustaste gedrückt.

Sie können auch Füllungs- und Umrissfarben aus den Farbdialogfeldern auswählen, indem Sie auf der Statusleiste auf die Schaltfläche **Füllung** oder **Umriss** doppelklicken.

Farbstile und Farbharmenien

Im Andockfenster **Farbstile** können Sie die in einem Dokument verwendeten Farben als Farbstile hinzufügen. Um einen Farbstil aus einem Objekt zu erstellen, ziehen Sie das Objekt einfach auf das Andockfenster **Farbstile**. Jedes Mal, wenn Sie einen Farbstil aktualisieren, aktualisieren Sie auch alle Objekte, die ihn verwenden.

Eine Farbharmenie ist eine Gruppe zusammenpassender Farbstile, die zu einem Farbschema verknüpft sind. Sie können Regeln auf Farbharmenien anwenden, um alle Farben zusammen zu verschieben und alternative Farbschemas zu erstellen.



Pipette (Hilfsmittel)

Beim Entnehmen einer Farbe mit dem Hilfsmittel **Pipette** wechselt das Tool automatisch in den Modus **Farbe zuweisen**, sodass Sie die entnommene Farbe sofort zuweisen können. Um das Hilfsmittel **Pipette** schnell zu aktivieren, drücken Sie **Strg + Umschalt + E**.

Ein Pipettenhilfsmittel befindet sich auch in jedem der unterschiedlichen Farbdialogfelder, damit Sie Farben aus einem Dokument bequem entnehmen und abgleichen können, ohne das Dialogfeld zu schließen.

Auf weitere Farbpaletten zugreifen

Das Andockfenster **Farbpaletten-Manager** (Fenster ► **Andockfenster** ► **Farbpaletten-Manager**) erleichtert das Erstellen, Anordnen und Ein- oder Ausblenden von standardmäßigen und angepassten Farbpaletten. Sie können für das Internet geeignete RGB- oder für das Drucken geeignete CMYK-Paletten erstellen, und Sie können Farbpaletten von Drittanbietern hinzufügen. Das Andockfenster **Farbpaletten-Manager** enthält PANTONE®-Profile wie das PANTONE® Goe™-System und die Fashion+Home-Palette.

Farbverwaltung

Die Farbverwaltung stellt eine genauere Farbdarstellung sicher, wenn ein Dokument angezeigt, bearbeitet, freigegeben, in ein anderes Format exportiert oder gedruckt wird. Sie können standardmäßige oder dokumentenspezifische Farbverwaltungseinstellungen verwenden, um Farbprofile, Verfahren und Wiedergabeabsicht festzulegen. Dokumentenspezifische Einstellungen setzen die standardmäßigen Anwendungseinstellungen außer Kraft, während Sie an der betreffenden Datei arbeiten.

Um auf standardmäßige oder dokumentenspezifische Farbverwaltungseinstellungen zuzugreifen, klicken Sie auf **Extras** ► **Farbverwaltung**.

QR-Codes

QR-Codes (Quick Response-Codes) werden häufig im Bereich der Verbraucherwerbung und auf Verpackungen eingesetzt und ermöglichen Smartphone-Benutzern den schnellen Zugriff auf die Website eines Unternehmens, um dort beispielsweise ausführliche Informationen zu einem Produkt abzurufen. Sie können festlegen, welche Informationen bzw. Funktionen die QR-Codes umfassen sollen, beispielsweise URLs, E-Mail-Adressen, Telefonnummern, SMS-Funktion, Kontaktinformationen, Kalendereinträge und Geotargeting.



Um einen QR-Code einzufügen, klicken Sie auf **Objekt** ► **QR-Code einfügen**. Wählen Sie im Andockfenster **Objekteigenschaften** im Bereich **QR-Code** im Listenfeld **Typ** des QR-Code eine Option aus.

Pixel (Ansicht)



Die Ansicht **Pixel** zeigt eine pixelbasierte Darstellung der Zeichnung an, mit der Sie einen Bereich vergrößern und Objekte genauer ausrichten können. Sie bietet außerdem eine genauere Darstellung des Designs so, wie es im Internet angezeigt wird.

Um die Ansicht **Pixel** zu aktivieren, klicken Sie auf **Ansicht** ► **Pixel**. Wählen Sie auf der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zoom-Faktoren** die Option **800%** aus.

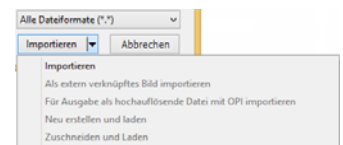
Dateien importieren

In CorelDRAW können Sie Dateien importieren (**Datei** ► **Importieren** oder **Strg + I**), die Sie in anderen Anwendungen erstellt haben, um sie in Ihren Projekten zu verwenden. Zum Beispiel können Sie Dateien im Format PDF (Portable Document Format), JPEG oder AI (Adobe® Illustrator®) importieren. Sie können die Dateitypen nach Aktualität, Erweiterung, Text oder Beschreibung sortieren.

Klicken Sie beim Importieren einer Textdatei auf das Hilfsmittel **Text** (A), um alle Dateitypen aus dem Listenfeld herauszufiltern, bei denen es sich nicht um Textdateitypen handelt.

Sie können eine Datei importieren und als Objekt im aktiven Anwendungsfenster platzieren. Sie können eine Datei beim Importieren auch in der Größe ändern und zentrieren.

Beim Importieren einer Bitmap können Sie diese neu aufbauen, um die Dateigröße zu verringern, oder zuschneiden, um nicht verwendete Bereiche aus dem Bild zu entfernen.



Fotos bearbeiten

Die CorelDRAW Graphics Suite bietet zahlreiche Funktionen, mit denen Sie Fotos und andere Bitmaps effektiv und effizient bearbeiten können. Einige dieser Funktionen stehen nur in Corel® PHOTO-PAINT™ zur Verfügung.

Unerwünschte Bereiche aus Fotos entfernen

Der Ausschnitt-Editor in Corel PHOTO-PAINT (**Bild** ► **Ausschnitt-Editor**) ermöglicht das Ausschneiden von Bildbereichen aus dem umgebenden Hintergrund. Mit dieser Funktion lassen sich Bildbereiche isolieren, ohne dass Randdetails, wie Haare oder unscharfe Kanten, verloren gehen.

Mit der intelligenten Schneidefunktion (**Bild** ► **Intelligente Schneidefunktion**) können Sie ganz leicht unerwünschte Bereiche aus einem Foto entfernen und zugleich das Seitenverhältnis des Fotos anpassen, ohne seinen restlichen Inhalt zu verzerren.

RAW-Kameradateien

Beim Importieren von RAW-Kameradateien können Sie Informationen über Dateieigenschaften und Kameraeinstellungen anzeigen, Farbe und Ton des Bilds anpassen und die Bildqualität verbessern.

Bildbegradigungseditor

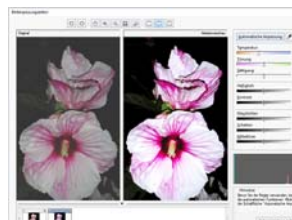
Mit dem Dialogfeld **Bild geraderichten** können Sie Fotos begradigen, die schräg aufgenommen oder gescannt wurden, sowie Kissen- und Tonnenverzerrung entfernen.



Um auf den Bildbegradigungseditor zuzugreifen, klicken Sie auf **Bitmaps** ▶ **Bild geraderichten** (CorelDRAW) oder **Anpassen** ▶ **Bild geraderichten** (Corel PHOTO-PAINT).

Bildanpassungseditor

Der Bildanpassungseditor bietet automatische und manuelle Korrekturoptionen, die in einer für die Bildkorrektur logischen Reihenfolge angeordnet sind, beginnend oben rechts. Vor Beginn der Farb- und Tonkorrekturen sollten Sie das Bild nach Bedarf zuschneiden und retuschieren.



Um auf den Bildanpassungseditor zuzugreifen, klicken Sie auf **Bitmaps** ▶ **Bildanpassungseditor** (CorelDRAW) oder **Anpassen** ▶ **Bildanpassungseditor** (Corel PHOTO-PAINT).

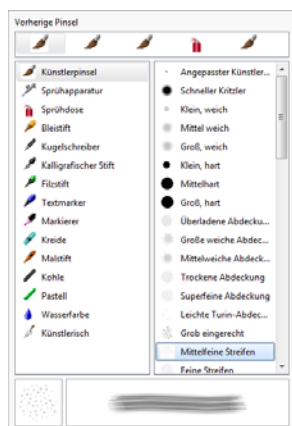
Spezialeffekte

Kameraeffekte, wie Bokeh, Kolorieren, Sepiatönung und Zeitmaschine, verleihen Ihren Fotos ein einzigartiges Aussehen und helfen Ihnen, Fotos aus der Vergangenheit nachzuahmen. Auf Spezialeffekte können Sie über das Menü **Bitmaps** in CorelDRAW oder das Menü **Effekte** in Corel PHOTO-PAINT zugreifen.



Pinzel (Auswahl)

Mit der Auswahl **Pinzel** in Corel PHOTO-PAINT können Sie leichter nach Pinseln suchen, da sie alle Pinselkategorien und -typen an einem zentralen Ort anzeigt. Die Auswahl **Pinzel** steht auf der Eigenschaftsleiste für die Hilfsmittel **Malfarbe**, **Effekt** und **Klonen** zur Verfügung. Sie bietet eine Vorschau von Spitzen und Pinselstrichen und speichert die Einstellungen der letzten fünf Pinsel, die Sie verwendet haben.



Objekt-Manager (Andockfenster)

Im Andockfenster **Objekt-Manager** in Corel PHOTO-PAINT (**Fenster** ▶ **Andockfenster** ▶ **Objekt-Manager**) können Sie die Objekte in Ihrem Bild anzeigen und verwalten. Beispielsweise können Sie Objekte aus- oder einblenden, umbenennen oder ihre Stapelfolge ändern. Sie können auch einen Zusammenführungsmodus auswählen. Damit wird bestimmt, wie ein Objekt mit darunter liegenden Objekten überblendet wird.

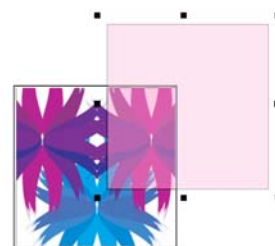
Hinterlegter Schatten

In Corel PHOTO-PAINT können hinterlegte Schatten allen Objekten, auch Text, hinzugefügt werden. Das Ändern der Farbe, Position, Richtung und Transparenz von hinterlegten Schatten kann direkt im Bildfenster erfolgen.

Um einen hinterlegten Schatten zu erstellen, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** und ziehen vom Mittelpunkt oder vom Rand des Objekts aus.

Transparenz

Sie können die Transparenz eines Objekts ändern, um unter dem Objekt liegende Bildelemente sichtbar zu machen. Sie können gleichmäßige Transparenzen, Farbverlauftransparenzen, Füllmustertransparenzen oder Bitmap-Mustertransparenzen zuweisen.



Um Transparenz in Corel PHOTO-PAINT zuzuweisen, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz** und verwenden die Hilfsmittel auf der Eigenschaftsleiste oder verwenden das Steuerelement **Transparenz** im Andockfenster **Objekt-Manager**.

Um Transparenz in CorelDRAW zuzuweisen, klicken Sie auf **Objekt** ▶ **Objekteigenschaften** und verwenden die Steuerelemente im Andockfenster **Objekteigenschaften** im Bereich **Transparenz**.

Bitmaps vektorisieren

Sie können Bitmaps mit dem Befehl **Blitzvektorisierung** in einem Schritt vektorisieren, oder Sie können die PowerTRACE-Steuerelemente verwenden, um die vektorisierten Ergebnisse in der Vorschau anzuzeigen und anzupassen.

Um ein Bitmap zu vektorisieren, wählen Sie es in CorelDRAW aus und klicken auf der Eigenschaftsleiste auf **Bitmap vektorisieren**.

Dateien exportieren

Sie können Bilder exportieren (**Datei** ▶ **Exportieren** oder **Strg + E**) und sie in einer Vielzahl von Dateiformaten speichern, die in anderen Anwendungen verwendet werden können. Beispielsweise kann eine Datei in das Format AI (Adobe Illustrator), PDF oder JPG exportiert werden. Manche

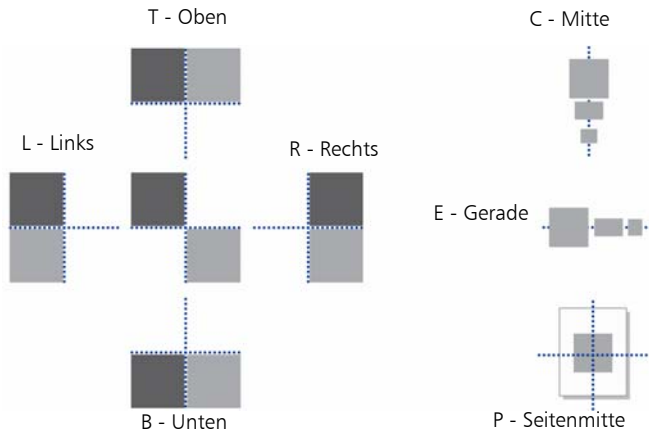
Dateiformate unterstützen jedoch möglicherweise nicht alle Funktionen, die eine CorelDRAW-Datei (CDR) aufweist. Daher empfiehlt es sich, die Originaldatei als CDR-Datei zu speichern, bevor Sie sie exportieren.

Das Dialogfeld **Für das Web exportieren** (**Datei** ► **Exportieren für** ► **Web**) stellt häufig verwendete Export-Steuerelemente bereit. Hier können Sie die Ergebnisse verschiedener Filtereinstellungen in der Vorschau anzeigen, bevor Sie die Datei exportieren. Ferner können Sie Objekttransparenzen und Randpixelfarben für Anti-Alias-Ränder angeben und dabei eine Echtzeitvorschau verwenden.

Tastaturbefehle

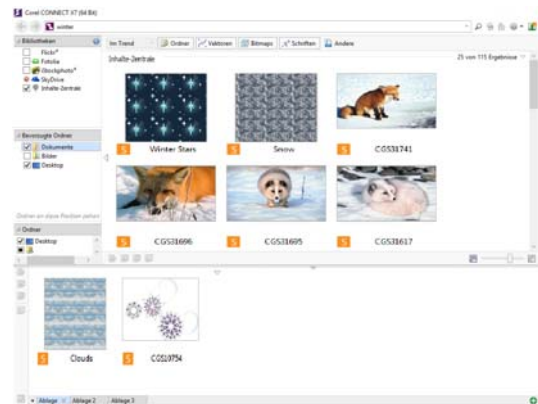
Um alle Tastaturbefehle anzuzeigen, klicken Sie auf **Extras** ► **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**, klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturbefehle** und klicken Sie auf **Alles anzeigen**.

Sie können Tastaturbefehle für die Ausrichtung verwenden, um Objekte schnell auf der Seite zu positionieren.



Corel® CONNECT™

Über Corel CONNECT können Sie mit einem corel.com-Konto auf Content Exchange zugreifen, eine Online-Sammlung von Clipart, Fotos, Schriftarten, Symbolen, Rahmen, Mustern und Bildlisten.



Sie können die verfügbaren Inhalte durchsuchen oder anhand von Stichwörtern suchen, Ihre Favoriten markieren, für Inhalte stimmen, die Ihnen gefallen, oder Inhalte aus Content Exchange in Ihren persönlichen Ordner kopieren.

Außerdem können Sie nach Inhalten suchen, die sich auf Ihrem Computer, im lokalen Netzwerk oder auf den Websites ausgewählter Online-Inhaltsanbieter befinden. Nachdem Sie den erforderlichen Inhalt gefunden haben, können Sie ihn in Ihr Dokument importieren, in seiner zugeordneten Anwendung öffnen oder in einer Ablage für die spätere Verwendung sammeln.

Website Creator

Corel® Website Creator™ ermöglicht das schnelle und leichte Entwerfen, Erstellen und Verwalten von Websites. Um Corel Website Creator herunterzuladen, müssen Sie über eine CorelDRAW-Mitgliedschaft verfügen und mit Ihrem corel.com-Konto angemeldet sein. Klicken Sie auf **Hilfe** ► **Kontoeinstellungen**, um auf die Seite **Ihr Konto** zu gelangen, und klicken Sie auf **Downloads für Mitglieder und Abonnenten**.



Corel Corporation
1600 Carling Ave.
Ottawa, ON
K1Z 8R7
Kanada

Corel UK Limited
Sapphire Court
Bell Street
Maidenhead
Berkshire SL6 1BU
Großbritannien

Corel Taipei
5F, No. 18 Jihu Road
Neihu, Taipei 114
Taiwan