

DAS EINSTEIGERSEMINAR



CorelDRAW X7

Winfried Seimert



LERNEN • ÜBEN • ANWENDEN

Inhaltsverzeichnis

Lernen – Üben – Anwenden 11
Über das Buch..... 12

L

Teil I: Lernen 15

L1

CorelDRAW einrichten und kennenlernen..... 17

Systemvoraussetzungen 17

CorelDRAW X7 installieren..... 18

CorelDRAW starten..... 21

Willkommensbildschirm..... 22

Die Benutzeroberfläche (Standard) 25

Leisten 26

Hilfsmittelpalette 27

Andockfenster..... 29

Farbpaletten 31

Statusleiste..... 31

Benutzeroberfläche aufräumen..... 32

Hilfe in Notlagen 34

CorelDRAW beenden..... 35

L2

Arbeiten mit Zeichnungen..... 37

Vorlagen 38

Zeichnungen speichern 39

Speichern / Speichern unter 40

Als Vorlage speichern..... 43

Exportieren..... 45

Zeichnungen öffnen..... 48

Grafikdateien betrachten	50
Ansichtssachen.....	50
Schrittweise zoomen	54
Arbeitsbereich zoomen	56
Verschieben eines Ausschnitts	56
Zeichnungen schließen	58
L3 Arbeiten mit neuen Dokumenten.....	59
Ein neues Dokument erstellen	59
Arbeitshilfen	63
Seiteneinstellung	63
Dokumenteigenschaften	66
Lineale	68
Hilfslinien.....	69
Gitter.....	75
L4 Zeichenobjekte erstellen	77
Zeichnungen erstellen	77
Arbeitsweise der Zeichenhilfsmittel.....	77
Zeichnen elementarer Objekte.....	86
Vordefinierte Formen.....	94
Linien.....	97
L5 Arbeiten mit Objekten.....	109
Objekte auswählen	109
Objekte markieren	110
Objekte vervielfältigen	112
Kopieren	112
Duplizieren	114
Klonen	116
Objekte arrangieren	118
Objekte anordnen	118
Objekte gruppieren.....	120
Objekte sperren	123
Objekte ausrichten und verteilen	125

Objekte transformieren.....	127
Position.....	127
Drehen.....	131
Skalieren und spiegeln	133
Größe	137
Neigen	138
Objekte löschen	139

L6 Arbeiten mit Farben, Verläufen, Mustern & Co. 141

Mit Farben arbeiten.....	141
Farbskalen	141
Farben einstellen.....	144
Farben übernehmen	145
Objekte mit Farben füllen	149
Farbverlauf	149
Vollfarben-Musterfüllung	152
Bitmap-Füllmuster	153
Füllmuster	154
Maschenfüllung	156

L7 Knoten und Segmente..... 159

Knoten und Objekte	161
Knoten bei Standardobjekten	161
Knoten bei Kurvenobjekten.....	164
Arbeiten mit Knoten.....	167
Knotenformen	167
Knoten und Objekte.....	171
Knoten und Linien	179
Bézier.....	183
Teilstrecken	186
Objekte beschneiden	186
Objekte kombinieren	190
Objekte verbinden	192
Formgestaltung	196

L8	Textobjekte	203
	Texteingabe	203
	Mengentext	205
	Textübernahmen	213
	Formatierungen.....	215
	Formatierung.....	215
	Text bearbeiten	218
	Textpfade.....	220
	Textpfade anlegen	220
L9	Fortgeschrittene Techniken	223
	Spezialeffekte	223
	Hinterlegter Schatten.....	223
	Kontur.....	224
	Überblendung	226
	Verzerren	230
	Hülle	231
	Extrusion	233
	Perspektiven	236
	Linsen	237
	Ebenen	238
	Objekt-Manager	238
	Zeichnungsebenen	239
	Bitmaps	241
	Bitmaps platzieren	242
	Bitmaps bearbeiten.....	243
	Drucken/PDF	245
	Ausdruck	246
	PDF	248

Ü Teil II: Üben 249

Ü1	Übungen zu Kapitel 1	251
Ü2	Übungen zu Kapitel 2	254
Ü3	Übungen zu Kapitel 3	257
Ü4	Übungen zu Kapitel 4	259
Ü5	Übungen zu Kapitel 5	262
Ü6	Übungen zu Kapitel 6	265
Ü7	Übungen zu Kapitel 7	268
Ü8	Übungen zu Kapitel 8	271
Ü9	Übungen zu Kapitel 9	273

A Teil III: Anwenden 275

A1	Praxisbeispiel: Logo	277
	Hilfslinien.....	277
	Hintergrund des Logos.....	279
	Das Maskottchen	282

A2	Praxisbeispiel: Broschüre.....	291
	Vorarbeiten.....	291
	Die Titelseite.....	296
	Die Titelleiste.....	298
	Mittelseiten.....	312
	Stilmittel	313
	Seitenaufteilung	313
	Text importieren.....	315
	Textumbruch	317
	Stilelemente für die dritte Seite	319
	Die letzte Seite	321
	Die dritte Dimension.....	322
	Das Puzzle	327
	Ausdruck	334
	Index	347

Einleitung

Ich höre und ich vergesse.

Ich sehe und ich erinnere mich.

Ich tue und ich verstehe.

Treffender als mit diesem Sprichwort lässt sich das Konzept der Buchreihe »Das Einsteigerseminar« nicht beschreiben: *Lernen durch Anwenden!* Das klingt im ersten Moment sehr nach Arbeit und tatsächlich werden Sie wohl nicht umhinkommen, selbst aktiv zu werden, um einen schnellen und dauerhaften Lernerfolg zu erzielen – und das kann Ihnen auch diese Buchreihe leider nicht völlig abnehmen. Das Einsteigerseminar schafft allerdings die Rahmenbedingungen, um Ihnen diesen Weg so weit wie möglich zu erleichtern und ihn interessant zu gestalten. Eignen Sie sich mit der bewährten Einsteigerseminar-Methodik alle notwendigen theoretischen Grundlagen an, überprüfen und festigen Sie den erlangten Wissensstand durch wiederholende Fragen und Übungen und wenden Sie die erlernte Theorie schließlich anhand eines komplexen praktischen Beispiels an. Lernen – Üben – Anwenden: der sichere Weg zum Lernerfolg!

Lernen – Üben – Anwenden

Dieser Teil soll Sie mit den notwendigen theoretischen Grundlagen versorgen. Schritt für Schritt werden Sie mit den wesentlichen Programmfunktionen und Features vertraut gemacht. Nach der Durcharbeitung dieses Teils sollten Sie in der Lage sein, Problemstellungen selbstständig zu erfassen und mit den vorhandenen Programmfunktionen zu lösen. Die einzelnen Kapitel bilden abgeschlossene Lerneinheiten und können bei Bedarf auch unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Lernen



Um Sie auf direktem Weg zum Ziel zu führen, liegt der Theorievermittlung ein problemlösungsorientierter Ansatz zugrunde. So finden Sie in der Randspalte die Problemstellung; die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung führt Sie zielgerichtet zur Lösung.

Üben



In diesem Teil geht es darum, Ihren theoretischen Wissensstand zu vertiefen und zu festigen. Dazu finden Sie diverse kapitelbezogene Fragen und Übungsaufgaben. Ausführliche, kommentierte Lösungen folgen direkt im Anschluss an die jeweilige Frage, damit der Lernfortschritt jederzeit sofort überprüft werden kann.

Anwenden



In diesem Teil schlagen wir eine Brücke zwischen Theorie und Praxis. Anhand eines komplexen, durchgängigen Praxisbeispiels wird die in Teil I erlernte Theorie angewendet und umgesetzt.

Über das Buch

Mit CorelDRAW steht Ihnen ein vektororientiertes Zeichenprogramm zur Seite, das Ihnen vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Es gibt wohl kaum ein anderes leistungsstarkes Werkzeug, das es so effizient ermöglicht, hochwertige Zeichnungen für Druck, Web und andere Medien zu erstellen. Dabei gilt es, zwischen Vektor- und Bitmapgrafiken zu unterscheiden.

Vektorgrafiken bestehen aus Linien und Kurven, die durch mathematische Objekte, sogenannte *Vektoren*, definiert werden. Sie können beliebig ohne Verlust der Bildschärfe verkleinert oder vergrößert werden, da sie auflösungsunabhängig sind. Da man einem Computer mithilfe von Vektoranweisungen auf eine sehr effiziente Weise mitteilen kann, was er zu tun hat, sind Vektorgrafiken im Allgemeinen wesentlich kompakter als Bitmapgrafiken: Je nach Bild kann eine Vektorgrafik lediglich ein Zehntel bis ein Tausendstel der Größe einer Bitmapdatei haben! Sie benötigen also bei Weitem nicht so viel Speicher-

und Festplattenplatz wie bei Bitmapgrafiken. Zudem kann eine Vektorgrafik in jede Richtung gestreckt werden, ohne dass die Qualität der Bildschirmdarstellung oder der Druckausgabe geschmälert würde.

Dem gegenüber stehen die sogenannten *Bitmapgrafiken*, die auch als *Rasterbilder* bezeichnet werden. Sie bestehen aus kleinen Quadraten, sogenannten *Pixeln*, die auf einem Raster liegen (auch *Bitmap* genannt). Zwar können Sie mit CorelDRAW auch Bitmaps bearbeiten, aber in erster Linie ist dafür das Schwesterprogramm Corel PHOTO-PAINT zuständig. Eine Bitmapgrafik, insbesondere in Farbe, belegt jedoch viel mehr Speicher- (RAM) und Festplattenplatz als eine vergleichbare Vektorgrafik, und dies kann die Anzeige und das Drucken des Bildes und Ihrer gesamten Publikation verlangsamen. Des Weiteren sind solche Bilder auflösungsabhängig, d. h., sie bestehen aus einer festgelegten Anzahl von Pixeln. Daher können sie unsauber angezeigt werden und an Schärfe verlieren, wenn sie auf dem Bildschirm skaliert oder in einer höheren Auflösung gedruckt werden, als sie erstellt wurden.

Mit einer frischen Optik, vielen neuen, unverzichtbaren Werkzeugen und umfangreichen Funktionsoptimierungen eröffnet Ihnen die CorelDRAW Graphics Suite X7 (so der vollständige Name) eine ganze Welt neuer kreativer Möglichkeiten. Damit sich alle Werkzeuge und Funktionen zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort befinden, wurden mehrere neue Arbeitsbereiche entworfen, die den natürlichen Arbeitsablauf widerspiegeln. Seien es Grafiken oder Layouts: Mit CorelDRAW können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Sie haben noch kein CorelDRAW oder die neue Version X7 befindet sich noch nicht auf Ihrem Rechner? Dann laden Sie sich doch unter www.corel.de die kostenlose Testversion herunter und schauen sich das Programm zunächst einmal in Ruhe an.

TIPP

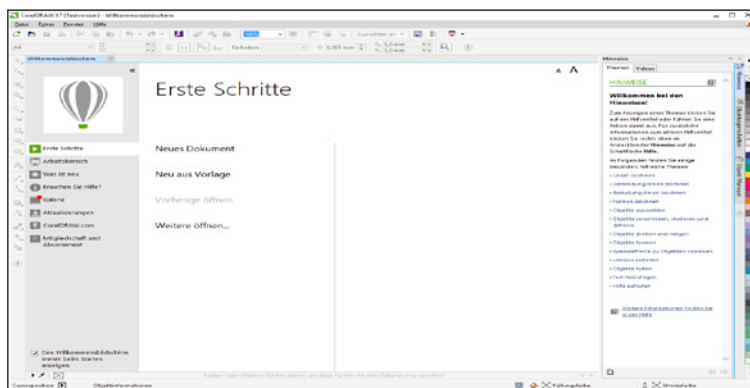


Abb. E.1: Die Testversion von CorelDRAW

Das Schöne an CorelDRAW ist, dass man recht schnell damit vertraut wird, weil viele Dinge rasch zu erlernen sind. Doch seien Sie vor allzu viel Optimismus gewarnt: Sie werden viel üben und eine Menge an einfacheren Zeichnungen erstellen müssen, bevor Sie sich an ganz große Dinge wagen können. Das Einsteigerseminar, das Sie gerade in Ihren Händen halten, möchte Sie in kürzester Zeit in die wichtigsten Arbeits- und Funktionsweisen dieser fantastischen Software einführen. Nicht jedes Feature oder jede Neuheit des Programms wird behandelt, sondern es soll Sie sozusagen auf den Weg bringen. Da dieses Buch für Einsteiger konzipiert ist, finden sich auch Hinweise auf elementare Grundlagen. Aus vielen Schulungen weiß ich, dass diese Kenntnisse verloren gegangen oder gar nicht vorhanden sind.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen jetzt viel Spaß beim Lesen und Erfolg beim Ausprobieren!

L4 Zeichenobjekte erstellen

In diesem Kapitel werden Sie erfahren, wie Sie in einem CorelDRAW-Dokument eigene Zeichnungen nach Ihren individuellen Bedürfnissen erstellen können bzw. fertige Grafiken dort einfügen.

Mit CorelDRAW erstellen Sie Vektorgrafiken, die im Prinzip aus Linien, Rechtecken, Kreisen und sonstigen Formen bestehen. Solche Grafiken und Bilder wirken sehr anziehend auf das Auge. Blättern Sie einmal in einer Zeitschrift oder einem Buch und beobachten Sie, worauf Ihre Augen zuerst gelenkt werden. Vermutlich werden es die Grafiken oder Bilder sein. Dementsprechend hat ein Zeichner auch eine wichtige Aufgabe. Er zeichnet, malt und fertigt die Objekte an, die ein Buch oder eine andere Publikation bebildern.

CorelDRAW bietet Ihnen dabei folgende Möglichkeiten, Grafiken in Ihre Publikation einzufügen:

- Sie erstellen mithilfe der Werkzeuge eigene Zeichenobjekte.
- Sie positionieren fertige Zeichnungen oder Bilder über die dafür vorgesehene Funktion *Importieren*.

Zeichnungen erstellen

CorelDRAW bietet Ihnen einige Werkzeuge an, mit denen Sie selbst grafische Objekte zeichnen können.

Arbeitsweise der Zeichenhilfsmittel

Mithilfe der Hilfsmittel zum Zeichnen können Sie schnell einfache Objekte wie Rechtecke, Ellipsen und regelmäßige Polygone sowie die entsprechenden Rahmen zeichnen. Diese Objekte werden auch als *geschlossene Objekte* bezeichnet.

Die Funktionsweise der einzelnen Werkzeuge ist fast identisch. Im Folgenden werden Sie die wichtigsten Schritte anhand des Hilfsmittels *Rechteck* erlernen.

Zunächst müssen Sie das gewünschte Werkzeug aktivieren.

- 1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Symbol oder drücken Sie die Taste **[F6]**, um es zu aktivieren.

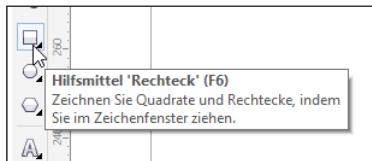


Abb. L4.1: Das Hilfsmittel Rechteck auswählen

Objekte erstellen

Beim Arbeiten mit den einzelnen Werkzeugen sind im Prinzip stets die nachfolgenden Arbeitsschritte durchzuführen.

Rechteck

Um ein Rechteck zu zeichnen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Aktivieren Sie zunächst das Hilfsmittel *Rechteck*.
- 2 Führen Sie dann den Mauszeiger an die gewünschte Position in Ihrem Dokument und drücken Sie die linke Maustaste.
- 3 Mit gedrückter Maustaste entfernen Sie sich nun diagonal von dem Anfangspunkt. Dadurch wird ein Rechteck gezeichnet, das umso größer wird, je weiter Sie die Maus vom Ausgangspunkt wegbewegen.

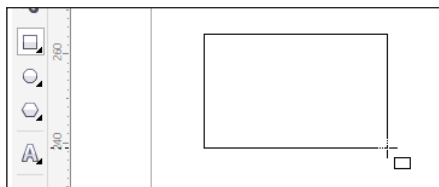


Abb. L4.2: Arbeiten mit dem Werkzeug Rechteck

- 4** Sobald das Rechteck die gewünschte Größe hat, lassen Sie die Maustaste los und das Objekt ist gezeichnet.

Möchten Sie statt eines Rechtecks ein Quadrat zeichnen, müssen Sie beim Aufziehen die S-Taste gedrückt halten.

TIPP

Objekte auswählen

Um ein Objekt bearbeiten zu können, müssen Sie es zuvor **Markieren** markieren. Dabei können Sie wie folgt vorgehen:

- *Ein Objekt markieren:* Um ein Objekt mit der Maus zu markieren, klicken Sie mit dem Hilfsmittel *Auswahl* auf das Objekt.

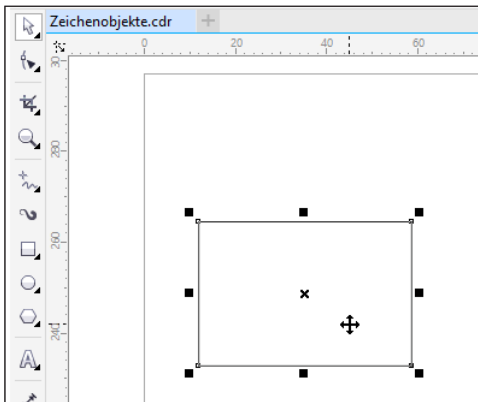


Abb. L4.3: Ein Objekt markieren

- *Mehrere Objekte markieren:* Wenn Sie mehrere Objekte auf einmal markieren möchten, halten Sie die -Taste gedrückt, während Sie nacheinander mit dem Hilfsmittel *Auswahl* auf die betreffenden Objekte klicken.

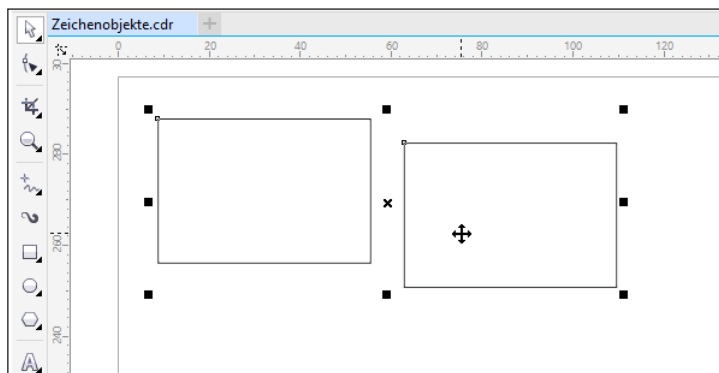


Abb. L4.4: Mehrere Objekte markieren

Objekte exakt erstellen

Möchten Sie die Größe des Objekts gleich bestimmen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1** Aktivieren Sie zunächst das Hilfsmittel *Auswahl*.
- 2** Klicken Sie damit auf das Rechteck.
- 3** Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in die Felder *Objektgröße ändern* die gewünschte Breite und Höhe ein.

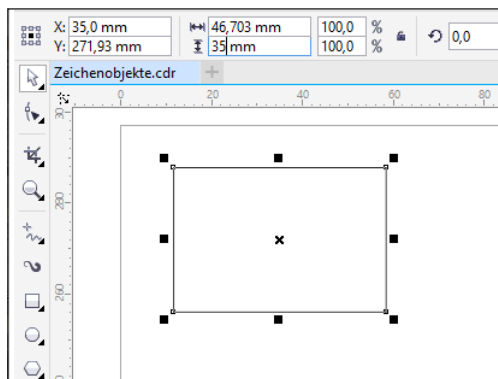


Abb. L4.5: Die Größe des Objekts festlegen

Objekte verschieben

Nicht immer werden Sie das Objekt Ihrer Wahl an dem Ort haben, an dem Sie es brauchen. Doch keine Sorge: Objekte können an jeder beliebigen Stelle platziert werden.

- 1** Aktivieren Sie zunächst wieder das Hilfsmittel *Auswahl*.
- 2** Führen Sie den Mauszeiger auf das Objekt.
- 3** Wenn er die Form eines Vierfachpfeils annimmt, klicken Sie und halten die Maustaste gedrückt.
- 4** Ziehen Sie das Objekt dann an die gewünschte Stelle.

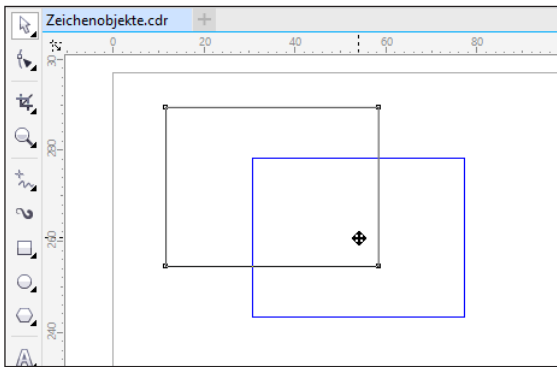


Abb. L4.6: Ein Objekt verschieben

- 5** An der gewünschten Position lassen Sie einfach die Maustaste los.

Objekte dehnen und stauchen

Ein erstelltes Objekt kann über die quadratischen Anfasser mühelos gedehnt und gestaucht werden.

- 1** Zeigen Sie bei aktiviertem Hilfsmittel *Auswahl* auf eines der Quadrate an den Seiten des Zeichenobjekts.

Die richtige Position erkennen Sie daran, dass der Mauszeiger die Form eines Doppelpfeils annimmt.

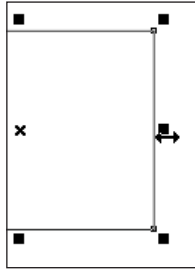


Abb. L4.7: Auf diese Position kommt es an

- 2** Klicken Sie mit der Maus und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste den quadratischen Anfasser in die gewünschte Richtung.

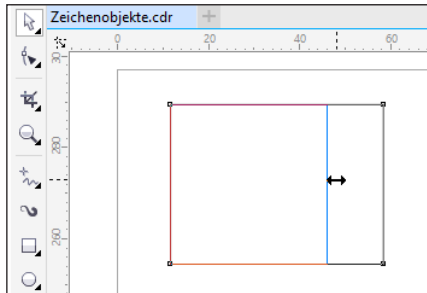


Abb. L4.8: Ein Objekt stauchen

- 3** Wenn das Objekt die vorgesehenen Maße hat, lassen Sie die Maustaste los.

Objekte färben

Farbe

Wenn Sie ein neues Objekt zeichnen, ist dieses zunächst leer bzw. wird mit den aktuell eingestellten Farben für Kontur und Füllung versehen.

Die Füllung und die Kontur können nachträglich (um)gefärbt werden.

- 1** Markieren Sie zunächst das Objekt mit dem Hilfsmittel *Auswahl*.

2 Klicken Sie auf ein Farbfeld in der Farbpalette.

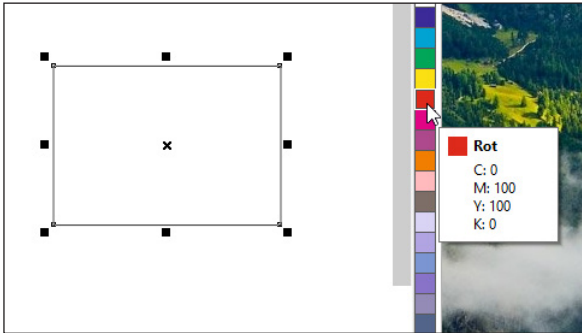


Abb. L4.9: Einem Objekt eine Füllung zuweisen

Das Objekt nimmt sofort die gewählte Färbung an.

Bevor Sie die Umrissfärbung vornehmen, ist es hilfreich, wenn Sie den Rand ein wenig stärker ausprägen.

1 Belassen Sie das Objekt markiert und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf den Listenpfeil der Schaltfläche *Umrissbreite*.

2 Wählen Sie in der Liste beispielsweise *1.5 mm* aus.

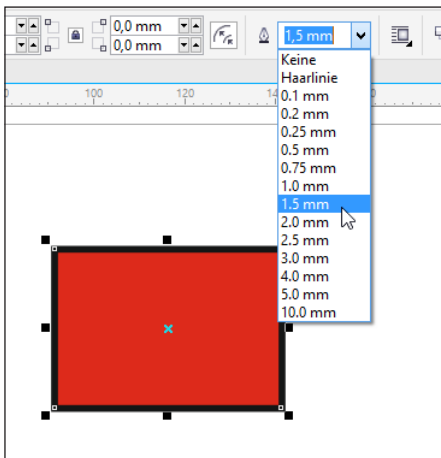


Abb. L4.10: Die Umrissbreite einstellen

Nun können Sie die Färbung der Kontur angehen.

- 3 Achten Sie darauf, dass das Objekt nach wie vor markiert ist, und klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf eines der Farbfelder.

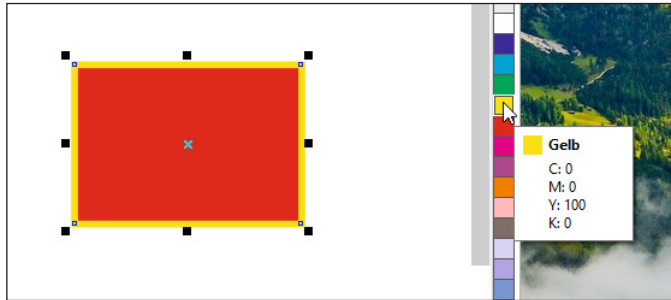


Abb. L4.11: Den Umriss färben

Genügen Ihnen die angezeigten Farben nicht, können Sie rasch auf weitere Farben zugreifen.

Farbnuancen

- 1 Um beispielsweise eine Farbnuance einer Farbe zu erhalten, klicken Sie für ca. zwei Sekunden auf das Farbfeld.

Dadurch erscheint eine Auswahl mit zusätzlichen Farbtönen.

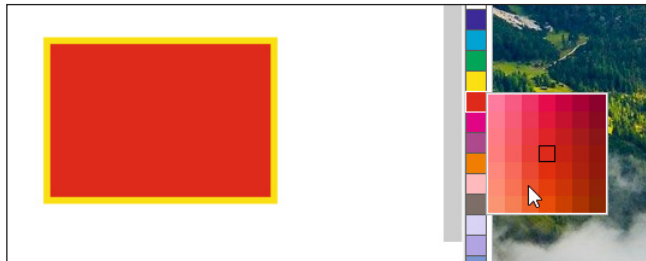


Abb. L4.12: Eine Farbnuance auswählen

- 2 Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine der angezeigten Farbnuancen.
- 3 Mit einem Klick auf die Farbe wird dann das Objekt entsprechend gefärbt.

Daneben enthält die Farbpalette weitere Farben, die Sie durch Anklicken des nach links weisenden Pfeils am unteren Rand der Farbpalette erhalten.

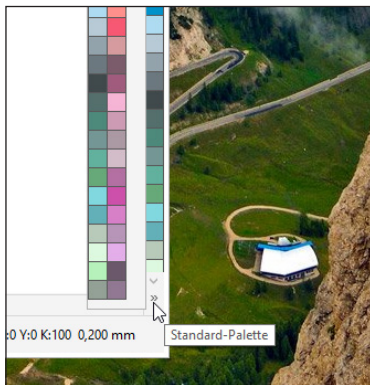


Abb. L4.13: Weitere Farben anzeigen lassen

Die Farbpalette wird dann mehrzeilig angezeigt.

Selbstverständlich lässt sich die Füll- oder Umrissfarbe wieder entfernen.

- 1** Markieren Sie zunächst das betreffende Objekt.
- 2** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das erste Symbol der Farbpalette, wenn Sie die Füllung entfernen wollen, und mit der rechten Maustaste, wenn es der Umriss sein soll.

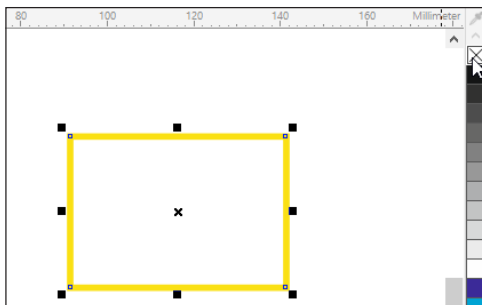


Abb. L4.14: Die Füllfarbe bzw. Umrissfarbe entfernen

Zeichnen elementarer Objekte

Neben dem bislang beschriebenen Hilfsmittel *Rechteck* können Sie auf die gezeigte Art und Weise auch eine Reihe weiterer Objekte erstellen. Wenn Sie sich eine Weile mit CorelDRAW beschäftigen, werden Sie erkennen, dass alle grafischen Objekte im Regelfall auf Linien, Kurven, Rechtecken und Ellipsen aufbauen. Selbst vorhandene Hilfsmittel wie Polygone, Sterne und die Grundformen bauen auf diesem Prinzip auf. Auf diese Weise lassen sich selbst die komplexesten Formen erstellen. Allerdings haben auch hier die Götter vor den Erfolg mal wieder den Schweiß gesetzt und es gilt zunächst, sich mit den elementaren Objekten vertraut zu machen. Diese erstellen Sie mit den Hilfsmitteln der Hilfsmittelpalette. Dabei werden die Eigenschaften der Grundobjekte durch die voreingestellten Optionen bestimmt. In der Eigenschaftsleiste können Sie diese jedoch im Bedarfsfall an Ihre Bedürfnisse und Vorstellungen anpassen.

Im Folgenden werden Sie die wichtigsten Hilfsmittel im Einzelnen näher kennenlernen.

3-Punkt-Rechteck-Werkzeug

3-Punkt-Rechteck

Mit dem Hilfsmittel *3-Punkt-Rechteck* können Sie rasch und intuitiv Rechtecke zeichnen.

Das Werkzeug finden Sie im Flyout-Menü des Hilfsmittels *Rechteck*.

1 Wählen Sie das Werkzeug aus.

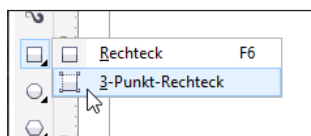


Abb. L4.15: Das *3-Punkt-Rechteck* auswählen

- 2** Setzen Sie den Cursor an die obere linke Ecke, an der das Rechteck beginnen soll.
- 3** Ziehen Sie mit dem Mauszeiger vertikal nach unten, bis Sie an dem unteren Eckpunkt angelangt sind.

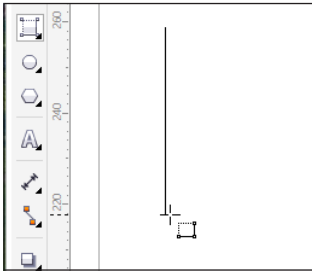


Abb. L4.16: Nach unten ziehen, Maustaste loslassen und ...

Wenn Sie bei diesem Vorgang die -Taste drücken, wird Ihnen eine gerade Linie glücken.

TIPP

- 4** Dort angekommen, lassen Sie die Maustaste los und ziehen nun den Mauszeiger nach rechts weg.
- 5** Haben Sie die gewünschte Breite erlangt, lassen Sie die Maustaste beim Erreichen einfach los.

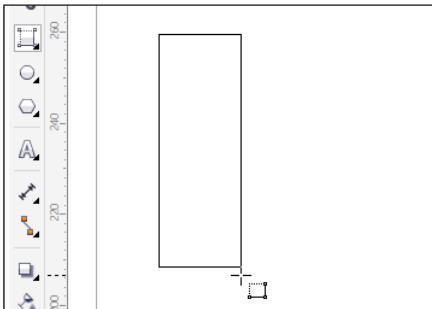


Abb. L4.17: ... dann nach rechts wegziehen

Hilfsmittel Ellipse

Ellipsen

Ellipsen bzw. Kreise werden auf die gleiche Art wie Rechtecke oder Quadrate erzeugt. Dazu verwenden Sie das Hilfsmittel *Ellipse*.

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug.
- 2 Suchen Sie einen Anfangspunkt und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Ellipse auf.
- 3 Möchten Sie einen Kreis erstellen, halten Sie dabei die **Strg**-Taste gedrückt.

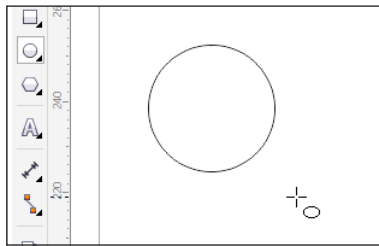


Abb. L4.18: Einen Kreis erstellen

TIPP

Wenn Sie beim Aufziehen die -Taste gedrückt halten, wird das Objekt vom Mittelpunkt her aufgezogen.

3-Punkt-Ellipse Mit dem Hilfsmittel *3-Punkt-Ellipse*, das Sie im Flyout-Menü des Hilfsmittels *Ellipse* finden, können Sie Ellipsen mit einem Winkel zeichnen.

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, klicken Sie an den Anfang und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste beispielsweise nach unten weg.
- 2 Haben Sie die gewünschten Maße erreicht, lassen Sie die Maustaste los und ziehen den Mauszeiger beispielsweise nach rechts weg.

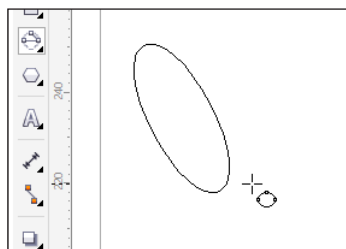


Abb. L4.19: Mit dem Hilfsmittel *3-Punkt-Ellipse* eine Ellipse erstellen

- 3** Haben Sie die gewünschte Breite erreicht, setzen Sie einen Klick zum Beenden des Vorgangs.

Hilfsmittel Polygon

Das Hilfsmittel *Polygon* erlaubt Ihnen das Gestalten vielfältiger Elemente. Standardmäßig erhalten Sie beim Zeichnen ein Pentagon.

Sie sind jedoch nicht auf diese Einstellung beschränkt.

- 1** Wählen Sie das Hilfsmittel *Polygon* aus.
- 2** Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste das Objekt auf.

Polygon

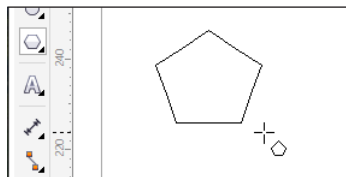


Abb. L4.20: Ein Fünfeck anlegen

- 3** Wenn Sie das Fünfeck nun in ein Sechseck umwandeln wollen, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf den nach oben weisenden Pfeil der Schaltfläche *Punkte oder Seiten*.

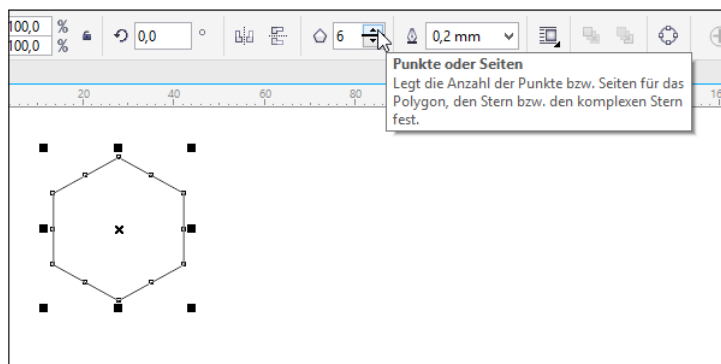


Abb. L4.21: Die Anzahl der Punkte bzw. Seiten einstellen

TIPP

Benötigen Sie beispielsweise ein Dreieck, reduzieren Sie die Angabe auf 3.

Hilfsmittel Stern

Mithilfe des Hilfsmittels *Stern* können Sie Sterne mit gleichmäßigen Umrissen erstellen.

- 1 Sie finden das Werkzeug im Flyout-Menü des Hilfsmittels *Polygon*.

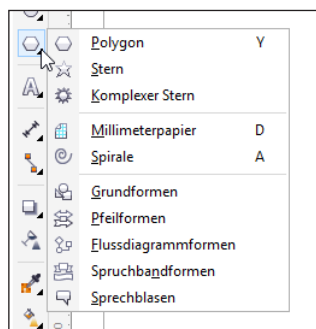


Abb. L4.22: Das Hilfsmittel Stern

- 2** Nachdem Sie das Werkzeug aktiviert haben, klicken Sie wieder auf die Zeichenfläche und ziehen mit gedrückter Maustaste von dem Punkt weg.

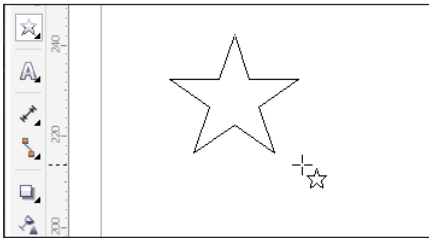


Abb. L4.23: Einen Stern gestalten

- 3** Über die Optionen der Eigenschaftsleiste können Sie den Stern nun vielfältig gestalten:
- Mithilfe der Schaltfläche *Punkte oder Seiten* können Sie Einfluss auf die Form nehmen.
 - Über die Schaltfläche *Schärfe* können Sie die Spitzen des Sterns anpassen.

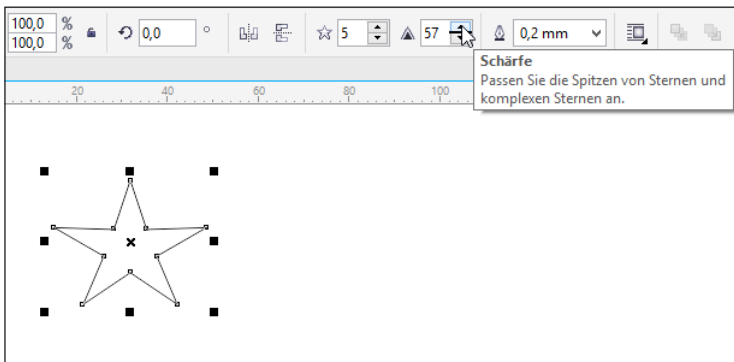


Abb. L4.24: Den Stern anpassen

Hilfsmittel Komplexer Stern

Wenn Sie einen Stern mit sich überschneidenden Seiten erstellen möchten, wählen Sie das Hilfsmittel *Komplexer Stern*.

- 1 Ziehen Sie mit aktiviertem Werkzeug den Stern auf.

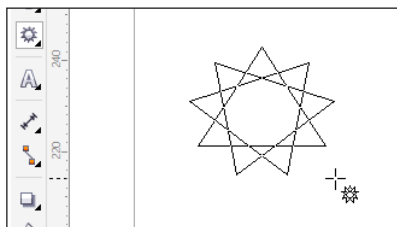


Abb. L4.25: Einen komplexen Stern erstellen

- 2 Mithilfe der Schaltfläche *Punkte oder Seiten* bzw. der Schaltfläche *Schärfe* gestalten Sie den Stern nach Ihren Vorstellungen.

Hilfsmittel Millimeterpapier

Wenn es darum geht, ein Gitter oder einfache Tabellen zu erstellen, kommt das Hilfsmittel *Millimeterpapier* zum Einsatz.

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, das Sie im Flyout-Menü des Hilfsmittels *Polygon* finden.
- 2 Über die Schaltfläche *Spalten und Zeilen*, die Sie in der Eigenschaftsleiste vorfinden, können Sie die Anzahl der Spalten und Zeilen festlegen.
- 3 Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste das Gitter auf.

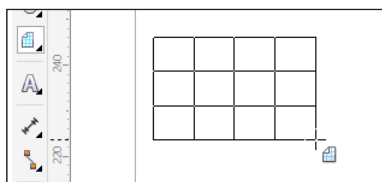


Abb. L4.26: Ein Raster mit dem Hilfsmittel *Millimeterpapier* erstellen

Hilfsmittel Spirale

Eine Spirale ist eine in sich verjüngende Linie. Symmetrische wie auch logarithmische Spiralen können Sie mithilfe des Hilfsmittels *Spirale* anlegen. Bei der zweiten Form nehmen im Unterschied zur ersten Form die Abstände der Umdrehungen entsprechend dem gesetzten Ausdehnungsfaktor nach außen zu.

- 1 Aktivieren Sie das Hilfsmittel im Flyout-Menü des Hilfsmittels *Polygon*.
- 2 Die Ausgestaltung der Spirale erfolgt durch die Funktionen der Eigenschaftsleiste. Dort können Sie die *Anzahl der Spiralumdrehungen* ①, die Form (*Symmetrische* ② oder *Logarithmische Spirale* ③) und bei Auswahl der letzten Form auch den *Spiralen-Ausdehnungsfaktor* ④ einstellen.
- 3 Klicken Sie dann auf das Arbeitsblatt und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste das Objekt auf.

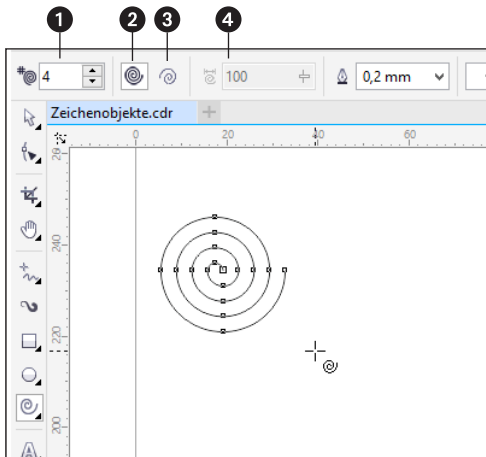


Abb. L4.27: Eine symmetrische Spirale aufziehen

Vordefinierte Formen

CorelDRAW enthält im Flyout-Menü *Polygon* eine Reihe vordefinierter Formen, mit denen Sie schnell bestimmte Formen wie Grundformen, Pfeilformen, Spruchbänder und Sprechblasen erstellen können.

Hilfsmittel Grundformen

Mit dem Hilfsmittel *Grundformen* können Sie Dreiecke, Kreise, Zylinder sowie Herz- und andere Formen zeichnen.

- 1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel.

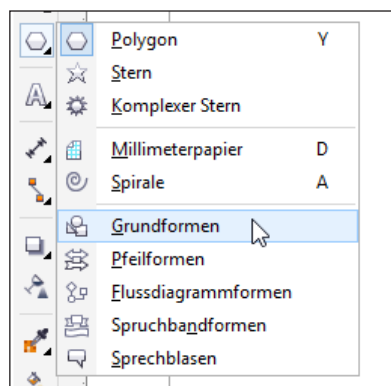


Abb. L4.28: Grundformen zeichnen

- 2 Ziehen Sie damit in gewohnter Weise ein Objekt auf.
Sie erhalten ein gestauchtes Rechteck.
- 3 Möchten Sie eine andere Form zeichnen, müssen Sie nach Auswahl des Hilfsmittels zunächst in der Eigenschaftsleiste einen Klick auf den Listenpfeil des Symbols *Pfiffige Formen* setzen.

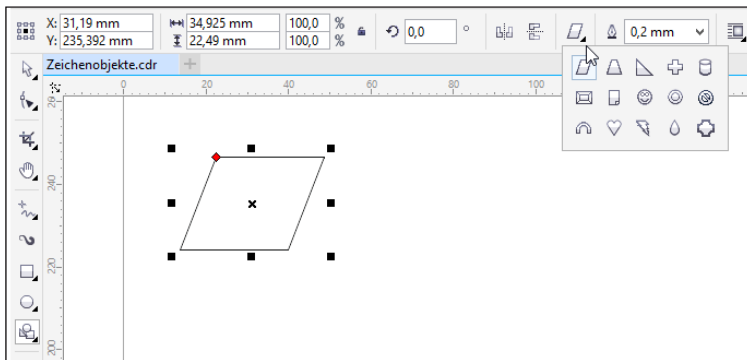


Abb. L4.29: Eine andere Grundform auswählen

In der Liste finden Sie eine Reihe weiterer Grundformen.

- 4** Klicken Sie mit der Maus darauf und zeichnen Sie erneut ein Objekt.

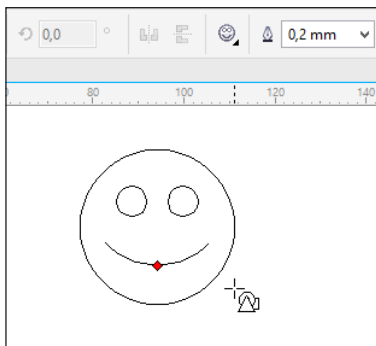


Abb. L4.30: Eine ausgewählte Grundform zeichnen

Dieses hat jetzt die Form des gewählten Grundobjekts.

Bestimmt sind Ihnen schon die roten Rauten aufgefallen. Dabei handelt es sich um Bearbeitungspunkte, die als *Ziehpunkte* bezeichnet werden. Durch Ziehen eines Ziehpunkts können Sie nämlich das Aussehen der Form verändern.

- 5** Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf eine solche Raute und ziehen Sie diese vom Ursprung weg.

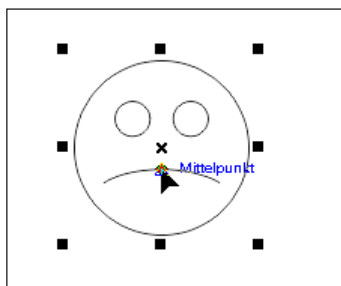


Abb. L4.31: Die Grundform verändern

Dadurch kann man einer Grundform eine ganz andere Aussage geben.

Weitere Formen

Im Flyout-Menü finden Sie noch weitere Formen.

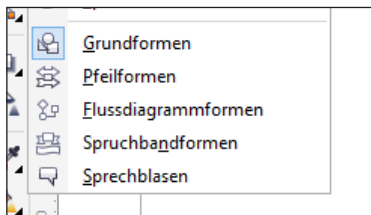


Abb. L4.32: Die weiteren Formen

Das Erstellen und Anpassen dieser Formen erfolgt auf die gleiche Weise wie bei den Grundformen. Nach Auswahl einer der Formengruppen können Sie in der Eigenschaftsleiste über die Schaltfläche *Pfiffige Formen* Einfluss auf die Ausgestaltung nehmen.

Manche dieser Formen verfügen über gelbe Rauten, mit denen Sie ebenfalls auf das Aussehen der Form Einfluss nehmen können.

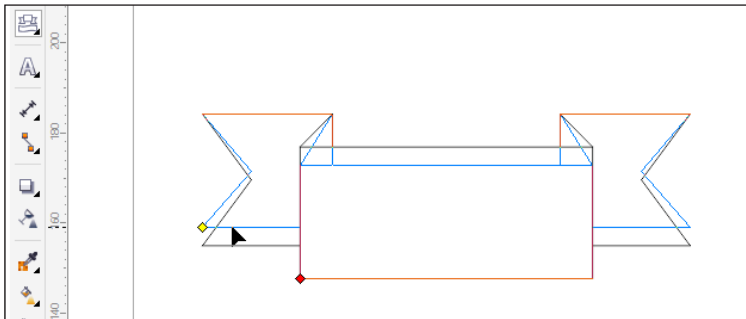


Abb. L4.33: Über den gelben Ziehpunkt die Form gestalten

Linien

Neben den eben gezeigten Objekten können Sie auch Linien, Freihandzeichnungen oder kalligrafische Linien erstellen. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie keine Fläche beschreiben, weswegen sie auch als *offene Formen* bezeichnet werden.

Freihandlinien

Bevor Sie mit diesen Werkzeugen arbeiten, sollten Sie die Farbe und Stärke der Linien über die Eigenschaftsleiste festlegen.

- 1** Aktivieren Sie das Hilfsmittel *Freihand* und klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Farbpalette auf die gewünschte Umrissfarbe.
- 2** Legen Sie in der Eigenschaftsleiste über die Schaltfläche *Umrissstärke* die gewünschte Breite der Linien fest ([siehe Abbildung L4.34](#)).
- 3** Es erscheint das Dialogfeld *Standardwerte für Dokument ändern* ([siehe Abbildung L4.35](#)).

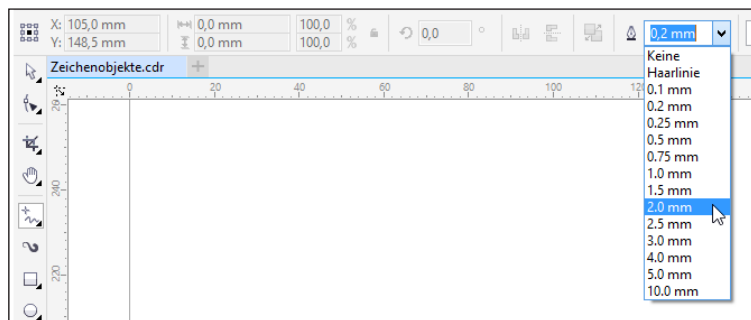


Abb. L4.34: Eine hilfreiche Vorarbeit

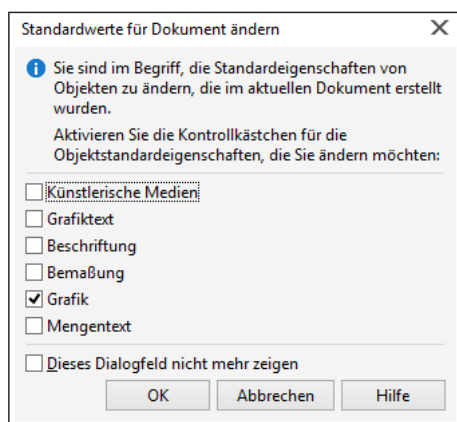


Abb. L4.35: Achtung! Die Grundeinstellung wird verändert

Wie Sie dem Hinweis entnehmen können, liegt das daran, dass Sie bislang kein Objekt ausgewählt haben, aber die Eigenschaften verändern wollen. Da das nicht der Normalfall ist, geht CorelDRAW davon aus, dass Sie die Grundeinstellung aller folgenden Objekte ändern wollen.

- 4** Klicken Sie auf **OK**, um für die folgenden Ausführungen dem Freihandwerkzeug die entsprechende Breite zu geben.

Sie müssen demzufolge nicht mehr die Breite einzeln einstellen.

Möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder zur Ursprungsbreite zurückkehren, gehen Sie den zuvor beschriebenen Weg abermals, stellen aber die Breite auf 0,2 mm ein.

TIPP

Dann kann es losgehen.

Linien erzeugen Sie mit dem Hilfsmittel *Freihand*.

**Hilfsmittel
Freihand**

- 1** Aktivieren Sie das Werkzeug.
- 2** Eine Linie erzeugen Sie dadurch, dass Sie zunächst den Anfang der Linie bestimmen, indem Sie an die gewünschte Position klicken.
- 3** Mit gedrückter linker Maustaste bewegen Sie dann den Zeiger zum vorgesehenen Endpunkt.

**Linien
erstellen**

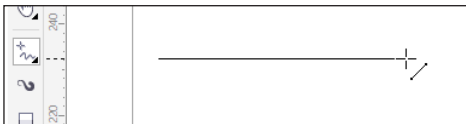


Abb. L4.36: Klicken, bewegen und ...

- 4** Haben Sie die gewünschte Länge erreicht, setzen Sie einen weiteren Klick, um die Linie zu erstellen.

Augenblicklich werden Ihnen die acht Ziehpunkte angezeigt.

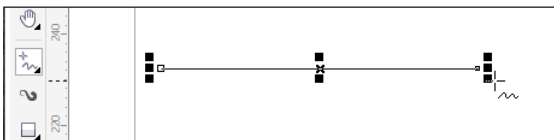


Abb. L4.37: ... noch mal klicken

Wenn Sie beim Ziehen mit der Maus die -Taste gedrückt halten, können Sie eine gerade Linie bzw. eine Linie im Winkel von je 15 Grad anlegen.

TIPP

Linienzüge erstellen

Möchten Sie Linienzüge erzeugen, gehen Sie so vor:

- 1** Bestimmen Sie zunächst den Startpunkt der Linie durch einen Klick auf die Zeichenfläche.
- 2** Bewegen Sie den Mauszeiger an den Endpunkt für den ersten Linienabschnitt und doppelklicken Sie auf diese Position.
- 3** Nehmen Sie nun einen Richtungswechsel vor und bewegen Sie den Mauszeiger von dem Endpunkt fort.

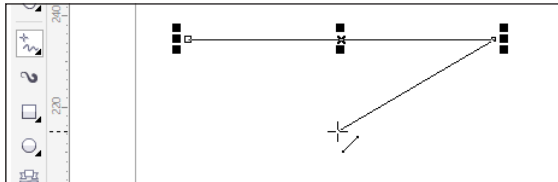


Abb. L4.38: Beim Richtungswechsel durch einen Doppelklick ...

- 4** Wiederholen Sie nun diesen Vorgang für alle Teilabschnitte des vorgesehenen Linienzugs.

Den letzten Teilabschnitt beenden Sie durch einen einfachen Klick.

Möchten Sie ein geschlossenes Objekt erstellen, müssen Sie zum Schluss auf den Anfangspunkt der ersten Teilstrecke klicken.

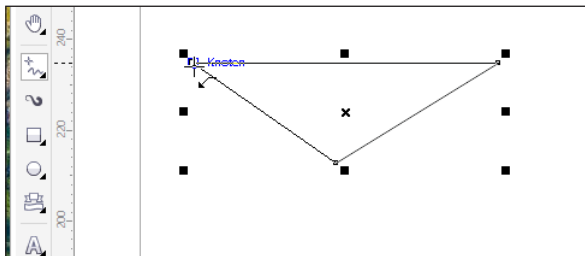


Abb. L4.39: ... und am Ende einen einfachen Klick

Das Objekt wird dadurch geschlossen und kann nun beispielsweise mit einer Füllfarbe versehen werden.

Das Hilfsmittel *Freihand* heißt auch so, weil man damit wie mit einem Stift zeichnen kann. CorelDRAW setzt dabei die Mausbewegungen, die Sie vollführen, in Linien und Kurven um. Dabei werden sogenannte *Knoten* gesetzt, mit denen man die Form nachträglich bearbeiten und anpassen kann.

**Freihand-
zeichnungen**

Das Arbeiten mit Knoten lernen Sie in [Kapitel 7](#) kennen.

Tipp

- 1** Aktivieren Sie auch hier zunächst das Hilfsmittel *Freihand*.
- 2** Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Anfangsposition und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- 3** Bewegen Sie die Maus nun wie einen Bleistift.

Wie Sie sehen, verhält sich das Hilfsmittel nun so, als würden Sie damit auf einem Stück Papier zeichnen.

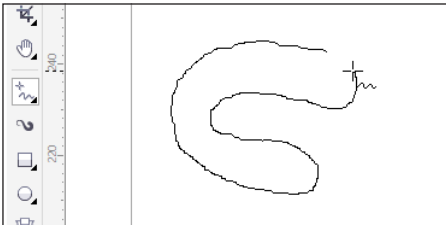


Abb. L4.40: Eine Zeichnung „freihändig“ erstellen

Diese Art des Zeichnens erfordert ein wenig Übung und lässt sich am besten mit einem Grafiktablett bewerkstelligen. Haben Sie sich verzeichnet, können Sie den letzten Zeichenschritt rückgängig machen, indem Sie die -Taste drücken und den Cursor über den zu löschenden Abschnitt ziehen. Der zu löschende Bereich wird in roter Farbe dargestellt. Haben Sie die Stelle erreicht, an der Sie wieder fortfahren möchten, lassen Sie die -Taste einfach los.

Tipp

Stiftlinien

Wenn Sie aus geraden Segmenten ein Objekt zeichnen wollen, kommt das Hilfsmittel *Stift* zum Einsatz.

- 1** Nachdem Sie dieses Werkzeug ausgewählt haben, setzen Sie an der Stelle, an der das Objekt beginnen soll, einen Klick.
- 2** Dann bewegen Sie den Mauszeiger zu dem nächsten Punkt, an dem eine Richtungsänderung stattfinden soll, und klicken erneut.

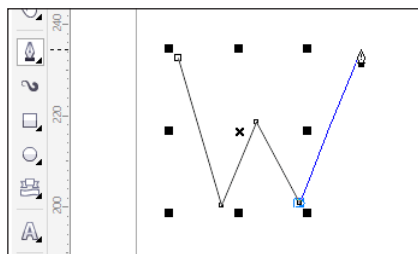


Abb. L4.41: Stück für Stück das Objekt erstellen

- 3** Fahren Sie auf diese Weise fort und gestalten Sie das Objekt.
- 4** Möchten Sie ein geschlossenes Objekt erstellen, müssen Sie zum Anfangspunkt zurückkehren und einen abschließenden Klick darauf setzen.
- 5** Nun kann es beispielsweise einfach gefüllt werden.

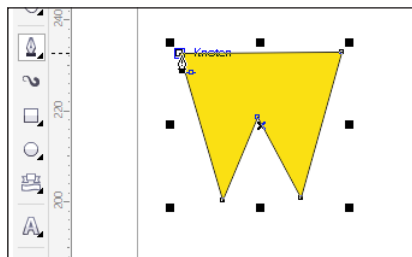


Abb. L4.42: Das Objekt schließen

Kalligrafische Linien

Mit CorelDRAW können Sie auch kalligrafische oder künstlerische Linien zeichnen und dabei mit ein wenig Übung wie mit Bleistift und Pinsel arbeiten.

- 1 Aktivieren Sie zunächst das Hilfsmittel *Künstlerische Medien*.
- 2 In der Eigenschaftsleiste nehmen Sie zunächst die Wahl des Stifttyps vor.

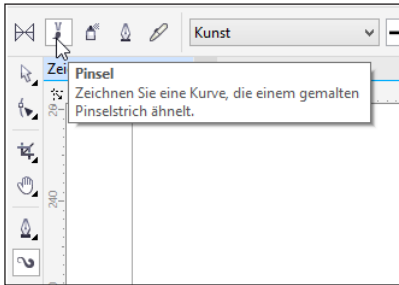


Abb. L4.43: Den Stifttyp auswählen

Hierbei stehen Ihnen zur Auswahl:

- *Pinsel*: Mit diesem Typ können Sie wie mit einem Pinsel malen.
- *Sprühdose*: Sozusagen der Graffitimodus in CorelDRAW. Sie sprühen mit diesem Werkzeug eine Reihe von voreingestellten Bildern auf.
- *Kalligrafisch*: Mit diesem Hilfsmittel zeichnen Sie eine Kurve, die einem Strich mit einem kalligrafischen Stift ähnelt.
- *Druck*: Dieses Werkzeug ermöglicht es, den Effekt beim Zeichnen mit einem druckempfindlichen Stift nachzuahmen.

- 3** Wenn Sie sich für den Typ *Pinzel* entscheiden, können Sie anschließend noch die *Kategorie* auswählen, wie der Pinzel sich verhalten soll.

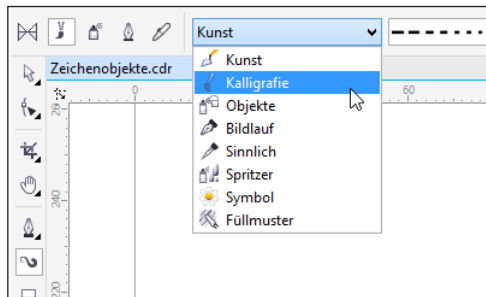


Abb. L4.44: Die Kategorie wählen

- 4** Im Listenfeld *Pinzelstrich* wählen Sie dann die Form des Werkzeugs aus.

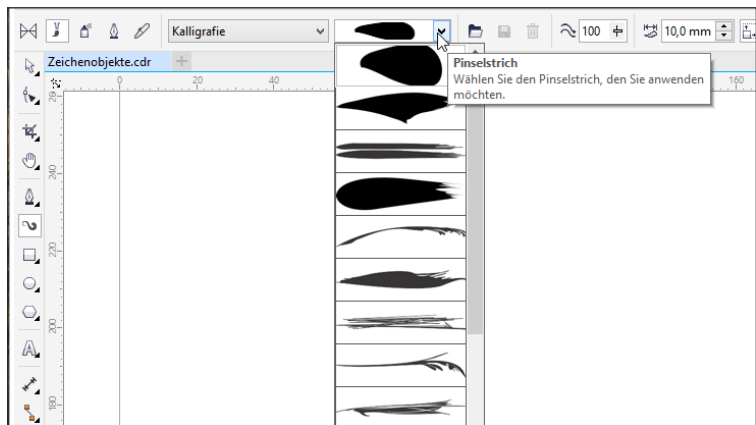


Abb. L4.45: Die Form des Pinsels auswählen

- 5** Schließlich bewegen Sie auf dem Arbeitsblatt den Mauszeiger so, als würden Sie mit einem Pinsel arbeiten.

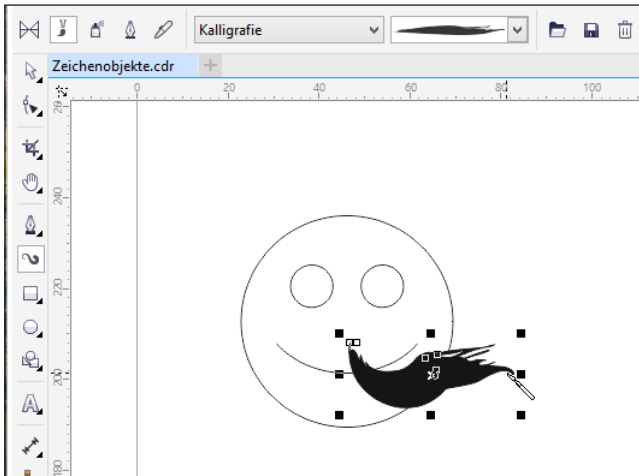


Abb. L4.46: Arbeiten wie mit einem Pinsel

- 6** Haben Sie sich für die Sprühdose entschieden, wählen Sie auch hier zunächst die *Kategorie*.

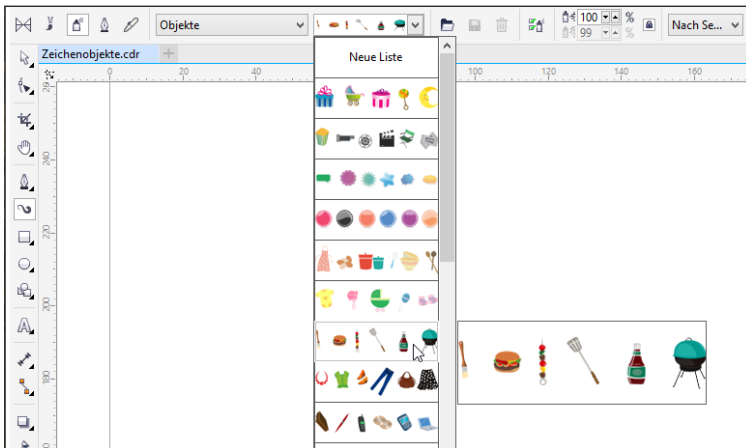


Abb. L4.47: Die Kategorie der Sprühdose auswählen

- 7** Anschließend entscheiden Sie sich noch für ein Sprühmuster und ziehen mit gedrückter Maustaste über das Blatt.

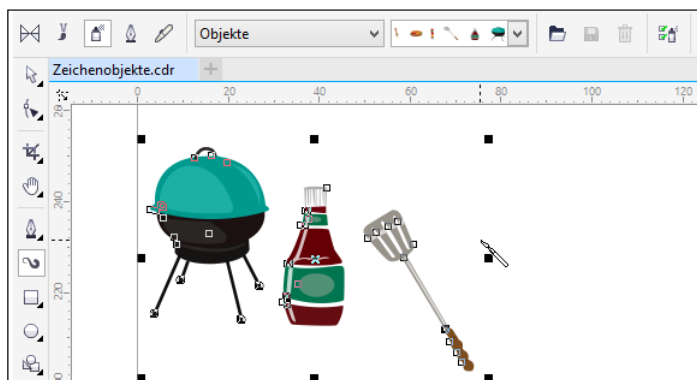


Abb. L4.48: Bilder einfach sprühen

Entlang der Linie werden dann die ausgewählten Grafiken platziert.

Formenerkennung

Das Erstellen einzelner Formen mit Linienzügen kann eine zeitaufwendige Arbeit sein, weil man erst das Hilfsmittel auswählen und anschließend gegebenenfalls ein paar Einstellungen vornehmen muss und erst dann zeichnen kann.

Mit dem Hilfsmittel *Formenerkennung* können Sie jedoch rasch derartige Grundformen zeichnen. Dieses Werkzeug ermöglicht nämlich das Zeichnen von Freihandstrichen, die von dem Programm anschließend analysiert und in Grundformen umgewandelt werden. Derartig erstellte Objekte können dann ganz normal bearbeitet werden. Die Formenerkennung wandelt dabei Rechtecke und Ellipsen in programmeigene CorelDRAW-Objekte, Trapeze und Parallelogramme in *Pfiffige Formen* und Linien, Dreiecke, Quadrate, Rauten, Kreise und Pfeilsymbole in Kurvenobjekte um. Objekte, die nicht in eine Form umgewandelt werden, werden geglättet.

1 Zunächst klicken Sie auf das Hilfsmittel *Formenerkennung*.

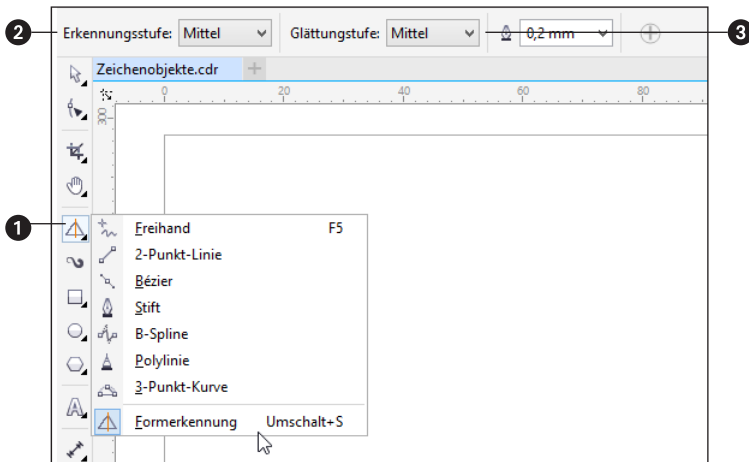


Abb. L4.49: Das Werkzeug auswählen

Dieses Werkzeug sollten Sie erst in der Eigenschaftsleiste anpassen. Dazu stehen Ihnen zwei Listenfelder zur Verfügung:

- Listenfeld *Erkennungsstufe*: Hier stellen Sie eine Erkennungsstufe ein. Diese bestimmt, inwieweit das Programm Ihre Zeichnungen erkennt.
- Listenfeld *Glättungsstufe*: Hier stellen Sie die Glättungsstufe ein, d. h. die Stärke, mit der die Linien begradigt werden sollen.

Probieren Sie alle Einstellungen einmal durch. Es braucht seine Zeit, bis man die passende Einstellung gefunden hat.

TIPP

Dann kann es ans Zeichnen gehen.

- 2** Zeichnen Sie im Zeichenfenster die gewünschte Form.
- 3** Haben Sie den Endpunkt Ihrer Zeichnung erreicht, lassen Sie die Maustaste los.

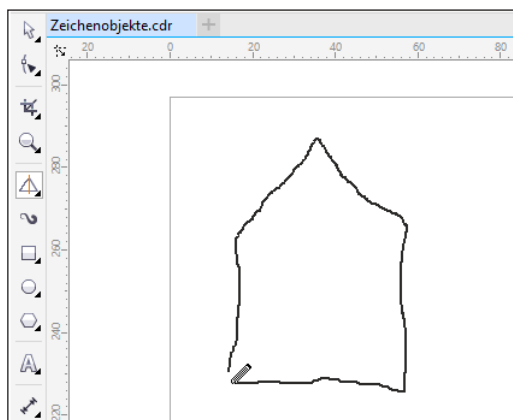


Abb. L4.50: Ob das wohl gutgeht?

CorelDRAW analysiert nun Ihr „Meisterwerk“, versucht die Form zu erkennen und glättet die Linien, bevor das Programm Ihnen das Ergebnis präsentiert.

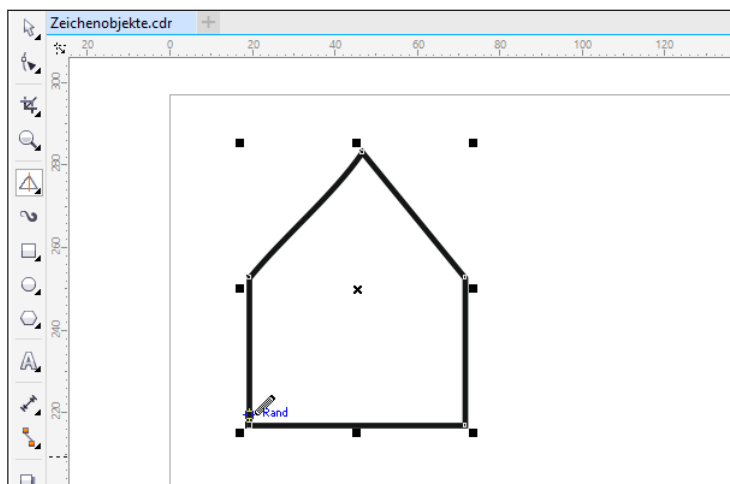


Abb. L4.51: Na, gar nicht mal so schlecht!

Index

Symbole

3D-Effekte244, 320

A

Absatzausrichtung216
 Absatzformatierung217
 Abstand222
 von Strecke222
 Als Vorlage speichern43
 Am Basisliniengitter ausrichten211
 Andockfenster29, 339
 Absatzformatierung217
 Änderungen129, 134
 Ansicht-Manager53
 Darstellungsform29
 Objekt-Manager238
 Texteigenschaften217
 Angepasst61
 Ansichten
 ändern50
 Bedeutung der51
 Ansicht-Manager53
 Ansichtsmodi51
 Anzeigekapazität überschritten308
 Arbeiten mit Knoten167
 Arbeitsbereich
 aufräumen32
 Standard einstellen32
 zoomen56
 Arbeitsbildschirm25, 37
 Arbeitshilfen63
 Ausdruck246, 334

B

Begrenzung erstellen196
 Bereich markieren111
 Béziermodus183
 Bildausschnitt verschieben56, 57
 Bildeffekte244
 Bilder77

Bildkorrektur243
 Bildlaufleisten56
 Bitmap13, 241, 339
 bearbeiten243
 Füllmuster153
 platzieren242

C

CMYK341
 Modell339
 Copyright-Vermerk66
 CorelDRAW (*.cdr)
 installieren17, 42, 340
 Vorlagen38
 Standard61
 Vorlage (*.cdt)42, 340

D

Datei
 einrichten59
 importieren301, 311
 neue anlegen59
 Dateiinformatoren67
 Dateiverwaltung48
 Desktop239
 Dokumenteigenschaften66
 Drehen-/Neigenmodus109
 Drehwinkel323
 Drucken103, 246, 334
 Druckvorschau246, 335
 Duplizieren114

E

Ebenen238
 Ebene 1239
 Effekte340
 PowerClip333
 Seite aufrollen320
 Eigenschaftsleiste26, 342
 Hilfslinien278

Einfacher Umriss	51, 62
Ellipsen	77
Entwurf	52, 62
Erweitert	52, 62
Exportieren	45
Extrusion	233, 324

F

Fangpunkte	328
Farben	141
einstellen	144
übernehmen	145
Farbmodelle	142, 341
Farbpalette	31
Farbskalen	141
Farbüberblendung	151
Farbverlauf	149
Filtern	320
Fluchtpunkt	324
Flyout-Menü	28
Formatierungen	215
Formerkennung	299
Formgestaltung	196
Freihandpfade erstellen	181
Freihandzeichnungen	101
Füllmuster	154, 155
Füllung	82, 141
Für das Web exportieren	46

G

Ganzseitenvorschau	52
Gerade Pfade erstellen	179
Gitter	75, 239
Glatte Knoten	170
Grafikdatei	
betrachten	50
öffnen	48
Grafiken	77
Grafiktext	203
Grafischen Text erstellen	203
Größe	137
Größenbeschleunigung	229
Gruppe	
aufheben	122
erzeugen	120

Gruppierung	341
aufheben	121, 123

H

Haupt-Hilfslinien	239
Heft	291
Hilfe	34
Hilfslinien	69, 239
an Hilfslinie ausrichten	71
auswählen und verschieben	72
Eigenschaftsleiste	73
Einrastfunktion	278
entfernen	74
erstellen	70
Funktionsweise	71
Grundraster anlegen	293
horizontale	277, 298
magnetisch machen	71
sperrn	74
verschieben	72

Hilfsmittel

3-Punkt-Ellipse	88
3-Punkt-Rechteck	86
Aufrauen	201
Auswahl	28
Beschneiden	186
Bézier	183
Eigenschaftspipette	148
Ellipse	88
Extrusion	233, 340
Farbpipette	148
Form	161, 196
Formerkennung	106, 299
Freihand	97, 99, 179, 181
Glätten	197
Grundformen	94
Hinterlegter Schatten	223
Hülle	231
Interaktive Füllung	146, 150
Komplexer Stern	91
Kontur	225
Künstlerische Medien	103
Maschenfüllung	156
Messer	188
Millimeterpapier	92
Polygon	89
Radierer	190

Rechteck	78
Schwenken	57
Spirale	93
Stern	90
Stift	102
Text	218
Überblendung	226
Verzerren	230
Zoom	55
Hilfsmittel Grundformen	279
Hinteres ohne Vorderes	195
Hinterlegter Schatten	313, 341
Hülle	231

I

Importfunktion	327
In Behälter platzieren	333
Individuelle Farbverläufe	152
Initial	216
In Kurven konvertieren	164, 196
Installation	18

J

JPEG	341
------------	-----

K

Kalligrafisch	103
Klonen	116
Knoten	159
bei Kurvenobjekten	164
glatter	170, 341
hinzufügen	173
löschen	171
spitzer	168, 344
symmetrische	168, 344
und Linien	179
und Objekte	171
verbinden	176
Knotenformen	167
Kontextsensitiv	29
Kontrolllinie	166, 342
Kontrollpunkte	166, 342
Kontur	224, 342
Kopieren	112
Kreis erstellen	88

Kreisbogen und Kreisausschnitte	161
Kurve	
schließen	177
unterbrechen	175
verlängern	178

L

Layout	291
Leiste Hilfsmittelpalette	27
Leiste Standard	26, 342
Lineale	68
einblenden	68
Linealursprung	69
Linien	97, 164
Linienzüge	100
Linsen	237
Liste mit Blickfangpunkten	216

M

Markierungsmodus	109
Maschenfüllung	156
Mehrere Objekte markieren	79, 110
Mengentext	203, 205
Mengentextobjekt	304
aufteilen	307
Mengentextumbruch	318
Menüleiste	26, 342

N

Neigen	138
Neues Dokument erstellen	59
Normal	52, 63
Nullpunkt	
ausrichten	296

O

Objekte	118
alle markieren	112
an den Fangpunkten ausrichten	328
anordnen	118, 300
arrangieren	118
ausrichten und verteilen	125
auswählen	79, 109
Bereich markieren	111

beschneiden	186
dehnen und stauchen.....	81
drehen.....	131
dreidimensionale	322
ein einzelnes markieren	110
entsperren.....	124
exakt erstellen.....	80
färben	82, 300
frei erstellen	78
geschlossene	77, 343
gruppieren	120, 302
kombinieren.....	190
kopieren	112
löschen.....	139
markieren.....	79, 110, 122
mehrere markieren.....	111
neigen	138
skalieren	133
sperren.....	123
spiegeln.....	135
transformieren	127
überblenden	227
verbiegen.....	138
verbinden.....	192, 329
verschieben	81, 127
verschmelzen.....	192, 329
vervielfältigen	112
zuschneiden.....	193, 331
Objekt-Manager	238
Objektreihenfolge	118
Objektschnittmenge	194
Objekt sperren	124, 281
Objekt- und Farbbeschleunigung	229
Offene Formen.....	97

P

PDF.....	248, 334
Perspektiven	236
Pfade	
Freihand erstellen	181
gerade erstellen.....	179
Pfadtext.....	203
Pfiffige Formen	279
Pinsel.....	103
Pixel.....	52
Polygone	77, 343
PowerClip.....	333, 343

Primärer Farbmodus.....	61
Programm beenden	35
Programmstart.....	21

Q

Quadrat zeichnen	79
Querformat	292

R

Rechtecke	77, 163
zeichnen.....	78
RGB	341

S

Schlagschatten	313
Schleifenüberblendung.....	227
Schmuckfarben	142, 343
Schriftgröße	216
Schriftliste	216
Schriftstile	216
Scribble	293
Segment	159, 343
Seite	
einfügen	312
einrichten	291
Ränder einstellen.....	294
Seitenausrichtung	66
Seiteneinstellung	63
Seitenformate	64
Seitengrößen	64
Seitensortierungsansicht	52, 336
Silbentrennung	310, 317
Skalenfarben.....	141
Skalieren	133, 344
und spiegeln	133
Spalten	294
Spalteneigenschaften	294
Speichern / Speichern unter	41
Spezialeffekte.....	223
Spiegeln	135
Spirale.....	93
Spitzer Knoten	168
Sprühdose	103
Standardarbeitsbereich.....	32
Standard-CMYK.....	61

Standardobjekte	161
Standard-RGB	61
Startvorgang	22
Steuerknoten	230, 344
Symmetrische Knoten	168
Systemvoraussetzungen	17

T

Teilstrecken	186
Text	
bearbeiten	218, 305
importieren	219, 315, 316
spiegeln	222
Übersatz	208
um Objekte	212
Textanschluss, manuell	207
Textausrichtung	222
Texteditor	218
Texteingabe	203
Textobjekte aufteilen	307
Textpfade	220
anlegen	220
Textrahmen	210
erstellen	205
layouten	211
verbinden	308
verketten	210
verknüpfen	207
Textübernahmen	213
Textumbruch	318
Transformationen	127

U

Überblendrichtung	227, 228
Überblendung	226
Umbruchstil	319
Umriss	51, 52, 62

V

Vektorgrafiken	12
Vereinfachen	195
Verlauf	150
Verschmelzen	329
Verzerren	230, 345
Vielfach duplizieren	115

Vollfarben-Musterfüllung	152
Vorderes ohne Hinteres	195
Vorlagen	38, 42
CorelDRAW	38
Vorschau markierter Objekte	52
Vorschaumodus	62

W

Web	61
Werkzeuge	
aktivieren	28
Funktionsweise	78
Werkzeugooptionen	28, 340
Wiedergabeauflösung	61
Willkommensbildschirm	22
Windows	49
Windows 7	21
Windows Vista	21
Windows XP	21
Word	
Texte für CorelDRAW	316

Z

Zeichenblatt	37
Zeichenformatierung	216
Zeichenverlagerung	216
Zeichenwerkzeuge	77
Zeichnen	
elementarer Objekte	86
freie Segmente	181
gerade Linie	179
geschlossenes Objekt	180
Objekt	180
Zeichnungen	
erstellen	77
glätten	299
öffnen	48
schließen	58
speichern	40
Zeichnungsebenen	239
Zeilenschaltung	305
Zoomen	54
Zuletzt verwendete Dateien öffnen	50
Zuschneiden	331
Zweifarbigen-Musterfüllung	155