



Schnellstarthandbuch

CorelDRAW® Graphics Suite 2017 bietet vollständig integrierte Anwendungen und ergänzende Plugins, die alles abdecken: von der Vektorillustration und dem Seitenlayout bis zur Bildbearbeitung, der Vektorisierung von Bitmaps und dem Website-Design.

Der Arbeitsbereich von CorelDRAW 2017

Titelleiste: Zeigt den Titel des geöffneten Dokuments an.

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

Standardsymboleiste: Eine frei verschiebbare Leiste mit Verknüpfungen zu Menü- und anderen Befehlen, wie z. B. Öffnen, Speichern oder Drucken.

Menüleiste: Der Bereich, der Pull-down-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. Er entspricht dem druckbaren Teil des 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.

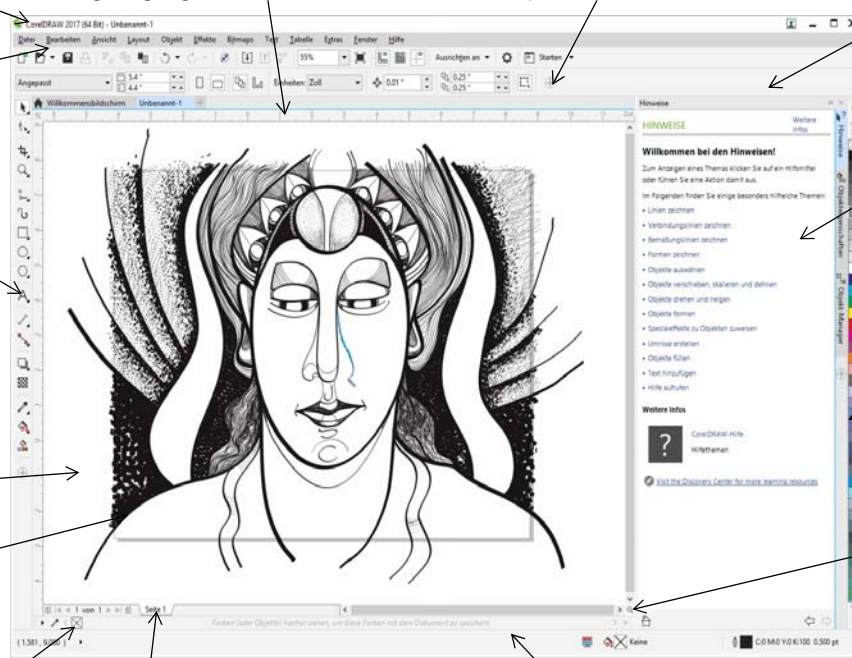
Statusleiste: Enthält Informationen zu Objekteigenschaften wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung. Darüber hinaus zeigt die Statusleiste die aktuelle Position des Mauszeigers an.

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

Andockfenster: Ein Fenster mit Befehlen und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe.

Farbpalette: Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

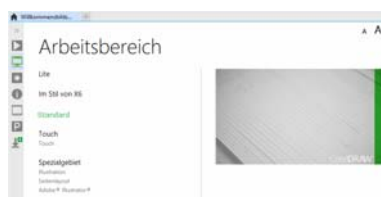
Navigator: Eine Schaltfläche, durch die eine kleine Anzeige geöffnet wird, mit deren Hilfe Sie sich in der Zeichnung bewegen können.



Der Willkommensbildschirm

Der Willkommensbildschirm ist ein zentraler Ort, von dem aus Sie auf Lernressourcen, Produktinformationen und alternative Anwendungsarbeitsbereiche zugreifen sowie Anwendungen, Plugins und Erweiterungen erwerben 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.

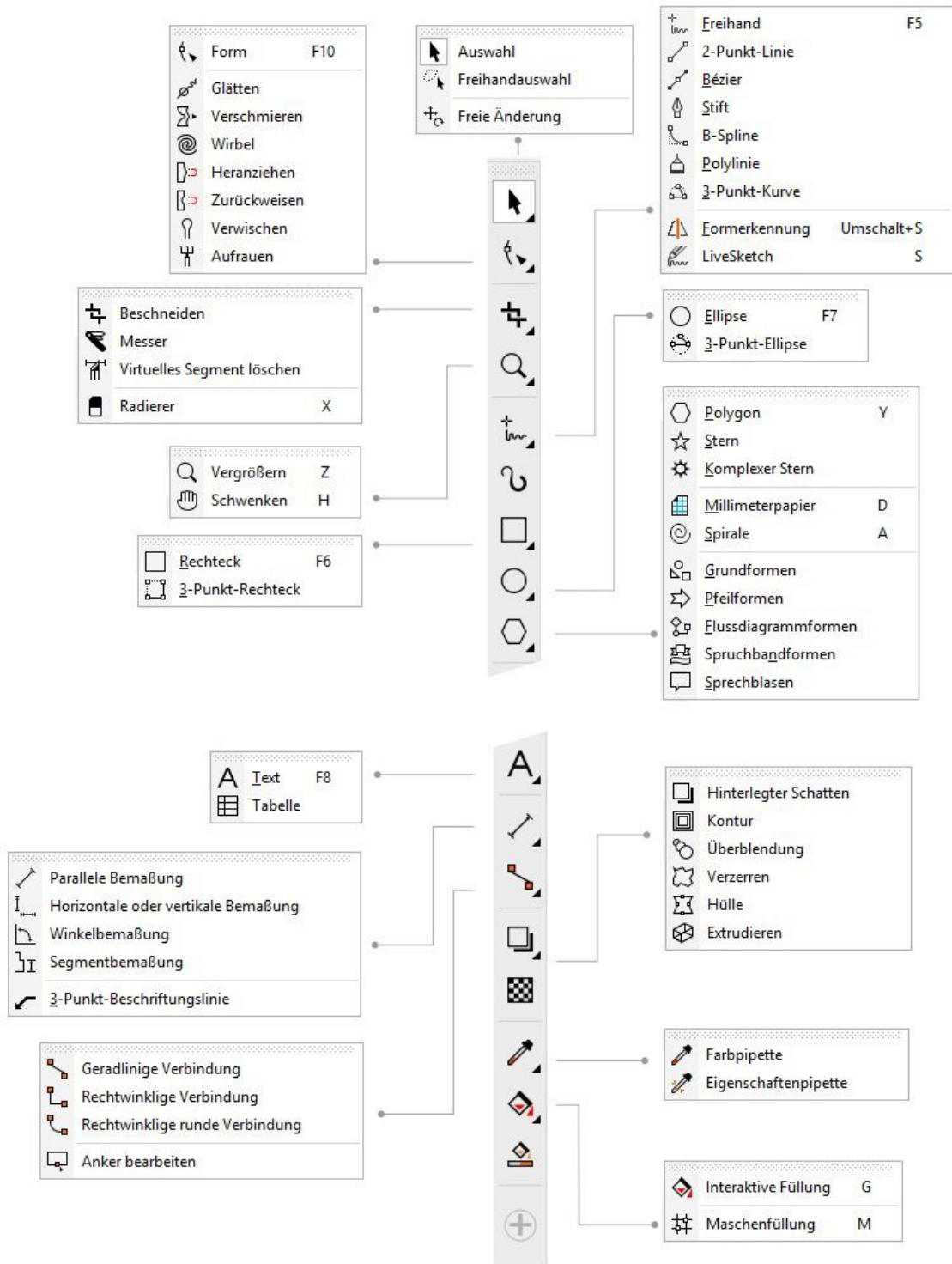
Verfügbar sind die Arbeitsbereiche Standard, Touch, Lite, Im Stil von X6, Illustration, Seitenlayout und Adobe® Illustrator®.

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 die Schaltfläche Schnelles Anpassen ⊕.

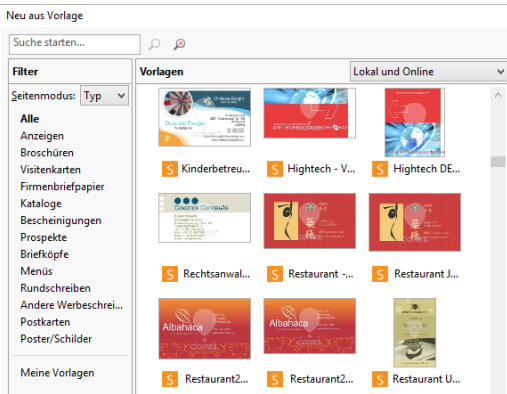
Die Hilfsmittelpalette von CorelDRAW 2017

Viele der Hilfsmittel in der Hilfsmittelpalette von CorelDRAW sind in Flyout-Menüs angeordnet. Um auf diese Hilfsmittel zuzugreifen, klicken Sie auf den kleinen Pfeil in der rechten unteren Ecke der Schaltfläche. Um Ihnen das Auffinden der Hilfsmittel zu erleichtern, zeigt die unten stehende Abbildung die Hilfsmittelpalette und die Flyout-Menüs, die im Standardarbeitsbereich verfügbar sind. Wenn Sie das gewünschte Hilfsmittel trotzdem nicht finden, klicken Sie unten auf der Hilfsmittelpalette auf die Schaltfläche Schnelles Anpassen (+). Mithilfe der Schaltfläche Schnelles Anpassen können Sie zudem Hilfsmittel ausblenden, die Sie weniger häufig benutzen.



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.

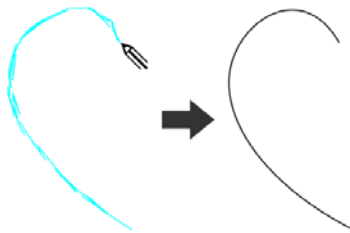




Linien zeichnen

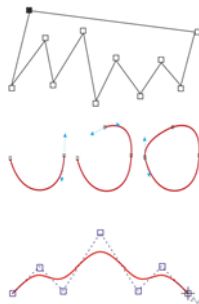
Mit den Zeichenhilfsmitteln im Flyout Kurve können Sie gekrümmte und gerade Linien sowie Linien mit gekrümmten und geraden Segmenten zeichnen. Die Liniensegmente sind durch Knoten miteinander verbunden. Diese werden als kleine Quadrate dargestellt.


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

Das neue Hilfsmittel **LiveSketch™**  bietet die Einfachheit und Geschwindigkeit des Freihandzeichnens und kombiniert dies mit intelligenter Strichanpassung und vektorbasiertem Zeichnen. Während Sie zeichnen, analysiert CoreDRAW Ihre Striche, passt diese an und konvertiert sie in Bézierkurven.



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.





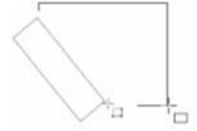
Mit dem Hilfsmittel **B-Spline**  können Sie mit weniger Knoten glatte Kurven erstellen, als dies bei Kurven der Fall ist, die mit Freihandstrecken gezeichnet wurden.

Das Zeichnen von Formen



CoreDRAW bietet zahlreiche Hilfsmittel zum Zeichnen von Formen.

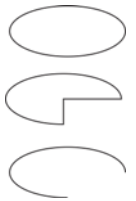
Rechtecke

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.

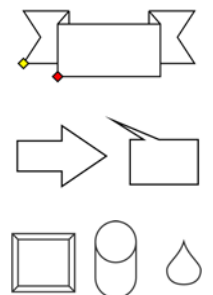
Komplexe Formen

Mit den Hilfsmitteln auf 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 Spiraldrehungen zu ändern.



Pfiffige Formen

Mit den Hilfsmitteln auf 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 **A** 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 können kurze Textzeilen hinzugefügt werden, denen sich vielerlei Effekte wie z. B. hinterlegte Schatten oder Konturen zuweisen lassen. Sie können einer offenen oder einer geschlossenen Strecke Grafiktext 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.



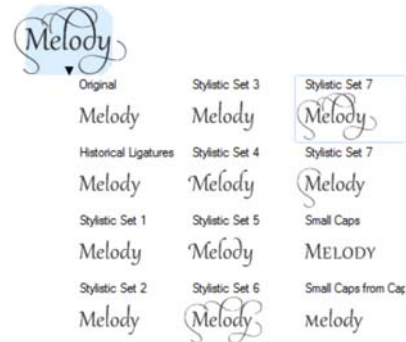
Um Text auf einer Strecke einzugeben, klicken Sie auf das Hilfsmittel Text **A** und zeigen auf eine Strecke. Wenn sich der Mauszeiger auf das Symbol für Ausrichten an einer Strecke ändert, klicken Sie, um Text hinzuzufügen.

Schriften suchen

Mit dem Schriftlistenfeld in CoreDRAW und Corel PHOTO-PAIN können Schriften mühelos angezeigt, gefiltert und gesucht werden. Sie können Schriften nach Stärke, Breite, unterstützten Alphabeten usw. filtern, mit Stichwörtern nach Schriften suchen und mühelos Schriftpakete herunterladen.

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 CoreDRAW passende OpenType-Funktionen vor, die Sie Ihrem Text zuweisen können.



Zeichen einfügen (Andockfenster)

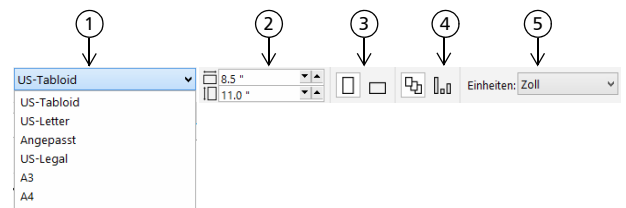
Im Andockfenster Zeichen einfügen (Text ► Zeichen einfügen) werden alle einer Schrift zugehörigen Zeichen, Symbole und Glyphen angezeigt. Dies erleichtert es Ihnen, nach Zeichen zu suchen und diese in Ihre Dokumente einzufügen.



Seitenlayout

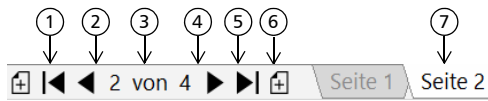
Mithilfe der Seiten-Eigenschaftsleiste können Sie Seiteneinstellungen anpassen, wie Seitengröße, Abmessungen, Ausrichtung (Quer- oder Hochformat), Maßeinheiten, Schrittweite für Verschieben und Duplikatentfernung.

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



- Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Seitengröße** eine voreingestellte Seitengröße.
- Geben Sie in den Feldern für die **Seitenmaße** die Breite und Höhe der Seite an.
- Legen Sie die Seitenausrichtung auf **Querformat** oder **Hochformat** fest.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuelle Seite**, um die Seitengröße nur der aktuellen Seite zuzuweisen.
- 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.

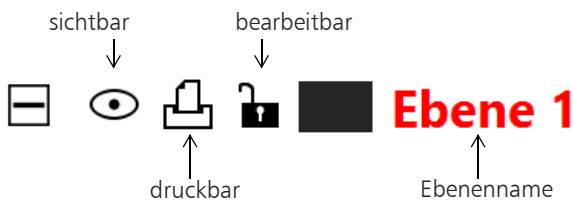
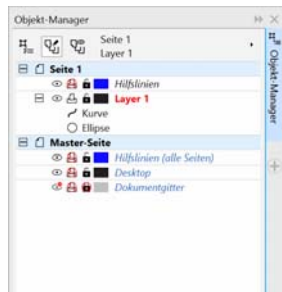
Seitenlayout-Hilfsmittel

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

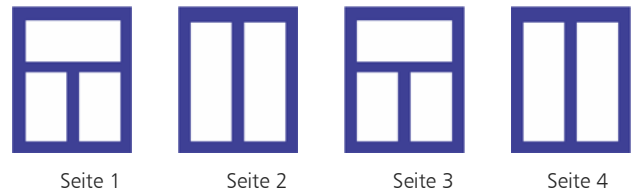
Alle Inhalte werden auf eine Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf eine bestimmte Seite beziehen, werden auf eine lokale Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf alle Seiten beziehen, können auf eine globale Ebene, die Hauptebene, gelegt werden. Masterebenen werden auf einer virtuellen Seite, der Master-Seite, 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 an beliebigen Stellen im Zeichenfenster eingefügt werden, um Objekte einfacher zu platzieren. 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 die Einstellungen der Ausrichtungshilfslinien zu ändern, klicken Sie auf **Fenster ▶ Andockfenster ▶ Dynamische und Ausrichtungshilfslinien** und wählen die gewünschten Optionen.



Die Verwendung von Objekten

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.

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**.

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



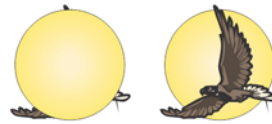
Bearbeitungspunkt, um ein Objekt interaktiv zu neigen. Ziehen Sie die Mitte, um die relative Mitte eines Objekts festzulegen.

Wenn Sie zwei oder mehrere Objekte gruppieren, werden diese als Einheit behandelt. 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.


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



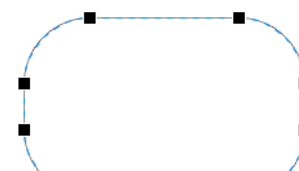
	Nach vorn auf der Seite	Strg + Startseite
	Nach hinten auf der Seite	Strg + Ende
	Nach vorn auf der Ebene	Umschalt + Bild-auf
	Nach hinten auf der Ebene	Umschalt + Bild-ab
	Eins nach vorn	Strg + Bild-auf
	Eins nach hinten	Strg + Bild-ab
	Vor...	
	Hinter...	
	Reihenfolge umkehren	


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


Umformen von Objekten

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

Rechtecke




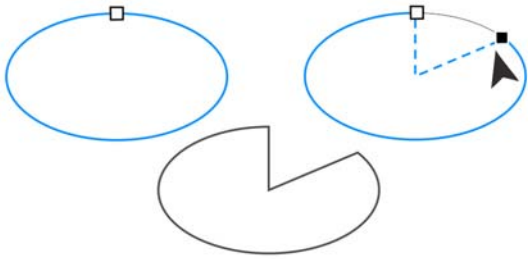
Sie können jede Ecke eines Rechtecks mit dem Hilfsmittel **Form**  ziehen, um alle Ecken abzurunden.

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 abgefasten, ausgekehlten oder abgerundeten Ecken dehnen, ohne die Ecken zu verzerren.




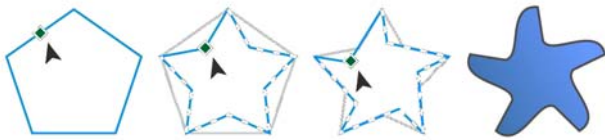
Ellipsen

Um aus einer Ellipse ein Kreissegment zu erstellen, ziehen Sie den Knoten der Ellipse mit dem Hilfsmittel **Form**  und belassen Sie dabei den Mauszeiger innerhalb der Ellipse. Um aus einer Ellipse einen Bogen zu erstellen, ziehen Sie den Knoten der Ellipse, belassen jedoch dabei 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 kreative Möglichkeiten zum Verfeinern von Vektorobjekten bieten.





Mit dem Hilfsmittel Glätten  können Sie Kurvenobjekte glätten und die Anzahl der Knoten 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 Knoten an den Cursor herangezogen oder vom Cursor weggedrückt werden. Mit dem Hilfsmittel Aufrauen  können Sie entlang eines Objektrands ziehen, um ihn mit Zacken oder Spitzen zu versehen.




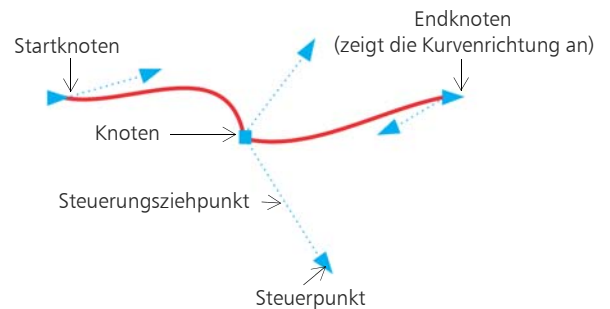
Für jedes Hilfsmittel können Sie über die Steuerelemente auf der Eigenschaftsleiste die Größe der Pinselspitze und die Intensität des Effekts festlegen.


Konvertieren von Objekten in Kurven

Objekte, die mit Formhilfsmitteln wie dem Hilfsmittel Rechteck  und dem Hilfsmittel 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 in der 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.



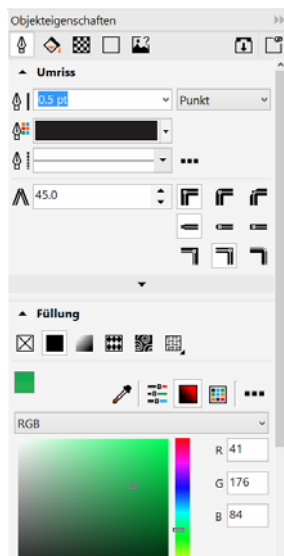
Füllungen und Umrisse

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 Umrisse, 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.



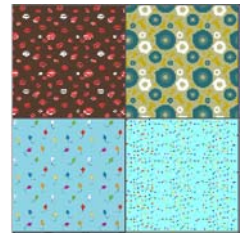
Füllungstypen

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

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.

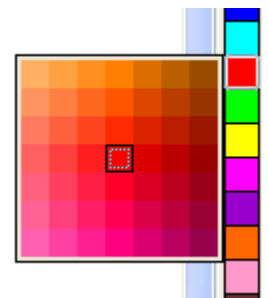
Maschenfüllungen erstellen kontinuierliche Farbübergänge, die Objekten Volumen und realistischen 3D-Effekte hinzufügen.



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.

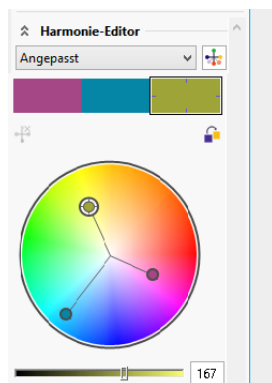
Um aus unterschiedlichen Schattierungen einer Farbe auszuwählen, klicken Sie auf ein Farbfeld und halten die Maustaste gedrückt.

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 dokumentspezifische Farbverwaltungseinstellungen verwenden, um Farbprofile, Verfahren und Wiedergabeabsicht festzulegen. Dokumentspezifische Einstellungen setzen die standardmäßigen Anwendungseinstellungen außer Kraft, während Sie an der betreffenden Datei arbeiten.

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

QR-Codes


QR-Codes (Quick Response-Codes) werden häufig im Bereich der Verbaucherwerbung 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.

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** , 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. Es ist auch möglich, beim Importieren die Größe einer Datei zu ändern und sie zu zentrieren.

Pixelansicht



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

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 und Schönheitsfehler korrigieren

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 dem Hilfsmittel Reparaturklon  können unerwünschte Flecken und Fehler aus einem Bild entfernt werden, indem diese mit einer abgetasteten Struktur übermalt und der Farbe des retuschierten Bereichs angepasst werden.

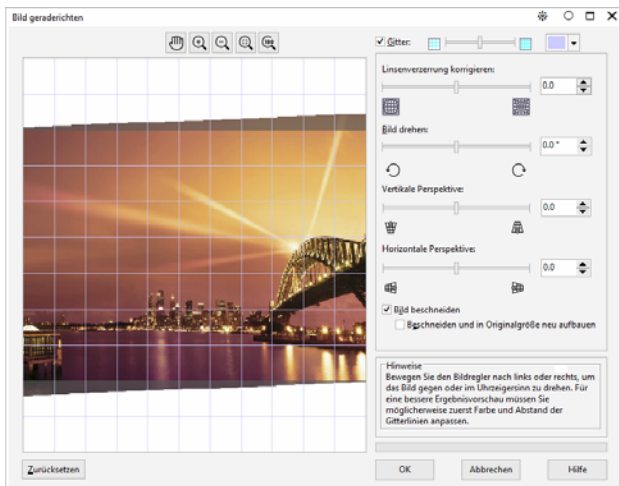


RAW-Kameradateien

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

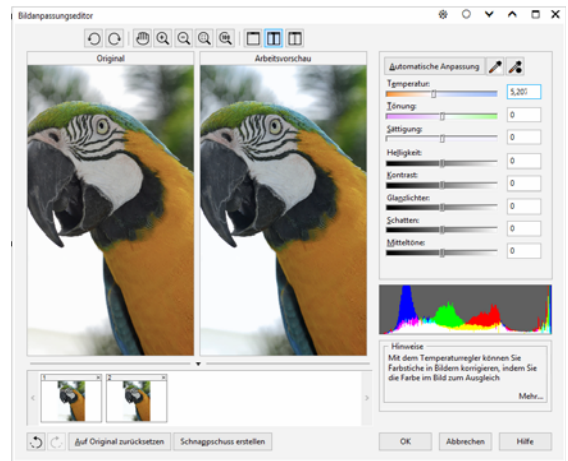
Bilder geraderichten

Mit dem Dialogfeld Bild geraderichten können Sie Fotos begradigen, die schräg aufgenommen oder eingescannt wurden, Kissen- und Tonnenverzerrung entfernen sowie perspektivische Verzerrungen korrigieren. 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.

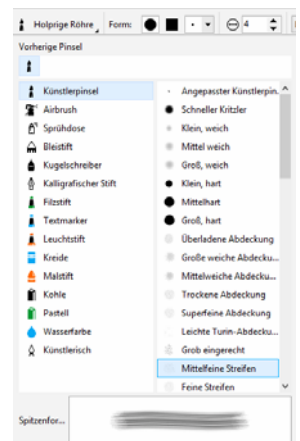


Objekt-Manager (Andockfenster)

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.


Pinselauswahl

Mit der Auswahl Pinsel in Corel PHOTO-PAINT können Sie leichter nach Pinseln suchen, da sie alle Pinselkategorien und -typen an einem zentralen Ort anzeigt. Die für die Hilfsmittel Malfarbe , Effekt  und Klonen  in der Eigenschaftsleiste verfügbare Pinsel auswahl bietet eine Vorschau auf die Spitzen und Pinselstriche und speichert die Einstellungen der fünf zuletzt verwendeten Pinsel.



Hinterlegter Schatten

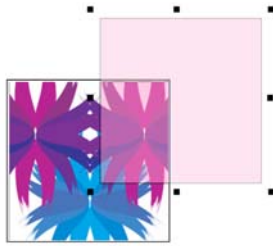
In Corel PHOTO-PAINT können hinterlegte Schatten allen Objekten, auch Text, hinzugefügt werden. Das Ändern der Farbe, Position, Richtung und Transparenz von hinterlegten Schatten kann direkt im Bildfenster erfolgen.

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



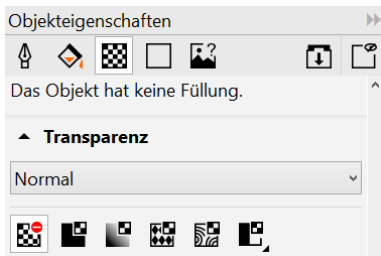
Transparenz

Sie können die Transparenz eines Objekts ändern, um unter dem Objekt liegende Bildelemente sichtbar zu machen. Sie können gleichmäßige Transparenzen, Farbverlaufstransparenzen, 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 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.

Eingabestift und Microsoft Surface Dial

Nutzen Sie Ihren Eingabestift optimal zur Steuerung Ihrer Pinselstriche. In CorelDRAW reagieren sowohl der Modus **Ausdruck** des Hilfsmittels **Künstlerische Medien** als auch das Hilfsmittel **Radierer** auf den Druck, die Neigung und die Orientierung Ihres Stifts. Sie können ausdrucksstarke Pinselstriche erzeugen, indem Sie die Größe, Drehung und Flachheit der Pinselspitze ändern. Und in Corel PHOTO-PAINT unterstützen das Hilfsmittel **Radierer**, das Hilfsmittel **Malfarbe** sowie weitere Pinselhilfsmittel **Druck**, **Neigung** und **Orientierung** des Eingabestifts.



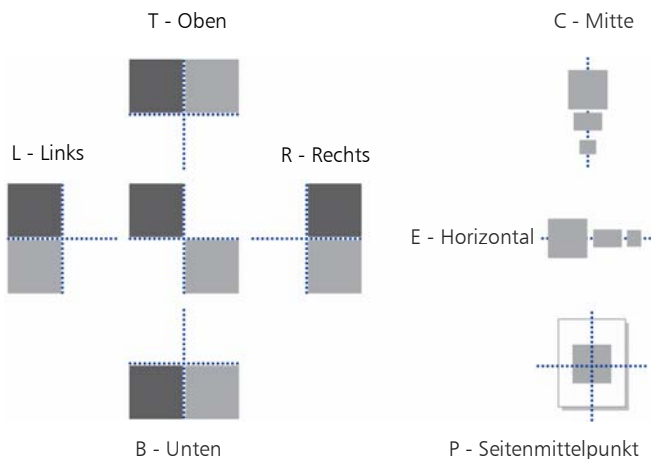
Dank der nativen Unterstützung von Microsoft Surface Dial können Sie Ihre Toolbox um ein weiteres Werkzeug erweitern. Surface Dial eignet sich besonders für die Arbeit mit einem Eingabestift. Es erlaubt Ihnen, bei der Ausführung einer Aufgabe ein- und auszuzoomen sowie Aktionen schnell rückgängig zu machen oder wiederherzustellen.



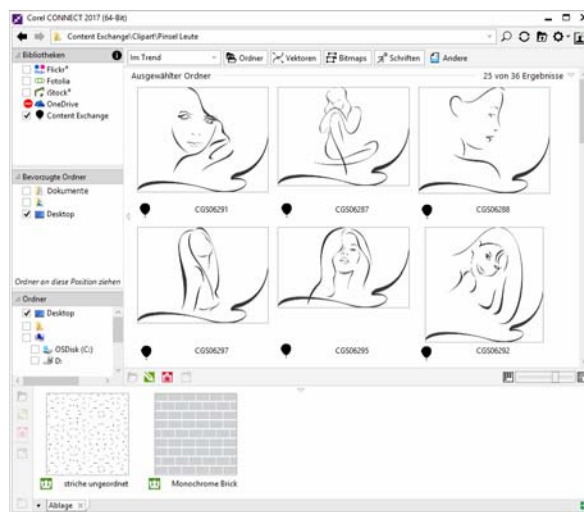
Tastaturbefehle

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. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie ausrichten möchten und drücken Sie ein Tastenkürzel.

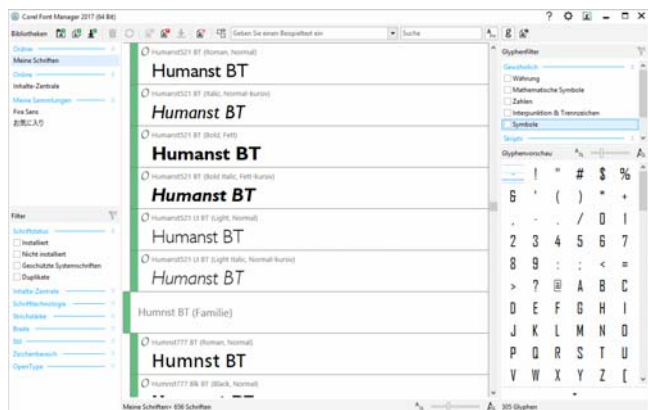


zugeordneten Anwendung öffnen oder in einer Ablage für die spätere Verwendung sammeln.



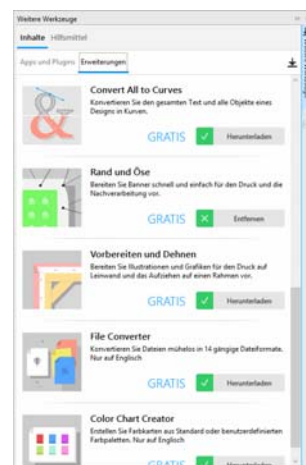
Corel Font Manager™

Mit Corel Font Manager™ können Sie Ihre Schriftfamilien und Schriftartensammlungen schnell und einfach verwalten, ordnen und durchsuchen. Sie können Schriften für Ihre Projekte suchen und installieren, Schriftsammlungen erstellen, die den Zugriff auf Ihre Lieblingsschriften vereinfachen, nicht benötigte Schriften verwalten, Schriften und Schriftpakete herunterladen und vieles mehr.



Andockfenster ,Weitere Werkzeuge'

Erweitern Sie Ihre Sammlung kreativer Werkzeuge, indem Sie Anwendungen, Plugins und Erweiterungen direkt von CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT aus herunterladen (Fenster ▶ Andockfenster ▶ Weitere Werkzeuge). Sie können Ihre kostenlose Lizenz des Corel® Website Creator™ herunterladen, für eine optimale Gestaltung Ihres RAW-Workflows AfterShot Pro erwerben, Corel ParticleShop zur Erzeugung beeindruckender Bitmap-Effekte benutzen und vieles mehr.



Corel® CONNECT™

Über Corel CONNECT können Sie mit einem Corel.com-Konto auf die Inhalte-Zentrale zugreifen, einer Online-Sammlung von Cliparts, Fotos, Schriftarten, Symbolen, Rahmen, Füllungen und Bildlisten. 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



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

Corel UK Limited
400 Capability Green
Luton
Bedfordshire
LU1 3AE
United Kingdom