



**mitp**

Winfried  
Seimert

Komplett  
in Farbe

# CorelDRAW Graphics Suite

Praxiswissen für Illustrationen, Bildbearbeitung  
und Layout



## **Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)**

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

**Winfried Seimert**

# **CorelDRAW Graphics Suite**

**Praxiswissen für Illustrationen, Bildbearbeitung und  
Layout**



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-95845-885-7

1. Auflage 2018

<http://www.mitp.de>

E-Mail: [mitp-verlag@sigloch.de](mailto:mitp-verlag@sigloch.de)

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2018 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Janatschek

Sprachkorrektorat: Petra Heubach-Erdmann

Covergestaltung: Christian Kalkert, [www.kalkert.de](http://www.kalkert.de)

Satz: Petra Kleinwegen

Bildnachweis Cover: [fotolia.com/Rachael](http://fotolia.com/Rachael) Arnott

# Inhalt

---

<b>1</b>	<b>Basiswissen CorelDRAW Graphics Suite</b> .....	<b>9</b>
1.1	Einleitung .....	10
	Frühere Versionen .....	12
	Für wen ist dieses Buch? .....	13
	Gibt es Beispieldateien? .....	14
1.2	Let's go CorelDRAW Graphic Suite .....	15
	Systemanforderungen .....	15
	Testversion, Installation .....	15
	Programme der Suite beenden .....	16
1.3	Arbeiten mit der Suite .....	17
	Starten und Beenden .....	17
	Die Benutzeroberfläche (Standard) .....	20
	Hilfe in Notlagen .....	36
	Tastenkombinationen .....	36
<b>2</b>	<b>Grafiken und Fotos</b> .....	<b>45</b>
2.1	Vektorgrafiken (CorelDRAW) .....	46
	Arbeiten mit vorhandenen Grafikdateien .....	47
	Neue Grafikdateien anlegen .....	61
	Arbeitshilfen .....	65
2.2	Bitmapgrafiken (Corel PHOTO-PAINT) .....	76
	Arbeiten mit vorhandenen Bilddateien .....	77
	Neue Bitmapdateien erstellen .....	83
	Bilddateien speichern .....	84
<b>3</b>	<b>Objekte erstellen</b> .....	<b>87</b>
3.1	Grafikobjekte .....	88
	Grundlegende Arbeitsschritte .....	88
	Zeichnen elementarer Objekte .....	94
	Vordefinierte Formen .....	100
	Linien .....	104
	Formenerkennung .....	114

3.2	Textobjekte .....	116
	Texteingabe .....	116
	Formatierungen .....	123
	Textpfade .....	127
	Textübernahmen .....	128
<b>4</b>	<b>Objekte bearbeiten .....</b>	<b>131</b>
4.1	Gestalten von Objekten .....	132
	Farben .....	132
	Verläufe .....	139
	Muster .....	141
	Maschenfüllung .....	143
	QR-Codes und Barcodes .....	143
	Farbstile .....	144
4.2	Arbeiten mit Objekten .....	147
	Objekte auswählen .....	147
	Objekte vervielfältigen .....	149
	Objekte löschen .....	152
4.3	Verändern von Objekten .....	152
	Objekte arrangieren .....	152
	Objekte transformieren .....	161
	Skalieren und Spiegeln .....	166
	Größe .....	169
	Neigen .....	170
	Symmetrische Formen .....	171
<b>5</b>	<b>Objekte verändern .....</b>	<b>173</b>
5.1	Knoten und Segmente .....	174
	Arbeiten mit Knoten .....	174
	Arbeiten mit Segmenten .....	186
5.2	Spezialeffekte .....	198
	Hinterlegter Schatten .....	198
	Blockschatten .....	199
	Kontur .....	200
	Überblendung .....	201
	Verzerren .....	203
	Hülle .....	203

---

Extrusion .....	204
Perspektiven .....	207
Linsen .....	208
Objekte an Strecke ausrichten .....	209
Bitmaps .....	209
5.3 Ebenen .....	212
Objekt-Manager .....	212
Zeichnungsebenen .....	214
<b>6 Foto- und Bildbearbeitung .....</b>	<b>217</b>
6.1 Aufbereiten von Bildern .....	218
Farbmodus festlegen .....	218
Bildgröße anpassen .....	219
Bildformat ändern .....	220
Duplizieren .....	221
Wenden .....	222
Drehen .....	222
Beschneiden .....	223
Anpassen .....	224
Bildanpassungseditor .....	228
Bilder geraderichten .....	230
6.2 Verbesserung der Bildqualität .....	232
Kontrastverbesserung .....	232
Bildton verändern .....	234
Bildfarbe anpassen .....	235
Farbstiche entfernen .....	235
Schärfen .....	236
Linsen .....	237
6.3 Masken .....	239
Geometrische Masken .....	240
Unsymmetrische Masken .....	242
Masken anpassen .....	247
Ausschnittseditor .....	248
6.4 Manipulation von Bildern .....	250
Bildretuschen .....	250
Fotomontagen .....	256
Effekte .....	262

---

<b>7</b>	<b>Publikationen mit der CorelDRAW-Suite .....</b>	<b>267</b>
7.1	Design .....	268
	Ballon .....	268
	Puzzle .....	277
7.2	Layout .....	284
	Publikationen .....	284
	Heft/Broschüre .....	285
	Parallelfalz/Flyer .....	319
	Druckdatenerzeugung .....	327
7.3	Bildbearbeitung .....	333
<b>8</b>	<b>Index .....</b>	<b>337</b>

# Kapitel 1

---

## Basiswissen CorelDRAW Graphics Suite

1.1 Einleitung .....	10
1.2 Let's go CorelDRAW Graphic Suite .....	15
1.3 Arbeiten mit der Suite .....	17

---

CorelDRAW Graphics Suite ist die Grafikdesign-Komplettlösung, mit der alle gestalterischen Arbeiten wie Design, Layout und Bildbearbeitung leicht von der Hand gehen. Die Suite enthält alles, was man für das grafische Gestalten und Arbeiten bei der Vektorillustration, der Bildbearbeitung, dem Seitenlayout und vielem anderen mehr am Computer benötigt. Zudem bietet es eine ideale Alternative für alle, die nicht bereit sind, in ein abopflichtiges System zu wechseln und die Dateien in einer Cloud zu platzieren.

Mit einer frischen Optik, vielen neuen praktischen Werkzeugen und umfangreichen Funktionsoptimierungen eröffnet Ihnen die neue CorelDRAW Graphics Suite (im Folgenden auch *Graphics Suite*, *Corel Suite* oder *Suite* genannt) 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 der Corel Suite können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

### 1.1 Einleitung

Wie Sie im Verlauf des Buches sehen werden, können Sie mit der Corel Suite Ihre kreativen Ideen schnell umzusetzen und es gibt wohl kaum ein anderes leistungsstarkes Werkzeug, das es so effizient ermöglicht, hochwertige Zeichnungen für Druck, Web und andere Medien zu erstellen. Die einfach zu bedienenden Werkzeuge und Funktionen eignen sich für alle Arten von Grafik- und Bildbearbeitungsarbeiten, gleich, ob Sie eindrucksvolle Karten, Einladungen, Web-Grafiken, Logos, professionell wirkende Broschüren oder Poster für Schule, Verein und Familie entwerfen wollen. Sie finden in der Suite Werkzeuge für sehr gute Retusche- und Montagetechniken, diverse Automatikfunktionen zur Bildkorrektur sowie vielfältige Funktionen, Werkzeuge und Filter, mit denen Sie problemlos Ihre Bilder auf Vordermann bringen können.

Häufig wird für die gesamte Suite nur die Bezeichnung CorelDRAW verwendet. Dabei handelt es sich jedoch nur um eines der beiden Hauptprogramme. Das andere Hauptprogramm ist das etwas wenig bekannte Corel PHOTO-PAINT. Wie Sie rasch feststellen werden, passen beide Programme hervorragend zusammen und ergänzen sich beim kreativen Arbeiten. Beispielsweise lassen sich Elemente aus dem jeweils anderen Programm problemlos importieren und integrieren oder auch die eine oder andere Funktion in dem jeweils anderen Programm nutzen. Das komplette Programmpaket enthält die Module: CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, Corel CAPTURE, Corel CONNECT und Corel Font Manager. Bei der Installation werden Ihnen folgende Symbole auf den Desktop gelegt.

Symbol	Name	Anwendungsgebiet
	CorelDRAW	<p>Das zentrale Vektorgrafikprogramm mit Funktionen zur Textgestaltung, mit dem Sie verschiedene grafische Arbeiten entwerfen können.</p> <p>Das Modul kommt hauptsächlich zum Einsatz, wenn es um das Erstellen von Grafiken wie Schaubilder, Diagramme, Logos, Schaltflächen und anderen Stilelementen für Webseiten, Publikationen und anderes geht, die im Regelfall keine Fotos beinhalten. Eine weitere Stärke liegt bei den zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten im Zusammenhang mit Text. So lassen sich hervorragend Layouts für Printmedien wie etwa Prospekte, Flyer oder sonstige Druckpublikationen erstellen. Oder man verändert künstlerisch einzelne Buchstaben oder richtet Text an Objekten und Linien aus.</p>
	Corel PHOTO-PAINT	<p>Das zweite Hauptprogramm der Suite kommt dann zur Anwendung, wenn es darum geht, Fotos zu bearbeiten, zu retuschieren oder mit zahlreichen Spezialeffekten zu versehen. Zwar können Sie mit CorelDRAW auch Bitmaps bearbeiten, aber in erster Linie ist dafür das Schwesterprogramm zuständig, da dieses die gesamte Palette an entsprechenden Werkzeugen enthält.</p> <p>Corel PHOTO-PAINT eignet sich unter anderem für künstlerische Gestaltungen und zur Bearbeitung von Bildern und Fotos. Arbeiten, die Sie mit diesem Programm erledigen können, sind beispielsweise malen, Fotos bearbeiten, Collagen erstellen, Hintergründe für Webseiten erstellen, Publikationen mit Bildern gestalten und vieles andere mehr.</p>
	Corel CAPTURE	<p>Mit Corel CAPTURE ist es möglich, Bildschirmfotos, sogenannte Screenshots, anzufertigen, die man beispielsweise in einen Vortrag oder einer Publikation (die meisten Fotos in diesem Buch wurden damit erstellt) einbetet.</p>

Symbol	Name	Anwendungsgebiet
		Neben der Erfassung von einzelnen Programmfenstern sind auch voreingestellte Bereiche und sogar benutzerdefinierte Formen möglich. Besonders interessant ist die Möglichkeit, Programm-Menüs zu erfassen. Die Aufnahme kann dann direkt gespeichert, in die Zwischenablage kopiert, an ein anderes Programm gesendet oder direkt auf dem Drucker ausgegeben werden.
	Corel CONNECT	<p>Wenn Sie des Öfteren Schwierigkeiten haben, Grafiken, Vorlagen, Schriften oder Bilder auf Ihren Computer zu finden, dann kommt Corel CONNECT zum Einsatz.</p> <p>Mit diesem Programmteil können Sie Ihren Computer, ein lokales Netzwerk oder Disks schnell und einfach nach Inhalten durchsuchen. Dabei können Sie nicht nur nach Cliparts, Fotos, Schriften, Symbolen, Objekten und Dateiformaten suchen, die von der CorelDRAW Graphics Suite unterstützt werden. Wenn Sie die gewünschten Inhalte gefunden haben, können Sie diese entweder in Ihr Dokument importieren, in der dem Dateiformat zugeordneten Anwendung öffnen oder in einer Ablage für die spätere Nutzung bereitlegen.</p>
	Corel Font Manager	Mit dem Corel Font Manager können Sie sich die installierten Schriftarten anzeigen lassen bzw. diese verwalten oder durchsuchen. Er stellt alle Werkzeuge bereit, um Schriften für ein Projekt zu installieren, zu ordnen oder um nicht benötigte Schriften zu verwalten.

### Hinweis

Die Suite wird noch um ein weiteres Zusatzprogramm erweitert: den *Duplexing Wizard*, der Sie bei zweiseitigem Druck auf Druckern unterstützt, die über keine Duplexeinheit verfügen. Dieses Programm müssen Sie allerdings über das Start-Menü aufrufen.

## Frühere Versionen

Ein heikles Thema bei Softwareprogrammen sind die unterschiedlichen Versionen auf unterschiedlichen Betriebssystemen. Das Buch wurde auf einem Computer mit

Windows 10 (Corel gibt es leider nicht für Apple und nicht mehr für Linux) und der CorelDRAW Graphics Suite 2018 verfasst. Die Abbildungen können deshalb ein wenig von der von Ihnen verwendeten Version abweichen. Beim Schreiben dieses Buches wurde darauf geachtet, dass Sie die wesentlichen Schritte mit den Vorgängerversionen (mit Einschränkungen herunter bis zur Version X7) nachvollziehen können. Wie ein Blick auf die nachfolgende Abbildung zeigt, unterscheidet sich – anders als bei anderen Anbietern – der grundlegende Aufbau der Versionen nur wenig, da Corel auf eine weitestgehend gleiche Handhabung achtet. An einigen Stellen findet man eine andere Bezeichnung, die Leisten sind ein wenig anders angeordnet, doch sind die Beschreibungen der Vorgehensweise vergleichbar. In folgender Abbildung sehen Sie beispielsweise die Version 11 aus dem Jahr 2002. Die aktuelle Version ermöglicht, Dateien bis zu diesem Versionsformat abzuspeichern!

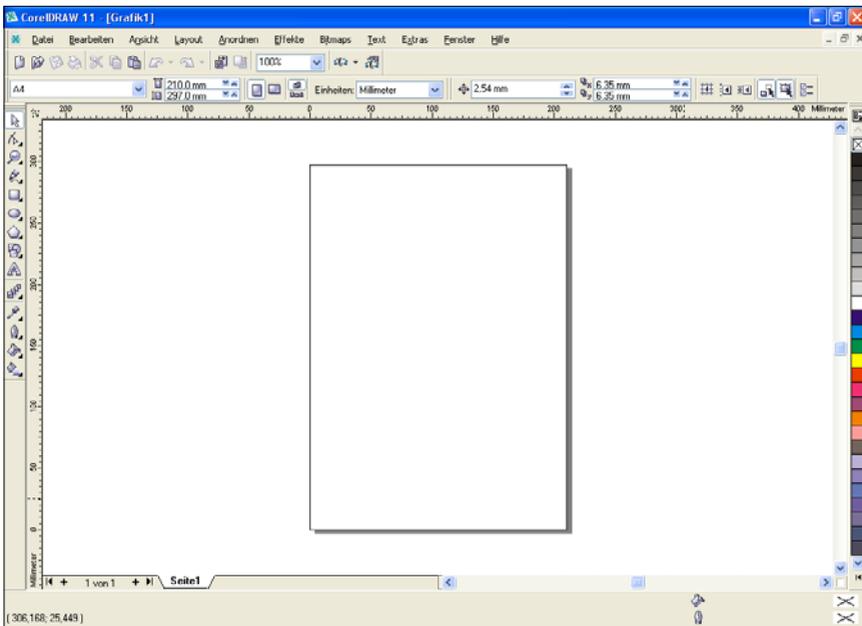


Abb. 1.1: CorelDRAW 11 aus dem Jahr 2002

## Für wen ist dieses Buch?

Mit den umfangreichen Werkzeugen und Optionen können Sie eine breite Palette an Arbeiten vornehmen. Der Schwerpunkt wurde auf die beiden Hauptprogramme CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT gelegt, da diese im Alltag wohl am häufigsten

eingesetzt werden. Deren Möglichkeiten sind jedoch gewaltig und dementsprechend galt es, eine praxisbezogene Auswahl zu treffen. Das Buch, das Sie gerade in Ihren Händen halten, ist nicht für passionierte Grafikprofis geschrieben. Es ist auch nicht so konzipiert, dass es Ihnen alle Fragen zur CorelDRAW Graphics Suite beantworten kann, sondern möchte Ihnen so viel grundlegendes und strukturelles Wissen an die Hand geben, dass sich viele Probleme erschließen lassen. Darüber hinaus soll es Ihnen Mut machen, sich mit den nicht selten komplexen Bereichen des gestalterischen Arbeitens wie Zeichnen, Illustrieren oder gar Layouten zu beschäftigen. Gerade, wenn Sie »nichts mit händischem Zeichnen am Hut« haben, werden Sie sehen, wie man mit ein wenig Übung zu ansehnlichen Ergebnissen kommt.

Um Ihnen die Vorteile des Programms zu demonstrieren und die Funktionsweise von Vektorgrafiken näherzubringen, ist dieses Buch zudem größtenteils wie ein Seminar aufgebaut. Dabei werden die meisten praxisrelevanten Programmfunktionen erläutert. Deshalb kann man dieses Buch von vorne bis hinten durchlesen oder – und das wurde beim Schreiben berücksichtigt – nur kapitelweise. Dabei werden Sie zunächst mit dem Handwerkzeug, der grundlegenden Arbeitsweise und den Funktionen des Programms vertraut gemacht. Es hilft Ihnen meiner langjährigen Erfahrung als Trainer und Dozent nach nicht so viel weiter, wenn Sie nur die Schritte eines Workshops nacharbeiten. Gerade, wenn Sie sich ein wenig Hintergrundwissen, gemischt mit einigen Praxisanteilen, verschafft haben, werden Sie vieles besser verstehen. Dementsprechend unterliegen die einzelnen Kapitel zwar einer chronologischen Reihenfolge, sind aber jeweils in sich abgeschlossen.

Das Buch ist nicht so konzipiert, dass es alles zeigt, sondern möchte Ihnen so viel grundlegendes, strukturelles Wissen an die Hand geben, dass sich viele Probleme erschließen lassen. Was dieses Buch nicht kann, ist, eine umfassende Erläuterung zu allen Optionen des Programms zu geben, da der zur Verfügung stehende Platz begrenzt ist. Ich habe deshalb versucht, eine Auswahl meiner Erfahrungen nach häufigsten praxisrelevanten Arbeiten und Problemen darzustellen. Das führt natürlich dazu, dass der ein oder andere Aspekt vielleicht kürzer ausfällt, als Sie sich das beim Durcharbeiten vielleicht wünschen. Im Allgemeinen sollten Sie aber nach dem Durchlesen über ein fundiertes Wissen verfügen, das Sie zu weiteren Schritten befähigt.

### **Gibt es Beispieldateien?**

Dem Buch wurde keine CD beigelegt und damit wurde auch ein bisschen auf Bequemlichkeit verzichtet. Aus vielen Schulungen weiß ich, dass die meisten Teilnehmer am besten lernen, wenn sie etwas selbstständig anfertigen »müssen«. Eine fertige Beispieldatei, in der Sie lediglich nachschauen, wie etwas gemacht wurde, ist etwas

anderes, als wenn Sie eine Grafik, eine Publikation oder ein Bild von Grund auf selbst erstellen bzw. bearbeiten. Für den Teil Foto- und Bildbearbeitung finden Sie völlig kostenfreie Bilder u.a. bei Internetanbietern wie pixabay, pexels oder stockdata.

## 1.2 Let's go CorelDRAW Graphic Suite

Damit Sie die Corel Suite installieren und anschließend damit arbeiten können, muss Ihr Computer bestimmte Systemvoraussetzungen erfüllen.

### Systemanforderungen

Um mit Suite arbeiten zu können, genügt erfreulicherweise ein Rechner mit normaler Arbeitsleistung. Damit Sie jedoch das Programm auch sinnvoll einsetzen können, sollten Sie schon über einen schnellen Rechner, eine gute Grafikkarte, eine große und schnelle Festplatte und vor allem über genügend Arbeitsspeicher verfügen, damit Sie nicht die meiste Zeit mit Warten auf das Programm verbringen.

Corel selbst schlägt folgende Konfiguration vor: Windows 10, 8.1 oder Windows 7, in 32 Bit oder 64 Bit, mit den jeweils neuesten Updates und Service-Packs, Intel Core i3/5/7 oder AMD Athlon 64, 2 GB RAM, 1 GB freier Festplattenspeicher, Bildschirmauflösung von 1280 x 720 bei 100% (96 dpi), Microsoft Internet Explorer 11 oder höher, Microsoft .Net Framework 4.6 und ein DVD-Laufwerk (zur Installation der Box-Version).

Um sich anzumelden und die CorelDRAW Graphics Suite zu authentifizieren, Leistungs- und Stabilitätsaktualisierungen zu erhalten, auf die Online-Inhalte zuzugreifen und die QR-Code- und andere Funktionen sowie die Inhalte-Zentrale zu verwenden, ist zudem eine Internetverbindung erforderlich. Die Suite kann offline benutzt werden, allerdings muss man mindestens einmal monatlich eine Internetverbindung herstellen, damit die Softwarelizenz validiert werden kann. Eine Anmeldung zu einem Onlinekonto und das Speichern von Informationen und Daten in einer Cloud sind nicht erforderlich.

### Testversion, Installation

Sie haben noch nicht die neueste Version auf Ihrem Rechner und möchten erst mal probieren? Dann laden Sie sich unter <https://www.corel.com/de/free-trials/?hptrack=mmtry> die kostenlose Testversion herunter und schauen sich das Programm zunächst einmal in Ruhe an.

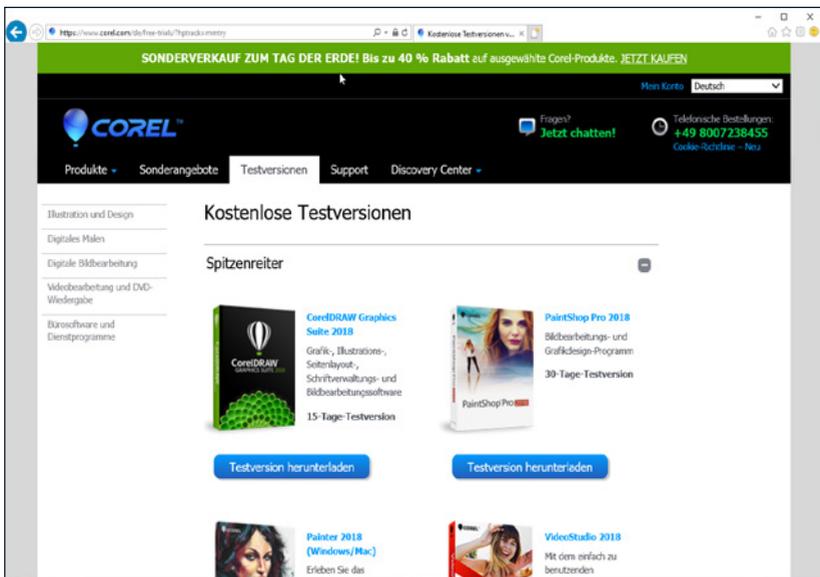


Abb. 1.2: Die Testversion der CoreDRAW Graphics Suite herunterladen

Die Installation der Testversion wie auch der Suite ist rasch erledigt und gleicht im Wesentlichen der Installation anderer Programme.

Das Schöne an der Suite ist, dass man recht schnell mit ihr vertraut wird, weil viele Dinge rasch zu erlernen sind. Doch seien Sie vor allzu viel Optimismus gewarnt: Sie werden ein wenig üben und eine Menge an einfacheren Zeichnungen erstellen und einige Bilder bearbeiten müssen, bevor Sie sich an ganz große Dinge wagen.

## Programme der Suite beenden

Möchten Sie die Arbeiten an den Programmen der Suite beenden, dann klicken Sie auf das SCHLIESSEN-Feld des jeweiligen Moduls oder verwenden die im Alltag schnellere Tastenkombination  $\boxed{\text{Alt}} + \boxed{\text{F4}}$ .

### Hinweis

Im Buch werden Sie an konkreten Stellen einige Tastenkombinationen – und weiter hinten auch eine entsprechende Auflistung – finden. Vielleicht ist das Arbeiten damit zunächst ungewohnt, aber probieren Sie es einmal aus und übernehmen Sie die Kombinationen, die für Sie am rationellsten sind.

## 1.3 Arbeiten mit der Suite

Beim Arbeiten mit der Suite werden Sie es des Öfteren mit grundlegenden Aufgaben zu tun haben. Diese sind für alle Programme nahezu gleich und werden Ihnen das Arbeiten erleichtern, wenn Sie die folgenden Möglichkeiten ausschöpfen. Erfreulich ist zudem, dass die Benutzeroberfläche bei beiden Hauptprogrammen ähnlich aufgebaut ist und somit das Um- bzw. Eingewöhnen erleichtert.

### Starten und Beenden

Befinden sich auf Ihrem Desktop die entsprechenden Programmsymbole, dann genügt natürlich ein Doppelklick auf die Verknüpfung, um es zu starten. Ist das nicht der Fall, wählen Sie bei Windows 10 den Weg über die START-Schaltfläche und den Eintrag ALLE APPS. Dadurch werden die betreffenden Programme in alphabetischer Reihenfolge freigegeben. Suchen Sie den Buchstaben C. Dort finden Sie den Eintrag CORELDRAW GRAPHICS SUITE. Mit einem Klick auf den nach unten weisenden Pfeil können Sie anschließend mit einem weiteren Klick auf das entsprechende Symbol das gewünschte Programmmodul starten.

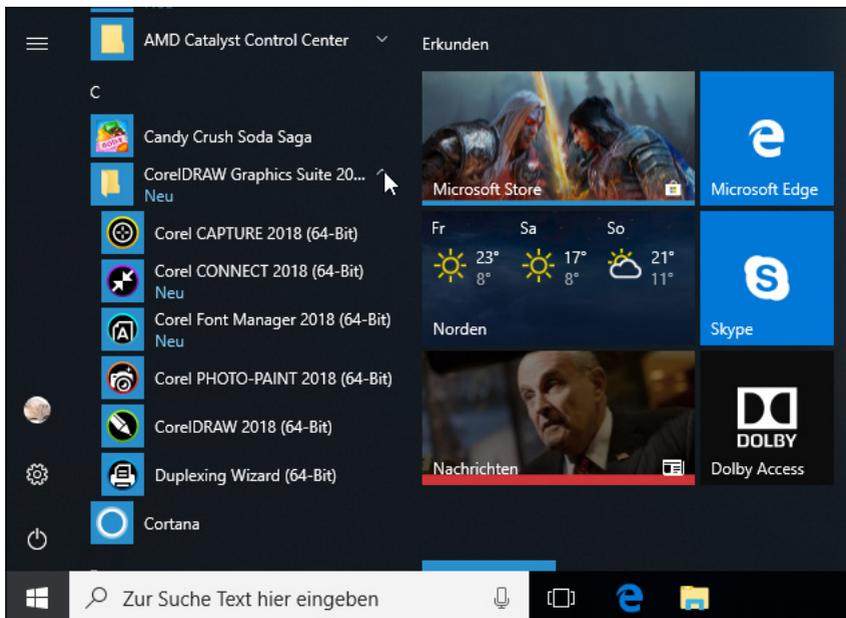


Abb. 1.3: Module unter Windows 10 starten

Der Startvorgang beginnt. Es wird – je nach gewähltem Modul – ein Informationsfenster eingeblendet, das Sie darüber informiert, was gerade geladen wird. Dieser Vorgang dauert beim ersten Mal etwas länger, da hierbei die entsprechenden Einstellungen des Programms vorgenommen werden.



**Abb. 1.4:** Der Startschirm des Moduls CoreDRAW

### Hinweis

Bei den folgenden Starts kann es ebenfalls je nach Konstellation Ihres Computers mehr oder weniger lange dauern, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist.

Beim ersten Start erscheint der *Willkommensbildschirm*, der Ihnen eine Reihe an Informationen bietet.

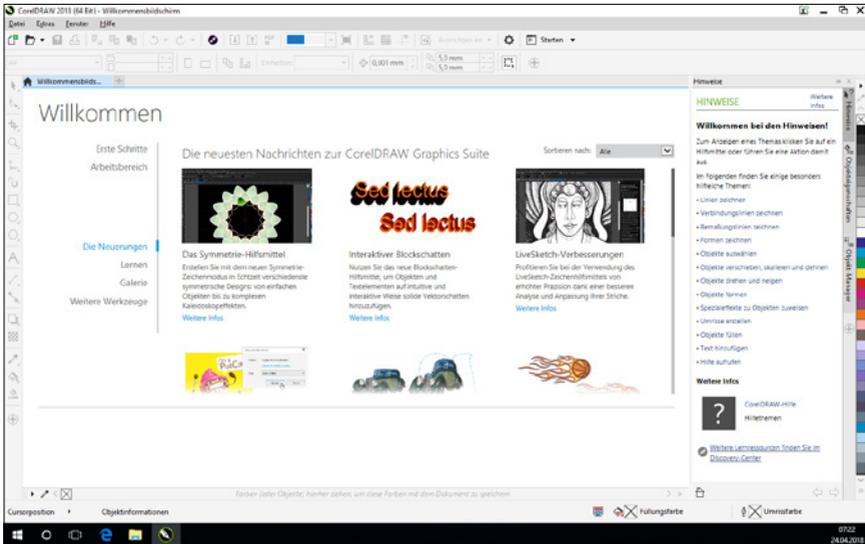


Abb. 1.5: Der Willkommensdialog

Besonders beachtenswert ist der Link **ARBEITSBEREICH**, über Sie den gewünschten einstellen können. Hierbei können Sie wählen zwischen:

- **STANDARD:** Dieser Arbeitsbereich wurde so konzipiert, dass die Hilfsmittel und Steuerelemente intuitiv angeordnet sind. Diese Ansicht wird in diesem Buch verwendet.
- **LITE:** Diese Ansicht ist ideal für neue Benutzer, da er klar aufgebaut ist und Ihnen bei Ihren ersten Schritten hilft. In dieser Ansicht befinden sich allerdings auch auf den ersten Blick weniger Werkzeuge und Einstellungsmöglichkeiten.
- **IM STIL VON X6:** Dieser Arbeitsbereich ist nahezu identisch mit dem der Version X6, sodass das Umsteigen leichtfällt, da man in vertrauter Arbeitsumgebung werkelt.
- **TOUCH:** Verwenden Sie ein Gerät mit Touchscreen, werden Sie diese Arbeitsoberfläche bald schätzen, da sie für das Erstellen von Skizzen auf einem solchen Gerät optimiert ist.
- **SPEZIALGEBIETE:** An dieser Stelle können Sie entscheiden, ob Sie den Arbeitsbereich **ILLUSTRATION** wünschen, der einen intuitiven und effizienten Arbeitsablauf für das Erstellen von Illustrationen wie Zeitschriftenwerbungen und dergleichen ermöglicht, oder ob Sie den **SEITENLAYOUT**-Arbeitsbereich favorisieren, der sich auf die Anordnung von Grafik- und Textobjekten konzentriert. Darüber hinaus finden

Wechsler von Adobe Illustrator einen Arbeitsbereich, der dem Erscheinungsbild dieses Programms nachempfunden ist und Ihnen beim Umstieg behilflich ist.

Keine Sorge, wenn Sie sich an dieser Stelle noch nicht entscheiden können oder fürchten, dass es eine Entscheidung fürs Leben ist. Sie können später jederzeit über FENSTER|ARBEITSBEREICH auf eine andere Ansicht umschalten.

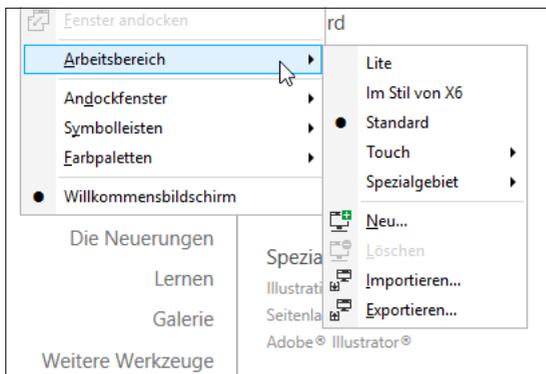


Abb. 1.6: Den Arbeitsbereich kann man jederzeit ändern.

Schließen Sie den Willkommensbildschirm über das SCHLIESSEN-Feld, das Sie am rechten Rand der Registerkarte finden. Schneller geht es mit der Tastenkombination **Strg** + **F4**.



Abb. 1.7: Den Willkommensbildschirm schließen

### Die Benutzeroberfläche (Standard)

Die Benutzeroberflächen der beiden Hauptprogramme ähneln sich. Das macht das Einarbeiten, Wechseln und Arbeiten angenehm und leichter. Je nachdem, ob Sie sich für CoreDRAW oder Corel PHOTO-PAINT entschieden haben und den Willkommensbildschirm geschlossen haben, erscheint die gewünschte Corel-typische (Standard-) Benutzeroberfläche, der sogenannte *Arbeitsbildschirm*.

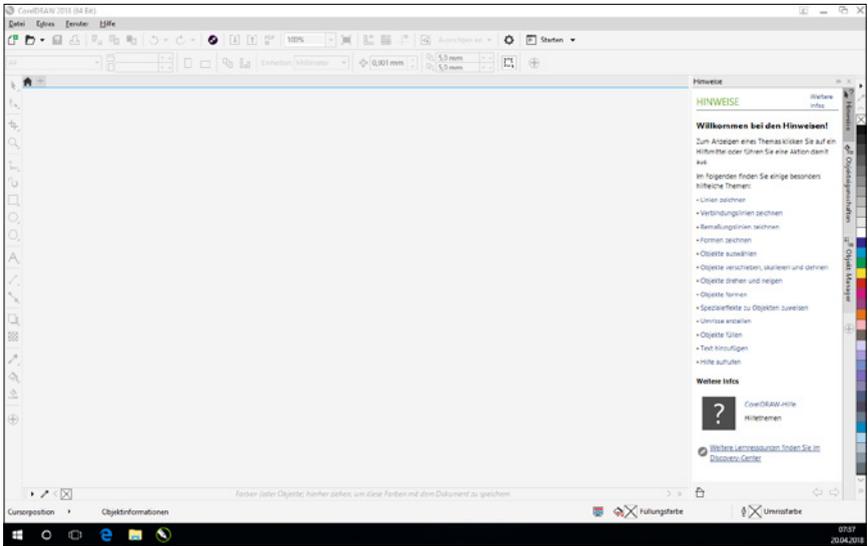


Abb. 1.8: Die Arbeitsumgebung von CorelDRAW

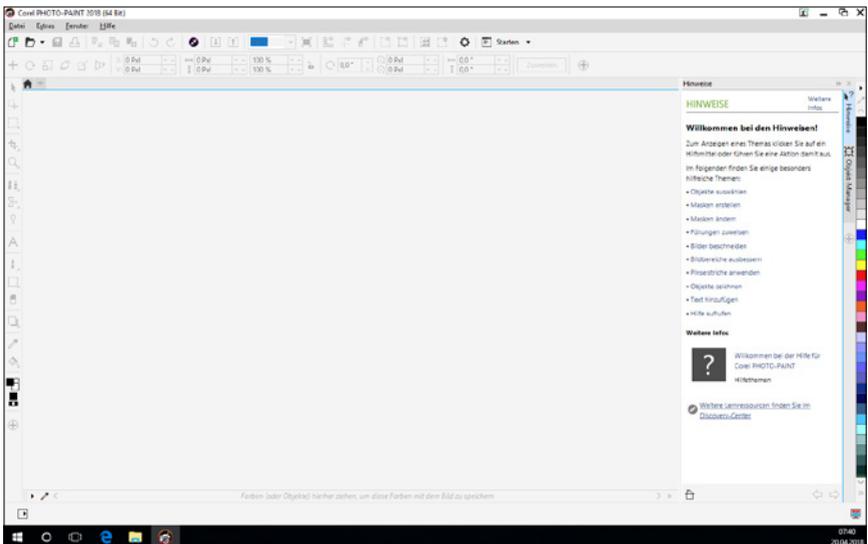
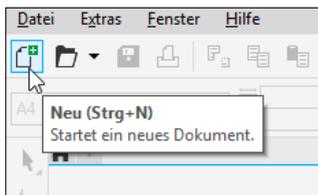


Abb. 1.9: Die Arbeitsumgebung von Corel PHOTO-PAINT

Anhand des Moduls CoreDRAW werden Ihnen im Folgenden die wichtigsten Bestandteile erklärt, die Ihnen in Zukunft immer wieder begegnen werden. Dabei lassen sich die nachfolgenden Ausführungen besser verfolgen, wenn Sie zunächst ein neues Dokument anlegen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **NEU**.



**Abb. 1.10:** Zunächst ein neues Dokument anlegen

Alternativ können Sie auch die Befehlsfolge **DATEI|NEU** aufrufen bzw. die Tasten **[Strg] + [N]** betätigen.

In allen Fällen bestätigen Sie das folgende Dialogfeld erst einmal einfach mit **OK** und betrachten den folgenden Bildschirm zunächst genauer. Neben den üblichen Bestandteilen eines Programmfensters fallen Ihnen sicherlich sofort ein paar nicht alltägliche Elemente auf, die Ihnen im Laufe Ihrer Arbeit noch öfter begegnen werden. Deshalb sollten Sie sich zunächst mit Ihrer Arbeitsumgebung vertraut machen.

### Leisten

Am oberen Rand finden Sie die Titelleiste, die zunächst den Namen des Programmmoduls und anschließend den Titel des geöffneten Dokuments anzeigt. Ist dieses noch nicht gespeichert, dann finden Sie hier die Angabe **UNBENANNT** mit einer fortlaufenden Nummer.

Es folgt die Menüleiste, die die Dropdown-Optionen und die einzelnen Befehle enthält.

Danach werden die Symboleisten angeordnet, die je nach Bedarf und Aufgabe ein- und ausgeblendet werden. Beachten Sie, dass diese auch frei verschoben werden können, wenn Sie nach Anklicken derselben mit der rechten Maustaste im Kontextmenü den Eintrag **SYMBOLLEISTEN FIXIEREN** deaktivieren.

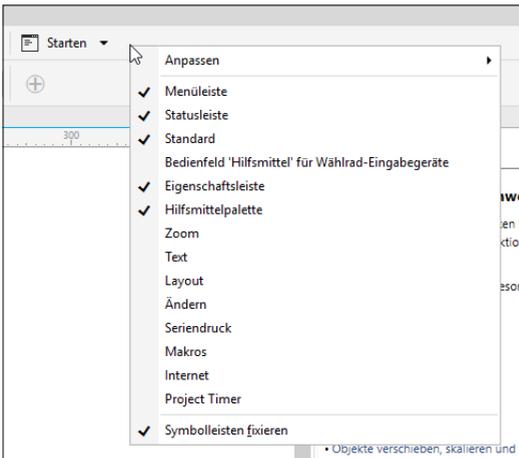
Im Regelfall finden Sie die Leiste **STANDARD** und die **EIGENSCHAFTSLEISTE VOR**.



**Abb. 1.11:** Die standardmäßig sichtbaren Leisten

Die Leiste STANDARD enthält elementare Verknüpfungen zu Menü- und anderen Befehlen wie beispielsweise das Öffnen oder Speichern einer Datei. Die EIGENSCHAFTSLEISTE enthält die Befehle, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen. Die Auswahl eines Werkzeugs hängt unmittelbar mit dem Aussehen der Leiste zusammen. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, ändern sich dementsprechend die dort angezeigten Optionen, da sich die Leiste an das ausgewählte Werkzeug anpasst und jeweils einen anderen Inhalt anzeigt, wenn Sie ein anderes Werkzeug auswählen. Diese Arbeitsweise wird als kontextsensitiv bezeichnet und erlaubt das sehr schnelle und vor allem sehr exakte Bearbeiten der verschiedenen Objekte. Der Umfang dieser Leiste hängt dabei von dem gewählten Hilfsmittel ab. So können Sie bei einigen Werkzeugen nur bestimmte Optionen wählen, während Sie bei anderen werkzeugspezifische Einstellungen vornehmen können.

Weitere Leisten können Sie einblenden, wenn Sie an eine Stelle ohne Symbole mit der rechten Maus klicken und im Kontextmenü auf den Namen der gewünschten Leiste klicken.

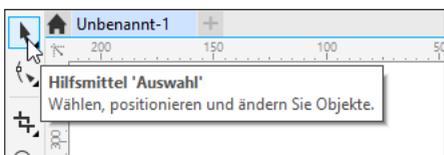


**Abb. 1.12:** Weitere Leisten einblenden

### Hilfsmittelpalette

Auf der linken Seite finden Sie die HILFSMITTELPALLETTE, die alle Werkzeuge enthält und deswegen oft auch als Werkzeugleiste bezeichnet wird. Je nachdem, welche Aktion Sie durchführen möchten, müssen Sie vorher das benötigte Werkzeug in dieser Palette auswählen. Einige Werkzeuge dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Bildern, während andere zum Malen und Zeichnen oder zur Texteingabe vorgesehen sind. Dabei ist den verschiedenen Werkzeugen jeweils ein Symbol zugeordnet.

Im Verlauf dieses Buches werden Sie eine Reihe von Schaltflächen und deren Bedeutung kennenlernen. Falls Sie sich gerade mal nicht an deren Bedeutung erinnern, hat Ihnen CoreDRAW eine kleine Hilfe zur Seite gestellt. Schieben Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen und warten Sie ein, zwei Sekunden. Sie werden bemerken, dass an dieser Stelle ein kleines Hinweisfenster erscheint, dem Sie die Bezeichnung des Werkzeugs und seine Bedeutung entnehmen können.

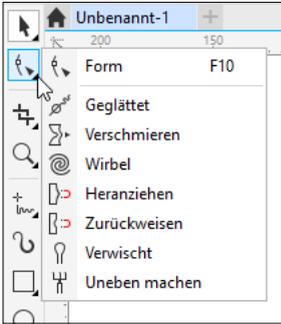


**Abb. 1.13:** Nutzen Sie die hilfreichen Werkzeug-Tipps.

Wie Sie noch sehen werden, ist das wichtigste Werkzeug das Hilfsmittel AUSWAHL. Dieses muss immer aktiviert werden, wenn Sie Text- oder Grafikobjekte markieren, also auswählen möchten. Insgesamt dient es zur Durchführung allgemeiner Gestaltungsaufgaben wie dem Bewegen oder der Größenänderung von Objekten.

Die Werkzeuge selbst aktivieren Sie durch einfachen Mausklick. Ein ausgewähltes Werkzeug erkennen Sie daran, dass es eingedrückt dargestellt wird.

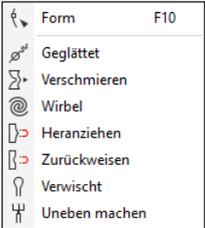
Sicherlich sind Ihnen auch schon die kleinen Dreiecke am rechten unteren Rand einiger Hilfsmittelsymbole aufgefallen. Klicken Sie auf ein solches Symbol, öffnet sich ein sogenanntes Flyout-Menü, das weitere Hilfsmittel enthält, die aus Platzmangel nicht angezeigt werden können.



**Abb. 1.14:** Ein geöffnetes Flyout-Menü

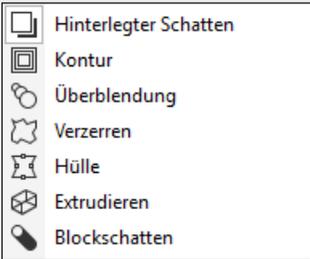
Haben Sie ein Hilfsmittel aus einem Flyout ausgewählt, dann wird dieses im weiteren Ablauf als erstes Symbol angezeigt. Gerade am Anfang kann es etwas verwirren, wo jetzt dieses oder jenes Hilfsmittel »abgeblieben« ist. Zudem werden Sie einige dieser Hilfsmittel im Verlauf des Buches einsetzen und so ist es durchaus hilfreich, wenn Sie sich einmal mit den einzelnen Hilfsmitteln und deren Einordnung beschäftigen.

Die Hilfsmittelpalette von CorelDRAW bietet Ihnen folgende Optionen:

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs
	Auswahl	Wählen, Positionieren und Ändern von Objekten	
	Form	Kurvenobjekte oder Textzeichen durch die Knoten bearbeiten	

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs
	Beschneiden	Bereiche einer Auswahl entfernen	Beschneiden Messer Virtuelles Segment löschen Radierer X
	Zoom	Vergrößerungs-faktor des Do-kuments ändern	Zoom Z Schwenken H
	Freihand	Kurven und geradlinige Seg-mente zeichnen	Freihand F5 2-Punkt-Linie Bézier Stift B-Spline Polylinie 3-Punkt-Kurve Formerkennung Umschalt+S LiveSketch S
	Künstlerische Medien	Freihandstri-che für Pinsel, Sprüh- und Kal-ligrafie-Effekte	
	Rechteck	Rechtecke und Quadrate zeich-nen	Rechteck F6 3-Punkt-Rechteck
	Ellipse	Kreise und El-lipsen zeichnen	Ellipse F7 3-Punkt-Ellipse

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs
	Polygon	Vielecke zeichnen	 Polygon Y  Stern  Komplexer Stern  Hilfsmittel 'Wirkung'  Millimeterpapier D  Spirale A  Grundformen  Pfeilformen  Flussdiagrammformen  Spruchbandformen  Sprechblasen
	Text	Mengen- und grafischen Text erstellen	 Text F8  Tabelle
	Parallele Bemaßung	Schräge Bemaßungslinien zeichnen	 Parallele Bemaßung  Horizontale oder vertikale Bemaßung  Winkelbemaßung  Segmentbemaßung  3-Punkt-Beschriftungslinie
	Geradlinie Verbindungen	Zwei Objekte mit einer geraden Linie verbinden	 Geradlinige Verbindung  Rechtwinklige Verbindung  Rechtwinklige runde Verbindung  Ankerbearbeitung

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs
	Hinterlegter Schatten	Schatten auf Objekte zuweisen	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Hinterlegter Schatten</li> <li>Kontur</li> <li>Überblendung</li> <li>Verzerren</li> <li>Hülle</li> <li>Extrudieren</li> <li>Blockschatten</li> </ul>
	Transparenz	Macht Bildbereiche unterhalb des Bildsichtbar	
	Farbpipette	Farben aufnehmen und Objekten zuweisen	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Farbpipette</li> <li>Eigenschaftenpipette</li> </ul>
	Interaktive Füllung	Weist die aktuelle Füllung dynamisch einem Objekt zu	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaktive Füllung G</li> <li>Maschenfüllung M</li> </ul>
	Intelligente Füllung	Objekten mit überlappenden Bereichen Füllung zuweisen	

Tab. 1.1: CoreDRAW-Hilfsmittel

**Tipp**

Mithilfe der Schaltfläche **SCHNELLES ANPASSEN** am unteren Rand der Leiste können Sie Hilfsmittel ausblenden, die Sie nicht so häufig benötigen, und so den Schirm übersichtlicher gestalten. Auf der anderen Seite finden Sie hier auch die Hilfsmittel, die in der aktuell gewählten Ansicht nicht sichtbar sind.

Beim Schwesterprogramm Corel PHOTO-PAINT haben Sie es dagegen mit folgenden Hilfsmitteln zu tun:

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs																								
	Objektauswahl	Wählen, Positionieren und Ändern von Objekten																									
	Maskenänderung	Positionieren und Drehen bearbeitbarer Bereiche																									
	Rechteckmaske	Definiert rechteckige bearbeitbare Rechtecke	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Rechteckmaske</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ellipsenmaske</td> <td>J</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zauberstabmaske</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Lassomaske</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Magnetische Maske</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Freihandmaske</td> <td>K</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Pinselmaske</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ebene Maske</td> <td>8</td> </tr> </table>		Rechteckmaske	R		Ellipsenmaske	J		Zauberstabmaske	W		Lassomaske	A		Magnetische Maske	4		Freihandmaske	K		Pinselmaske	B		Ebene Maske	8
	Rechteckmaske	R																									
	Ellipsenmaske	J																									
	Zauberstabmaske	W																									
	Lassomaske	A																									
	Magnetische Maske	4																									
	Freihandmaske	K																									
	Pinselmaske	B																									
	Ebene Maske	8																									
	Beschneiden	Bilder zuschneiden und schiefe Bilder geraderichten	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Beschneiden</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Geraderichten</td> <td>Umschalt+X</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Perspektivenkorrektur</td> <td>Umschalt+C</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Teilbilder erzeugen</td> <td>6</td> </tr> </table>		Beschneiden	D		Geraderichten	Umschalt+X		Perspektivenkorrektur	Umschalt+C		Teilbilder erzeugen	6												
	Beschneiden	D																									
	Geraderichten	Umschalt+X																									
	Perspektivenkorrektur	Umschalt+C																									
	Teilbilder erzeugen	6																									
	Zoom	Vergrößerungsfaktor im Bildfenster ändern	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Zoom</td> <td>Z</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Schwenken</td> <td>H</td> </tr> </table>		Zoom	Z		Schwenken	H																		
	Zoom	Z																									
	Schwenken	H																									
	Klonen	Bildbereiche duplizieren, Schönheitsfehler korrigieren	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Hilfsmittel 'Klonen'</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Rote Augen entfernen</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Hilfsmittel 'Retuschenpinsel'</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Reparaturklon</td> <td>0</td> </tr> </table>		Hilfsmittel 'Klonen'	C		Rote Augen entfernen	5		Hilfsmittel 'Retuschenpinsel'	7		Reparaturklon	0												
	Hilfsmittel 'Klonen'	C																									
	Rote Augen entfernen	5																									
	Hilfsmittel 'Retuschenpinsel'	7																									
	Reparaturklon	0																									

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs															
	Flüssiges Verschmieren	Verschmiert einen Teil des Bildes	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Flüssiges Verschmieren</td> <td>Umschalt+S</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flüssiger Wirbel</td> <td>Umschalt+W</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flüssiges Heranziehen</td> <td>Umschalt+A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flüssiges Zurückweisen</td> <td>Umschalt+R</td> </tr> </table>		Flüssiges Verschmieren	Umschalt+S		Flüssiger Wirbel	Umschalt+W		Flüssiges Heranziehen	Umschalt+A		Flüssiges Zurückweisen	Umschalt+R			
	Flüssiges Verschmieren	Umschalt+S																
	Flüssiger Wirbel	Umschalt+W																
	Flüssiges Heranziehen	Umschalt+A																
	Flüssiges Zurückweisen	Umschalt+R																
	Effekt	Farbe und Farbton anpassen																
	Text	Text hinzufügen bzw. bearbeiten																
	Malfarbe	Bilder mithilfe der Vordergrundfarbe malen	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Malfarbe</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Bildsprühdose</td> <td>I</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Pinselfstrich widerrufen</td> <td>U</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Farbersetzungspinsel</td> <td>Q</td> </tr> </table>		Malfarbe	P		Bildsprühdose	I		Pinselfstrich widerrufen	U		Farbersetzungspinsel	Q			
	Malfarbe	P																
	Bildsprühdose	I																
	Pinselfstrich widerrufen	U																
	Farbersetzungspinsel	Q																
	Rechteck	Rechteck und Quadrate aufziehen	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Rechteck</td> <td>F6</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ellipse</td> <td>F7</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Polygon</td> <td>Y</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Linie</td> <td>L</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Strecke</td> <td>F10</td> </tr> </table>		Rechteck	F6		Ellipse	F7		Polygon	Y		Linie	L		Strecke	F10
	Rechteck	F6																
	Ellipse	F7																
	Polygon	Y																
	Linie	L																
	Strecke	F10																
	Radierer	Radiert Bildbereiche, um das darunter Liegende zu zeigen																
	Hinterlegter Schatten	Fügt Schatten hinter oder vor Objekten hinzu	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Hinterlegter Schatten</td> <td>S</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Objekttransparenz</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Farbtransparenz</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Objekttransparenzpinsel</td> <td>3</td> </tr> </table>		Hinterlegter Schatten	S		Objekttransparenz	1		Farbtransparenz	2		Objekttransparenzpinsel	3			
	Hinterlegter Schatten	S																
	Objekttransparenz	1																
	Farbtransparenz	2																
	Objekttransparenzpinsel	3																
	Pipette	Bildfenster ein Farbmuster entnehmen																