



# CorelDRAW<sup>®</sup>

## GRAPHICS SUITE 2019

for Windows

Schnellstarthandbuch

# CorelDRAW Graphics Suite 2019

CorelDRAW® Graphics Suite 2019 bietet vollständig integrierte Anwendungen – CorelDRAW® 2019, Corel PHOTO-PAINT® 2019 und Corel Font Manager™ 2019 – und ergänzende Plugins, die alles abdecken: von der Vektorillustration und dem Seitenlayout bis zur Bildbearbeitung, der Vektorisierung von Bitmaps, der Gestaltung von Webgrafiken und der Schriftverwaltung.

## Der Arbeitsbereich von CorelDRAW 2019

**Titelleiste:** Zeigt den Titel des geöffneten Dokuments an.

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

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

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

**Zeichenseite:** Der rechteckige Bereich innerhalb des Zeichenfensters. Er entspricht dem druckbaren Teil Ihres Projekts.

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

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

**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.

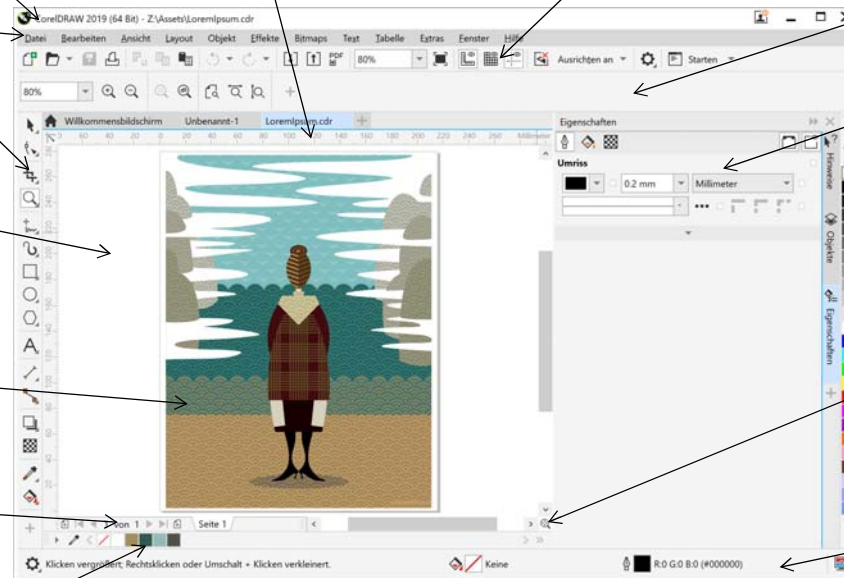
**Eigenschaftsleiste:** Eine frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen.

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

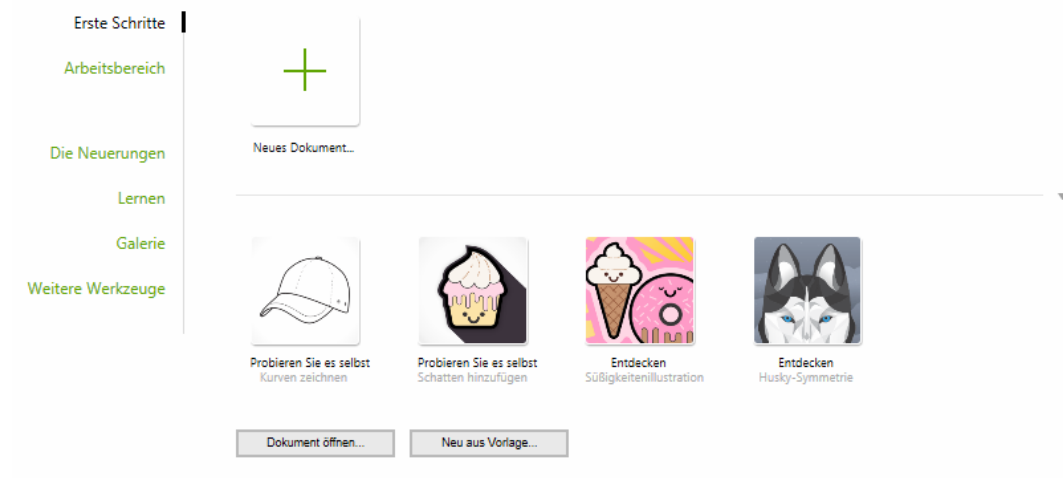
**Farbpalette:** Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

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

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



Über den Willkommensbildschirm können Sie schnell ein Dokument beginnen oder öffnen, einen Arbeitsbereich auswählen, der Ihren Anforderungen entspricht, auf Online-Schulungsvideos und andere Schulungsmaterialien zugreifen und sich von einer Galerie von Bildern inspirieren lassen, die mit der CorelDRAW Graphics Suite erstellt wurden. Die Discovery-Dateien erleichtern zudem den Einstieg in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT.



## Auswahl des Arbeitsbereichs

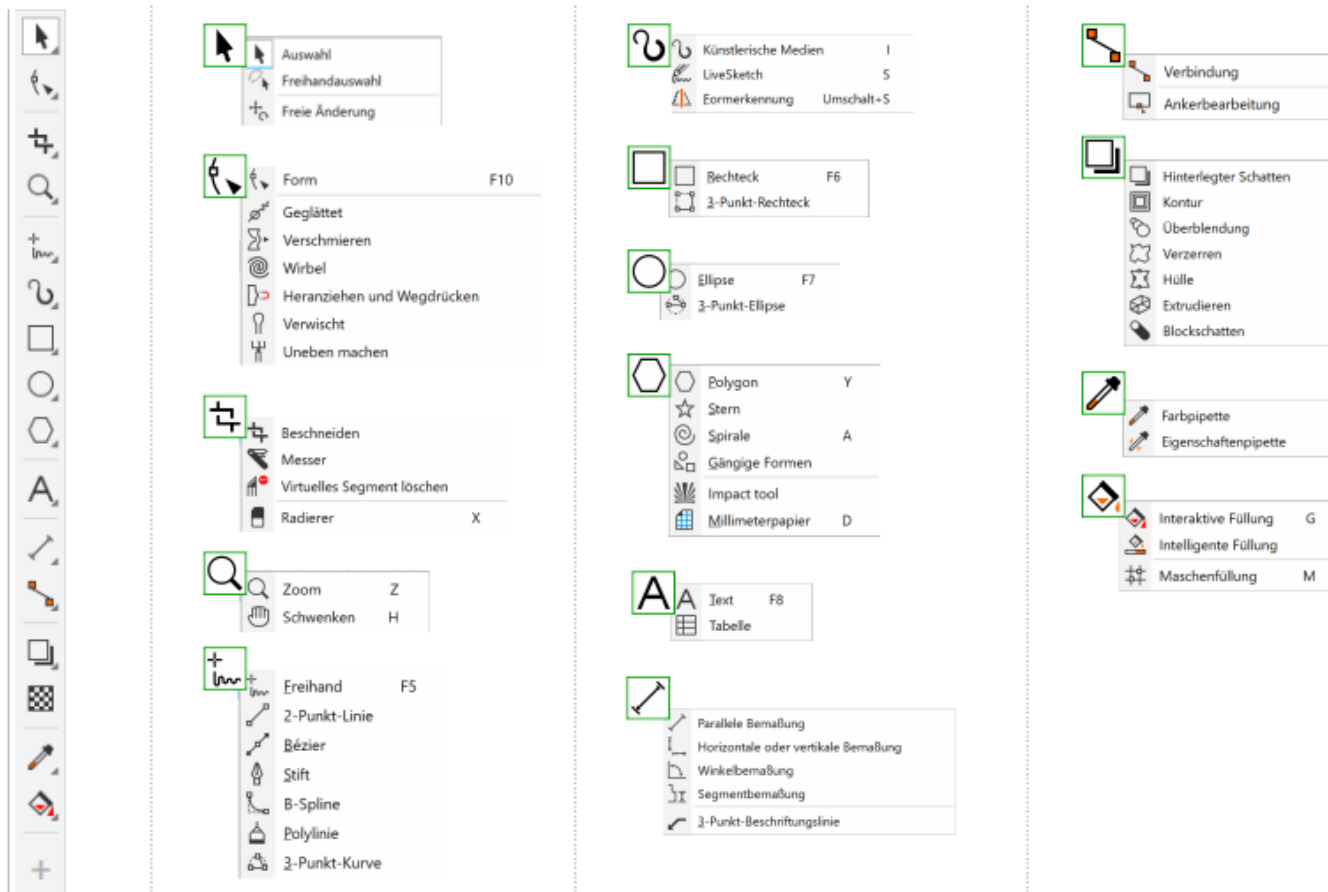
Die Sammlung spezieller Arbeitsbereiche soll Ihnen helfen, Ihre Produktivität zu steigern, indem sie die Hilfsmittel besonders bequem zugänglich macht, die Sie bei bestimmten Arbeitsabläufen oder Aufgaben am häufigsten verwenden. Verfügbar sind die Arbeitsbereiche Standard, Touch, Lite, Illustration, 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 +**.

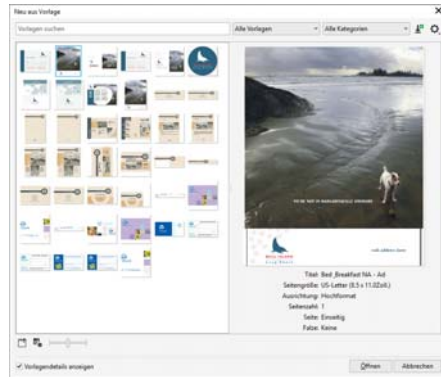
# Die Hilfsmittelpalette von CorelDRAW 2019

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 die Hilfsmittel ausblenden, die Sie weniger häufig benutzen.



## Vorlagen

Mithilfe des Dialogfelds „Neu aus Vorlage“ (**Datei ▶ Neu aus Vorlage**) können Sie moderne, neue Vorlagen durchsuchen, mit denen Sie Designprojekte wie Logos, Broschüren, Briefpapier usw. beginnen können.

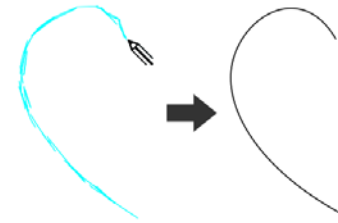


## Linien

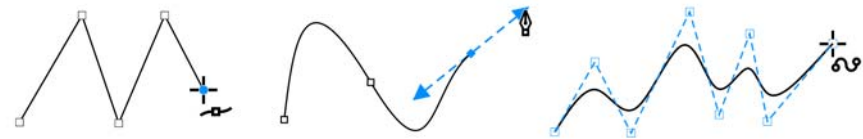
Mit den Zeichenhilfsmitteln im Flyout **Kurve** können Sie gekrümmte und gerade Linien sowie Linien mit gekrümmten und geraden Segmenten zeichnen. Die Liniensegmente sind durch Knoten miteinander verbunden. Diese werden als kleine Quadrate dargestellt.

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

Das Hilfsmittel **LiveSketch™**  bietet die Einfachheit und Geschwindigkeit des Freihandzeichnens und kombiniert dies mit intelligenter Strichanpassung und vektorbasiertem Zeichnen. Während Sie zeichnen, analysiert CorelDRAW 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.

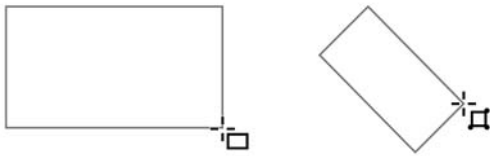


## Formen

CorelDRAW bietet zahlreiche Hilfsmittel zum Zeichnen von Formen.

### Rechtecke

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



## Ellipsen

Eine Ellipse können Sie durch diagonales Ziehen mit dem Hilfsmittel **Ellipse**  zeichnen. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, um 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 Spiralumdrehungen 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.

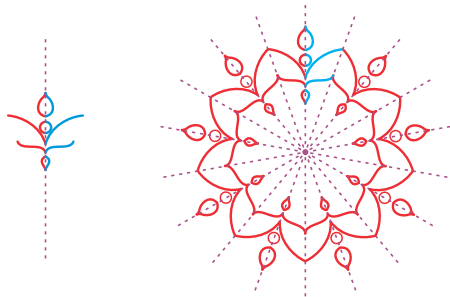


## Symmetrisches Zeichnen

Mit CorelDRAW können Sie in Echtzeit symmetrische Objekte und Designs zeichnen. Sie können sowohl Vektor- als auch Bitmap-Objekte in Ihre symmetrischen Designs aufnehmen.

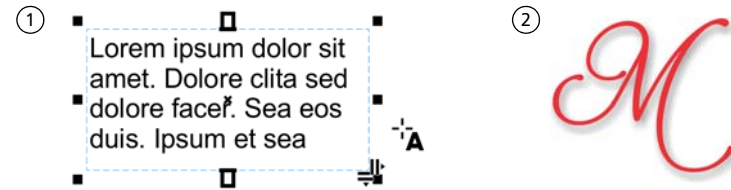


- Um ein symmetrisches Design zu erstellen, selektieren oder zeichnen Sie eine Kurve oder eine Form, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Neue Symmetrie erstellen** aus. Fügen Sie weitere Objekte hinzu und bearbeiten Sie die Objekte nach Bedarf. Um weitere Symmetrielinien hinzuzufügen, geben Sie in der Eigenschaftsleiste eine Zahl in das Feld **Spiegellinien** ein. Klicken Sie auf **Objekt ▶ Symmetrie ▶ Symmetriebearbeitung beenden**.



## Text

Es gibt zwei Arten von Text, denen Sie Zeichnungen hinzufügen können: Mengentext (1) und Grafiktext (2). Sie können auch vorhandenen Text aus einer externen Datei importieren oder Text aus der Zwischenablage einfügen.



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 klicken Sie anschließend auf **Platzhaltertext einfügen**. Mit Platzhaltertext erhalten Sie einen besseren Eindruck vom Erscheinungsbild Ihres Dokuments, bevor Sie den Inhalt endgültig fertigstellen.

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 CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT 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.

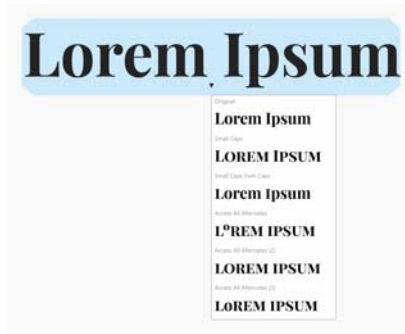
## Interaktive OpenType-Funktionen

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

## Andockfenster Glyphen

Im Andockfenster **Glyphen (Text ► Glyphen)** werden alle einer Schrift zugehörigen Zeichen, Symbole und Glyphen angezeigt. Dies erleichtert die Suche nach Zeichen und das Einfügen von Zeichen in Ihre Dokumente.

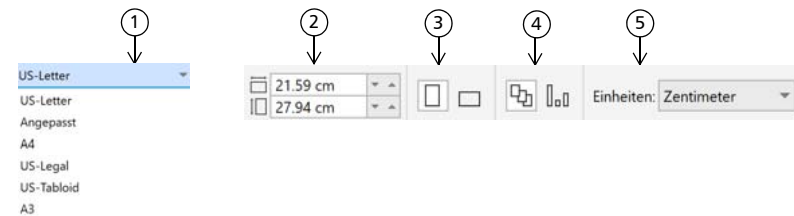


## Seitenlayout

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

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

Klicken Sie 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.



① Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Seitengröße** eine voreingestellte Seitengröße.

② Geben Sie in den Feldern für die **Seitenmaße** die Breite und Höhe der Seite an.

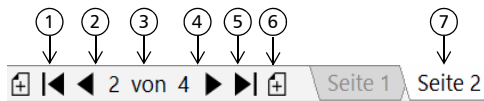
③ Legen Sie die Seitenausrichtung auf **Querformat** oder **Hochformat** fest.

④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuelle Seite**, um die Seitengröße nur der aktuellen Seite zuzuweisen.

⑤ Wählen Sie im Listenfeld **Einheiten** 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.

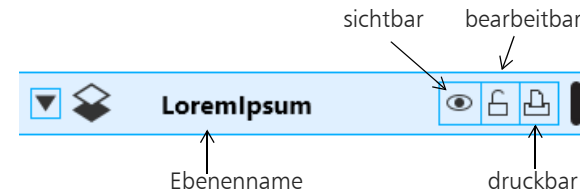
## Seitenlayout-Hilfsmittel

Sie können Lineale, Gitter und Hilfslinien anzeigen, um Objekte leichter anordnen und platzieren zu können.

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

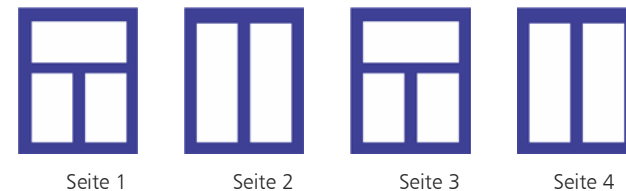
## Ebenen

Alle Inhalte werden auf Ebenen 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.

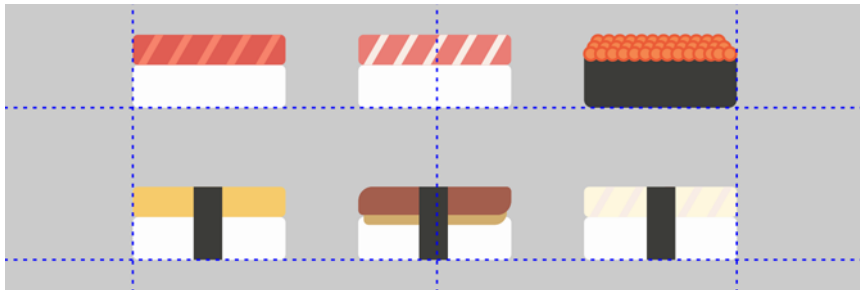
## Gitter und Basisliniengitter

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 **Layout ▶ Seitenlayout** und wählen Sie im linken Fenster des Dialogfeldes die Option **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 **Layout ▶ Seitenlayout** und wählen Sie im linken Fenster des Dialogfeldes die Option **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.

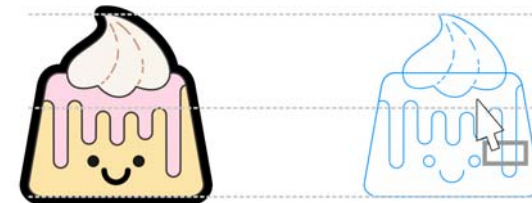
Um das Ausrichten für bestimmte Seitenelemente zu deaktivieren bzw. zu aktivieren, klicken Sie auf der Standardsymbolleiste auf **Ausrichten an**.

Um vorübergehend alle ausgewählten Ausrichtungsoptionen zu deaktivieren, klicken Sie auf **Ansicht ▶ Ausrichtung ausgeschaltet**. Um die ausgewählten Ausrichtungsoptionen wieder herzustellen, klicken Sie erneut auf **Ansicht ▶ Ausrichtung ausgeschaltet**.

## 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.

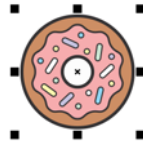
Um Ausrichtungshilfslinien anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht ▶ Ausrichtungshilfslinien**. Um die Einstellungen der Ausrichtungshilfslinien zu ändern, klicken Sie auf **Fenster ▶ Andockfenster ▶ Dynamische und Ausrichtungshilfslinien** und wählen Sie die gewünschten Optionen.



## Das Arbeiten mit 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.

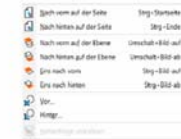


Wenn Sie zwei oder mehrere Objekte gruppieren, werden diese als Einheit behandelt. Durch Gruppieren können Sie Formatierungen allen Objekten in der Gruppe gleichzeitig zuweisen.

- Um ausgewählte Objekte zu gruppieren oder ihre Gruppierung aufzuheben, klicken Sie auf **Objekt ► Gruppieren** und wählen Sie 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 Sie eine Menüoption aus.



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

- Um unerwünschte Teile von Bitmaps und Vektorobjekten zu löschen, verwenden Sie das Hilfsmittel **Radierer** . Wenn Sie nur Teile eines bestimmten Objekts löschen möchten, müssen Sie dieses selektieren. Wenn kein Objekt ausgewählt ist, entfernt das Hilfsmittel **Radierer** alle Teile der Zeichnung, über die Sie den Mauszeiger ziehen.

- Um Objekte entlang einer Strecke anzuordnen, wählen Sie die Objekte mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus. Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf die Strecke und klicken danach auf **Objekte ► Objekte an Strecke ausrichten**. Wählen Sie im Andockfenster **Objekte an Strecke ausrichten** die gewünschten Einstellungen aus und klicken Sie auf **Zuweisen**.



## Andockfenster Eigenschaften

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

Wenn Sie beispielsweise ein Rechteck erstellen, werden im Andockfenster **Eigenschaften** 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.

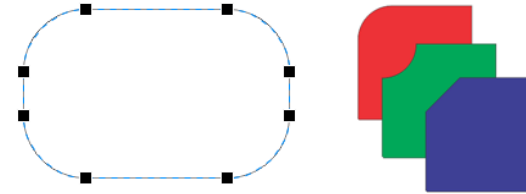


## Objekte formen

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

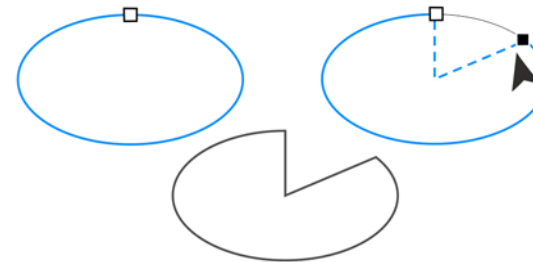
### Rechtecke

Sie können jede Ecke eines Rechtecks mit dem Hilfsmittel **Form**  ziehen, um alle Ecken abzurunden. Sie können auch abgefaste, ausgekehlte oder abgerundete Ecken erstellen. Klicken Sie dazu auf der Eigenschaftsleiste auf das Hilfsmittel **Rechteck** .



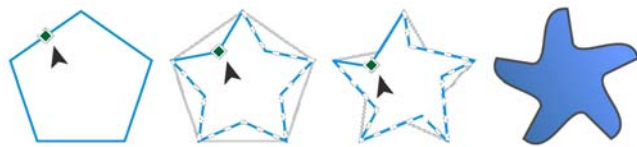
## Ellipsen

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.

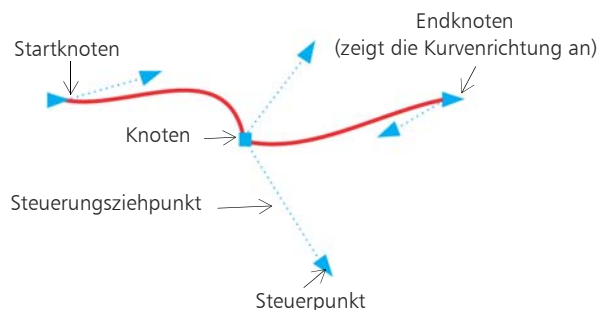


## Konvertieren von Objekten in Kurven

Objekte, die mit Formhilfsmitteln wie dem Hilfsmittel **Rechteck** oder 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**.

## Füllungen und Umrisse

Sie können das Innere von Objekten und anderen eingeschlossenen Bereichen mit verschiedenen Füllungen versehen sowie die Farbe von Objektumrissen ändern.

### Füllungstypen

Sie können Objekte mit gleichmäßigen Füllungen, Farbverläufen, Musterfüllungen, Füllmustern, PostScript-Füllungen und Maschenfüllungen versehen. Eine Farbverlaufsfüllung ist ein kontinuierlicher Übergang von mindestens zwei Farben.



Sie können Objekte auch mit Vektorgrafiken (Vollfarben-Musterfüllungen) oder Bitmap-Bildern (Bitmap-Musterfüllungen) füllen.

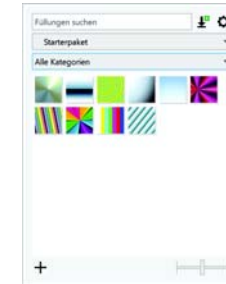


Füllmuster können das Erscheinungsbild von Naturmaterialien wie Wasser, Wolken und Stein imitieren. Bei PostScript-Füllungen handelt es sich um komplexe Füllmuster, die in der Sprache PostScript erstellt werden.



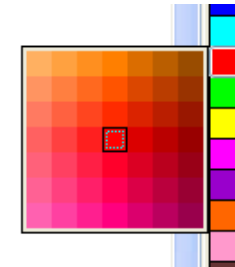
Maschenfüllungen erstellen kontinuierliche Farbübergänge, die Objekten Volumen und realistischen 3D-Effekte hinzufügen.

- Um ein ausgewähltes Objekt zu füllen, klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung** , wählen Sie in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Fülltyp, öffnen Sie die Auswahl **Füllung** und doppelklicken Sie auf eine Füllung. 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 Sie die **Strg-Taste** und klicken Sie 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)

Wenn Sie eine Farbe mit dem Hilfsmittel **Farbpipette**  aufnehmen, wechselt das Hilfsmittel automatisch in den Farbzuzuweisungsmodus, damit Sie die entnommene Farbe sofort anwenden können. Um das Hilfsmittel **Farbpipette** 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.

## Weitere Farbpaletten

Das Andockfenster **Paletten** (**Fenster ▶ Andockfenster ▶ Paletten**) 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 **Paletten** 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**.

## Effekte

Verleihen Sie Ihren Objekten ein räumliches Aussehen, indem Sie diesen Konturen, hinterlegte Schatten, Blockschatten oder Abschrägungseffekte hinzufügen. Erhöhen Sie die Wirkung Ihrer Projekte mit Wirkungseffekten oder verwandeln Sie sie in Mosaiken. Nutzen Sie nicht destruktive Bitmap-Effekte, um das Aussehen von Objekten zu verbessern, ohne diese permanent zu ändern.



## 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 Sie auf **Effekte** ► **Kontur**, wählen Sie im Andockfenster **Kontur** die gewünschten Einstellungen aus und klicken Sie 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.

## Blockschatten

Im Gegensatz zu hinterlegten Schatten und Extrusionen bestehen Blockschatten aus einfachen Linien, wodurch sie sich ideal für den Siebdruck und die Herstellung von Schildern eignen. Sie können Tiefe und Richtung der Blockschatten anpassen und die Farbe ändern. Ein Blockschatten weist unter Umständen Lücken auf. Sie können diese jedoch entfernen, um ein ununterbrochenes Kurvenobjekt zu erstellen.

**STET EA DIAM**

- Um einen Blockschatten anzuwenden, klicken Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Blockschatten**  und dann auf das Objekt und ziehen Sie in die gewünschte Richtung, bis der Blockschatten über die gewünschte Größe verfügt.

## 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.

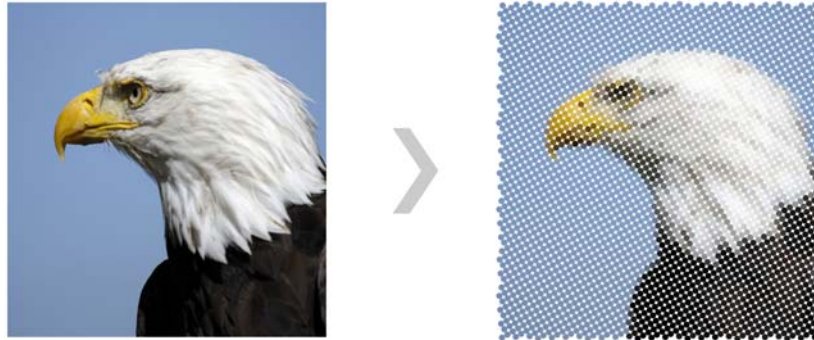
**lorem** **lorem**

## Mosaiken

Mit dem **Pointillizer**-Effekt (**Effekte** ► **Pointillizer**) können Sie aus einer beliebigen Anzahl ausgewählter Vektor- oder Bitmap-Objekte hochwertige



Vektormosaiken erstellen. Von präzisen Rasterpunkt-Mustern bis zu künstlerischen Effekten im Stil des Pointillismus gibt Ihnen dieses Hilfsmittel die Werkzeuge, die Sie zur Erstellung beeindruckender Designs benötigen.



## QR-Codes

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



Um einen QR-Code einzufügen, klicken Sie auf **Objekt ► Einfügen ► QR-Code**. Wählen Sie im Bereich **QR-Code** des Andockfensters **Eigenschaften** eine Option aus dem Listenfeld **Typ des QR-Codes**.

## Dateien importieren

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

Sie können eine Datei als Objekt in das aktive Anwendungsfenster importieren. 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.

## 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. Sie können zudem von CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT aus ohne zusätzliche Kosten Corel® AfterShot™ 3 HDR herunterladen, mit dem Sie RAW- und JPEG-Fotos korrigieren und verbessern sowie mit Stapelverarbeitungswerkzeugen Anpassung auf ein oder Tausend Fotos gleichzeitig anwenden können. Zudem können Sie mit dem in AfterShot 3 HDR enthaltenen HDR-Modul HDR-Bilder erzeugen.

## Unerwünschte Bereiche aus Fotos entfernen und Schönheitsfehler korrigieren

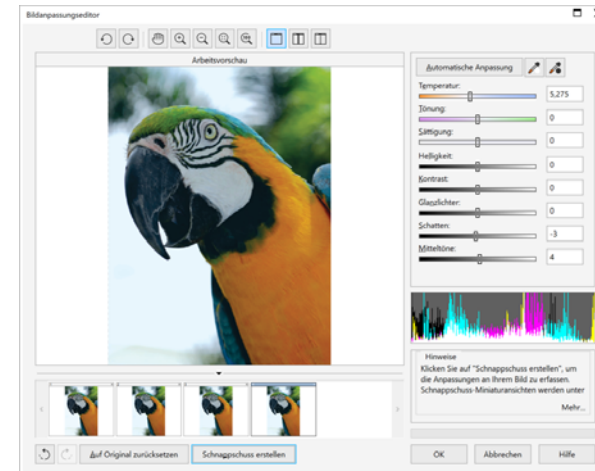
Der Ausschnitt-Editor in Corel PHOTO-PAINT (**Bild ▶ Ausschnitt-Editor**) ermöglicht das Ausschneiden von Bildbereichen aus dem umgebenden Hintergrund. Mit dieser Funktion lassen sich Bildbereiche isolieren, ohne dass Randdetails, wie Haare oder unscharfe Kanten, verloren gehen.

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.



## 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.

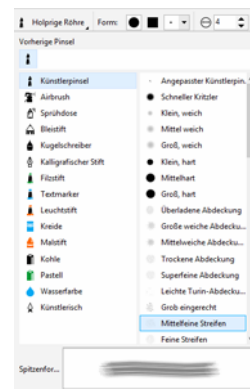


## Andockfenster Objekte

Mit dem Andockfenster **Objekte** in Corel PHOTO-PAINT (**Fenster ▶ Andockfenster ▶ Objekte**) 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.

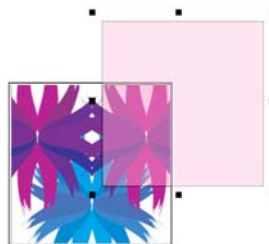
## Pinselauswahl

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 **Pinselauswahl** bietet eine Vorschau auf die Spitzen und Pinselstriche und speichert die Einstellungen der fünf zuletzt verwendeten Pinsel.



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

Um in CorelDRAW Transparenz zuzuweisen, klicken Sie auf **Objekt ▶ Eigenschaften** und verwenden Sie die Steuerelemente im Bereich **Transparenz** des Andockfensters **Eigenschaften**.

## Bitmaps vektorisieren

Mit dem Befehl Blitzvektorisierung können Sie Bitmaps in einem Schritt vektorisieren und in Vektorgrafiken umwandeln. Mit den PowerTRACE-Steuerelementen können Sie die vektorisierten Ergebnisse jedoch auch in der Vorschau anzeigen und weiter anpassen.

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

## Stift-, Touch- und Rad-Geräte

Nutzen Sie Ihren Eingabestift optimal zur Steuerung Ihrer Pinselstriche. In CorelDRAW reagieren sowohl der **Ausdruckmodus** des Hilfsmittels **Künstlerische Medien** als auch das Hilfsmittel **Radierer** auf den Druck, die Neigung und die Orientierung Ihres Stifts. Und in Corel PHOTO-PAINT unterstützen das Hilfsmittel **Radierer**, das Hilfsmittel **Malfarbe** sowie weitere Pinselhilfsmittel Druck, Neigung und Orientierung des Eingabestifts.



CorelDRAW Graphics Suite bietet Unterstützung für Touch-Gesten, verfügt über einen Touch-Arbeitsbereich (**Fenster ▶ Arbeitsbereich ▶ Touch**) und

ermöglicht das automatische Umschalten des Arbeitsbereichs, damit Sie Ihr Touchscreen-Gerät optimal nutzen können.

Dank der nativen Unterstützung von Wählrad-Eingabegeräten wie dem Microsoft Surface Dial können Sie Ihre Toolbox um weitere Werkzeuge erweitern. Mühelos können Sie damit mit Ihrer nicht dominanten Hand zwischen Werkzeugen und Aufgaben wechseln, während Sie mit Ihrem Eingabestift zeichnen und gestalten.



## Dateien exportieren

Sie können Bilder exportieren (**Datei ▶ Exportieren** oder **Strg-Taste + 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.

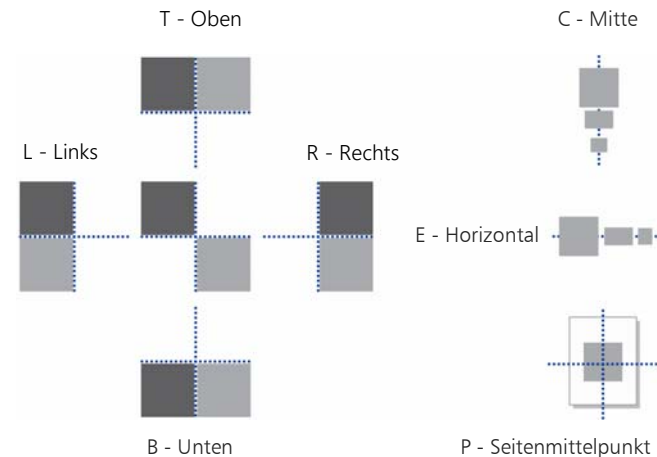
Das Dialogfeld **Für das Web exportieren** (**Datei ▶ Exportieren für ▶ Web**) stellt häufig verwendete Export-Steuerelemente bereit. Hier können Sie die Ergebnisse verschiedener Filtereinstellungen in einer Vorschau überprüfen, bevor Sie die Datei exportieren. Ferner können Sie Objekttransparenzen und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

Sie können Ihre Projekte auch als WordPress-taugliche Bitmap-Bilder exportieren und dann in Ihr WordPress-Konto hochladen (**Datei ▶ Exportieren für ▶ WordPress**).

## 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**. Um eine Liste von Tastaturbefehlen herunterzuladen, besuchen Sie [product.corel.com](http://product.corel.com).

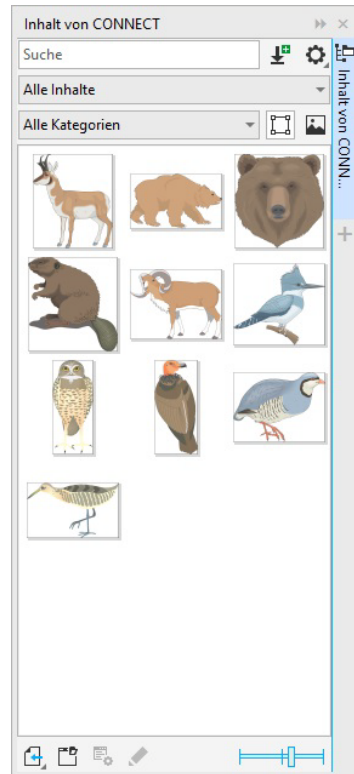
Sie können Tastaturbefehle für die Ausrichtung verwenden, um Objekte schnell auf der Seite zu positionieren. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie ausrichten möchten und drücken Sie ein Tastenkürzel.



## Inhalte finden und verwalten

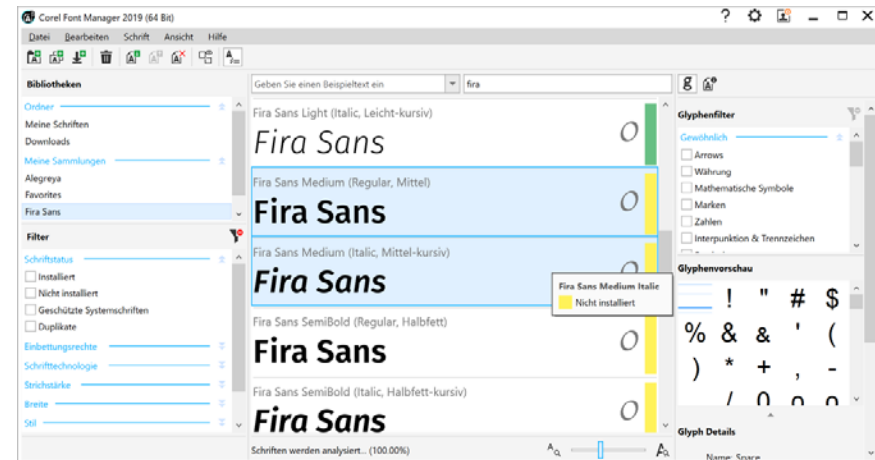
Sie können mühelos nach Cliparts und Fotos suchen, die auf Ihrem Computer, auf tragbaren Geräten oder in Netzwerkordnern gespeichert sind, und diese verwalten. Das Andockfenster **CONNECT Inhalte** (**Fenster ▶ Andockfenster ▶ CONNECT Inhalte**) ist ein zentraler Ort, von dem aus Sie nach verfügbaren Inhalten suchen können. Sobald Sie die gewünschte Clipart oder Bitmap gefunden haben, können Sie diese Ihrem Projekt hinzufügen.

Corel gibt Ihnen eine Starthilfe mit lokalen Inhalten, die im Ordner **Dokumente\Corel\Corel Content\Images** gespeichert sind. Wenn Sie Ihre Bildersammlung erweitern möchten, können Sie über das Dialogfeld „Weitere Werkzeuge“ zusätzliche Bildpakete herunterladen.



## 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.



Copyright © 2019 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

CorelDRAW® Graphics Suite – Schnellstarthandbuch

Produktspezifikationen, Preisangaben, Verpackung, Technischer Support und allgemeine Informationen („Spezifikationen“) beziehen sich ausschließlich auf die deutsche Sprachversion, wie sie im Einzelhandel erhältlich ist. Die Angaben zu anderen Versionen (einschließlich anderer Sprachversionen) können hiervon abweichen.

Diese Informationen werden ohne Mängelgewähr und ohne weitere Garantien oder Bedingungen, weder ausdrückliche noch implizite, einschließlich, aber nicht beschränkt, auf Garantien hinsichtlich des Zustands der Handelswaren, der zufrieden stellenden Qualität, der Gebrauchstauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder sich durch Gesetz, Statut, Handelsbrauch oder -übunglichkeit oder anderweitig ergebende Garantien zur Verfügung gestellt. Sie tragen das vollständige Risiko für die aus diesen Informationen oder ihrer Nutzung entstehenden Ergebnisse. Corel haftet weder Ihnen noch einer anderen Person oder Organisation gegenüber für irgendwelche indirekten, zufälligen, speziellen, oder Folgeschäden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Einnahmen- oder Gewinneinbußen, verlorene oder beschädigte Daten und andere geschäftliche oder wirtschaftliche Verluste, selbst wenn Corel auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder diese vorhersehbar sind. Darüber hinaus haftet Corel nicht für Ansprüche Dritter. Corels Gesamthaftung Ihnen gegenüber entspricht den Kosten, die Ihnen durch den Kauf dieser Materialien entstanden sind. Einige Staaten/Länder lassen keinen Ausschluss bzw. keine Beschränkung der Haftung für Folgeschäden oder beiläufige Schäden zu, sodass die oben genannten Einschränkungen eventuell nicht für Sie gelten.

Corel, das Corel-Logo, das Corel-Ballon-Logo, CorelDRAW, das CorelDRAW-Ballon-Logo, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PHOTO-PAINT, PowerClip und PowerTRACE sind in Kanada, den USA bzw. anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation bzw. ihrer Tochtergesellschaften. Weitere Produkt-, Schrift- und Firmennamen sowie Logos sind möglicherweise Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Unternehmen.

Patente: [www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

218019