

# 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!

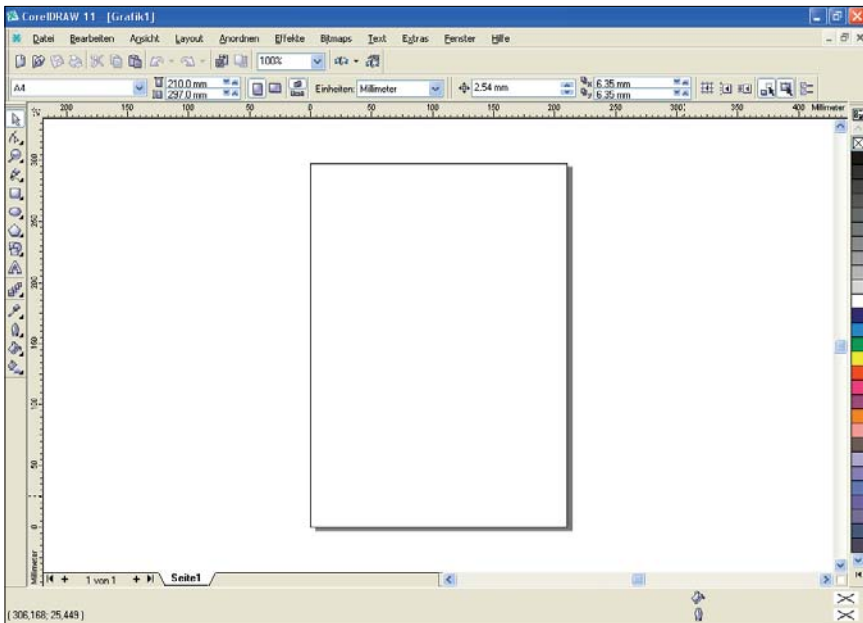


Abb. 1.1: CorelDRAW 11 aus dem Jahr 2002

## 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.

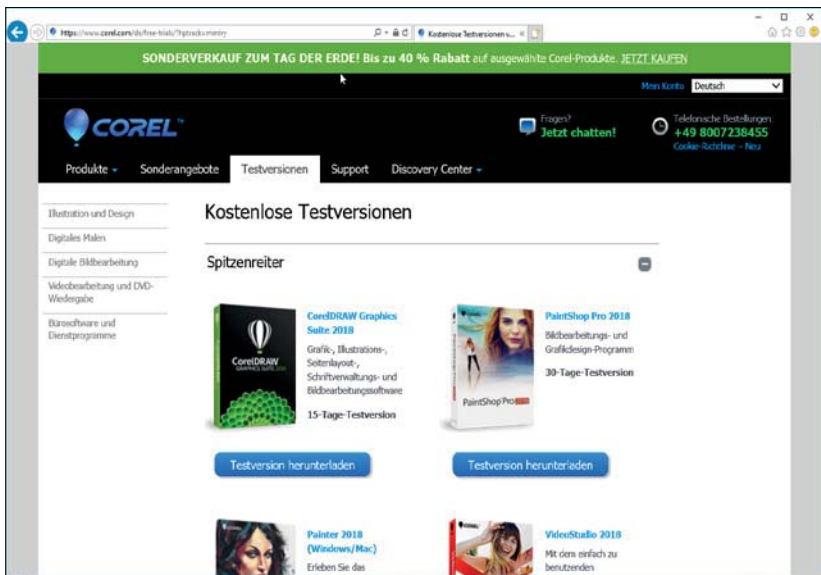


Abb. 1.2: Die Testversion der CoreDRAW Graphics Suite herunterladen

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.

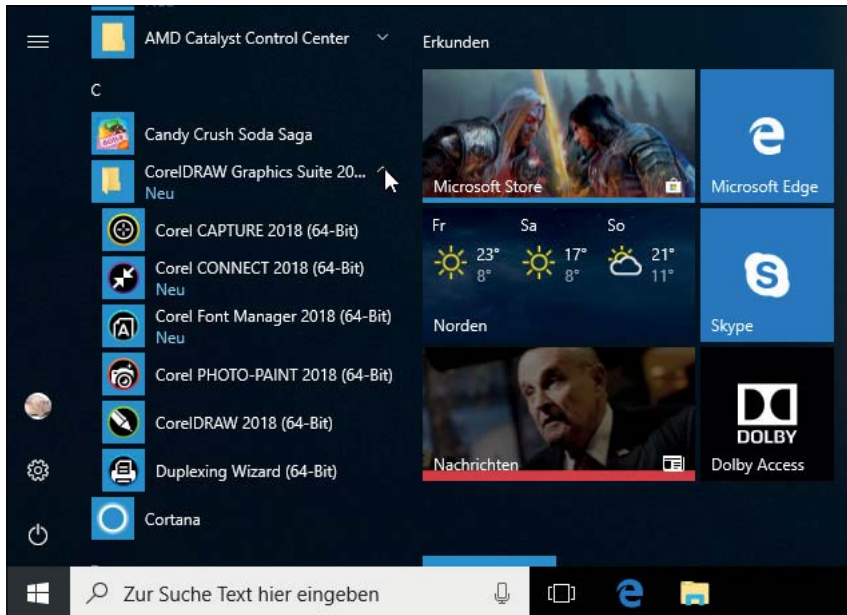


Abb. 1.3: Module unter Windows 10 starten

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 CorelDRAW

### 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.

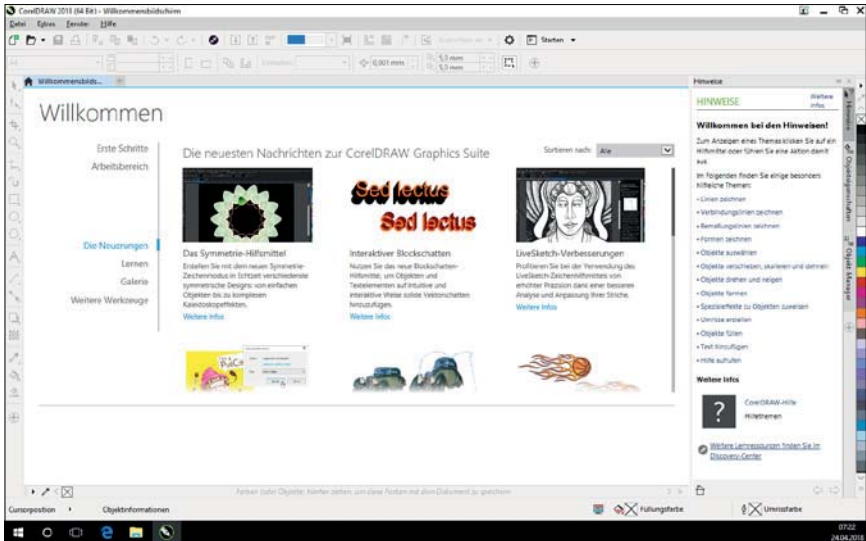


Abb. 1.5: Der Willkommensdialog

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.

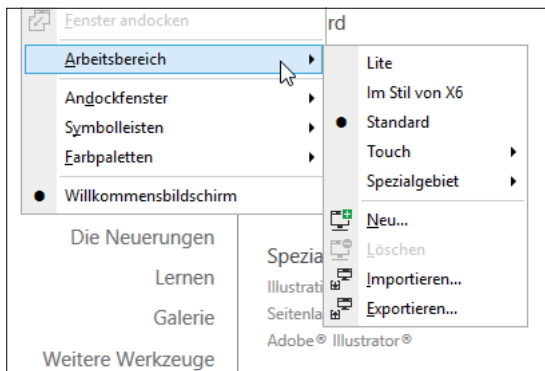


Abb. 1.6: Den Arbeitsbereich kann man jederzeit ändern.

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*.

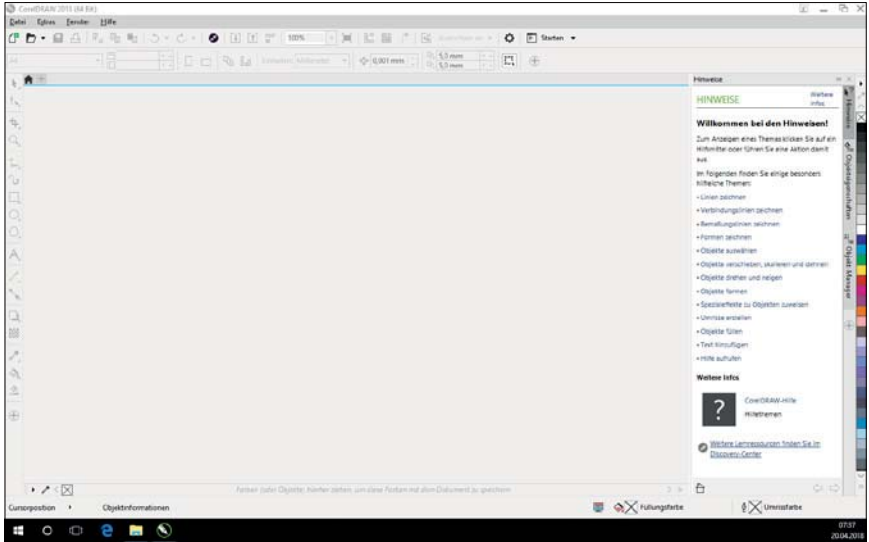


Abb. 1.8: Die Arbeitsumgebung von CorelDRAW

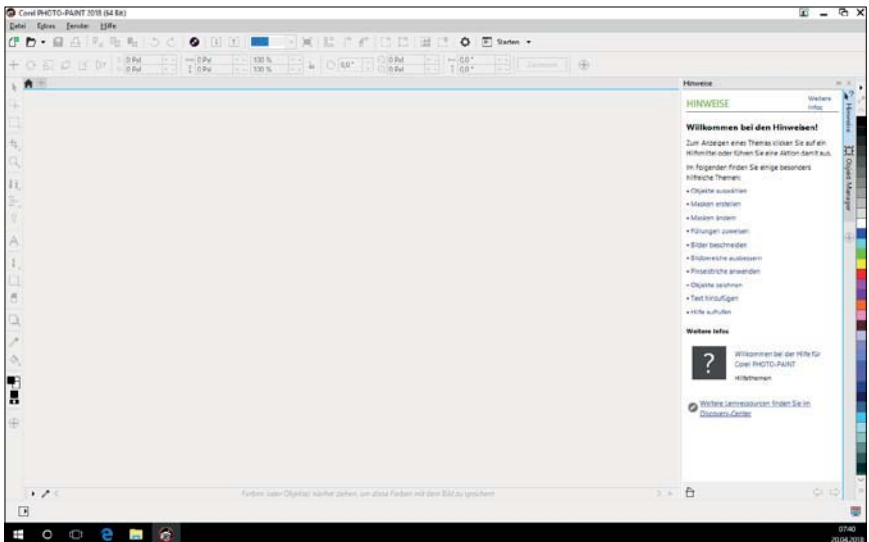
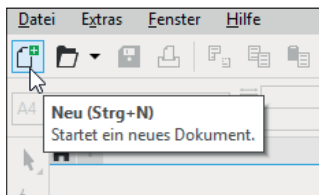


Abb. 1.9: Die Arbeitsumgebung von Corel PHOTO-PAINT

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.

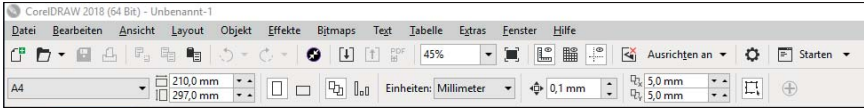
### Leisten

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.

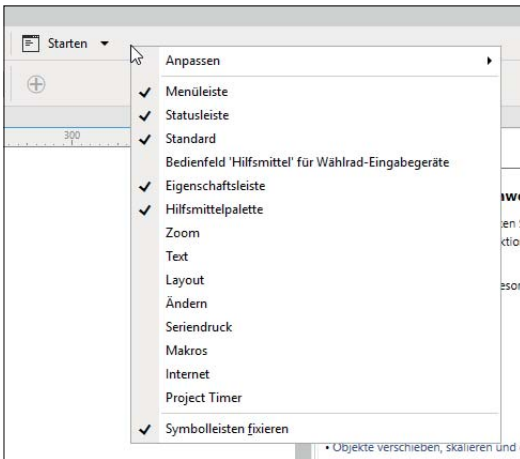
Im Regelfall finden Sie die Leiste **STANDARD** und die **EIGENSCHAFTSLEISTE VOR**.



**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.

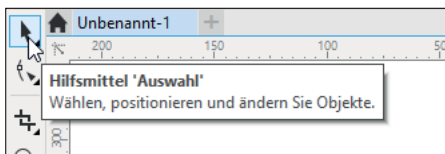


**Abb. 1.12:** Weitere Leisten einblenden

### 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.



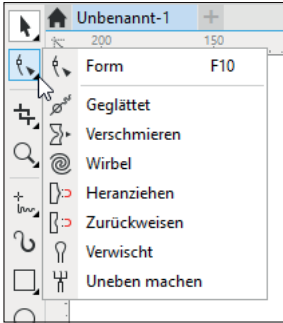
**Abb. 1.13:** Nutzen Sie die hilfreichen Werkzeug-Tipps.

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.


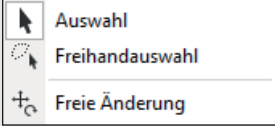

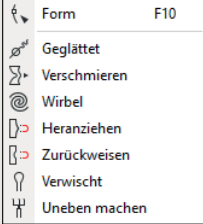






























**Abb. 1.14:** Ein geöffnetes Flyout-Menü


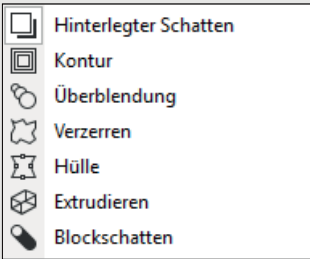


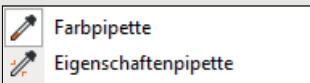

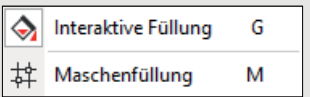

Haben Sie ein Hilfsmittel aus einem Flyout ausgewählt, dann wird dieses im weiteren Ablauf als erstes Symbol angezeigt. Gerade am Anfang kann es etwas verwirren, wo jetzt dieses oder jenes Hilfsmittel »abgeblieben« ist. Zudem werden Sie einige dieser Hilfsmittel im Verlauf des Buches einsetzen und so 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


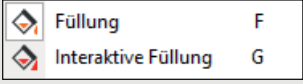
**Tipp**

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>Pinselfrich widerrufen</td> <td>U</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Farbersetzungspinsel</td> <td>Q</td> </tr> </table>		Malfarbe	P		Bildsprühdose	I		Pinselfrich widerrufen	U		Farbersetzungspinsel	Q			
	Malfarbe	P																
	Bildsprühdose	I																
	Pinselfrich 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																

Symbol	Bezeichnung	Einsatzbereich	Inhalt des Flyout-Menüs
	Füllung	Bereiche füllen mit gleichmäßiger Farbe, Farbverlauf, Bitmap oder Muster	

Tab. 1.2: Corel-PHOTO-PAINT-Hilfsmittel

## Andockfenster

Auf der rechten Seite finden Sie eine Reihe an *Andockfenstern*. In diesen kleinen Fenstern, die eine mehr oder minder große Anzahl von Symbolen und Einstellmöglichkeiten aufweisen, sind Funktionen zu der jeweiligen Thematik zusammengefasst, deren Befehle per Mausklick ausgeführt werden können. Einige Anwendungen lassen sich sogar nur über diese Fenster verwirklichen. Wenn Sie einem Objekt bestimmte Eigenschaften zuweisen möchten, können Sie das natürlich über die EIGENSCHAFTSLEISTE tun. Allerdings bieten die Andockfenster oftmals mehr Optionen und Sie sind im Gegensatz zu den einfachen Dialogfenstern auch dann noch sichtbar, wenn Sie bestimmte Einstellungen vorgenommen haben.

Die Andockfenster werden im Regelfall zunächst als aufgeblendete Registerkarte angezeigt.

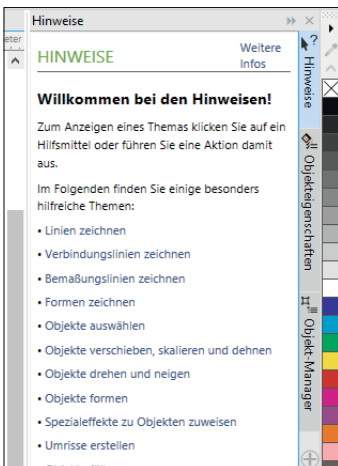
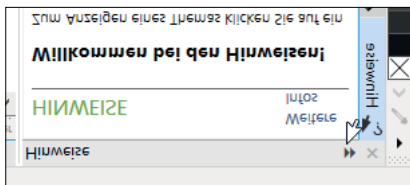


Abb. 1.15: Andockfenster enthalten wichtige Informationen und Einstellungen.

### Tipp

Andockfenster kann man auch frei auf der Zeichenfläche platzieren. Dazu klicken Sie auf die Titelleiste des betreffenden Andockfensters und ziehen es mit gedrückter Maustaste Richtung Zeichenfläche.

Ein Klick auf den Doppelpfeil der Registerkarte reduziert das Andockfenster auf eine Registerkarte, die am rechten Rand erscheint.



**Abb. 1.16:** Minimierte Andockfenster

Möchten Sie wieder die Einzelheiten sehen, genügt ein erneuter Klick auf die Registerkarte, um die Einstellungsoptionen wieder sichtbar zu machen.

Möchten Sie das gesamte Andockfenster ausblenden, klicken Sie auf die gleichnamige Schaltfläche mit den zwei nach rechts weisenden Pfeilen. Zurück geht das Ganze dann mit einem erneuten Klick auf diese Schaltfläche, die nun zwei nach links weisende Pfeile aufweist.

Die Andockfenster müssen im Regelfall durch einen bestimmten Befehl oder ein bestimmtes Hilfsmittel aufgerufen werden. Eine Übersicht aller vorhandenen Andockfenster erhalten Sie durch Aufruf der Befehle `FENSTER|ANDOCKFENSTER`.

### Farbpaletten

Am äußersten rechten Rand befindet sich die Farbpalette. Diese zeigen Ihnen standardmäßig Farben der aktuellen Farbpalette in kleinen Quadraten an.

Über die Befehlsfolge `FENSTER|FARBPALETTEN` können Sie die benötigte oder gewünschte Farbpalette durch einfachen Klick bereitstellen.



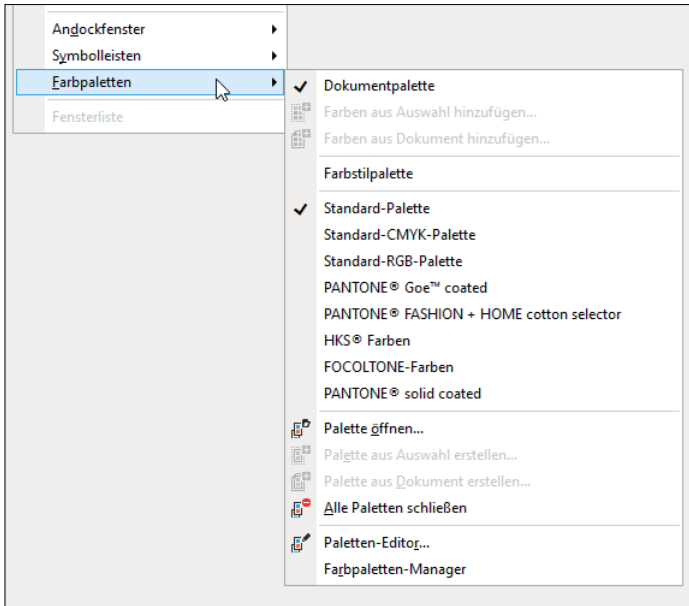


Abb. 1.17: Die Farbpalette wählen

## Dokument-Navigator/Dokumentpalette

Unterhalb der eigentlichen Seiten- bzw. Bildseite finden Sie den DOKUMENT-NAVIGATOR. Dieser Bereich enthält die Steuerelemente, mit denen Sie auf eine andere Seite wechseln und weitere Seiten hinzufügen können.

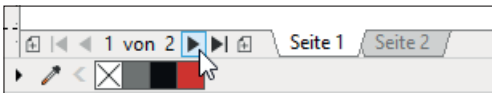
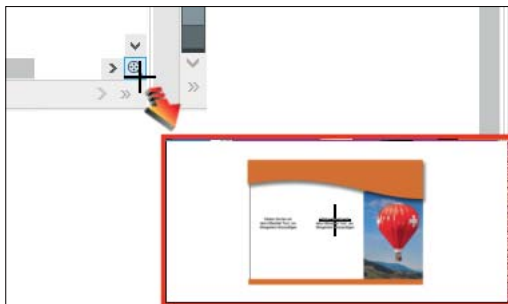


Abb. 1.18: Der Dokument-Navigator

Darunter befindet sich die Dokumentpalette, die die Farbfelder für das aktuelle Dokument enthält.

Auf der rechten Seite befindet sich der eigentliche Navigator, der durch Anklicken eine kleine Anzeige öffnet, mit deren Hilfe man sich in der Zeichnung bewegen kann.



**Abb. 1.19:** Der Navigator zum Bewegen durch große Dokumente

### Statusleiste

Über die Statusleiste, die sich am unteren Bildschirmrand befindet, erhalten Sie zu den einzelnen Objekten vielfältige Informationen wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung. Zudem werden auf der linken Seite die Koordinaten der aktuellen Cursorposition angezeigt. Auf der rechten Seite erfahren Sie, welche aktuelle Füll- und Umrissfarbe gewählt wurde. Und je nach gewähltem Werkzeug erhalten Sie weitere Informationen.

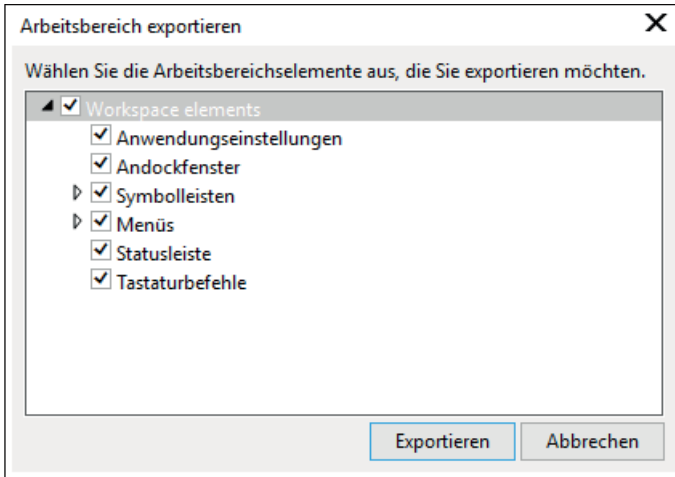


**Abb. 1.20:** Wichtige Informationen in der Statusleiste (optisch verkürzt)

### Benutzeroberfläche aufräumen

Sollten Sie einmal des Guten zu viel getan haben und hätten gerne die ursprüngliche Lage wiederhergestellt, so ist das kein Problem, wenn Sie zuvor eine kleine Arbeit durchgeführt haben.

Zu Beginn Ihrer Arbeiten sollten Sie sich zunächst einmal den Standardarbeitsbereich sichern, sodass Sie unbekümmert loslegen können. Rufen Sie dazu die Befehlsfolge FENSTER|ARBEITSBEREICH|EXPORTIEREN auf. Im folgenden Dialogfeld ARBEITSBEREICH EXPORTIEREN aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Elemente, deren Einstellung Sie sichern wollen.



**Abb. 1.21:** Was möchten Sie sichern?

Anschließend klicken Sie auf **Speichern**, wählen einen Speicherort aus und geben der Sicherungsdatei einen entsprechenden Namen.

Möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt diese Einstellungen wiederhaben, müssen Sie lediglich die Einstellungen dieser Datei importieren. Rufen Sie die Befehlsfolge **Fenster|Arbeitsbereich|Importieren** auf. Im folgenden Dialogfeld **Arbeitsbereich importieren** stellen Sie im ersten Schritt die zu importierende Arbeitsbereichsdatei ein. Nachdem Sie auf **Weiter** geklickt haben, wählen Sie die zu importierenden Elemente aus und bestätigen wieder mit **Weiter**. Anschließend müssen Sie noch den Speicherort des Arbeitsbereichs wählen und mit **Weiter** ins letzte Fenster wechseln. In diesem müssen Sie nur noch die Zusammenfassung mit **Fertig stellen** bestätigen, damit es losgeht. Schon befinden sich alle Bedienfelder an der Position und in der Reihenfolge, in der sie sich nach der Installation befanden.

### Tipp

Diese Arbeitsschritte eignen sich hervorragend, um sich einen persönlichen Arbeitsbereich zusammenzustellen.

## Hilfe in Notlagen

Aufgrund der beschränkten Seitenzahl kann dieses Buch nicht alle Ihre Fragen beantworten. Und so taucht hier und da vielleicht doch ein Problem oder eine zusätzliche Frage auf, auf die Sie eine Antwort möchten. Für solche Fälle ist jedoch vorgesorgt, denn CoreDRAW stellt Ihnen eine recht gute Hilfe zur Verfügung. Wenn Sie wirklich mal nicht weiterwissen, können Sie über die Befehlsfolge HILFE|PRODUKTHILFE (oder schneller über **F1**) diese Hilfefunktion aufrufen.

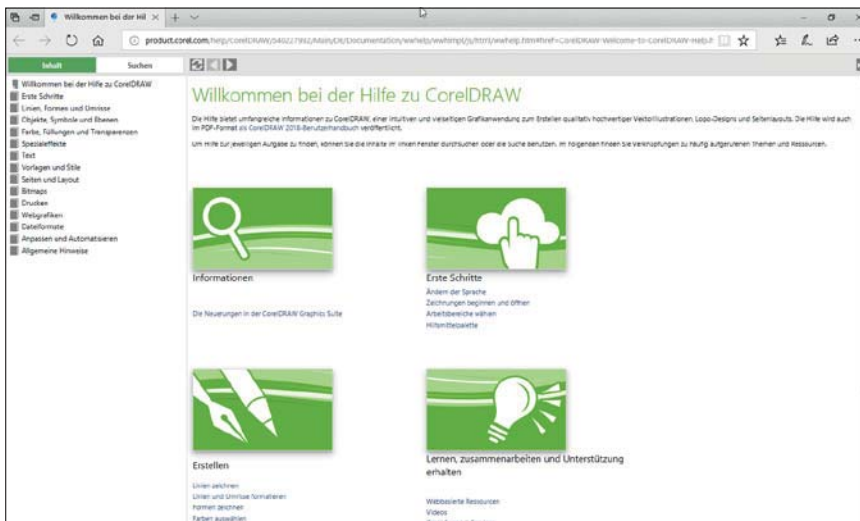


Abb. 1.22: Nicht nur für den Notfall: die Hilfe (hier CoreDRAW)

Auf der linken Seite finden Sie die Inhalte nach Büchern in hierarchischer Folge sortiert. Durch Anklicken des Symbols vor dem jeweiligen Eintrag gelangen Sie nach und nach an die entsprechende Information. Soll es schneller gehen, wählen Sie die Registerkarte SUCHEN an und tragen den gewünschten Begriff in das Feld SUCHBEGRIFF(E) EINGEBEN ein.

## Tastenkombinationen

Der folgende Abschnitt dürfte vermutlich für Sie erst nach dem Durcharbeiten des Buches so richtig interessant werden. Doch vielleicht werfen Sie schon mal einen Blick darauf. Denn gerade wenn Sie sich auf mehreren Plattformen und Versionen bewegen (müssen), werden Sie die Tastenkombinationen schätzen lernen. Während man sich bedingt durch optische Veränderungen oft mit der Maus neu orientieren muss,

bleiben die Tastenkombinationen jahrzehntelang erhalten und der Umstieg fällt um einiges leichter. Zudem muss es ja nicht immer die Maus sein – Stichwort Maushand/-arm (das schmerzhafte Repetive-Strain-Injury-Syndrom) – und wenn Sie es einmal ausprobiert haben, werden Sie bestimmt feststellen, dass der ein oder andere Arbeitsschritt rascher von der Hand geht. Im Folgenden finden Sie eine Aufstellung der wichtigsten und meines Erachtens interessantesten Tastenkombinationen. Nicht alle werden in diesem Buch ausdrücklich vorgestellt, aber ich denke, die ein oder andere dürfte auch für Sie interessant sein.

## CorelDraw

CorelDRAW bietet unter anderen folgende interessanten Tastenkombinationen:

### Elementares

Taste(n)	
Strg + N	Neue Grafikdatei
⇧ + Strg + S	Grafikdatei speichern
Strg + O	Grafikdatei öffnen
Strg + I	Grafikdatei importieren
Alt + F4	CorelDRAW beenden
Strg + F4	Registerkarte/Fenster schließen
Strg + J	Optionen
⇧ + Strg + T	Text im Editor bearbeiten

### Ansichten

Taste(n)	
Z	Zoom-Werkzeug
⇧ + F4	Auf Seite zoomen
F4	Zoom auf alle Objekte
⇧ + F2	Zoom auf gewähltes Objekt
F9	Ganzseitenvorschau
H	Schenken / Hand
Alt + ↓ / ↑ / ← / →	Schwenken Zeichnung

## Werkzeuge/Flyouts

Taste(n)	
Leertaste	Umschalten auf Auswahl
F10	Form
F5	Freihand
F6	Rechteck
F7	Ellipse
Y	Polygon
D	Millimeterpapier
A	Spirale
F8	Text
G	Interaktive Füllung
M	Maschenfüllung
X	Radierer
⇧ + S	Formerkennung
S	LiveSketch
F11	Farbverlauf
⇧ + F11	Gleichmäßige Füllung
F12	Umrissstift
⇧ + F12	Umrissfarbe

## Andockfenster

Taste(n)	
Alt + ⇩	Objekteigenschaften
Strg + ⇧ + A	Ausrichten und Verteilen
Alt + F3	Linse
Strg + F9	Kontur
Strg + F7	Hülle
Strg + T	Texteigenschaften

Taste(n)	
Strg + F11	Zeichen einfügen
Strg + F5	Objektstile
Strg + F5	Symbolmanager
Alt + F7	Änderungen (Position)
Alt + F8	Änderungen (Drehen)
Alt + F9	Änderungen (Skalieren)
Alt + F10	Änderungen (Größe)
Strg + F6	Farbstile
Strg + F2	Ansicht-Manager

### Arbeiten mit Objekten

Taste(n)	
Strg + C	Objekt kopieren
Strg + D	Objekt duplizieren
⇧ + Strg + D	Mehrfach duplizieren
⇧ + Bild↑ / Bild↓	Objekt nach vorne/hinten
Strg + Bild↑ / Bild↓	Objekt nach vorne/hinten
← / → / ↑ / ↓	Schrittweise in die Richtung
⇧ + ← / → / ↑ / ↓	größerer Schritt
Strg + ← / → / ↑ / ↓	kleinerer Schritt
vC / E / S	Ausrichten Mittelpunkte vertikal/horizontal/Seite
⇧ + C / E	Verteilt Mittelpunkte vertikal/horizontal
Alt + ⇧ + Ä	Ausrichtungshilfslinien
Alt + M	Objekteigenschaften
Strg + R	Letzten Schritt wiederholen
Strg + G	Objekte gruppieren
Strg + U	Gruppierung aufheben

## 1 Basiswissen CoreDRAW Graphics Suite

Taste(n)	
Strg + L	Objekte kombinieren
Strg + K	Kombination aufheben
Strg + Q	In Kurven konvertieren
Strg + T	Texteigenschaften
L/R/T/B	Ausrichten Objekte links-/rechtsbündig/oben/unten
⇧ + A/P	Verteilt Objekte vertikal/ horizontal
Alt + ⇧ + D	Dynamische Hilfslinien

### Knoten

Taste(n)	
Strg + A	Alle Knoten auswählen
←/→	Knoten nach links/rechts
↑/↓	Knoten nach oben/unten
⇧ + ←/→	Größer nach links/rechts
⇧ + ↑/↓	Größer nach oben/unten
Strg + ←/→	Kleiner nach links/rechts
Strg + ↑/↓	Kleiner nach oben/unten

### Text

Taste(n)	
Strg + Entf	Löscht Wort rechts
Strg + R	Löscht Wort links
Entf	Löscht Zeichen rechts
←	Löscht Zeichen links
Strg + B	Fett (Bold)
Strg + I	Kursiv (Italic)
Strg + U	Unterstrichen
Strg + ⇧ + K	Kapitälchen



Taste(n)	
Strg + ⇧ + W	Liste verfügbarer Gewichte
Strg + ⇧ + F	Liste verfügbarer Schriften
Strg + ⇧ + P	Liste Schriftgrößen
Strg + 2	Nächstniedrige Punktgröße
Strg + 8	Nächsthöhere Punktgröße
Strg + 4	Nächstniedrige Listengröße
Strg + 6	Nächsthöhere Listengröße
Strg + L	Linksbündig
Strg + E	Zentriert
Strg + R	Rechtsbündig
Strg + J	Blocksatz
Strg + H	Erzwungener Blocksatz
Strg + N	Keine Ausrichtung
Strg + -	Bedingter Trennstrich
Strg + ⇧ + -	Geschützter Trennstrich
Strg + ⇧ + Leer	Geschütztes Leerzeichen
Alt + ⇧ + -	Geviertstich

## Corel PHOTO-PAINT

Innerhalb Corel PHOTO-PAINT helfen Ihnen oft folgende Tastenkombinationen, schneller zum Ziel zu kommen:

### Elementares

Taste(n)	
Strg + N	Neues Bild
Strg + O	Bild öffnen
Strg + S	Bild speichern
Strg + W	Bild schließen
Alt + Strg + W	Alle Bilder schließen

## 1 Basiswissen CoreDRAW Graphics Suite

---

Taste(n)	
Alt + F4	Programm beenden
Strg + F4	Registerkarte/Fenster schließen
Strg + I	Importieren
Strg + E	Exportieren

### Ansichten

Taste(n)	
Strg + 0	Bild auf Arbeitsfläche
Z	Zoomwerkzeug
F2	Vergrößern
F3	Verkleinern
F4	In Fenster anpassen
Strg + H	Maskierungsrahmen sichtbar
H	Schwenken
⇧ + Strg + R	Lineal ein/aus
⇧ + Strg + E	Gitter ein/aus

### Andockfenster

Taste(n)	
Strg + F7	Objekt-Manager
Alt + F10	Strecke
Strg + ⇧ + A	Ausrichten und Verteilen
Strg + F10	Künstlerische Medien
Strg + F2	Farbe
Alt + F1	Teilbilder erzeugen
Alt + F9	Rückgängig-Manager
Strg + F9	Kanäle
Strg + F1	Bild-Info

Taste(n)	
Strg + F8	Pinseleinstellungen
Strg + F5	Farbpaletten-Manager
Strg + F3	Recorder
Strg + F11	Film

## Werkzeuge

Taste(n)	
O	Objektauswahl
R	Rechteck-Maske
J	Ellipsen-Maske
K	Freihand-Maske
A	Lasso-Maske
B	Pinself-Maske
F	Füllung
G	Interaktive Füllung
P	Malfarbe
V	Effekt
I	Bild-Sprüher
U	Pinselfstrich widerrufen
Q	Farbersetzungspinsel
S	Hinterlegter Schatten
D	Beschneiden
E	Pipette
X	Radierer
	Text
5	Rote Augen entfernen
Teilen	Klonen
F6	Rechteck

Taste(n)	
F7	Ellipse
Y	Polygon
L	Linie
F10	Strecke
1	Objekttransparenz
2	Farbtransparenz
3	Objekttransparenzpinsel
4	Teilbilder (Slices)

### Bild bearbeiten

Taste(n)	
Strg + T	Tonkurve
Strg + B	Helligkeit/Kontrast
⇧ + Strg + U	Farbton/Sättigung
⇧ + Strg + B	Farbbalance

### Tipp

Sind Sie auf der Suche nach mehr Tastenkombinationen? Dann lassen Sie sich doch einmal alle Tastaturbefehle anzeigen. Klicken Sie dazu auf EXTRAS und dann auf ANPASSUNG. In der Kategorienliste ANPASSUNG wählen Sie BEFEHLE und klicken dann auf die Registerkarte TASTATURBEFEHLE und dort auf die Schaltfläche ALLES ANZEIGEN.