

Inhaltsverzeichnis

Vorwort XXIII

Rundgang 1

1 • Ein erster Kontakt 3

Darstellung von Bildern am Computer 3

 Einsatz der verschiedenen Techniken 9

 Zusammenführen der Techniken 10

CorelDRAW 9 – Das Illustrationsprogramm 10

CorelPHOTO-PAINT – die elektronische Bildbearbeitung 18

CorelTRACE 25

CorelTEXTURE 26

Andere Hilfsprogramme 27

Daten, Daten, Daten 27

Kritische Einschätzung 28

2 • Grundsätzliche Bedienung 31

Bedienelemente 31

 Die Arbeitsoberfläche 32

 Bewegte Schaltflächen 35

 Eingabefelder 36

Listenfelder 38

Flyout-Menüs 39

- Eigenschaftsleisten 41
- Drag & Drop-Funktionalität 43
- Dialogfenster 44
- Rollup-Fenster 46
- Eigenschaften-Dialog 48
- Objektmenüs 49
- Andock-Fenster 50
- Das Menü 52
- Interaktive Hilfsmittel 54

Tastatur-Steuerung 55

Einstellung der Ansicht 55

- Zoom 56

Qualität der Ansicht 60

Objektmanipulationen 62

- Skalieren 63
- Skalieren in 100 %-Schritten 64
- Skalieren mit der Umschalttaste 65
- Punktspiegelung 66
- Duplikate beim Skalieren erzeugen 67
- Skalieren über die Eigenschaftsleiste 67
- Skalierung per Andock-Fenster 68
- Skalierung versus Dehnen und Stauchen 70

Drehen von Objekten 70

- Sonderfunktionen beim einfachen Drehen 72
- Rotationsmittelpunkt verschieben 73
- Positionieren des Rotationsmittelpunkts 73
- Drehen per Andock-Fenster 74

Neigen von Objekten 76

Freie Umwandlung 79

Objekte schichten	82
Änderung des Objektstapels	83
Zeichenebenen	85
Organisieren der Ebenen über den Objekt-Manager	86
Eigenschaften der Ebenen ändern	87

Objekte ausrichten	92
Ausrichten an der Seite	93
Ausrichten von Objekten untereinander	94
Verteilen von Objekten	95
Objektausrichtung	99
Ausrichten via Hilfslinie	104
Plazieren von Hilfslinien	105
Hilfslinien löschen	107
Schräge Hilfslinien	107
Objekte auf der Hilfslinienebene	110
Das Gitter	110

Verknüpfungsvarianten von mehreren Objekten	112
Gruppierungen	112
Kombinationen	117
Verschmelzungen	121
Schnittmenge	123
Zuschneiden	124
Sperrn von Objekten	125

Projekte mit CorelDRAW 9 127

3 • Kunst im Großformat 129

Interessante Projekte mit CorelDRAW 9	129
Theorie oder Praxis	129
Praxis mit Theorie	130
Projekte erarbeiten	130

Das Plakat 133

Vorbereitung der Bitmaps 133

Betrachtung zum Scannen und zur
Druckqualität von Bitmaps 133

Scannen der Bilder 135

Seite wird eingerichtet 135

Papierfarbe bestimmen 138
Hintergrund setzen 140
Bitmap-Integration 144
Eigene Zeichenebene für Bilder 147
Die glühende Schrift wird erzeugt 150
Die Korona entsteht 152

Hintergrund 1: Farben und Muster als Füllungen 159

Das Hilfsmittel *Füllung* 162
Das Dialogfenster *Füllfarben* 163
Das Dialogfenster *Farbverlaufsfüllung* 174
Verläufe über mehrere Farben 180
Musterfüllungen 181
Fraktale Füllmuster 189
PostScript-Füllmuster 195
Interaktive Maschenfüllung 196

Hintergrund 2: PowerClips 197

4 • Die interaktive Lupe 201

Der Schaft 201

Einfärben der Rechtecke 202
Weitere Schaftteile 204
Die Einfassung der Linse 210
Der konische Metallverlauf 212
Die Linse wird gesetzt 215
Setzen des Schlagschattens 217
Als ClipArt speichern 218

Hintergrund 3: Linsen 219

Zuweisen einer Linse 220

Linsen entfernen 222

Die Linsen in der Übersicht 222

Hintergrund 4: Knotenbearbeitung 233

Der Knotenbearbeitungsmodus 234

Markieren von Knotenpunkten 235

Verschieben von Knotenpunkten 236

Die Eigenschaftsleiste 238

Skalieren und Stauchen von Knoten 238

Drehen von Knoten 240

Ausrichten von Knoten 241

Hinzufügen von Knoten 243

Knoten löschen 244

Verschiedene Knotentypen 246

Steuerpunkte 247

Umrißlinie auftrennen 249

Offene Enden verbinden 251

Besondere Knoten-Typen 252

In Kurven konvertieren 258

Das Messer 258

Der Radierer 259

Bézier-Kurven 260

Hintergrund 5: Interaktiver hinterlegter Schatten 261

Zeichnen des hinterlegten Schattens 262

Verändern des Schattens mit dem
interaktiven Steuerwerkzeug 263

Schatten – Perspektiventypen 264

Verlaufsrichtungen 265

Weitere Optionen des Schattens 265

Schatten trennen 267

Größe der Schatten 267

5 • Das Zahnrad 269

- Sehen und erkennen 269
- Variante 1: „Rund“ 270
- Organisation der Objekte 273
- Achsenloch bohren 276
- Kanten senken 276
- Füllungen hinzufügen 277
- Das Zahnrad wird extrudiert 278
- Variante 2: „verzerrt“ 282
- Korrektur des schiefen Zackens 283

Hintergrund 6: Überblenden 284

- Anatomie einer Überblendung 285
- Erzeugen einer Überblendung 286
- Optionen der Überblendung in der Eigenschaftsleiste 287
- Beispiele für den Einsatz von Überblendungen 294

Hintergrund 7: Extrudieren 296

6 • Durchbrochenes Gitter 307

- Das Gitter wird gezeichnet 307
- Die Zeichnung bekommt Perspektive 308
- Einfärben der Objekte 309
- Die Schrift betritt das Gitter 310
- Der Durchstoß wird vorbereitet 311

Hintergrund 8: Perspektiven 312

- Perspektive erzeugen 312
- Perspektive bearbeiten 313

Hintergrund 9: Interaktive Transparenz 317

7 • Der Dreh mit der Schrift 321

- Der Blub wird geschrieben 321
- Die Hülle kommt ins Spiel 322
- Hüllkurven-Optimierung 323
- Farben und Transparenzen 323

Hintergrund 10: Hüllen 324

- Verschachtelte Hüllen 327

8 • Wegbeschreibung 331

- Scannen des Plans 331
- Verwischen der Grafik 332
- Variation mit der Lupe 333

Hintergrund 11: Die Umrißlinien 334

- Die Farbe der Umrißlinie 335
- Die Eigenschaften der Umrißlinie 335

Hintergrund 12: Bitmap-Effekte 344

- Zuweisen der Effekte 344
- Beispiele für Bitmap-Filter 345

9 • Kleine Überraschungen 353

- Umriß als Objekt 353
- Verschwommen im Hintergrund 355
- Fit for Fantasy 358
- Kies in Africa 361

10 • Die 7-Minuten-Karte 365

Der Seitenaufbau 365

Texten 369

Formatieren 370

Textausrichtung 372

Textelemente positionieren 374

Zeichenformatierung 375

Ausschmücken 375

Der Trick mit dem Knick 377

Einrichten der 2. Seite 378

Drucken, Schneiden, Falten 379

Bildbearbeitung und weitere Zusatzprogramme 383

11 • CorelPHOTO-PAINT 385

Die zentrale Funktion: Maskieren 386

Verschiedene Masken-Typen 387

Masken bearbeiten 394

Was braucht man mehr? 395

Objekte auf mehreren Ebenen 395

Ein Objekt erzeugen 396

Umbenennen des Objekts 396

Objektmanipulationen 397

Der Objektstapel 399

Objekte löschen 400

Besondere Objekteigenschaften 400

Randpixel 400
Schattenwurf 403

Projekt: Oval mit Soft-Rand 406

Projekt: Klon am Gletschersprung 412

Projekt: Falsche Marke 418

Projekt: ICE 423

Projekt: La Gioconda freigestellt 432

Projekt: La Gioconda in Hollywood 435

Projekt: Kunstgalerie 441

12 • Duplex-Assistent 449

13 • CorelSCRIPT 455

CorelSCRIPT für Programmierer 456

CorelSCRIPT für Grafiker 460

Konvertieren 466

14 • Visual Basic für CorelDRAW 469

Visual Basic vs. CorelSCRIPT 470

Die Möglichkeiten von Visual Basic 471

Für wen ist Visual Basic geeignet? 472

**15 • Dokumente als Acrobat-PDF-
Dateien publizieren 475**

Als PDF publizieren 475

Drei Varianten als Voreinstellungen 476

Optionen 478

Acrobat Reader 482

16 • CorelCAPTURE 487

Der erste Screenshot 488

Voreinstellungen 488

Ausschnitt 489

Wohin mit dem Bild? 490

Bildspezifikationen 495

Auslösen 497

Anfang und Ende 498

17 • Cumulus-Desktop 499

Was ist eine Album-Software? 499

Am Anfang steht die Planung 500

Der erste Katalog 501

Installation 501

Beispiel laden und probieren 503

Die eigenen Fotoschachteln durchstöbern 510

Daten erfassen 510

Katalog erweitern, aktualisieren 517

Ausblick 520

18 • Barcode-Assistent 523

Welchen Sinn haben Strichcodes? 523

Vorgehensweise 524

Eingabe starten und Übergeben der Werte 527

Start des Barcode-Assistenten aus CorelDRAW 9 528

19 • CorelTEXTURE 533

Drei Assistenten 535

Füllmuster-Assistent 535

Füllmuster-Voreinstellungen 536

Freie Entwurfsarbeit 538

Vom Entwurf zum Bild 543

Texture-Batcher 544

20 • Scannen mit CorelDRAW 549

Der Raum und seine Schärfe 549

Der Selbstscan 549

Puppen am Abend 550

Gläserne Kugeln 551

Stanniol-Hintergrund 553

Schritt für Schritt: Bitmap-Muster aus
Stanniol in CorelDRAW 554

Der Lego-Haufen 555

Hintergründe, Hintergründe, Hintergründe ... 555

Jetzt wird's feucht 556

21 • CorelTRACE 559

- Pixel-Bild – Vektorgrafik 559
- Vektorisierung 560
- Test the best 564
- Methode *Holzschnitt* 565
- Methode *Skizze* 567
- Methode *Mittellinie* 568
- Methode *Umriß* 572
- Muster erzeugen 576
- Brücke zu CorelPHOTO-PAINT 579

22 • Corel und das Internet 581

- Was bietet CorelDRAW für das Internet? 581
- Objekte mit Adressen verknüpfen 582
- Lesezeichen auf Seiten einrichten 583
- Dokument als HTML-Datei speichern 583

Textbearbeitung 589

23 • Arbeiten mit Grafiktext 591

Zwei Sorten Text 591

3-D-Text 592

- Text als Vektorgrafik extrudieren 592
- 3-D-Texte mit Bitmaps 602
- Schatten werfen 614

Grafiktext verformen 620

- Text überblenden 620

In Kurven wandeln 623
Hüllkurven manipulieren 625

Textfüllungen 627
Buchstabenfläche 627

Grafiktext positionieren 629

Grafiktext korrigieren 631

24 • Eigenschaftsleiste *Text* anpassen 633

Befreit sind Bild und Fläche 634

Neue Textleiste 637
Lieber unter neuem Namen 639
Renovieren der Eigenschaftsleiste *Text* 640
Symbole anordnen 643
Eigenschaftsleiste positionieren 646

25 • Arbeiten mit Mengentext 649

Mengentext – Grundlagen 649
Zwei Sorten Text 649
Lesen und lesen lassen 650
Strukturierende Maßnahmen 654
In Form gebracht 658

Mengentext in der Corel-Praxis 664
Text umwandeln 664
Alles hält sich im Rahmen 667
Der Editor: Text bearbeiten 669
Wie formatiert man einen Text? 674
Begriffe und Funktionen beim Formatieren 681
Arbeiten mit Stil 697
Text überarbeiten 702

26 • Tausendundeine Schrift 711

Überblick über die CorelDRAW-Schriften 711

Font-Technik 715

PostScript 715

„Windows-Schriften“ 717

TrueType-Schriften 717

Symbolschriften 718

Typisch Schrift 718

Klassifizieren 720

Schriftempfehlung 725

Corel-Schriftgruppen 727

Schriften mischen 737

27 • Font-Navigator 747

Vorteile des Font-Navigators 748

Installation 749

Bedienungskomfort 754

Kontrolle der Schriften 758

Die Fenster des Navigators 758

Eigenschaften 766

Fontgruppen einrichten 768

Entfernen von Gruppen 769

Entfernen doppelter Einträge 769

Verschiedene Schriftarten 769

A • Schriftgruppen 773

Übersicht über die Gruppierung 773

A Mengen- und Fließtext 774

- A1 Formeller moderner Fließtext 775
- A2 Formeller moderner angenehmer Fließtext 777
- A3 Formeller traditioneller Fließtext 779
- A4 Formeller traditioneller angenehmer Fließtext 780
- A5 Informeller moderner Fließtext 782
- A6 Informeller traditioneller Fließtext 783
- A7 Freundlicher Fließtext 785

B Gelegenheitsdrucksachen 786

- B8 Formelle Drucksachen 787
- B9 Persönliche Drucksachen 788

C Titel & Überschriften 789

- C10 Formelle moderne Überschriften 789
- C11 Formelle traditionelle Titel 790
- C12 Fettgedruckte Titel 791
- C13 Ungewöhnliche Titel 792
- C14 Informelle moderne Titel 793
- C15 Informelle traditionelle Titel 793

D Ankündigungen und Einladungen 794

- D16 Formelle moderne Ankündigungen und Einladungen 795
- D17 Formelle traditionelle Ankündigungen und Einladungen 796
- D18 Informelle moderne Ankündigungen und Einladungen 797
- D19 Informelle traditionelle Ankündigungen und Einladungen 797

E Vergnügen 798

- E20 Informelles und Spaß 798
- E21 Schriften für und von Kindern 799

F Stilarten und besondere Schriften 800

F22 Alt wirkende Schriften 800

F23 Schriften bestimmter Epochen 801

F24 Schriften für Gebrauchstexte 802

F25 Trendige Schriften 803

F26 Sonstiges 804

F27 Standard 807

G Symbolschriften 808

G28 Euro-Zeichen 808

G29 Symbole 809

B • Installation von CorelDRAW 9 811

Mindestkonfiguration 811

Empfehlenswerte Hardware 812

Der Installationsprozeß 813

1. Eingangsbildschirm 814

2. Die persönliche Note 814

3. Seriennummer 815

4. Setup-Optionen 815

5. Komponenten 817

6. Schreibhilfsmittel 818

7. Farbprofile 818

8. Schriften 819

9. Zielordner 821

10. Temporäre Dateien 821

11. Verknüpfungen 822

12. Bereit zum Installieren 822

Was passiert dann? 822

Bekannte Probleme 824

Deinstallieren von CorelDRAW 9 825

Der Deinstallationsprozeß 826

C • Tastaturbefehle 829

Tastaturbefehle CorelDRAW 9 829

Textbearbeitung in CorelDRAW 9 833

Tastaturbefehle CorelPHOTO-PAINT 9 836

D • CD-ROM 843

Was ist auf der CD-ROM? 843

Stichwortverzeichnis 845
