



Corel Draw ist ein benutzerfreundliches und intuitiv zu bedienendes Zeichenprogramm. Dennoch erschließen sich manche Funktionen nicht von alleine: Einige sind schlecht, andere gar nicht dokumentiert.

Zahlreiche Tips und Tricks – von der schnellen Objekterstellung bis zur optimierten Druckausgabe – hat CHIP für Sie zusammengetragen, um Ihnen den Umgang mit dem Vektorzeichenprogramm *Corel Draw* zu erleichtern.

Objekte bewegen

Das Verschieben von Objekten gehört zu den elementarsten Operationen und ist leicht mit der Maus zu bewerkstelligen. Soll ein Objekt jedoch nur geringfügig versetzt werden, ist die Mausmethode oft zu ungenau. Verwenden Sie anstelle der Maus die Cursorsteuertasten der Tastatur, um das Objekt in die gewünschte Richtung zu bewegen. Das Maß für die Verschiebung hängt von den Einstellungen unter »Schrittweite« im Dialogfeld »Grundeinstellungen« des Menüs »Optionen« ab. Eine weitere Möglichkeit, Objekte gezielt zu verschieben, bietet der Befehl »Verschieben« aus dem Menü

»Anordnen«. Hier läßt sich mit Hilfe eines numerischen Wertes das Ausmaß der Verschiebung exakt bestimmen.

Schichtweise

Die Verwaltung eines komplexen Bildes in Ebenen (Layers) vereinfacht die Arbeit oft ungemein. Erstellen Sie beispielsweise eine Ebene für den Hintergrund, eine für das Grobgerüst und eine weitere Ebene für Detailarbeiten. Dem Gitter und den Hilfslinien spendieren Sie am besten eine eigene Ebene.

Ebenen zu erstellen und zu verwalten ist recht einfach. Rufen Sie das gleichnamige Rollup aus dem Menü »Layout« auf und klicken Sie auf den nach rechts weisenden Pfeil. Durch Selektion von »Neu« richten Sie eine neue Ebene ein. Veränderungen können mit der Option »Bearbeiten« vorgenommen werden.

Möchten Sie ein Objekt in eine andere Zeichenebene übertragen, müssen Sie

es zunächst markieren. Anschließend klicken Sie auf die Dreieckschaltfläche und dann auf »Verschieben«. Ein Pfeil mit der Aufschrift »Nach?« erscheint.

Klicken Sie nun mit der Maus die Ebene an, in die das Objekt verschoben werden soll. Falls Sie die Option »Kopieren« auswählen, wird zusätzlich eine Kopie des markierten Objekts in die ausgewählte Ebene eingefügt, wobei das Ausgangsobjekt bestehen bleibt.

Schnelles Kopieren

Werden mehrere Kopien eines Elements benötigt, gibt es in Corel Draw schnellere Alternativen zum üblichen »Bearbeiten | Ausschneiden | Einfügen«. Mit der Taste [+] des numerischen Ziffernfeldes oder der Tastenfunktion [Strg][D] erzeugen Sie viel schneller eine Kopie des Objektes.

Der Unterschied zwischen beiden Befehlen liegt darin, daß beim Betätigen der [+] Taste die Kopie immer exakt über dem Original liegt, während [Strg][D] den Abstand berücksichtigt, der in »Optionen | Grundeinstellungen | Abstand für Duplikate« eingestellt ist.

»Rückgängig« und »Wiederherstellen«

Mit der Option »Rückgängig« oder der Tastenkombination [Strg][Z] widerrufen Sie die zuletzt ausgeführte Aktion. In »Optionen | Grundeinstellungen« legen Sie fest, wie viele Befehle hintereinander rückgängig gemacht werden können. Allerdings sollten Sie diese Werte nicht über zehn einstellen, da jeder Wert wertvollen Arbeitsspeicher kostet.

Haben Sie den Befehl »Rückgängig« benutzt und stellen fest, daß Ihr vermeintlicher Fehler keiner war, können Sie mit der Option »Wiederherstellen« die Wirkung von »Rückgängig« aufheben.

Symbole entwerfen

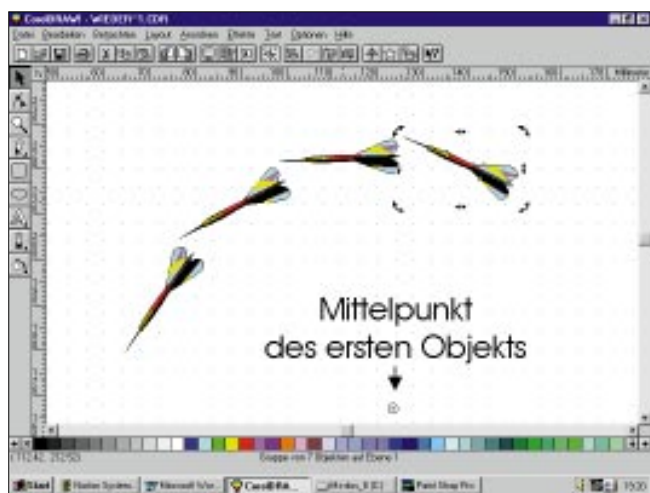
Corel verfügt standardmäßig über mehrere tausend Symbole; jedoch geschah die Auswahl oft nach amerikanischen und kanadischen Vorlieben. Gestalten Sie einfach eigene Symbole. Sie zeichnen dazu das Symbol als Vektorgrafik in Corel Draw, kombinieren die einzelnen Symbolelemente und speichern das Ganze anschließend sicherheitshalber ab.

Bei der Gestaltung sollten Sie möglichst Umrißzeichnungen verwenden, da diese vom Programm viel leichter umgesetzt werden können. Rufen Sie nun die Option »Symbol entwerfen« aus dem Menü »Optionen« auf und definieren Sie einen neuen Symbolfont, in dem das neue Symbol gespeichert werden soll. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen

haben, generiert Corel Draw den neuen Symbolfont und fügt das neue Symbol zunächst an allen Positionen ein. Wenn Sie später weitere Symbole einfügen, überschreibt das Zeichenprogramm jeweils nur eine Symbolnummer.

»Wiederholen«

Mit diesem Befehl oder der Tastenkombination [Strg][R] läßt sich die zuletzt auf ein Objekt angewandte Manipulation auf beliebig viele andere Objekte anwenden. Aber die Option »Wiederholen« kann noch mehr. Das Bild mit den Wurf-



Vielseitig: Mit dem Befehl »Wiederholen« kann nicht nur die letzte Aktion erneut ausgeführt werden. Er läßt sich auch zum Zeichnen verwenden.

pfeilen wurde mit dieser Funktion gezeichnet. Dazu wurde zunächst ein Wurfpeil importiert und doppelt angeklickt. Es erscheinen die bekannten Pfeilsymbole zum Drehen eines Objektes und der Objektmittelpunkt. Der Wurfpeil wird bei verschobenem Mittelpunkt gedreht und mit Hilfe der rechten Maustaste zugleich das Original zurückgelassen. Nun ist die Tastenkombination [Strg][R] zum Wiederholen des Vorgangs zweimal zu betätigen.

Diskette zeichnen

Im Grunde genommen lassen sich alle Objekte, auch die komplexesten, auf die Grundformen Linie und Kreisbogen re-

duzieren. Die Darstellung einer Diskette erzeugen Sie mit diesen Grundelementen einfach und schnell.

Zeichnen Sie zunächst mit dem Rechteck-Werkzeug und der [Strg]-Taste ein Quadrat und füllen es schwarz aus. Die weißen Aufkleber werden auf die gleiche Weise hergestellt. Zeichnen Sie mit gedrückter [Shift][Strg]-Taste einen Kreis mit grauer Füllung und einen kleineren Kreis mit weißer

Füllfarbe.

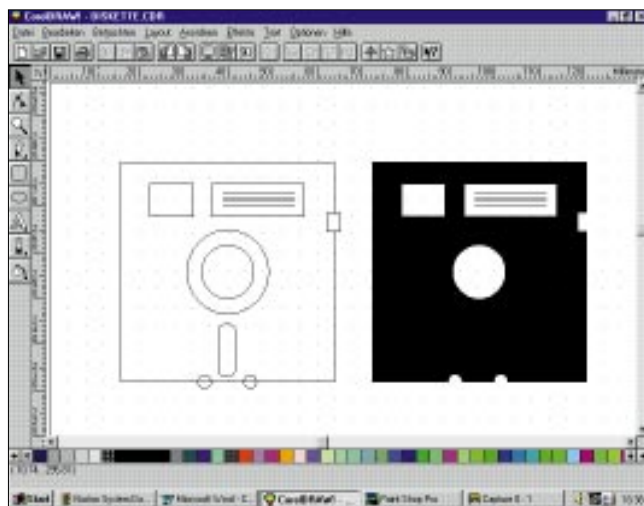
Markieren Sie die beiden

Kreise und richten Sie sie mit dem Befehl »Ausrichten« aus dem Menü »Anordnen« sowohl vertikal als auch horizontal in der Mitte aus. Gruppieren Sie beide Kreise und richten Sie sie in der Mitte des Quadrats aus. Das Indexloch entsteht genau so.

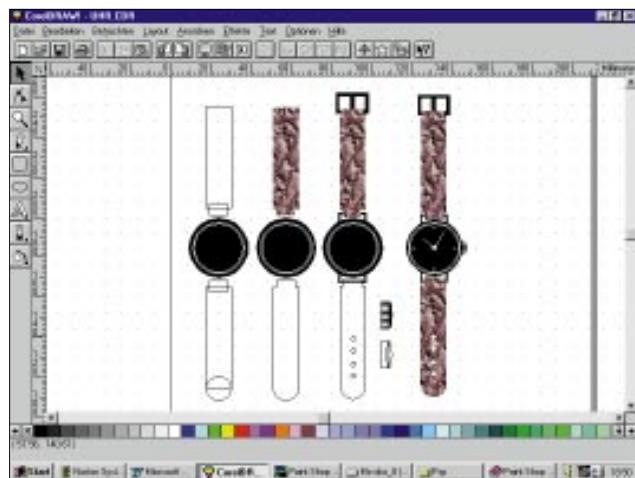
Für die Aussparungen am Rand der

Diskette benötigen Sie ein weißes Rechteck und zwei kleine Kreise ohne Umrißlinien. Die Schreib- und Leseeffäche entsteht aus einem Rechteck, das Sie mit dem Pfad-Werkzeug bearbeiten.

Klicken Sie dazu einen Knoten des Rechtecks an und ziehen Sie die Maus ein wenig nach unten. Corel Draw rundet die Ecken ab.



Quadratisch, praktisch: Die Diskette wird lediglich aus den Grundelementen Rechteck und Kreis zusammengesetzt



Rolex fraktal: Auch komplexere Objekte wie diese Uhr lassen sich mit Hilfe von Kreisen, Rechtecken und Linien realisieren. Das Fraktalfüllmuster sorgt für ein plastisch wirkendes Lederarmband.

Eine Uhr in vier Schritten

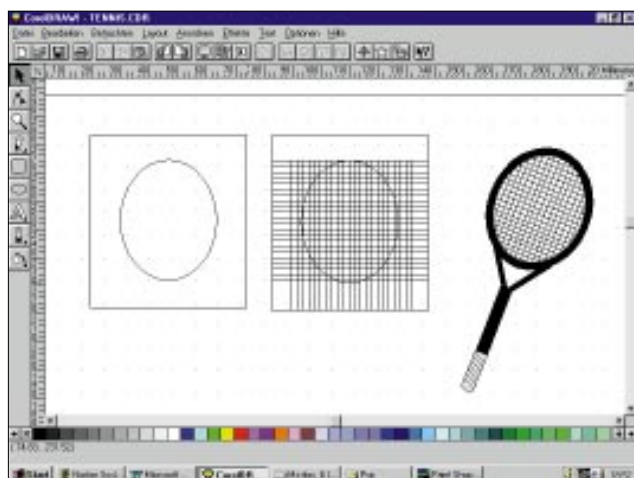
Auch eine Armbanduhr läßt sich aus Kreisen, Rechtecken und Linien erzeugen. Zunächst beginnen Sie mit dem Gehäuse, das aus drei ineinanderliegenden schwarzen Kreisen besteht. Die beiden mittleren Kreise erhalten eine weiße Umrißfarbe. Die Armbänder entstehen aus Rechtecken, die mit der Funktion »Verschmelzen« bearbeitet und mit einem passenden »Fraktalfüllmuster« gefüllt werden.

Die Befestigung für die Armbänder wird aus zwei schwarzen Rechtecken mit einer Strichstärke von etwa 1,2 Millimetern gezeichnet und mit der Tastenfunktion [Shift][Bild ↑] in den Hintergrund gelegt. Am unteren Ende des Armbands wird ein Kreis hinzugefügt, um damit die Rundung zu simulieren. Für die zwei Zeiger werden Linien unterschiedlicher Stärke verwendet. Die Krone besteht aus einem Rechteck mit freiem Farbverlauf und einer Ellipse mit schwarzer Füllung, um einen Beleuchtungseffekt zu erhalten.

Tennisschläger ganz leicht zeichnen

Beim Anfertigen dieses Objektes benutzen Sie die Maskentechnik von Corel Draw. Zunächst wird die Schlägerumrandung gezeichnet: eine einfache Ellipse mit einer dicken Umrißlinie ohne Füllung. In diese Ellipse müssen Sie nun die einzelnen Saiten der Schlägerbespannung zeichnen – ohne Maskentechnik ein mühsames Unterfangen.

Kopieren Sie zunächst die Ellipse und verschieben Sie die Kopie. Um die Kopie zeichnen Sie ein Rechteck, das an allen



Seiten der Ellipse ein Stück überragt. Selektieren Sie beide Objekte und rufen Sie den Befehl »Kombinieren« aus dem Menü »Anordnen« auf. Füllen Sie das neuentstandene Objekt mit weißer Farbe und entfernen Sie den Umriß.

Zeichnen Sie eine gerade horizontale Linie innerhalb des Rechtecks. Die Linie sollte deutlich über den Rand der Ellipse hinausragen und die Ellipse zusätzlich am unteren Rand schneiden. Stellen Sie

Fügen Sie die restlichen Linien durch Kopieren ein und gruppieren Sie alle. Drehen Sie die Gruppe um 90 Grad, wobei Sie das Original beibehalten.

Legen Sie das kombinierte Rechteck aus Ellipse und Rechteck in den Vordergrund. Gruppieren Sie Linienmuster und Maske. Verschieben Sie die Ausgangsellipse auf diese Gruppe und richten Sie sie zentriert aus. Der Griff besteht aus einfachen Linien unterschiedlicher

Zartbesaitet: Die Besaitung eines Tennisschlägers per Hand zu zeichnen ist eine mühselige und zeitraubende Angelegenheit. Mit der Maskentechnik geht's wesentlich eleganter.

nun in »Optionen | Grundeinstellungen« die Werte zur Platzierung der Kopie so ein, daß die Ellipse von etwa 25 Linien bedeckt wird.

Strichstärke und dürfte Ihnen keinerlei Schwierigkeiten mehr bereiten.

Plastisch wirkender
Kugelschreiber

Zeichnen Sie für den Kugelschreiber-Körper zunächst ein Rechteck. Für die Spitze benötigen Sie ein gleichschenkliges Dreieck. Dieses entsteht ebenfalls aus einem Rechteck. Dazu kopieren Sie das Rechteck wie schon beschrieben mit [+], fassen den rechten mittleren Markierungspunkt an und ziehen ihn über die linke Seite hinweg, bis die gewünschte Größe der Spitze erreicht ist. Wandeln Sie das gespiegelte Rechteck mit [Strg][Q] in Kurven um.

Wählen Sie das Pfad-Werkzeug und führen Sie einen Doppelklick auf den linken unteren Punkt des neuen Rechtecks aus. Im erscheinenden Menü »Knoten bearbeiten« klicken Sie auf das Plus-Zeichen. Corel Draw fügt genau in der Mitte einen neuen Knoten ein.

Heben Sie die Markierung des Objektes auf, indem Sie auf eine freie Stelle der Seite klicken. Wählen Sie mit gedrückter [Shift]-Taste den linken oberen und unteren Knoten an und drücken Sie das Mi-

nus-Zeichen, um die Knoten zu löschen. Es entsteht ein gleichschenkliges Dreieck. Die Überblendtechnik von Corel sorgt für eine plastische Wirkung des Stifts. Kopieren Sie zum Erzeugen des Effekts das größere Rechteck noch einmal mittels [+]. Verkleinern Sie das Rechteck und verschieben Sie es mit gedrückter [Strg]-Taste in das obere Drittel des Ausgangsrechtecks. Entsprechend wird auch das Dreieck auf der Spitze des Kugelschreibers erzeugt.

Die erzeugten kleineren Flächen werden mit weißer Farbe gefüllt, während die Ausgangsrechtecke eine 50prozentige Graufüllung erhalten. Klicken Sie nun das große graue Rechteck und das neue weiße mit gedrückter [Shift]-Taste an. Entfernen Sie die Umrißlinien, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das X links neben der Farbpalette klicken.



Schreibware: Der Kugelschreiber entsteht aus mehreren unterschiedlich großen Rechtecken. Mit der Überblendtechnik wird eine eindrucksvolle plastische Wirkung erzielt.

Rufen Sie das »Überblenden«-Rollup aus dem »Effekte«-Menü auf. Tragen Sie in das Feld »Stufen« »5« ein und wählen Sie »Zuweisen«. Die Spitze, der Mittelring und der Drücker des Kugelschreibers lassen sich ebenfalls mit dieser Tech-

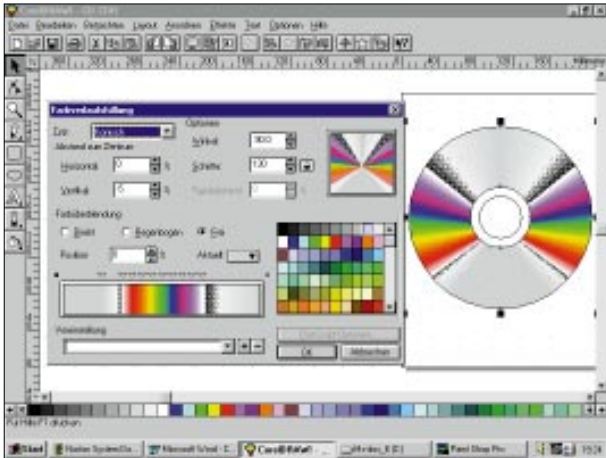
nik herstellen. Für die Mine, den Mittelring und den oberen Teil des Drückers wird lediglich als Ausgangsfarbton »Schwarz« anstelle von »50 Prozent grau« gewählt, um einen stärkeren Kontrast herauszuarbeiten.

Farbverläufe richtig einsetzen

Mit Farbverläufen lassen sich attraktive Effekte erzielen. Als Beispiel soll das Farbprisma einer CD dienen. Zeichnen Sie dazu bei gedrückter [Strg]-Taste einen Kreis, der im Durchmesser genau auf die Seite paßt. Kopieren Sie den Kreis mittels [+]. Drücken Sie die [Shift]-Taste und verkleinern Sie den Kreis zur Mitte hin.

Markieren Sie beide Objekte und verbinden Sie sie mit dem »Kombinieren«-Befehl des »Anordnen«-Menüs. Wählen Sie das »Farbverlauf«-Symbol im Flyout-Menü des Füllwerkzeugs. Klicken Sie auf das Listenfeld »Typ« und wählen Sie die Option »Konisch«.

Danach legen Sie im Feld »Farbüberblendung | Direkt« für die beiden Farbfelder »Von« und »Bis« ein helles Graufest. Anschließend aktivieren Sie die Option »Frei«. Das Aussehen des Bereichs »Farbüberblendung« verändert sich, und



Fließend: Das Farbprisma läßt sich mit einem exakt definierten freien Farbverlauf erzeugen

rechts daneben wird eine Farbpalette eingeblendet. Führen Sie oberhalb der grauen Farbskala einen Doppelklick aus. Corel fügt ein kleines, schwarzes Rechteck ein. Verschieben Sie das Rechteck mit der Maus, bis im Feld »Position« etwa 20 Prozent angezeigt werden.

Erzeugen Sie auf die gleiche Weise noch etwa sieben bis acht weitere Dreiecke, die Sie mit einem Abstand von etwa fünf bis sechs Prozent, beginnend bei 30 Prozent, positionieren. Diesen Dreiecken weisen Sie über die Farbpalette die Farben Rot, Orange, Gelb, Blau, Lila und Weiß zu. Bei »Abstand vom Zentrum« tragen Sie bei »Horizontal« »0« und bei »Vertikal« »-5« ein. Im Feld »Schritte« wird der Wert auf »130« erhöht und dann der Farbverlauf zugewiesen.

Schräggestellter Text

Schräggestellter Text auf farbigem Balken wird oft in Zeitschriften als Blickfang eingesetzt. Hierbei wird mit den Funktionen »Drehen« und »Scheren« gearbeitet, damit die senkrechten Linien der gekippten Buchstaben weiterhin senkrecht stehen. Dieser interessante Effekt

läßt sich mit Corel Draw relativ einfach erzeugen.

Setzen Sie den Text zunächst auf ein entsprechend großes Rechteck und kombinieren Sie beide Elemente. Klicken Sie das neu erzeugte Objekt doppelt an. Es erscheinen an den Ecken die Pfeile zum Drehen.

Klicken Sie eine Ecke an und drehen Sie das Objekt. Nach der Rotation schieben Sie über die ebenfalls per Doppelklick zugänglichen Scherpfleile die Oberkante so weit nach links oder rechts, bis die Seitenteile des Rechtecks senkrecht stehen.

Umriß mit Farbverlauf

Normalerweise bietet Corel Draw keine Funktion zur Füllung von Textumrissen mit Farbverläufen. Mit einem Trick geht es dennoch. Geben Sie zunächst den Buchstaben oder das Wort, das Sie mit diesem Effekt versehen möchten, in einem großen Schriftgrad (etwa 135 Punkt) ein.

Rufen Sie den Befehl »Objektkontur« aus dem Menü »Effekte« auf. Wählen Sie die Option »Außen« und tragen Sie in das Feld »Schritte« eine »1« ein. Als »Abstand« werden etwa 1,8 Millimeter definiert. Ein Klick auf »Zuweisen« erzeugt das Umrißobjekt. Trennen Sie die beiden Objekte mit dem gleichnamigen Befehl des »Anordnen«-Menüs. Weisen Sie abschließend beiden Objekten einen linearen, gegenläufigen Farbverlauf zu.



Bunte Lettern: Mit Hilfe des Objektkontur-Rollups werden in wenigen Arbeitsschritten lineare Farbverläufe in Textobjektumrissen geschaffen

den, daß mindestens 10 Megabyte auf der Festplatte verfügbar sind, die Windows zum Ausdruck benötigt.

Druckausgabe beschleunigen

Falls Ihnen die Druckoption extrem langsam vorkommt, können Sie eine Beschleunigung durch die Manipulation der Daten in der CORELPRN.INI erreichen. Öffnen Sie die Datei, die sich im Unterverzeichnis \CONFIG des Corel-Draw-Verzeichnisses befindet, mit einem Texteditor und entfernen Sie die Zeile RASTERSIZE=1.

Damit die Änderung wirksam wird, müssen Sie Corel Draw erneut starten. Vorsicht: Falls Sie einen HP-Deskjet benutzen, dürfen Sie die oben beschriebene Änderung in der CORELPRN.INI nicht ausführen, da sonst Bitmap-Füllmuster nicht korrekt ausgedruckt werden.

Harald Weiss (hfs)

In aller Kürze

- Schnelle Hilfe zu einem Werkzeug der Hilfsmittelpalette erhalten Sie durch einen Doppelklick darauf mit der rechten Maustaste.
- Ein Doppelklick auf das Grafiktext- oder Mengentext-Werkzeug öffnet das Text-Rollup.
- Ein Klick auf eine beliebige Farbe in der Farbpalette ändert die Füllfarbe des aktiven Objekts, ein Klick mit der rechten Maustaste die Farbe des Objektumrisses.
- Durch einen Doppelklick auf das Pfeil-Werkzeug werden alle Ele-

mente des aktuellen Dokuments markiert.

- Durch einen Doppelklick auf das Rechteck-Werkzeug können Sie schnell einen Seitenrahmen hinzufügen.
- Die Seiteneinstellungen eines Dokumentes können Sie schnell ändern, wenn Sie das entsprechende Einstellfenster mit einem Doppelklick aufrufen.
- An die Gitter- und Skaliereneinrichtung gelangen Sie durch einen Doppelklick auf die Lineale.