

Corel-Draw Schulung



Markus G. Nowak, Dipl.-Inf. (FH)

Grundlagen CorelDraw 10 und
Bearbeitungs-Richtlinien für folgende
Dokumente aus dem Intranet:

- Flyer
- Plakat
- Firmenpräsentation
- Stellwand

Grundlagen Corel-Draw 10



Menüs
Hilfsmittel
Tastaturbefehle



Grundbegriffe



Corel-Draw ist ein Zeichenprogramm auf Vektorbasis. Erweiterte Textfunktionen und präzise Zeichenhilfsmittel erlauben fast unbegrenzte Entwurfsmöglichkeiten: von Logos und Plakaten bis zu technischen Zeichnungen und Anzeigen.

Grundbegriffe



Vektorgrafik:

besteht aus Punkten durch die eine Kurve gelegt wird (mathematische Funktion) – in jeder Größe verwendbar

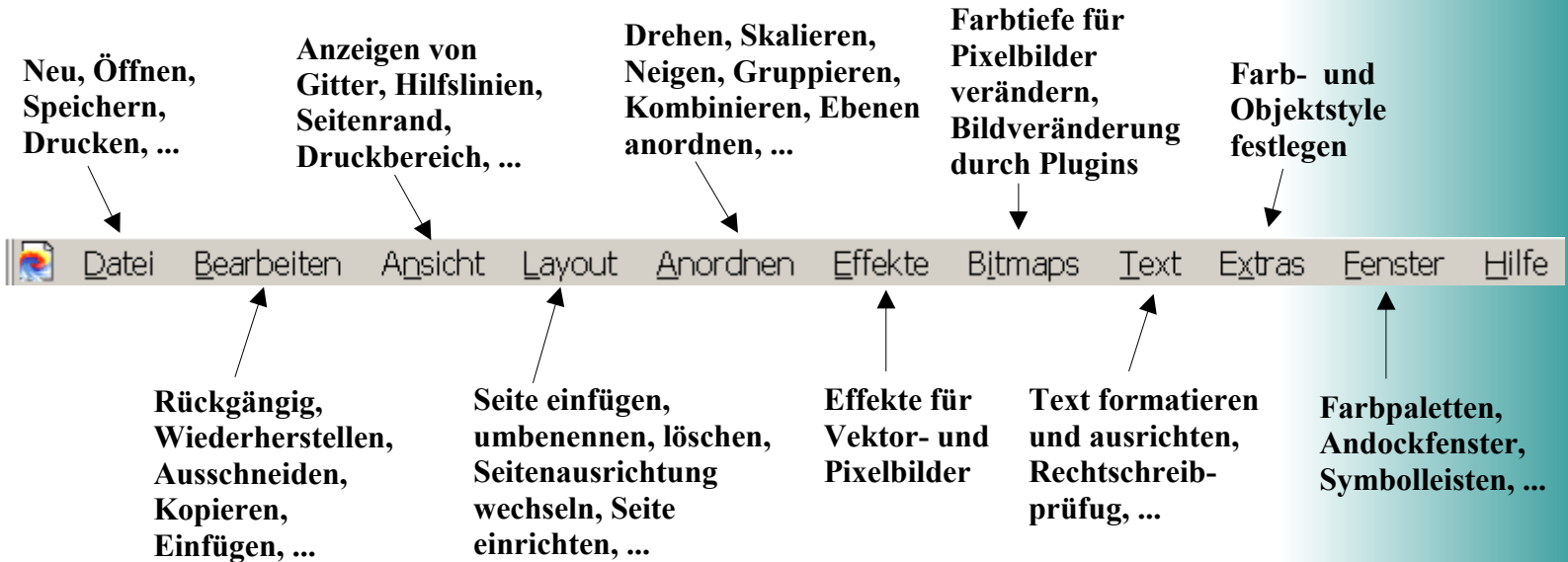
Pixelgrafik:

besteht aus einzelnen Bildpunkten – Bild kann nur mit Qualitätsverlust (eckige Kanten) vergrößert werden

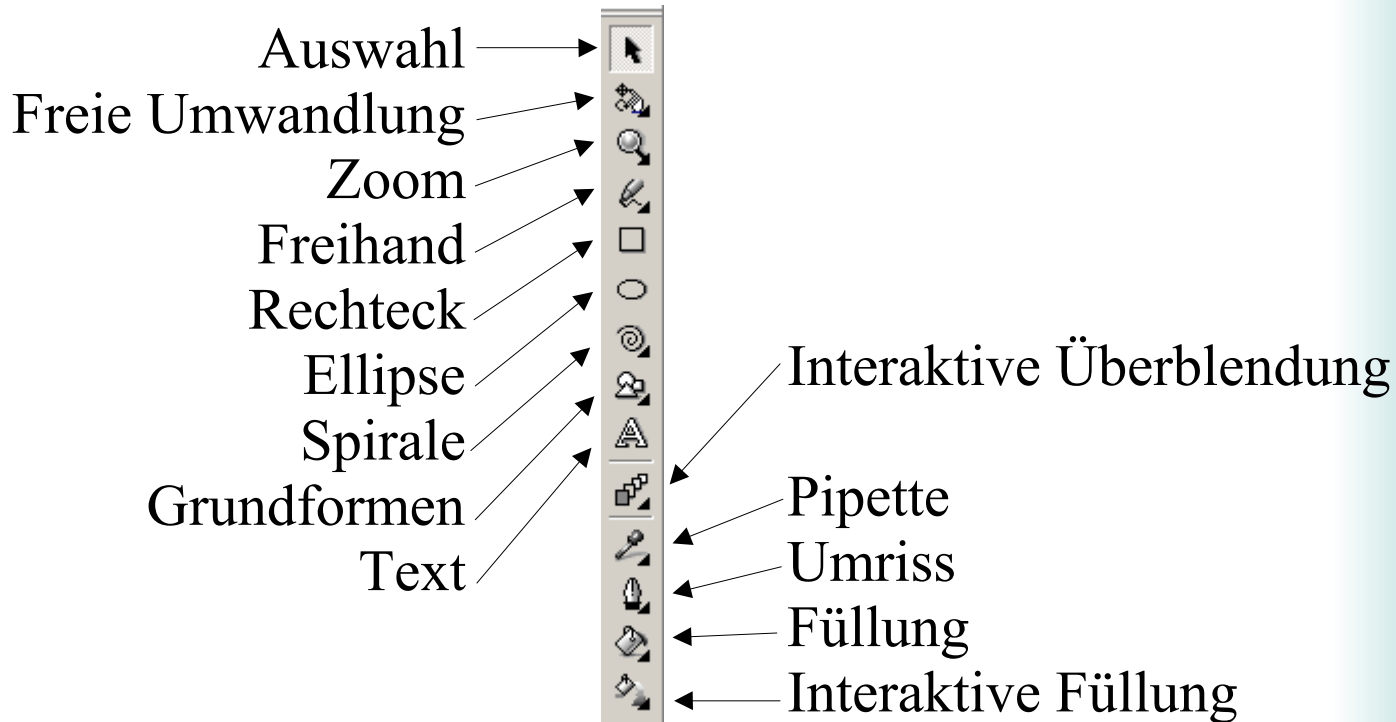
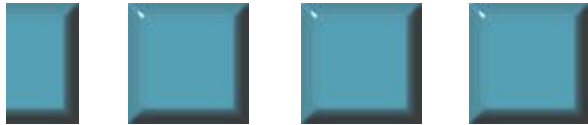
Menüs



Menüzeile:



Hilfsmittelpalette



Hilfsmittelpalette



Icons mit einem kleinen Dreieck unten rechts klappen aus (Flyout-Menü) wenn man die linke Maustaste gedrückt hält.



Tastaturbefehle

Strg N	Neu	Strg L	Kombinieren	F7	Hilfsmittel 'Ellipse'	Strg Umsch Bild auf	Wahl bis Blockende
Strg O	Öffnen	Strg K	Kombination aufheben	F8	Hilfsmittel 'Graf. Text'	Strg Rück	Löschen Wort links
Strg S	Speichern	Strg Q	Umwandeln in Kurven	Umsch F8	Hilfsmittel 'Mengentext'	Strg Entf	Löschen Wort rechts
Strg P	Drucken	Alt F7	Umformen-Rollup	F12	Umrißstift	Strg 0	Mengenstil 0
Alt F4	Beenden	Strg F7	Hülle-Rollup	Umsch F12	Umrißfarbe	Strg 1	Mengenstil 1
Strg Z	Alt Rück	Strg B	Überblenden-Rollup	Umsch F11	Füllfarbe	Strg 2	Mengenstil 2
Alt Eingabe	Wiederherstellen	Strg E	Extrudieren-Rollup	F11	Farbverlaufsfüllung	Strg 3	Mengenstil 3
R Strg Eingabe	Wiederholen	Strg F8	Objektkontur-Rollup	Strg ←	Voriges Wort	Strg 4	Mengenstil 4
Strg X Umsch Entf	Ausschneiden	Strg F8	Grafiklinie-Rollup	Strg →	Nächstes Wort	Strg 5	Mengenstil 5
Strg C Strg Einfg	Kopieren	Strg F2	Text-Rollup	Strg ↑	Voriger Absatz	Strg 6	Mengenstil 6
Strg V Umsch Einfg	Einfügen	Strg F	An Objekt ausrichten	Strg ↓	Nächster Absatz	Strg 7	Mengenstil 7
Entf	Löschen	Alt F10	An Schriftlinie ausrichten	Strg Pos1	Anfang Rahmen	Strg 8	Mengenstil 8
Strg D	Duplizieren	Strg Umsch T	Text bearbeiten	Strg Ende	Ende Rahmen	Strg 9	Mengenstil 9
Umsch F9	Umriß	Strg J	Grundeinstellungen	Umsch ←	Auswahl Zeichen links	Bild auf	Vorige Seite
F9	Ganzseitenvorschau	F1	Inhalt	Umsch →	Auswahl Zeichen rechts	Bild ab	Nächste Seite
Strg W	Fenster neu aufbauen	Umsch F1	Menü/Bildschirmhilfe	Strg Umsch ←	Auswahl Wort links	Alt F2	Dimension-Rollup
Strg F3	Ebenen-Rollup	Strg F1	Thema suchen	Strg Umsch →	Auswahl Wort rechts	Strg F10	Rollup 'Knoten bearb.'
Strg F5	Stile-Rollup	Leertaste	Hilfsmittel 'Auswahl'	Umsch ↑	Auswahl vorige Zeile	Strg F11	Symbole-Rollup
Strg Y	An Gitter ausrichten	F10	Knoten/Strecke bearb.	Umsch ↓	Auswahl nächste Zeile	Strg F12	Objektdaten-Rollup
Strg A	Ausrichten	F2	Vergrößern	Strg Umsch ↑	Auswahl voriger Abs.	Kein Objekt ausgewählt	
Umsch Bild auf	Nach vorne setzen	F3	Verkleinern	Strg Umsch ↓	Auswahl nächster Abs.	Tab	Wahl nächstes Objekt
Umsch Bild ab	Nach hinten setzen	Umsch F2	Zoom auf Auswahl	Umsch Pos1	Wahl bis Zeilenanfang	Umsch Tab	Wahl voriges Objekt
Strg Bild auf	Eins nach vorn setzen	F4	Zoom auf tats. Größe	Umsch Ende	Wahl bis Zeilenende		
Strg Bild ab	Eins nach hinten setzen	Umsch F4	Zoom auf Seite	Strg Umsch Pos1	Wahl bis Rahmenanfang		
Strg G	Gruppieren	F5	Hilfsmittel 'Freihand'	Strg Umsch Ende	Wahl bis Rahmenende		
Strg U	Gruppierung aufheben	F6	Hilfsmittel 'Rechteck'	Strg Umsch Bild auf	Wahl bis Blockanfang		

Arbeitsweise



Am einfachsten lässt sich Corel-Draw mit der Maus bedienen. Benutzen Sie die linke Maustaste um ein Hilfsmittel zu aktivieren. Nach dem Abschluss der jeweiligen Aktion wird automatisch wieder das Hilfsmittel „Auswahl“ aktiv.

Arbeitsweise



Corel-Draw arbeitet mit Ebenen, diese kann man sich wie einen Stapel von Klarsichtfolien vorstellen, in welchem einzelne Elemente andere überdecken können. Die Reihenfolge kann jederzeit geändert werden.

Arbeitsweise



Die Hilfsmittelpalette enthält die Standard-Objekte, die Sie weiter anpassen können. Fügen Sie zuerst ihre Inhalte ein und formatieren Sie diese anschließend.

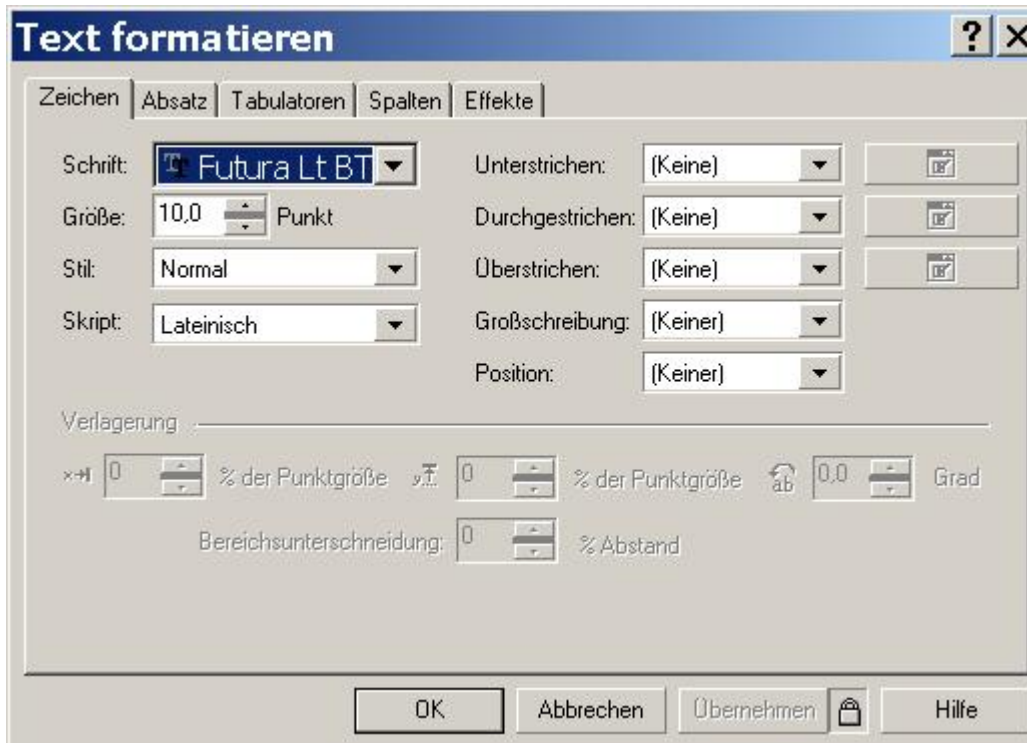
Text einfügen



Wählen Sie das Hilfsmittel „Text“.
Sie haben zwei Möglichkeiten dieses
Werkzeug zu verwenden:

- Einmaliges Anklicken der Zeichenfläche mit der linken Maustaste (freie Texteingabe)
- Bei gedrückter linker Maustaste ein Rechteck ziehen (Beschränkung der Eingabefläche)

Text Formatieren



Auswählen



Ausgewählt wird das Objekt an der Stelle des Cursors.

Achtung: wenn sie Text auswählen wollen müssen Sie den Text anklicken (einen Buchstaben des Textes) oder eine Auswahlbox um den Text ziehen.

Mehrere Objekte auswählen



Wenn Sie mehrere Objekte beispielsweise gemeinsam verschieben wollen können Sie bei gedrückter Shift-Taste weitere Objekte der Selektion hinzufügen. Brauchen Sie diese Selektion öfter so können Sie diese gruppieren oder aus eine eigene Ebene legen.

Objekte duplizieren



Brauchen Sie ein Objekt öfter auf einer Seite, so können Sie es einfach mit `<Strg><d>` duplizieren. Für eine Mehrmalige Duplizierung benutzen Sie besser den Dialog.

Schnell Kopieren können Sie ein Objekt beim Verschieben durch Drücken der Leertaste.

Bilder einfügen



Ein Bild sollte möglichst in Druckgröße eingefügt werden (auf keinen Fall um mehr als das doppelte skaliert).

Sie können ein Bild als Objekt, über die Zwischenablage, per Skizzenblock oder per Import in das Dokument einfügen.

Skizzenbuch



Unter Extras finden Sie das Skizzenbuch.
In diesem können Sie ein Verzeichnis mit
Bildern anzeigen und diese in die
Arbeitsfläche ziehen.

Importieren



Sie können verschiedenen
Dokumentenformate importieren (z.B.:
Word, RTF, Excel, Text)

Bearbeiten eines Dokumentes

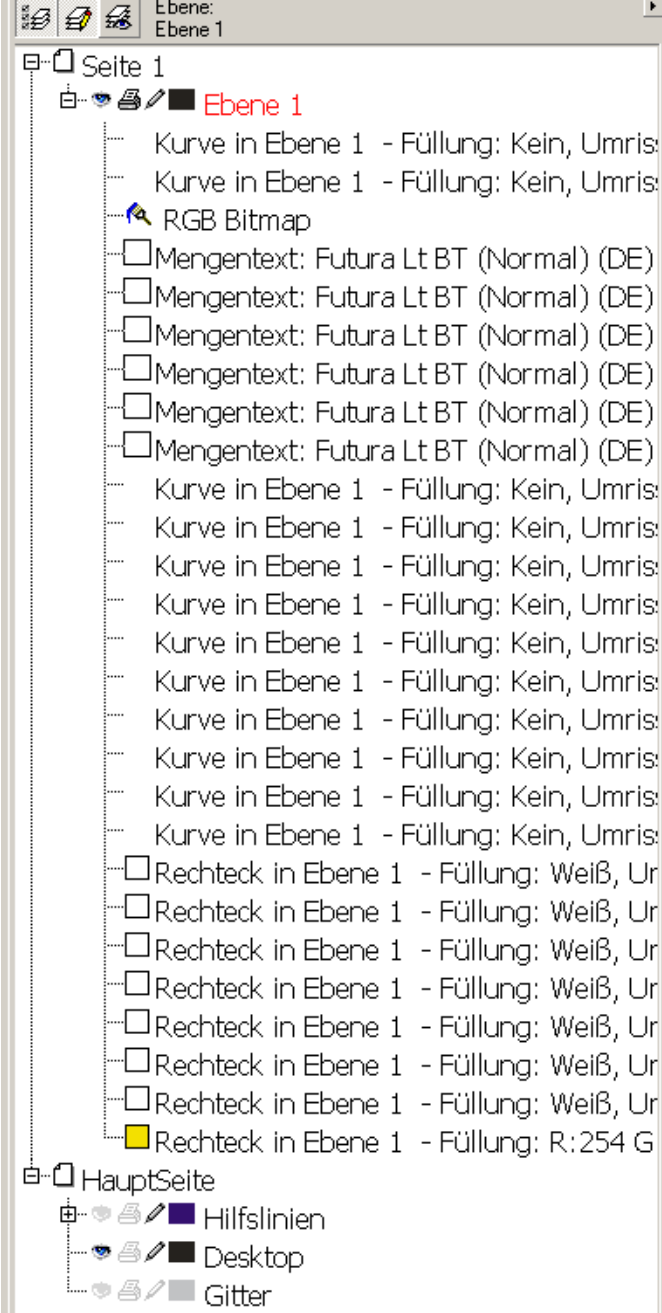


Wenn Sie ein Dokument mit vielen Inhalten bearbeiten wollen schalten Sie am besten den Objekt-Manager (unter dem Menüpunkt Extras) ein um einzelne Objekte leicht auswählen und bearbeiten zu können. Wenn Sie ein Objekt nicht benötigen müssen Sie es nicht löschen, Ausblenden genügt.

Objekt-Manager



Mit der linken Maustaste wählen Sie das Objekt aus, mit der rechten gelangen Sie in das zugehörige Kontextmenü.



Hilfslinien



Wenn Sie Objekte gleich ausrichten wollen empfiehlt es sich Hilfslinien zu benutzen. Diese können Sie entweder in zugehörigen Dialog millimetergenau einstellen oder bei gedrückter Maustaste aus das Lineal in die Arbeitsfläche zu ziehen.

Farbpaletten



Am rechten Rand ist die Farbpalette eingeblendet. Es gibt verschiedene bereits vorgegebene Farbpaletten, die geladen werden können. Mittels des Farb-Managers können die Farbpaletten auch angepasst werden, falls beispielsweise ein wichtige Farbe fehlt.

Farb-Manager



Es gibt verschieden Möglichkeiten um
Farben zu definieren. Z.B.:
RGB (drei Farben - Monitor)
CMYK (vier Farben - Druck)
Pantone (Hexachrome-Skalenfarben)

Farb-Manager



Beispiel für eine angepasste Farbpalette
(FH-Farben):



Farben zuweisen



Wählen Sie zunächst das Objekt aus, dessen Farbe Sie verändern wollen. Mit linken Maustaste können Sie in die Farbpalette die Füllung des Objekts festlegen, mit der rechten Maustaste die Farbe des Randes.

Übungen



- Flyer
- Plakat
- Firmenpräsentation
- Stellwand