

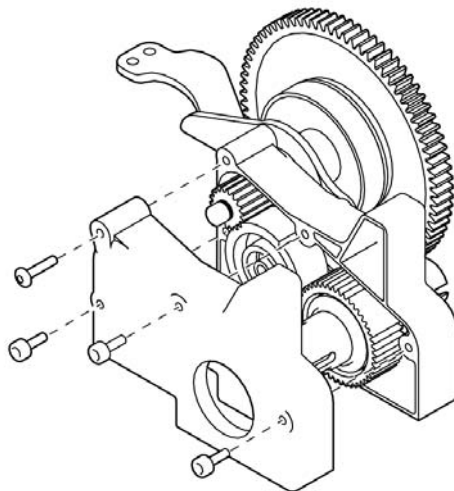
3D-Modelle importieren

Willkommen bei Corel DESIGNER®, dem umfassenden vektorbasierten Zeichenprogramm zur Erstellung technischer Grafiken.

In diesem Lernprogramm ändern Sie ein dreidimensionales Modell einer Übertragung mithilfe von Right Hemisphere® Deep Exploration™, einer Anwendung, die Sie zusammen mit Corel DESIGNER Technical Suite X4 erhalten. Mit Deep Exploration können Sie 3D-CAD-Modelle erstellen und bearbeiten und anschließend als 2D-Bilder in Corel DESIGNER importieren.

Wenn Sie das Modell in Deep Exploration geöffnet haben, können Sie die Ansicht ändern und einige Komponenten des Modells abtrennen. In den verschiedenen Arbeitsphasen senden Sie Bitmaps (Rasterbilder) des Modells an Corel PHOTO-PAINT. Anschließend importieren Sie das Modell in Corel DESIGNER, wobei das 3D-Modell in eine 2D-Vektorgrafik konvertiert wird. Als Nächstes fügen Sie Stützlinien ein, um darzustellen, wie die Komponenten zusammenpassen. Dann importieren Sie Ihre Bitmaps und zeigen sie unten auf der Seite an.

Wenn Sie fertig sind, sieht Ihr Modell folgendermaßen aus:



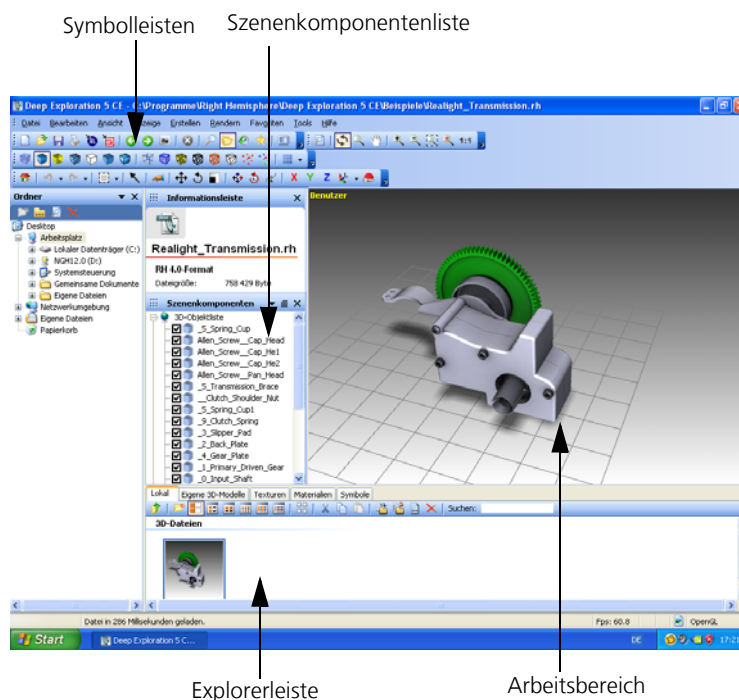
Lernziele

In diesem Lernprogramm lernen Sie Folgendes:

- Arbeiten im Deep Exploration-Arbeitsbereich
- Öffnen eines 3D-Modells in Deep Exploration
- Drehen und Zerlegen eines 3D-Modells in Deep Exploration
- Senden eines 3D-Modells an Corel PHOTO-PAINT und Corel DESIGNER
- Hinzufügen von Stützlinien zu einer Illustration in Corel DESIGNER
- Importieren von Bitmaps in Corel DESIGNER

Arbeiten mit Deep Exploration

Der Arbeitsbereich von Deep Exploration ist in mehrere Hauptbereiche unterteilt:



Die **Symbolleisten** enthalten zahlreiche Steuerelemente, mit deren Hilfe Sie die Anzeige und Eigenschaften eines Modells ändern können. Die Symbolleisten enthalten darüber hinaus auch die Schaltflächen **An Corel PHOTO-PAINT senden** und **An Corel DESIGNER senden**, die Sie in diesem Lernprogramm verwenden.

Der **Arbeitsbereich** enthält „Ansichtsfenster“, sogenannte Bereiche zum Anzeigen und Ändern eines 3D-Modells. Mit Ansichtsfenstern können Sie Modelle aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

In der **Explorerleiste** werden Ihre Dateien in einer Baumstruktur angezeigt, sodass Sie Ihre Arbeitsdateien problemlos aus der Anwendung heraus finden und öffnen können.

In der **Szenenkomponentenliste** werden alle innerhalb eines Modells enthaltenen Objekte aufgeführt. Mithilfe der **Szenenkomponentenliste** können Sie mehrere Objekte gleichzeitig suchen und auswählen. Darüber hinaus können Sie die Objekte in einem Modell auswählen, indem Sie darauf klicken.

Aufrüsten von Deep Exploration

Obwohl Corel DESIGNER mit Deep Exploration 5.5 CSE geliefert wird, können Sie auf Deep Exploration 5.5 CCE aufrüsten. In diesem Fall stehen Ihnen folgende zusätzliche Funktionen zur Verfügung:

- Unterstützung für zusätzliche 3D-Dateiformate
- 3D-PDF-Publikationsfunktionen
- Zusätzliche 3D-CAD-Werkzeuge, mit denen die Anzeige und Bearbeitung von 3D-Dateien optimiert werden können (wie z. B. Werkzeuge zur Polygon-Reduktion, Funktionen zum Entfernen kleiner Teile usw.).

Um auf Deep Exploration 5.5 CCE aufzurüsten, klicken Sie im Anwendungsfenster von Deep Exploration auf **Hilfe ▶ Aufrüsten auf Deep Exploration 5 CE CAD**.

Öffnen der Arbeitsdatei

Sie beginnen dieses Lernprogramm, indem Sie mit Deep Explorer die Arbeitsdatei mit einem 3D-Modell öffnen. Sie können von Corel DESIGNER aus auf Deep Explorer zugreifen.

So öffnen Sie die Arbeitsdatei

- 1 Öffnen Sie Corel DESIGNER, und klicken Sie in der Symbolleiste **Standard** auf die Schaltfläche

Neu .

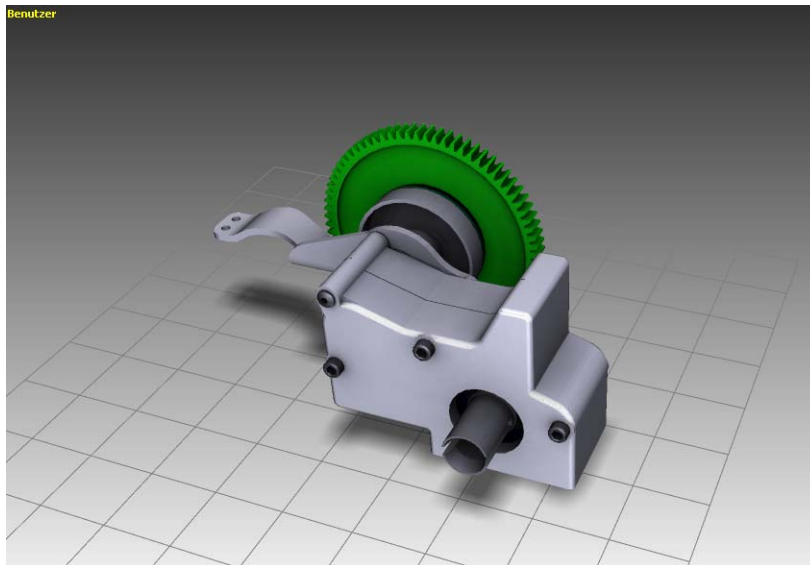
- 2 Klicken Sie auf **Datei ▶ 3D-Import**.

Deep Exploration wird gestartet. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, das Produkt zu registrieren, können Sie das entweder sofort tun oder auf **Später erinnern** klicken, um mit dem Lernprogramm fortzufahren.

Öffnen Sie dann das 3D-Modell für dieses Lernprogramm. Das 3D-Modell ist in der Real Hemisphere (RH)-Datei, dem Standarddateityp von Deep Exploration, enthalten.

- 3** Klicken Sie auf **Datei ▶ Öffnen**.
- 4** Navigieren Sie zu dem Ordner, der die Datei enthält, die Sie aus **CDTSX4_Tutorial7.zip** extrahiert haben.
- 5** Wählen Sie im Ordner **Beispiele** die Datei **Sample_files\Realight_transmission.rh** aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Das 3D-Modell wird geöffnet:



Sie können Dateien auch mithilfe der Explorerleiste suchen und öffnen.

Ansicht ändern

Sie können ein 3D-Modell drehen, um es aus einem anderen Winkel zu betrachten. Mithilfe der Ansichtsfenster in Deep Exploration können Sie 3D-Modelle aus verschiedenen Winkeln betrachten. Wenn Sie ein 3D-Modell in Deep Exploration öffnen, wird standardmäßig ein großes Ansichtsfenster angezeigt. Sie können dem Bildschirm jedoch mehrere Ansichtsfenster hinzufügen und einen anderen Betrachtungswinkel für die einzelnen Ansichtsfenster auswählen.

Wenn Sie die Grundeinstellungen für das Ansichtsfenster eingestellt haben, können Sie ein Modell in jedem Ansichtsfenster drehen, um den Betrachtungswinkel zu ändern. Sie können eine der voreingestellten orthografischen Ansichten auswählen, wenn Sie das Modell in einem rechten Winkel von oben, unten, vorne, links oder rechts anzeigen möchten. Orthografische Ansichten werden immer senkrecht zu einem Modell angezeigt und zweidimensional dargestellt. Sie können

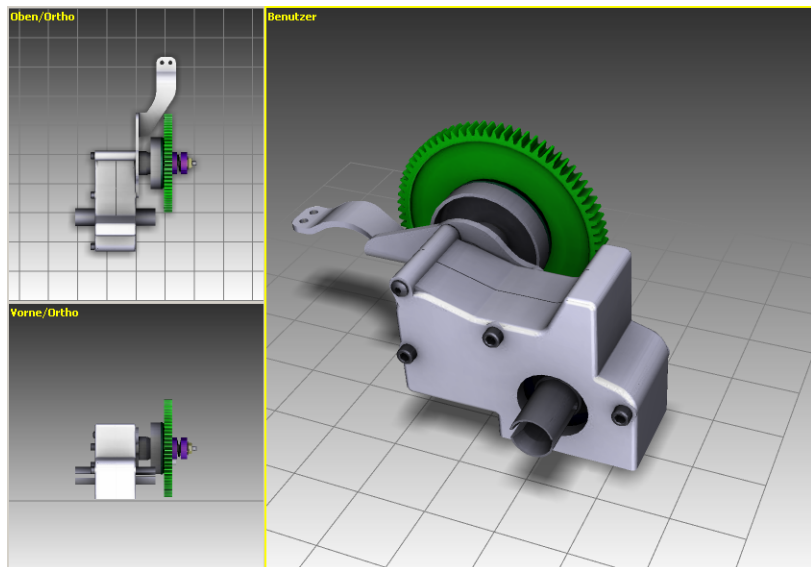
auch aus einer Liste mit perspektivischen 3D-Ansichten auswählen, wodurch Sie einen Eindruck von Tiefe und Raum erhalten.

In dieser Übung fügen Sie dem Arbeitsbereich zwei weitere Ansichtsfenster hinzu und wählen eine perspektivische Ansicht aus dem Hauptansichtsfenster aus. Darüber hinaus werden Sie die perspektivische Projektion deaktivieren, wodurch der Einzelfluchtpunkt aus der Zeichnung entfernt und parallele Fluchtpunkte für alle Elemente in der Zeichnung erstellt werden. Durch das Deaktivieren der perspektivischen Projektion wird das Erscheinungsbild der Zeichnung geändert, sodass sie dem projizierten Zeichnungsmodus in Corel DESIGNER entspricht.

So ändern Sie die Ansicht

- 1 Klicken Sie auf **Ansicht ▶ Ansichtsfenster ▶ 3 Ansichten unten gespalten**.

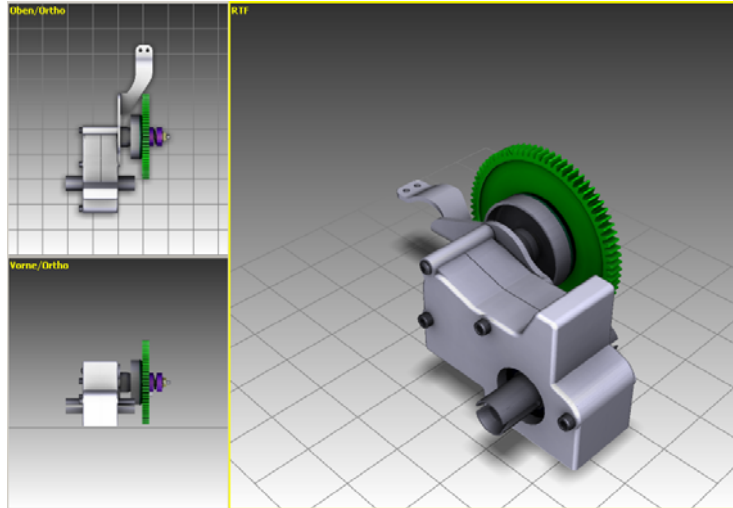
Es werden zwei kleinere Ansichtsfenster links neben dem ursprünglichen Ansichtsfenster angezeigt:





Sie werden nun den Betrachtungswinkel des Benutzer-Ansichtsfensters in eine andere perspektivische Ansicht ändern.

- 2 Zeigen Sie im Benutzer-Ansichtsfenster auf das Wort „Benutzer“.
- 3 Klicken Sie auf **Ansichten ▶ 30 Isometrisch ▶ RTF**.

Die Ansicht wird geändert, sodass Sie das Modell jetzt von rechts/oben/vorne (RTF) betrachten.



Sie haben eine voreingestellte perspektivische Ansicht ausgewählt. Um eine benutzerdefinierte Ansicht zu erstellen, können Sie auf der Symbolleiste **3D-Editor** auf die Schaltfläche **Drehen** klicken . Um eine Drehung jederzeit rückgängig zu machen, können Sie auf der Symbolleiste **3D-Editor** auf die Schaltfläche **Startposition**  klicken.


- 4 Zeigen Sie im Benutzer-Ansichtsfenster auf das Wort „Benutzer“.
- 5 Klicken Sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie **Perspektive**.
Die perspektivische Projektion wird aus der Zeichnung entfernt.

So senden Sie das Bild an Corel PHOTO-PAINT

Mit Deep Exploration können Sie Ihre Grafiken problemlos in Corel PHOTO-PAINT und Corel DESIGNER importieren. Über die Schaltflächen auf der Symbolleiste können Sie in einem Schritt Bitmaps an Corel PHOTO-PAINT oder Vektorgrafiken an Corel DESIGNER senden.

Da Sie nun den richtigen Betrachtungswinkel für das Modell angezeigt haben, erfassen Sie ein Bild für eine spätere Verwendung in Corel DESIGNER. Anschließend senden Sie das Modell als Bitmap an Corel PHOTO-PAINT, die Sie schließlich als Teil des endgültigen Dokuments in Corel DESIGNER importieren.

So senden Sie das Bild an Corel PHOTO-PAINT

- 1 Klicken Sie auf das RTF-Ansichtsfenster, um es auszuwählen.
- 2 Klicken Sie auf in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **An Corel PHOTO-PAINT senden** .

Das Dialogfeld **Raytracer-Eigenschaften** wird geöffnet.

- 3 Ändern Sie ggf. die Höhe, Breite und Auflösung von Bildern. Klicken Sie auf **OK**. Die Bitmap wird in Corel PHOTO-PAINT geöffnet.
- 4 Klicken Sie in Corel PHOTO-PAINT auf **Datei ▶ Speichern unter**.
- 5 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** den Namen **3DModel_1** ein.
- 6 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** den Eintrag **CPT - Corel PHOTO-PAINT-Bild**.
- 7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Sie kehren nun zu Deep Exploration zurück, um das 3D-Modell weiter zu bearbeiten.

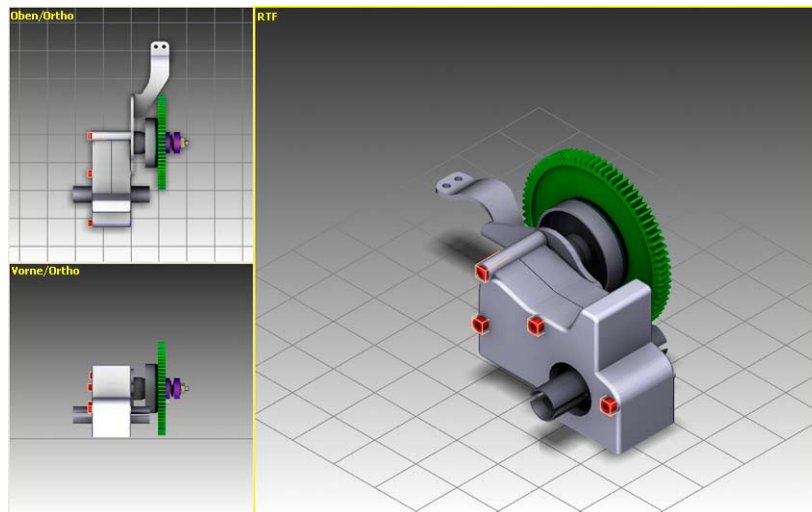
3D-Modelle zerlegen

In dieser Übung werden Sie Abschnitte des 3D-Modells abtrennen, um die verschiedenen Komponenten anzuzeigen. Zuerst lösen Sie vier Schrauben und das linke Gehäuse. Dann fixieren Sie die Schrauben und das linke Gehäuse auf der X-Achse, sodass beides in dieselbe Richtung gezogen wird. Das fertige Bild verdeutlicht visuell, wie die Schrauben, das linke Gehäuse und das restliche Modell zusammenpassen.

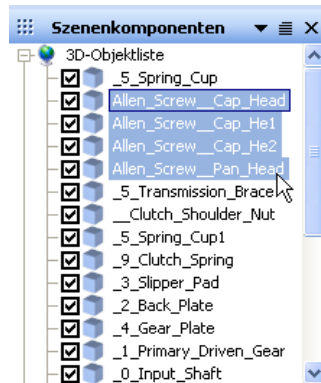
So zerlegen Sie das 3D-Modell

- 1 Halten Sie die **STRG-Taste** gedrückt, und klicken Sie einzeln auf die vier Schrauben, um sie auszuwählen.

Beim Klicken auf die einzelnen Schrauben wird der entsprechende Name in der Liste **Szenenkomponenten** hervorgehoben. Die Namen der vier Schrauben lauten folgendermaßen: **Allen_Screw_Pan_Head**, **Allen_Screw_Cap_He1**, **Allen_Screw_Cap_He2** und **Allen_Screw_Cap_Head**.



Alternativ können Sie die vier Schrauben aus der Liste **Szenenkomponenten** auswählen. Diese Liste wird unterhalb der **Informationsleiste** angezeigt. Um die Liste ein- oder auszublenden, klicken Sie auf **Ansicht ▶ Infofenster ▶ Szenenkomponenten**.

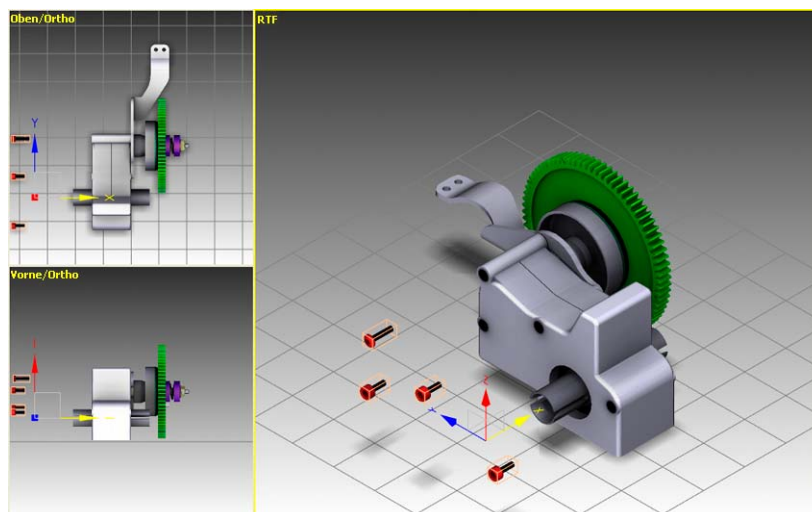


2 Auf der Symbolleiste **3D-Editor** klicken Sie auf das Werkzeug **Verschieben** .

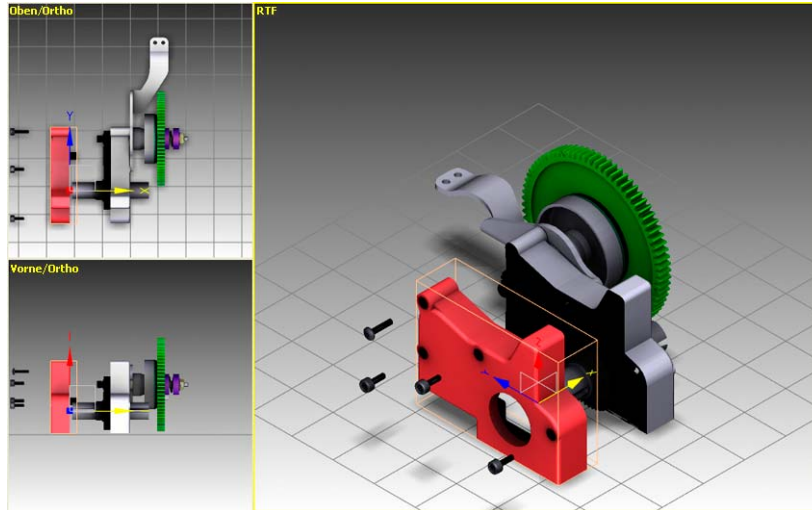
3 Auf der Symbolleiste **3D-Editor** klicken Sie auf die Schaltfläche **X-Achse** .

Durch Klicken auf die Schaltfläche der X-Achse wird die Bewegung der vier Schrauben auf der X-Achse eingeschränkt. Dadurch wird verhindert, dass sich die Schrauben in eine unerwünschte Richtung verschieben.

4 Ziehen Sie die vier Schrauben entlang der X-Achse, d. h. zur linken und vorderen Seite des Modells. Stellen Sie sicher, dass genügend Platz zwischen den Schrauben und dem restlichen Modell besteht, da Sie das linke Gehäuse in diesem Bereich positionieren müssen.



- 5 Wählen Sie das linke Gehäuse im Modell oder in der Liste **Szenenkomponenten** aus, und ziehen Sie das linke Gehäuse mithilfe des Hilfsmittels **Verschieben**, sodass es sich genau zwischen den vier Schrauben und dem Rest des Modells befindet.



Nachdem Sie nun das Modell in Deep Exploration zerlegt haben, können Sie es an Corel DESIGNER and Corel PHOTO-PAINT senden.

Bild an Corel DESIGNER senden

Wenn Sie mit der Bearbeitung eines 3D-Modells in Deep Exploration fertig sind, können Sie es als vektorbasierte 2D-Illustration in Corel DESIGNER importieren.

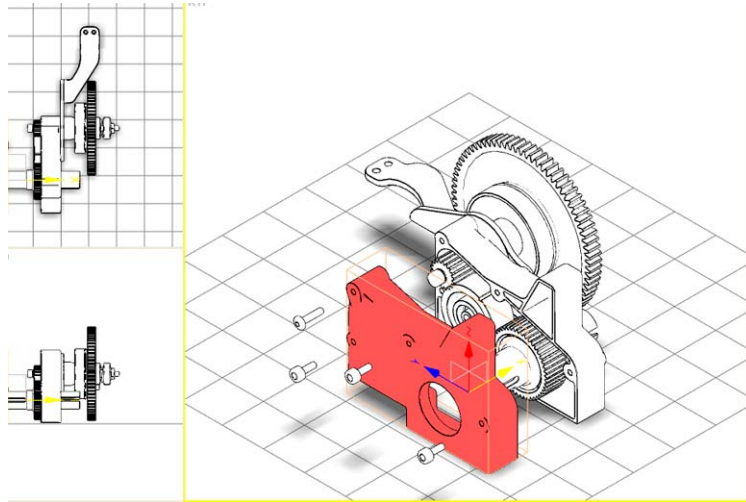
Die Illustration erscheint im aktiven Dokument standardmäßig als Gruppe von Objekten, deren Struktur Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** anzeigen können. Wenn Sie die Objekte bearbeiten möchten, können Sie die Gruppierung aufheben. Da ein 3D-Modell als Vektorgrafik in Corel DESIGNER importiert wird, können alle Hilfsmittel und Effekte für die Vektorbearbeitung angewendet werden. Die fertige Illustration kann ausgedruckt, als PDF freigegeben oder in einem anderen Vektorformat gespeichert werden.

In dieser Übung wenden Sie den Anzeigemodus **Linienillustration** auf das Modell in Deep Exploration an. Dort können Sie eine Vorschau des Modells anzeigen, wie es in Corel DESIGNER erscheinen wird. Wenn Sie mit dem Modell zufrieden sind, senden Sie es als Vektorgrafik an Corel DESIGNER. Anschließend senden Sie das Modell als Bitmap an Corel PHOTO-PAINT, die Sie schließlich als Teil des endgültigen Dokuments in Corel DESIGNER importieren.

So zeigen Sie das Modell im Modus "Linienillustration" an

- 1 Klicken Sie auf **Anzeige ▶ Linienillustration**.

Der Anzeigemodus wechselt in einen Umriss:



- 2 Vergewissern Sie sich, dass die vier Schrauben und das linke Gehäuse korrekt positioniert sind und sich in einem angemessenem Abstand zum restlichen Modell befinden.
- 3 Klicken Sie auf **Anzeige ▶ Volumenkörper**, um die ursprüngliche Ansicht wiederherzustellen.

So senden Sie das Bild an Corel DESIGNER

- 1 Klicken Sie auf der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **An Corel DESIGNER**

senden .

Das Dialogfeld **Vektorillustration** wird angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie die Linienstärke, die Größe der Vektorgrafik, die Hintergrundfarbe und andere Einstellungen ändern.

- 2 Geben Sie im Feld **Toleranzwinkel** den Wert **70** ein. Wenn Sie den Toleranzwinkel erhöhen, verringert sich die Detailgenauigkeit in der zugehörigen Vektorgrafik, wodurch das Bild vereinfacht wird und sauberer aussieht.
- 3 Klicken Sie auf **Erweitert**.
Das Dialogfeld **Erweiterte Einstellungen** wird angezeigt.
- 4 Wählen Sie im Listenfeld **Verdickungs- & Verdünnungsmethode** die Option **Verstärkte Linie**.


Mit dieser Einstellung wird die Linienstärke in der Illustration festgelegt. Wenn Sie **Verstärkte Linie** auswählen, werden die Konturlinien in der Illustration dicker, sodass die Außenkanten des Modells besser zu sehen sind.

5 Klicken Sie auf **Rendern**.

Die Vektorillustration wird in Corel DESIGNER geöffnet. Bevor Sie mit der Arbeit in Corel DESIGNER beginnen können, müssen Sie jedoch zu Deep Exploration zurückkehren und eine Kopie des Bildes an Corel PHOTO-PAINT senden.

So senden Sie das Bild an Corel PHOTO-PAINT

1 Klicken Sie in Deep Exploration auf das Hauptansichtsfenster (RTF), um es auszuwählen.

2 Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **An PHOTO-PAINT senden** .

Die Bitmap wird in Corel PHOTO-PAINT geöffnet.

3 Klicken Sie in Corel PHOTO-PAINT auf **Datei ▶ Speichern unter**.

4 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** den Namen **3DModel_2** ein.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** den Eintrag **CPT - Corel Photo-PAINT-Bild**.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.

7 Klicken Sie in Deep Exploration auf das Ansichtsfenster oben links (Oben/Orthografische Projektion), um es auszuwählen.

8 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, um dieses Bild an Corel PHOTO-PAINT zu senden, und geben Sie der Datei den Namen **3DModel_3**.

Ihre Arbeit in Deep Exploration ist damit beendet. Im restlichen Teil des Lernprogramms bearbeiten Sie das Modell in Corel DESIGNER.


Dem 3D-Modell Stützlinien hinzufügen

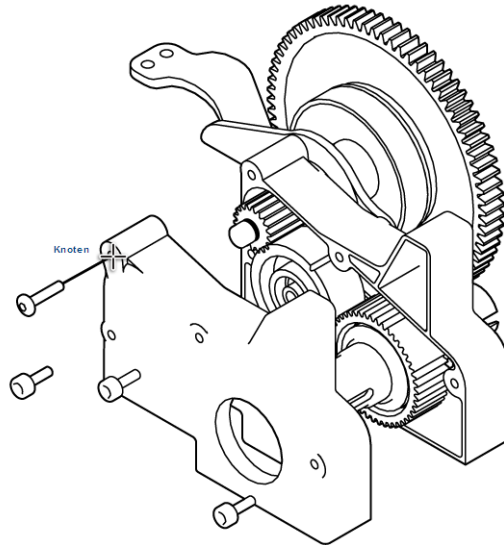
Um darzustellen, wie die verschiedenen Modellkomponenten zusammenpassen, fügen Sie mithilfe des Hilfsmittels **2-Punkt-Linie** Stützlinien hinzu. Die Stützlinien zeigen visuell, wie die Schrauben, das linke Gehäuse und das restliche Modell zusammenpassen. Sie erstellen eine Stützlinie, fügen ihr ein Strich-/Punktmuster und einen Lichthof hinzu und speichern sie als Standardstil, mit dem Sie die übrigen Stützlinien zeichnen können.

So fügen Sie die erste Stützlinie hinzu und legen den Standardlinienstil fest

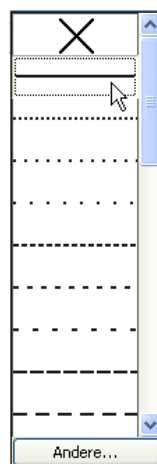
1 Wählen Sie in der Standardsymbolleiste im Listenfeld **Zoomstufe** den Eintrag **200%**.

Nun zeichnen Sie die erste Stützlinie.

- 2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf **Kurven-Hilfsmittel**, und wählen Sie das Hilfsmittel **2-Punkt-Linie** .
- 3 Positionieren Sie den Cursor an der Spitze der Schraube oben links, und ziehen Sie zu dem entsprechenden Loch im linken Gehäuse.



- 4 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Umrissbreite wählen** den Eintrag **0,75**.
- 5 Wählen Sie im Listenfeld **Linienstilauswahl** das Strich-/Punktmuster, das als drittes von oben in der Liste angezeigt wird.



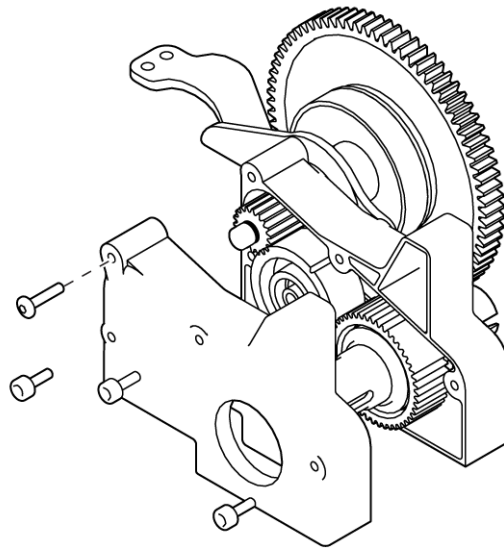
Nun fügen Sie der Stützlinie einen Lichthof hinzu.

- 6 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Flyout **Lichthofeigenschaften ändern** .


7 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Lichthofoptionen**, und stellen Sie sicher, dass die Option **Seite** aktiviert ist.

8 Klicken Sie auf das **X**, um das Flyout **Lichthofeigenschaften ändern** zu schließen.

Die Stützlinie weist nun ein Strich-/Punktmuster und einen weißen Lichthof auf, wodurch sich die Stützlinie vom restlichen Modell abhebt.

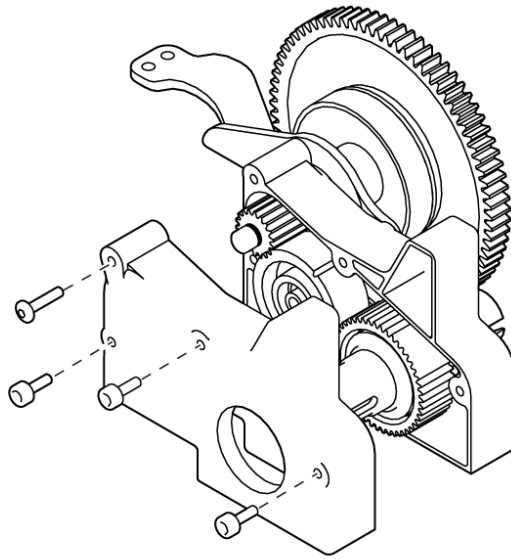


9 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Als Standardeinstellungen**

anwenden . Dieser soeben von Ihnen angewendete Linienstil wird daraufhin auf alle Linien angewendet, die der Zeichnung hinzugefügt werden.

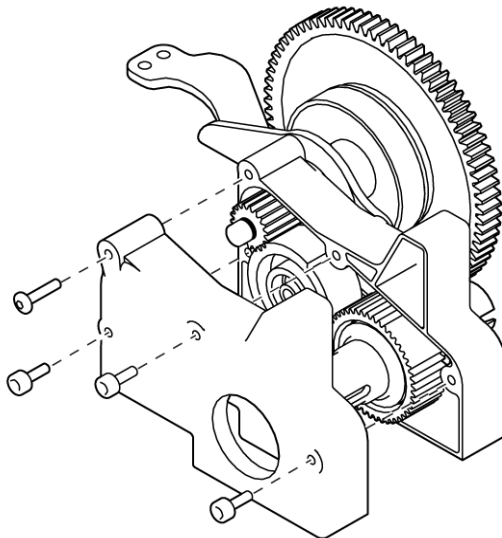
So fügen Sie die übrigen Stützlinien hinzu

1 Zeichnen Sie zunächst Stützlinien zwischen den drei restlichen Schrauben und den zugehörigen Löchern im linken Gehäuse. Klicken und ziehen Sie mit aktiviertem Hilfsmittel **2-Punkt-Linie** von den Spitzen der drei übrigen Schrauben zu den entsprechenden Löchern. Hierbei wird der zuvor erstellte Linienstil auf die Stützlinie angewendet.



Nachdem Sie nun Stützlinien hinzugefügt haben, um zu zeigen, wie die vier Schrauben in die Löcher geschraubt werden, fügen Sie vier weitere Stützlinien hinzu, um zu zeigen, wie das linke Gehäuse am restlichen Modell befestigt wird.

- 2 Lassen Sie das Hilfsmittel **2-Punkt-Linie** aktiviert, und zeichnen Sie vier weitere Stützlinien vom rechten Rand des linken Gehäuses zu den vier Löchern im Modell. Versuchen Sie, diese zusätzlichen Stützlinien als Verlängerung der ersten vier Stützlinien darzustellen.



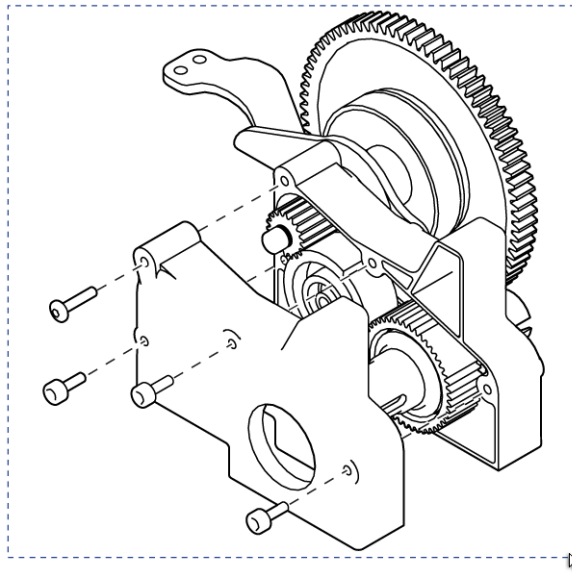
Das Hinzufügen von Stützlinien zum Modell ist nun beendet.

Bitmaps in Corel DESIGNER importieren

In dieser letzten Übung importieren Sie die Bitmaps, die Sie von Deep Exploration an Corel PHOTO-PAINT gesendet haben, in Corel DESIGNER. Um sicherzustellen, dass alle Bilder auf die Zeichenseite passen, verschieben Sie zuerst das Modell nach oben, um im unteren Seitenbereich Platz für die Bitmaps zu schaffen. Nachdem Sie die Bitmaps importiert haben, verkleinern Sie sie und platzieren sie am unteren Seitenrand. Das Ergebnis ist eine visuelle Darstellung des Modells aus unterschiedlichen Winkeln und in verschiedenen Aufbauphasen.

So verschieben Sie das 3D-Modell auf der Zeichenseite

- 1 Aktivieren Sie das Hilfsmittel **Auswahl** , und wählen Sie das Objekt mit einem Markierungsrahmen aus, indem Sie den Mauszeiger diagonal darüberziehen.



- 2 Ziehen Sie das Modell nach oben, um unten auf der Zeichenseite Platz zu schaffen.

So importieren Sie die Bitmaps in Corel DESIGNER

- 1 Klicken Sie auf **Datei ▶ Importieren**.
- 2 Halten Sie im Dialogfeld **Importieren** die **Strg-Taste** gedrückt, und wählen Sie die Bilder per Mausclick aus.
- 3 Klicken Sie auf **Importieren**.

Anstatt des Mauszeigers wird eine Kurzinformatik mit dem Dateinamen, den Maßen und anderen Eigenschaften des ersten ausgewählten Bildes angezeigt.

- 4 Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Zeichenseite, um das erste Bild in die Zeichnung einzufügen.

Beachten Sie, dass das Bild relativ groß ist. Damit sie unten auf die Seite passen, müssen Sie die Bitmaps verkleinern.

Nachdem Sie nun das erste Bild eingefügt haben, werden in der Mauszeiger-Kurzinfo Informationen zur zweiten ausgewählten Datei angezeigt.

- 5 Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Zeichenseite, um das zweite Bild in die Zeichnung einzufügen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für das dritte Bild.

Nun verkleinern Sie die Bilder, damit sie in den unteren Bereich der Seite passen.

- 6 Klicken Sie auf eines der Bilder, und geben Sie in der Eigenschaftsleiste in die Felder **Skalierungsfaktor** den Wert **20** ein.

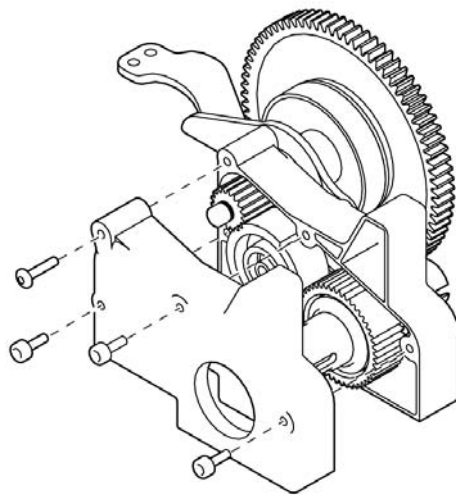
- 7 Drücken Sie die **Eingabetaste**.

- 8 Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7 für die anderen beiden Bilder.

- 9 Platzieren Sie die Bilder unten auf der Seite von links nach rechts.

Vergrößern Sie nun die Ansicht, um das Endergebnis anzuzeigen.

- 10 Wählen Sie in der Standardsymbolleiste im Listenfeld **Zoomstufe** den Eintrag **100%**.



Ihr 3D-Modell ist jetzt fertig.

Weiterführende Informationen

Probieren Sie Corel DESIGNER selbst aus oder erfahren Sie weitere Tipps und Tricks, indem Sie andere CorelTUTOR™-Lernprogramme durchführen.

Weitere Informationen über die in diesem Lernprogramm behandelten Themen und Hilfsmittel finden Sie in der Hilfe. Wenn Sie auf die Hilfe von Corel DESIGNER zugreifen möchten, klicken Sie auf **Hilfe ▶** **Hilfethemen**.

Copyright © 2008 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.