



Die CorelDRAW® Graphics Suite ist eine intuitive Grafikdesign-Softwarelösung, die Designern ein überzeugendes Arbeitserlebnis ermöglicht. Ob Sie nun in der Werbebranche, im Druck- oder Verlagswesen, in der Werbetechnik, der Gravierkunst oder der Fertigung tätig sind: CorelDRAW Graphics Suite X6 bietet Ihnen alle erforderlichen Werkzeuge für die Erstellung präziser, kreativer Vektorillustrationen und professioneller Seitenlayouts.

Titelleiste: Zeigt den Namen des geöffneten Dokuments an.

Lineale: Dienen der Bestimmung der Größe und Position von Objekten in einer Zeichnung.

Standardsymbolleiste: Eine frei verschiebbare Leiste mit Symbolen zum schnellen Zugriff auf Menüs und Befehle wie Öffnen, Speichern und Drucken.

Menüleiste: Der Bereich mit den Pull-down-Menüoptionen.

Hilfsmittelpalette: Eine frei verschiebbare Leiste mit Hilfsmitteln zum Erstellen, Füllen und Ändern der Zeichenobjekte.

Zeichenfenster: Der Bereich außerhalb der Zeichenseite, der von den Rollbalken und Steuerelementen begrenzt wird.

Zeichenseite: Der rechteckige Bereich innerhalb des Zeichenfensters. Er entspricht dem druckbaren Teil des Arbeitsbereichs.

Dokument-Navigator: Der Bereich links unten im Anwendungsfenster. Er enthält Steuerelemente, um auf andere Seiten zu wechseln und Seiten hinzuzufügen.

Dokumentpalette: Eine Palette, die sich spezifisch auf das gerade geöffnete Dokument bezieht.

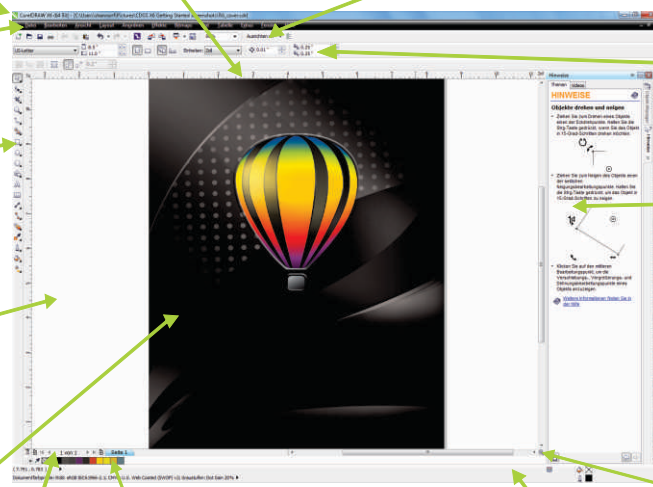
Statusleiste: Enthält Informationen zu Objekteigenschaften wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung. Die Statusleiste zeigt auch die aktuelle Position des Mauszeigers.

Eigenschaftsleiste: Eine frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen.

Andockfenster: Ein Fenster mit Befehlen und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe.

Farbpalette: Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

Navigator: Eine Schaltfläche unten rechts im Fenster, die eine kleine Anzeige öffnet, mit der Sie sich durch die Zeichnung bewegen können.



Die Hilfsmittelpalette von CorelDRAW® X6



A. Mit den Hilfsmitteln **Auswahl** und **Freihandauswahl** können Sie Objekte auswählen und neigen, drehen, vergrößern und verkleinern.

B. Über das Flyout **Formbearbeitung** können Sie auf das Hilfsmittel **Form**, den Pinsel 'Verwischen', den Pinsel 'Aufrauen', das Hilfsmittel **Freie Änderung** sowie die Hilfsmittel **Verschmieren**, **Wirbel**, **Heranziehen** und **Zurückweisen** zugreifen.

C. Über das Flyout **Beschneiden** können Sie auf die Hilfsmittel **Beschneiden**, **Messer**, **Radierer** und **Virtuelles Segment löschen** zugreifen.

D. Das Flyout-Menü **Zoom** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Zoom** und **Schwenken**.

E. Das Flyout **Kurve** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Freihand**, **2-Punkt-Linie**, **Bézier**, **Künstlerische Medien**, **Stift**, **B-Spline**, **Polylinie** und **3-Punkt-Kurve**.

F. Über das Flyout **Intelligente Hilfsmittel** können Sie die Hilfsmittel **Intelligente Füllung** und **Formerkennung** auswählen.

G. Über das Flyout **Rechteck** können Sie die Hilfsmittel **Rechteck** und **3-Punkt-Rechteck** auswählen.

H. Über das Flyout **Ellipse** können Sie die Hilfsmittel **Ellipse** und **3-Punkt-Ellipse** auswählen.

I. Das Flyout **Objekt** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Polygon**, **Stern**, **Komplexer Stern**, **Millimeterpapier** und **Spirale**.

J. Das Flyout **Grundformen** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Pfeilformen**, **Flussdiagrammformen**, **Spruchbandformen** und **Sprechblasen**.

K. Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Wörter direkt am Bildschirm als Grafiktext oder Mengentext eingeben.

L. Mit dem Hilfsmittel **Tabelle** können Sie Tabellen zeichnen und bearbeiten.

M. Das Hilfsmittel **Bemaßung** umfasst die Hilfsmittel **Parallele Bemaßung**, **Horizontale oder vertikale Bemaßung**, **Winkelbemaßung**, **Segmentbemaßung** und **3-Punkt-Beschriftungslinie**.

N. Das Flyout **Verbindungshilfsmittel** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Geradlinige Verbindung**, **Rechtwinklige Verbindung**, **Rechtwinklige runde Verbindung** und **Anker** bearbeiten.

O. Das Flyout **Interaktive Hilfsmittel** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Überblendung**, **Kontur**, **Verzerren**, **Hinterlegter Schatten**, **Hülle**, **Extrusion** und **Transparenz**.

P. Über das Flyout **Pipette** können Sie auf die Hilfsmittel **Farbpipette** und **Attributpipette** zugreifen.

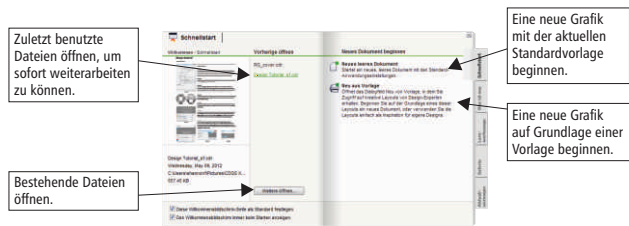
Q. Das Flyout **Umriss** bietet Zugriff auf die Dialogfelder **Umrisstift** und **Umrissfarbe**, eine Auswahl Umrisse unterschiedlicher Stärke sowie das Andockfenster **Farbe**.

R. Das Flyout **Füllung** bietet Zugriff auf die Dialogfelder **Gleichmäßige Füllung**, **Farbverlauf**, **Musterfüllung**, **Füllmuster**, **PostScript-Füllung**, die Option **Keine Füllung** und das Andockfenster **Farbe**.

S. Das Flyout **Interaktive Füllung** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Interaktive Füllung** und **Maschenfüllung**.

Der Willkommensbildschirm

Der Willkommensbildschirm ermöglicht es den Anwendern über eine zentrale Stelle auf Vorlagen, Lernhilfsmittel (wie Tipps und Tricks und Videotutorials) und die zuletzt benutzten Dokumente zuzugreifen. Er beinhaltet außerdem eine Galerie mit Designs von Nutzern der CorelDRAW Graphics Suite.



Vorlagen und Suchfunktionen



Wenn Sie eine neue Zeichnung auf der Grundlage einer der in der Suite verfügbaren Vorlagen beginnen möchten, können Sie die Vorlagen anhand von Kriterien wie Namen, Kategorien, Schlüsselwörtern oder Notizen durchsuchen. Es werden zudem hilfreiche Informationen wie beispielsweise Kategorie oder Stil der Vorlage angezeigt.

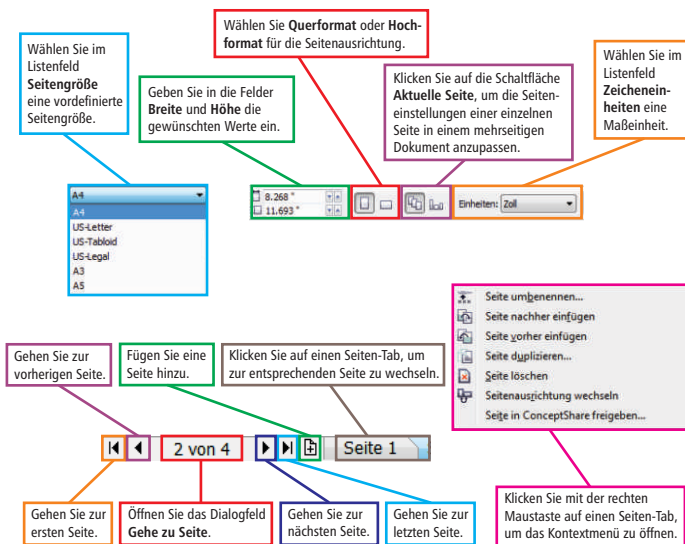
ConceptShare™

ConceptShare™ ist ein wertvolles Zusammenarbeitstool, mit dem Sie in einer Web-basierten Umgebung Designs und Ideen mit Kunden austauschen sowie Feedback einholen können. Sie können mehrere Arbeitsbereiche erstellen, Ihre Designs hochladen und andere einladen, Ihre Werke zu kommentieren.

Festlegen der Seiteneigenschaften

Auf der Eigenschaftsleiste **Seite** können Seiteneinstellungen wie Seitengröße, Seitenmaße, Ausrichtung (Hoch- oder Querformat), Maßeinheiten sowie Knoten- und Duplikatsabstand angepasst werden.

Um die Eigenschaftsleiste **Seite** anzuzeigen, aktivieren Sie das Hilfsmittel **Auswahl** und klicken Sie im Zeichenfenster.



Die Seitenlayout-Werkzeuge

Mithilfe von beliebig anpassbaren Linealen, Gittern und Hilfslinien lassen sich die Zeichenobjekte präzise auf der Seite platzieren und anordnen.

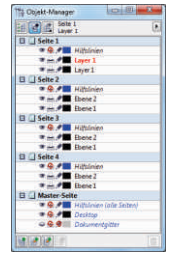
Um sie ein- bzw. auszublenden, öffnen Sie das Menü **Ansicht** und aktivieren bzw. deaktivieren das Häkchen neben dem entsprechenden Befehl.

Seitennummerierungen

Das Nummerieren der Seiten wurde bedeutend vereinfacht. Wählen Sie im Menü **Layout** den Befehl **Einstellungen für Seitennummerierung**. Die Seitennummerierung kann ab einer spezifischen Zahl und ab einer spezifischen Seite begonnen werden. Zur Wahl stehen alphabetische, numerische und lateinische Formate und es können klein und groß geschriebene Zahlen verwendet werden.

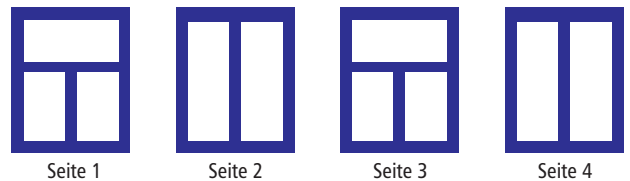
Die Ebenen

Für jede Seite eines Dokuments können unabhängige Ebenen erstellt werden. Den einzelnen Seiten können unabhängige, lokale Hilfslinien hinzugefügt werden. Hilfslinien, die auf allen Seiten angezeigt werden, werden Master-Hilfslinien genannt.



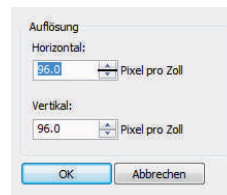
Master-Ebenen

Die neuen bzw. erweiterten Master-Ebenen vereinfachen die Erstellung seitenspezifischer Designs für mehrseitige Dokumente. So können Sie zum Beispiel auf den ungeraden Seiten eine andere Kopf- oder Fußzeile einfügen als auf den geraden Seiten.



So kalibrieren Sie die Lineale

Sie können die Bildschirmanzeige so einstellen, dass ein Zentimeter auf dem Bildschirm einem wirklichen Zentimeter entspricht. Sie benötigen dazu ein durchsichtiges Kunststofflineal.



1. Klicken Sie auf **Extras > Optionen**. Klicken Sie im Dialogfeld **Optionen** auf **Arbeitsbereich**, dann auf **Hilfsmittelpalette** und schließlich auf **Zoom/Schwenken**.
2. Klicken Sie auf **Lineale kalibrieren**. Halten Sie ein Plastiklineal unter das horizontale Lineal auf dem Bildschirm.
3. Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil des Feldes **Horizontal**, bis die Maßeinheit des Bildschirmlineals mit der des Plastiklineals übereinstimmt.
4. Wiederholen Sie Schritt 3 für das vertikale Lineal, und klicken Sie dann auf **OK**.

So richten Sie das Gitter ein

Das Gitter besteht aus gestrichelten oder gepunkteten Linien, die sich im rechten Winkel schneiden, mit deren Hilfe Sie Objekte im Zeichenfenster präzise ausrichten und anordnen können. Um die Maße des Gitters einzurichten, klicken Sie auf **Ansicht > Einrichtung > Gitter und Lineal einrichten**.

Hilfslinien

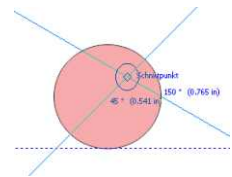


Hilfslinien können an beliebigen Stellen im Zeichenfenster eingefügt werden, um die Platzierung eines Objekts zu vereinfachen. Sie können hinzugefügte Hilfslinien auswählen, verschieben, drehen, fixieren, andersfarbig darstellen oder löschen.

Um Hilfslinien hinzuzufügen, klicken Sie auf das horizontale oder vertikale Lineal und ziehen den Mauszeiger auf das Zeichenfenster oder klicken auf **Ansicht > Einrichtung > Hilfslinien**.

Dynamische Hilfslinien

Mit dynamischen Hilfslinien lassen sich Objekte präzise in Beziehung zu anderen Objekten zeichnen, ausrichten und verschieben. Dynamische Hilfslinien sind temporäre Hilfslinien, die angezeigt werden, wenn Sie an Objekteinrastpunkten wie Rand, Knoten, Mittelpunkt oder Quadrant ziehen.



Um dynamische Hilfslinien zu aktivieren, klicken Sie auf **Ansicht > Dynamische Hilfslinien**.

Um dynamische Hilfslinien anzuzeigen, ziehen Sie den Mauszeiger über den Einrastpunkt des Objekts, an dem Sie ein anderes Objekt ausrichten möchten.

Ausrichtungsfunktionen

Objekte können an Gitterlinien, Hilfslinien und anderen Objekten ausgerichtet werden. Wird ein Objekt verschoben, werden nahe gelegene Anziehungspunkte angezeigt. Wird das Objekt losgelassen, rastet es am Anziehungspunkt ein.

Ausrichtungshilfslinien

Mit den Ausrichtungshilfslinien lassen sich Objekte schneller platzieren. Sie werden spontan angezeigt und präsentieren Ausrichtungsvorschläge bezüglich bereits bestehender Objekte. Diese temporären Hilfslinien werden angezeigt, wenn Objekte erstellt, vergrößert, verkleinert oder in Bezug zum Mittelpunkt oder den Rändern eines nahe liegenden Objekts verschoben werden.

Sie können die Standardeinstellungen für Ausrichtungshilfslinien Ihren Anforderungen anpassen. Wenn Sie beispielsweise mit einer Gruppe von Objekten arbeiten, können Ausrichtungshilfslinien für einzelne Objekte in der Gruppe oder für die Gruppe als Ganzes angezeigt werden.

Die Verwendung von Objekten

Bevor Sie ein Objekt bearbeiten können, müssen Sie es auswählen, indem Sie es mit dem Hilfsmittel **Auswahl** anklicken. Dadurch werden die Eckbearbeitungspunkte aktiviert, an denen Sie ziehen können, um ein Objekt zu vergrößern oder zu verkleinern. Wenn Sie zwei Mal auf ein Objekt klicken, werden die Drehbearbeitungspunkte aktiviert, an denen Sie rechts- oder links herum ziehen können. Drücken Sie die **Umschalttaste**, um mehrere Objekte gleichzeitig auszuwählen.

Wenn Sie zwei oder mehrere Objekte gruppieren, werden diese als Einheit behandelt. Auf diese Weise können Formatierungen, Eigenschaften und andere Änderungen einer ganzen Gruppe von Objekten gleichzeitig zugewiesen werden.

Wird an einem der **Eckbearbeitungspunkte** gezogen, ändern sich die Maße eines Objekts proportional, d. h. unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses.

Wird an den mittleren **Bearbeitungspunkten** gezogen, werden die Objektmaße nicht proportional verändert.

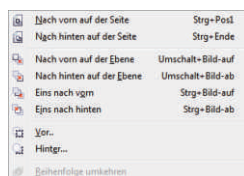
Mit den **relativen mittleren Bearbeitungspunkten** (ein Kreis mit einem Punkt in der Mitte) kann die relative Mitte eines Objekts festgelegt werden.

Ein ausgewähltes Objekt kann positioniert werden, indem es an den **Positionierungsbearbeitungspunkten** an eine andere Stelle gezogen wird. Mit Hilfe der **Pfeiltasten** kann ein Objekt schrittweise verschoben werden. Bei gleichzeitigem Drücken der **Strg-Taste** wird es um einen Bruchteil und bei gleichzeitigem Drücken der **Umschalttaste** um ein Mehrfaches der Schrittweite verschoben.

Mit den **Eckdrehpunkten** können Objekte im Uhrzeiger- bzw. gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden.

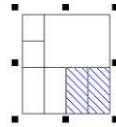
Mit den **mittleren Neigungsbearbeitungspunkten** kann ein Objekt interaktiv geneigt werden.

Die Zeichenobjekte werden in einer Stapelfolge angeordnet, die normalerweise der Reihenfolge, in der sie erstellt oder importiert wurden, entspricht. Um die Reihenfolge ausgewählter Objekte zu ändern, klicken Sie auf **Anordnen > Anordnung**, und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.



Die Objekte können in der Erstellungsreihenfolge ausgewählt werden, indem die Tab-Taste gedrückt wird.

Die Verwendung von Tabellen



Eine Tabelle ermöglicht es, den Text und die Bilder einer Zeichnung in einem strukturierten Layout zu präsentieren. Tabellen können gezeichnet oder anhand eines Mengentexts erstellt werden.

Die Darstellung einer Tabelle lässt sich mühelos anpassen, indem die Tabelleneigenschaften und Formatierungseinstellungen geändert werden. Da Tabellen Objekte sind, gibt es viele Möglichkeiten Tabellen zu bearbeiten. Tabellen können auch aus einer Textdatei bzw. einem Tabellenblatt importiert werden.

So erstellen Sie eine Tabelle:

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle**.
2. Geben Sie in die Felder **Zeilen und Spalten** in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Werte ein.
3. Ziehen Sie die Maus diagonal über die Zeichenseite.

Interaktive Rahmen

Mit interaktiven Rahmen können Sie einen ersten Entwurf eines Designs erstellen. Die neue PowerClip-Funktionalität erlaubt es, PowerClip-Objekte mit Platzhaltergrafiken zu füllen.

Sie können nun auch einen Inhalt über einen PowerClip-Rahmen ziehen und dann wählen, ob der Inhalt dem Rahmen hinzugefügt oder ob der bestehende Rahmeninhalt ersetzt werden sollen. Es besteht zudem die Möglichkeit, den Inhalt mittig im PowerClip-Rahmen anzuordnen bzw. den Inhalt dem Rahmen anzupassen.

- Erstellen Sie ein Objekt, das Sie als PowerClip-Rahmen verwenden möchten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt, wählen Sie die Option **Rahmentyp** und klicken Sie dann auf **Leeren PowerClip-Rahmen erstellen**.
- Um den Rahmen mit Inhalt zu füllen, ziehen Sie einfach ein Objekt auf den Rahmen. Der Rahmen wird markiert, wenn Sie das Objekt über den Rahmen ziehen.
- Lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt in den Rahmen einzufügen.

Platzhaltertext

Mit dem neuen Befehl **Platzhaltertext einfügen** kann ein beliebiger Textrahmen angeklickt und mit Platzhaltertext gefüllt werden. Auf diese Weise erhalten Sie schnell eine erste Vorstellung davon, wie Ihr fertiges Dokument aussehen wird.

Für den Platzhaltertext können Sie einen Text in einer beliebigen von CorelDRAW unterstützten Sprache benutzen. Erstellen Sie einfach eine RTF-Datei mit dem Text, den Sie verwenden möchten und speichern Sie diesen im standardmäßigen Ordner für den Platzhaltertext. CorelDRAW benutzt dann diesen Text, wenn Sie den Befehl **Platzhaltertext einfügen** verwenden.

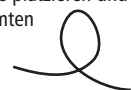
Das Zeichnen von Linien

CorelDRAW umfasst verschiedene Zeichenhilfsmittel, mit denen Sie gekrümmte und gerade Linien sowie Linien mit gekrümmten und geraden Segmenten zeichnen können. Die Liniensegmente sind durch Knoten verbunden. Diese werden als kleine Quadrate dargestellt. Die entsprechenden Hilfsmittel sind im Kurvenflyout zusammengefasst.

Mit den Hilfsmitteln **Freihand** und **Polylinie** können Sie frei zeichnen, so wie mit einem Bleistift auf einem Zeichenblock.



Mit den Hilfsmitteln **Bezier** und **Stift** können Sie Linien segmentweise erstellen, indem Sie jeden Knoten präzise platzieren und dadurch die Form der gekrümmten Segmente bestimmen.

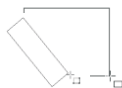


Das Zeichnen von Formen

CorelDRAW bietet zahlreiche Hilfsmittel zum Zeichnen von Formen.

Rechtecke

Um ein Rechteck oder ein Quadrat (halten Sie dazu die **Strg**-Taste gedrückt) zu erstellen, ziehen Sie das Hilfsmittel **Rechteck diagonal** über die Zeichenfläche.



Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck** können schnell schräg stehende Rechtecke gezeichnet werden.

Ellipsen

Um eine Ellipse oder einen Kreis (halten Sie dazu die **Strg**-Taste gedrückt) zu zeichnen, ziehen Sie mit dem Hilfsmittel **Ellipse diagonal** über die Zeichenfläche.



Um einen Bogen oder Kreisabschnitt zu zeichnen, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bogen** bzw. **Kreisabschnitt**, bevor Sie mit der Maus ziehen.

Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** können Sie schnell eine schräg stehende Ellipse zeichnen, ohne die Ellipse dafür drehen zu müssen.

Komplexe Formen



Mit den Hilfsmitteln des **Objekt-Flyouts** können sie Polygone, Spiralen, Raster und perfekte bzw. komplexe Sterne zeichnen. Benutzen Sie die Eigenschaftsleiste des jeweiligen Hilfsmittels, um die Anzahl der Seiten, Punkte, Spalten, Zeilen bzw. Umdrehungen zu ändern.

Das Flyout **Formenbearbeitung** enthält die Hilfsmittel **Verschmieren**, **Wirbel**, **Heranziehen** und **Zurückweisen**. Diese Hilfsmittel bieten erweiterte Gestaltungsmöglichkeiten für Vektorobjekte.

Vordefinierte Formen

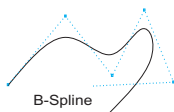


Mit den Hilfsmitteln des Flyouts **Grundformen** können Sie Grund-, Pfeil-, Flussdiagramm- und Spruchbandformen sowie Sprechblasen zeichnen. Auf der Eigenschaftsleiste können Sie eine spezifische Form der jeweiligen Kategorie auswählen. Das Aussehen der Form kann verändert werden, indem an einem der Ziehpunkte gezogen wird.



Zeichenhilfsmittel

Zu den Zeichenwerkzeugen gehören das Hilfsmittel **B-Spline**, das Andockfenster **Objektkoordinaten**, die **skalierbaren Pfeilspitzen**, das Hilfsmittel **Verbindung**, das Hilfsmittel **Bemaßung** und das Hilfsmittel **Segmentbemaßung**. Mit dem Hilfsmittel **B-Spline** können glatte Kurven erstellt werden, die weniger Knoten aufweisen als Kurven, die mit Freihandstrecken gezeichnet wurden. Zur Erzielung maximaler Präzision kann im Andockfenster **Objektkoordinaten** sowohl die Größe eines neuen Objekts als auch dessen Position auf der Seite angegeben werden.



Text hinzufügen und formatieren

Es gibt zwei Arten von Text, der Zeichnungen hinzugefügt werden kann: Grafiktext und Mengentext. Zudem kann bestehender Text aus einer externen Datei importiert oder aus der Windows-Zwischenablage eingefügt werden.

Grafiktext



Mit Grafiktext werden kurze Textzeilen hinzugefügt, denen vielerlei Effekte wie z. B. hinterlegte Schatten oder Hüllen zugewiesen werden können.

Grafiktext kann auch entlang einer offenen oder geschlossenen Strecke hinzugefügt werden.

Text an Strecken ausrichten

Um Text an einer Strecke auszurichten, wählen Sie den Text aus und klicken Sie in der Menüleiste auf **Text > An Objekt ausrichten**. Positionieren Sie den Text mithilfe der dynamischen Vorschau entlang der gewünschten Strecke und klicken Sie, um den Text an der Strecke auszurichten.



Tip: Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** und zeigen Sie auf eine Strecke. Sobald der Cursor die Form der Einfügemarke annimmt, klicken Sie und beginnen Sie mit der Texteingabe.

Einfache Schrifterkennung

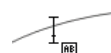
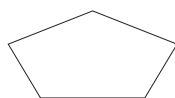
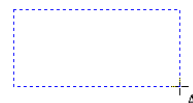
Sie können die Schriftart in der Grafik eines Kunden bestimmen, indem Sie eine Probe erfassen und diese an die Seite

WhatTheFont?

„WhatTheFont“ der Website „MyFonts“ senden (nur in Englisch verfügbar): www.myfonts.com/WhatTheFont/

Mengentext

Mengentext eignet sich für größere Textpassagen, die mehr Formatierung erfordern. Um Mengentext hinzuzufügen, müssen Sie zuerst einen Textrahmen mit dem Hilfsmittel **Text** erstellen.



Tip: Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** und positionieren Sie den Cursor innerhalb des Umrisses einer Form. Klicken Sie, um mit der Texteingabe zu beginnen, sobald der Cursor die Form der Einfügemarke annimmt.

Erweitertes OpenType®

Das überarbeitete Textmodul ermöglicht eine bessere Nutzung erweiterter OpenType-Typografiefunktionen wie kontextueller und stilistischer Alternativen, Frakturen, Ligaturen, Ordinalia, Ornamente, Kapitälchen oder Zierbuchstaben. OpenType-Schriften basieren auf Unicode. Sie eignen sich deshalb ideal für plattformübergreifende Designarbeiten. Die erweiterten Zeichensätze bieten überragende Sprachunterstützung.

Auf die OpenType-Funktionen kann über das Andockfenster **Objekteigenschaften** zugegriffen werden. Unter der Voraussetzung, dass die Schrift OpenType unterstützt, ermöglichen die OpenType-Funktionen die Wahl alternativer Darstellungsweisen für einzelne Zeichen oder Glyphen. So können beispielsweise mit unterschiedlichen Zahlenformaten, Bruchzahlen und Ligaturen verschiedene Texteffekte erzeugt werden. CorelDRAW zeigt zudem an, welche OpenType-Funktionen auf den jeweiligen Text angewandt werden können.



Original

Stylistic Set 3

Stylistic Set 7

Melody

Melody

Melody

Historical Ligatures

Stylistic Set 4

Stylistic Set 7

Melody

Melody

Melody

Stylistic Set 1

Stylistic Set 5

Small Caps

Melody

Melody

MELODY

Stylistic Set 2

Stylistic Set 6

Small Caps from Cap

Melody

Melody

Melody

Umformen von Objekten

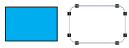
Wenn Sie die Form eines Objekts ändern möchten, klicken Sie zunächst mit dem Hilfsmittel **Form** auf das Objekt, um die Knoten anzuzeigen. Für jeden Objekttyp gibt es spezifische Umformungsmethoden.

Für Objekte wie Rechtecke, Ellipsen oder Polygone, die mit einem der **Grundformen**-Hilfsmittel erstellt wurden, sind spezifische Umformungsmethoden verfügbar. Oft weisen diese Objekte einen Ziehpunkt oder größeren Knoten auf, mit dem die Eigenschaften der Form verändert werden können.



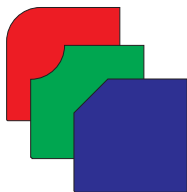
Abgerundete Rechtecke

- Wählen Sie das Rechteck mit dem Hilfsmittel **Form** aus.
- Klicken Sie auf einen der Knoten und ziehen Sie daran, um die Rundung anzupassen.



Abrunden von Ecken

Mit den Optionen auf der Eigenschaftsleiste des Hilfsmittels **Rechteck** können abgefaste, ausgekehrte oder abgerundete Ecken erzeugt werden. Wird ein Rechteck gedehnt, werden die abgerundeten Ecken nicht verzerrt, sondern bleiben erhalten. Beim Skalieren wird der Originalradius der Ecken beibehalten. Außerdem werden Ecken in Einheiten der tatsächlichen Radien ausgedrückt, was die Arbeit mit Ecken deutlich vereinfacht. Rechtecke mit ausgekehrten, abgefaste und abgerundeten Ecken werden nicht verzerrt, wenn sie gedehnt werden.



Umformen von Ellipsen



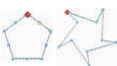
Um aus einer Ellipse einen Kreisabschnitt zu erstellen, klicken Sie auf einen Knoten und ziehen Sie daran. Behalten Sie dabei den Mauszeiger innerhalb der Ellipse.



Um einen Bogen zu erstellen, klicken Sie ebenfalls auf einen Knoten und ziehen daran. Belassen Sie dabei jedoch den Mauszeiger außerhalb der Ellipse.

Umformen von Polygonen und Sternen

- Wenn Sie ein Polygon durch Spiegelung erstellen möchten, klicken Sie auf einen Knoten und ziehen Sie daran in eine beliebige Richtung.
- Ziehen Sie den Cursor zum Mittelpunkt, um einen Stern zu erstellen



Wird einem Segment eines Polygons ein Knoten hinzugefügt, fügt CorelDRAW automatisch allen Segmenten an derselben Position einen Knoten hinzu.

Formhilfsmittel

Die Formhilfsmittel bieten kreative Möglichkeiten zur Bearbeitung von Vektorobjekten. Mit dem Hilfsmittel **Verschmieren** können Sie Objekte durch das Ziehen von Verlängerungen oder das Einfügen von Einbuchtungen entlang des Umrisses umformen. Die Stärke des Effekts lässt sich über die Einstellungen für die Werkzeugspitze und den Druck steuern, und es kann zwischen glatten und spitzen Kurven gewählt werden.

Mit dem Hilfsmittel **Wirbel** können Wirbeleffekte auf Objekte angewandt werden. Die Größe der Werkzeugspitze bestimmt die Größe des Wirbeleffekts. Mit der Einstellung **Rate** kann die Geschwindigkeit des Effekts gesteuert werden.

Die Hilfsmittel **Heranziehen** und **Zurückweisen** können zur Umformung von Kurven benutzt werden, indem Knoten von anderen sich in direkter Nähe befindenden Knoten angezogen beziehungsweise zurückgewiesen werden.

- Erstellen Sie ein Objekt und klicken Sie auf das Hilfsmittel **Verschmieren**.
- Um die Breite der Werkzeugspitze anzupassen, geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Spitzenradius** ein.
- Klicken Sie auf der Eigenschaftsleiste entweder auf die Schaltfläche **Verschmieren: Glatt** oder **Verschmieren: Spitz**.
- Um die Stärke des Verschmierens einzustellen, geben Sie auf der Eigenschaftsleiste im Feld **Druck** einen Wert ein.
- Klicken Sie innerhalb des Objekts nahe beim Objektrand und ziehen Sie den Mauszeiger auswärts.



In Kurven konvertieren:

Objekte, die mit einem Formhilfsmittel wie z. B. dem Hilfsmittel **Rechteck** erstellt wurden, müssen in Kurven konvertiert werden, damit die einzelnen Knoten bearbeitet werden können. Die einzige Ausnahme bilden dabei Objekte, die mit dem Hilfsmittel **Polygon** erstellt wurden.

So wandeln Sie Objekte in Kurven um

- Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf ein Objekt.
- Klicken Sie auf **Anordnen > In Kurven konvertieren**, oder drücken Sie **Strg + Q**.

Linien und Kurven formen

Kurvenobjekte werden umgeformt, indem die Knoten und Segmente bearbeitet und Knoten hinzugefügt bzw. entfernt werden.

Hinzufügen von Knoten

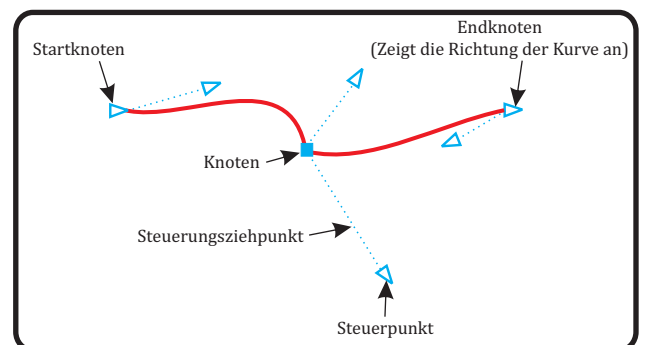
- Um einen neuen Knoten hinzuzufügen, können Sie entweder auf eine Strecke doppelklicken oder eine Strecke mit einem Klick auswählen und in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten hinzufügen** klicken.

Löschen von Knoten

- Wählen Sie die zu löschenden Knoten aus und drücken Sie die **Entfernen**-Taste, oder wählen Sie die Knoten aus und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten löschen**.

Reduzieren von Knoten

- Ziehen Sie mit dem Hilfsmittel **Form** einen Auswahlrahmen um die Knoten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Knoten reduzieren** in der Eigenschaftsleiste.



Hinzufügen von 3D-Effekten

Mit Konturen-, Perspektiven-, Extrusions-, Abschraigungs- und Schlagschatteneffekten können Sie Ihren Objekten ein räumliches Aussehen verleihen.

Kontur

- Klicken Sie auf **Fenster > Andockfenster > Kontur**, um das Andockfenster **Kontur** zu öffnen.
- Wählen Sie ein Objekt, passen Sie die Einstellungen im Andockfenster **Kontur** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Richtung: Außen; Abstand: 0,03; Schritte: 3

Hinterlegte Schatten

- Öffnen Sie das Flyout **Interaktive Hilfsmittel** und klicken Sie auf das Hilfsmittel **Interaktiver hinterlegter Schatten**.
- Klicken Sie auf ein Objekt.
- Ziehen Sie vom Mittelpunkt oder von der Seite des Objekts, bis der hinterlegte Schatten die gewünschte Größe erreicht, oder wählen Sie in der Eigenschaftsleiste eine der Voreinstellungen.
- Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.

Beim Zuweisen eines hinterlegten Schattens können Sie dessen Perspektive ändern sowie Eigenschaften wie Farbe, Deckkraft, Grad der Abblendung, Winkel und Verlauf einstellen.

Abschrägungseffekte



Abschrägungseffekte können sowohl Schmuck- als auch Skalensfarben (CMYK) aufweisen und eignen sich deshalb ideal für den Druck.

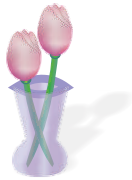
Klicken Sie auf **Fenster > Andockfenster > Abschrägung**. Sie können unter den folgenden Abschrägungsstilen wählen:

Weicher Rand: Erstellt abgeschrägte Flächen, die an manchen Stellen schattiert erscheinen.

Relief: Lässt ein Objekt als Relief erscheinen.

Hilfsmittel Maschenfüllung

Mit dem Hilfsmittel **Maschenfüllung** lassen sich mehrfarbige gefüllte Objekte mit weicheren Farbübergängen gestalten. Die Option **Maschenfarbe glätten** auf der Eigenschaftsleiste, die Pipette und die Farbauswahl vereinfachen das Auswählen bzw. Abtasten einer Farbe. Auf diese Weise können Farbübergänge erstellt werden, die ihre ganze Farbfülle bewahren.

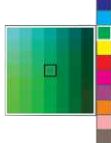


Objekte füllen und mit einem Umriss versehen



Sie können das Innere von Objekten bzw. umschlossenen Bereichen mit einer Farbe füllen und zudem die Farbe des Umrisses ändern.

Tipp: Führen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste über eine Farbe in der Farbpalette, um verschiedene Töne dieser Farbe anzuzeigen.



Andockfenster Objekteigenschaften

Im Andockfenster **Objekteigenschaften** werden objektbezogene Formatierungsoptionen und -eigenschaften angezeigt.

Wird beispielsweise ein Rechteck erstellt, werden im Andockfenster **Objekteigenschaften** automatisch Formatierungsoptionen für den Umriss, die Füllung und die Ecken sowie die Eigenschaften des Rechtecks angezeigt.



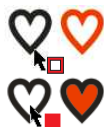
Bei der Erstellung eines Textrahmens zeigt das Andockfenster sofort Zeichen-, Absatz- und Rahmen-Formatierungsoptionen sowie die Eigenschaften des Textrahmens an.

So wählen sie in einer Palette eine Farbe

- Um ein ausgewähltes, geschlossenes Objekt mit einer Farbe zu füllen, klicken Sie in der Farbpalette auf ein Farbfeld.
- Um die Umrissfarbe zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld.
- Um Farben zu mischen, drücken Sie die **Strg**-Taste und klicken in der Farbpalette auf eine weitere Farbe.
- Klicken Sie auf ein Farbfeld und halten Sie die Taste gedrückt, um eine benachbarte Farbe auszuwählen.

Anwenden von Farbe per Drag-and-Drop

- Um die Farbe eines Umrisses zu ändern, ziehen Sie ein Farbfeld auf ein Objekt und lassen die Maustaste los, wenn der **Umriss**-Cursor angezeigt wird.
- Um die Füllung eines geschlossenen Objektes zu ändern, ziehen Sie ein Farbfeld auf das Objekt und lassen die Maustaste los, wenn der **Füllungs**-Cursor angezeigt wird.



Dialogfelder Farbe

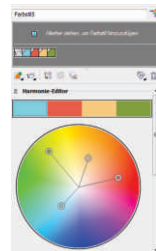


Klicken Sie auf dem Flyout **Umrissstift** auf die Option **Umrissstift**.

Wählen Sie auf dem Flyout für die Füllungshilfsmittel die Option **Gleichmäßige Füllung** oder **Farbverlauf**.

Farbstile und Farbharmonien

Im neuen Andockfenster **Farbstile** können die in einem Dokument benutzten Farben als Farbstile hinzugefügt werden. Um einen Farbstil anhand eines Objekts zu erstellen, ziehen Sie das Objekt einfach auf das Andockfenster **Farbstile**. Sie können nun die Farbe eines Objekts ändern, indem Sie diesen Farbstil auf das Objekt anwenden. Zudem kann er auf alle damit verbundenen Objekte angewandt werden.



Mit der neuen Funktion **Farbharmonie** kann man die Farbstile eines Dokuments gruppieren, so dass Designs mit variierenden Farbschemen erstellt werden können. Es können auch besondere Arten von Farbharmonien – sogenannte Verläufe – erstellt werden, die aus einem Hauptfarbstil und einer Anzahl variierender Schattierungen dieser Farbe bestehen.

Dokument-/Bildpaletten

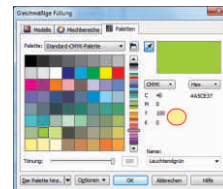
In CorelDRAW X6 und Corel PHOTO-PAINT X6 wird automatisch für jedes Designprojekt eine Farbpalette erstellt. Die Palette wird zusammen mit der Datei gespeichert, damit Sie danach rasch auf die Farben des Projekts zugreifen können.

Hilfsmittel Pipette



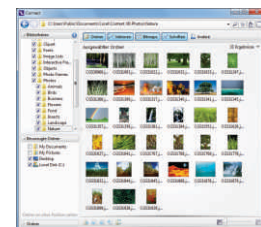
Bei der Entnahme von Farbmuster mit dem Hilfsmittel **Pipette** wird in CorelDRAW X6 automatisch der Modus **Farbe zuweisen** aktiviert, damit die abgetastete Farbe sofort zugewiesen werden kann.

Das Hilfsmittel **Pipette** ist in verschiedenen Farbdialogfeldern verfügbar, damit Farben aus einem Dokument entnommen und abgeglichen werden können, ohne das Dialogfeld zu schließen.



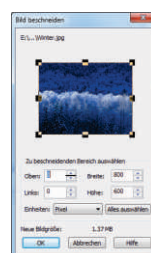
Corel® CONNECT™ X6

Corel CONNECT ist ein mit CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT synchronisierter Vollbildbrowser. Mit Corel CONNECT können Sie Ihren Computer, ein lokales Netzwerk, die Inhalte-DVD von Corel und ausgewählte Webseiten schnell und einfach nach Inhalten durchsuchen. Sie können nach Cliparts, Fotos, Schriften, Symbolen, Objekten und Dateiformaten suchen. Sie können auch die URL Ihrer Lieblingswebseite für die Suche benutzen. Die Projektdateien können nun in mehreren Ablagen gleichzeitig bereitgelegt werden. Dies gibt Ihnen mehr Flexibilität, wenn Sie zur gleichen Zeit an mehreren Projekten arbeiten.



Importieren von Dateien

In CorelDRAW können Dateien importiert werden (**Strg+I**), die in anderen Anwendungen erstellt wurden. Sie können beispielsweise Dateien in den Formaten PDF (Portable Document Format), JPEG oder AI (Adobe® Illustrator®) importieren. Sie können eine Datei importieren und als Objekt im aktiven Anwendungsfenster platzieren. Es ist auch möglich, beim Importieren die Größe einer Datei zu ändern und sie zu zentrieren. Die importierte Datei wird zu einem Teil der aktiven Datei.



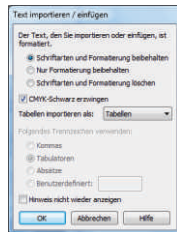
Beim Import einer Bitmap können Sie diese neu aufbauen lassen, um die Dateigröße zu verringern, oder sie zuschneiden, um nicht verwendete Bereiche aus dem Foto zu entfernen. Bitmaps können auch zugeschnitten werden, um nur einen ganz bestimmten Bildbereich für den Import auszuwählen. Um den Import zu vereinfachen, können die Dateitypen sortiert werden. Die Sortierkriterien sind *Standard*, *Zuletzt verwendet*, *Erweiterung*, *Beschreibung*, *Vektor* und *Bitmap*.



Exportieren von Dateien

Grafiken lassen sich in verschiedene Dateiformate exportieren (**Strg + E**) und speichern, die in anderen Anwendungen verwendet werden können. Beispielsweise kann eine Datei in das Format AI (Adobe Illustrator) oder GIF exportiert werden. Es gibt jedoch Dateiformate, die unter Umständen nicht alle Funktionen einer CorelDRAW-Datei (CDR) unterstützen, und es empfiehlt sich daher, die Originaldatei als CorelDRAW-Datei (CDR) zu speichern, bevor sie exportiert wird.

Tipp: Aktivieren Sie das Hilfsmittel **Text**, wenn Sie eine Textdatei importieren. Dann werden im Listenfeld alle Nicht-Text-Dateitypen herausgefiltert.



Rasterbearbeitungsfunktionen

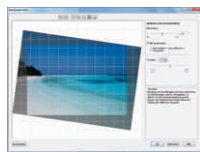
CorelDRAW Graphics Suite X6 bietet eine Anzahl Funktionen zur schnellen und effizienten Bearbeitung verschiedener Rasterformate.

Unterstützung von RAW-Kameradateien

Beim direkten Importieren von RAW-Dateien aus Ihrer Digitalkamera können Sie Informationen über Dateieigenschaften und Kameraeinstellungen anzeigen, Farbe und Ton des Bildes anpassen und die Bildqualität verbessern. Dank interaktiver Steuerelemente lassen sich alle Änderungen schnell in einer Vorschau überprüfen.

Bildbegradigungsditor

Mit dem Dialogfeld **Bilder gerade richten** können Bitmap-Bilder rasch gerade gerichtet werden. Diese Funktion ist nützlich für Fotos, die schräg aufgenommen oder eingescannt wurden.



Histogramm-Feedback

Mit Histogrammen können Bilder effizienter bearbeitet werden. Sie geben eine Vorschau auf Bildtonanpassungen, das Anwenden von Effekten, die Verarbeitung von RAW-Dateien und viele weitere Bearbeitungen. Zudem ermöglichen sie es, verschiedene Resultate miteinander zu vergleichen.

Intelligente Schneidefunktion in Corel® PHOTO-PAINT™ X6

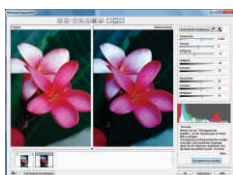
Mit der **Intelligenten Schneidefunktion** kann ein unerwünschter Bereich aus einem Foto herausgeschnitten und gleichzeitig das Seitenverhältnis des Fotos angepasst werden.

Mit dem vielseitig einsetzbaren Pinsel **Objekt entfernen** können Sie entweder den Bereich, den Sie beibehalten möchten, oder den Bereich, den Sie entfernen möchten, einfärben.



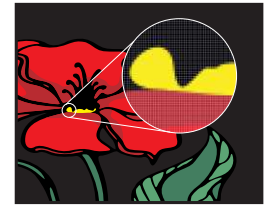
Bildanpassungsditor

Der Bildanpassungsditor bietet automatische und manuelle Korrekturoptionen, die in einer für die Bildkorrektur logischen Reihenfolge angeordnet sind. Wenn Sie in der oberen rechten Ecke mit der Auswahl der Korrekturoptionen beginnen und sich dann nach unten vorarbeiten, können Sie nur Optionen auswählen, die zur Behebung der speziellen Probleme in Ihrem Bild notwendig sind. Vor Beginn der Farb- und Tonkorrekturen sollten Sie das Bild nach Bedarf zuschneiden und retuschieren.



Pixelansicht

In der Pixelansicht können Zeichnungen in tatsächlichen Pixeleinheiten erstellt werden. Dies gibt Ihnen eine bessere Vorstellung davon, wie das Design im Web angezeigt wird. Im Pixelmodus, der über das Menü **Ansicht** aufgerufen wird, können Objekte präziser ausgerichtet werden.



 Klicken Sie auf **Ansicht > Pixel**.

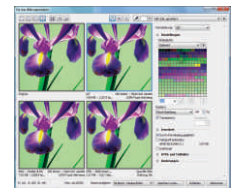
 Wählen Sie das Hilfsmittel **Ellipse** und erstellen Sie eine Ellipse.

 Füllen Sie die Ellipse mit einer Farbe.

 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zoom-Ebenen** den Wert **800 %**.

Dialogfeld Für das Web exportieren

Im Dialogfeld **Für das Web exportieren** wurden die am häufigsten benutzten Exportsteuer-elemente zusammengefasst, damit keine zusätzlichen Dialogfelder geöffnet werden müssen, um eine Datei für den Export vorzubereiten. Um noch einfacher optimale Ergebnisse zu erzielen, können die Ergebnisse verschiedener Filtereinstellungen verglichen werden, bevor ein Ausgabeformat gewählt wird.



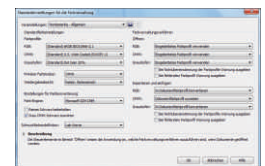
Außerdem können für Ränder, die mit Anti-Alias geglättet wurden, Objekttransparenzen und Randpixel bestimmt werden – alle Änderung werden in Echtzeit angezeigt.

Andockfenster Farbpaletten-Manager

Das Andockfenster **Farbpaletten-Manager** enthält PANTONE®-Profile wie beispielsweise das PANTONE® Goe™-System und die Fashion+Home-Palette. Der Farbpaletten-Manager vereinfacht das Erstellen, Verwalten und Ein- und Ausblenden standardmäßiger und benutzerdefinierter Farbpaletten. Es können webspezifische RGB- oder druckspezifische CMYK-Paletten erstellt werden. Wenn mit mehreren Anwendungen gearbeitet wird, können zur Erzielung einer optimalen Farbkonsistenz auch Farbpaletten von Drittanbietern hinzugefügt werden.

Farbverwaltung

Im Dialogfeld **Standardeinstellungen für die Farbverwaltung** können für jede Anwendung Standardfarbprofile, Richtlinien und Wiedergabeabsichten festgelegt werden. Auf diese Weise kann mühelos eine präzise Farbdarstellung erzielt werden. Zudem werden dadurch fortgeschrittenen Nutzern bessere Kontrollmöglichkeiten gewährt.




Farbeinstellungen des Dokuments

Im neuen Dialogfeld **Farbeinstellungen des Dokuments** können nur für das aktuelle Dokument geltende Farbeinstellungen vorgenommen werden. Wird an dieser spezifischen Datei gearbeitet, überschreiben die dokument-spezifischen Einstellungen die Standardanwendungseinstellungen.

Corel® PowerTRACE™ X6

Sie können eine Bitmap mit dem Menübefehl **Blitzvektorisierung** in einem Schritt vektorisieren. Alternativ können Sie auch selbst ein Vektorisierungsverfahren auswählen, und die vektorisierten Ergebnisse dann mithilfe der Vorschau und der Steuerelemente von Corel PowerTRACE anpassen.

CorelDRAW X6 bietet zwei Methoden zur Vektorisierung von Bitmaps: die **Mittellinien-** und die **Umrissvektorisierung**. Bei der Vektorisierung von technischen Illustrationen, Linienzeichnungen oder Signaturen können mit der **Mittellinienvektorisierung** exakte Kurven oder Striche erzeugt werden. Mit der Glättungs-, Farben- und Eckensteuerung können die Vektorisierungsergebnisse weiter optimiert werden. Mit der **Umrissvektorisierung** lassen sich Bitmaps in hochwertige Vektorobjekte konvertieren.

 Um eine Bitmap zu vektorisieren, klicken Sie die Bitmap an und klicken Sie dann in der Eigenschaftsleiste auf **Bitmap vektorisieren**.

Tastenkürzel

Datei

Öffnen	Strg+O
Speichern	Strg+S
Neues Dokument	Strg+N
Importieren	Strg+I
Exportieren	Strg+E
Drucken	Strg+P

Text

An Grundlinie ausrichten	Alt+F12
Aufzählungszeichen	Strg+M
Text konvertieren	Strg+F8
Text bearbeiten	Strg+Umschalt+T
Texteigenschaften	Strg+T
Initial	Strg+Umschalt+D

Bearbeiten

Kopieren	Strg+C
Ausschneiden	Strg+X
Löschen	Löschen
Duplizieren	Strg+D
Einfügen	Strg+V
Wiederherstellen	Strg+Umschalt+Z
Wiederholen	Strg+R
Vielfach duplizieren	Strg+Umschalt+D
Rückgängig	Strg+Z

Text

Fenster aktualisieren	Strg+W
Vollbild-Vorschau	F9
Anzeige umschalten	Umschalt+F9

Hilfsmittelpalette

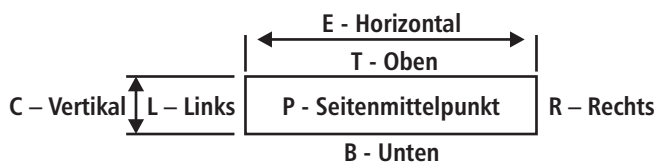
Auswahlzustand wechseln	Strg+Leertaste
Schwenken	Alt+Pfeil
Vergrößern	F2
Verkleinern	F3
Zoomen auf:	
Alle Objekte	F4
Seite	Umschalt+F4
Auswahl	Umschalt+F2
Hilfsmittel 'Form'	F10
Hilfsmittel 'Freihand'	F5
Hilfsmittel 'Rechteck'	F6
Hilfsmittel 'Ellipse'	F7
Hilfsmittel 'Polygon'	Y
Hilfsmittel 'Text'	F8

Auswahl anordnen

Gruppieren	Strg+G
Gruppierung aufheben	Strg+U
Kombination aufheben	Strg+K
Kombinieren	Strg+L
In Kurven konvertieren	Strg+Q
Anordnung:	
Eins nach hinten	Strg+Bild-ab
Eins nach vorn	Strg+Bild-auf
Nach hinten auf der Ebene	Umschalt+Bild-ab
Nach vorn auf der Ebene	Umschalt+Bild-auf

Eine Übersicht über alle Tastenkürzel finden Sie unter:
Extras ► Optionen ► Befehle ► Tastaturbefehle ► Alles anzeigen

Ausrichtungstastenkürzel



Funktionstasten

	F1 Hilfe	F2 Vergrößern	F3 Verkleinern	F4 Auf alles zoomen
UMSCHALT+		Auf Auswahl zoomen	Groß-/ Kleinschreibung	Auf Seite zoomen
STRG+	Ansicht-Manager			
ALT+	Andockfenster 'Linse'			Beenden
	F5 Hilfsmittel 'Freihand'	F6 'Rechteck'	F7 'Ellipse'	F8 'Text'
UMSCHALT+				
STRG+	Objektstile	Farbstile	Andockfenster 'Hülle'	Text konvertieren
ALT+	Position			Drehen
	F9 Vollbild	F10 'Form'	F11 Farbverlauf	F12 'Text'
UMSCHALT+	Ansicht umschalten	Gleichmäßige Füllung		
STRG+	Andockfenster 'Kontur'	Textoptionen	Symbole	Text konvertieren
ALT+	Skalieren und spiegeln	Größe	Drehen	



Corel Corporation
1600 Carling Ave.
Ottawa, ON
Kanada K1Z 8R7

Corel UK Limited
Sapphire Court
Bell Street
Maidenhead
Berkshire SL6 1BU
Großbritannien

Corel TW Corp.
7F No. 399, Rueiguang Rd,
Neihu District, Taipei City
114, Taiwan

Corel GmbH
Edisonstraße 6
85716 Unterschleißheim
Deutschland