

# INHALTSVERZEICHNIS

## CorelDRAW 11 - Grundlagen Vektorgrafiken

### Einstieg

- Einführung in CorelDRAW 11
- Was ist neu in Version 11?
- CorelDRAW starten
- Grundlegende Programmfunktionen
- Dokumente schließen
- CorelDRAW beenden

### Arbeitshilfen

- Die Lineale
- Das Gitter
- Hilfslinien
- Die Ansicht vergrößern und verkleinern
- Die Ansicht verschieben (schwenken)
- Die Darstellungsmodi des Programms
- Arbeiten mit mehrseitigen Dokumenten

### Objekte zeichnen

- Einfache Objekte zeichnen
- Polygone, Sterne, Spiralen und Gitter zeichnen
- Kalligrafische Linien und Konturen mit dem Hilfsmittel KÜNSTLERISCHE MEDIEN erzeugen
- Komplexe Grundformen zeichnen

### Objekte editieren

- Objekte auswählen (markieren)
- Allgemeine Funktionen der Objektbearbeitung
- Grundlegende Funktionen der Objektbearbeitung
- Objekten Füll- und/oder Linienfarben zuweisen
- Umriss- oder Linienattribute festlegen
- Füllungs- und Umrissattribute als Voreinstellungen festlegen
- Füllungs- und Umrissattribute auf andere Objekte übertragen
- Objekte an anderen Objekten ausrichten

### Weitergehende Objektbearbeitung

- Objektformen editieren
- Objekte mit dem Hilfsmittel MESSER teilen
- Objektteile mit dem Hilfsmittel RADIERER entfernen
- Objektkanten aufrauen
- Umrisse in Objekte verwandeln
- Die Reihenfolge der Objekte verändern
- Objekte ausrichten und verteilen
- Objekte sperren und freigeben
- Objekte kombinieren
- Objekte verbinden

### Spezielle Techniken der Objektbearbeitung

- Spezielle Techniken
- Das Flyout für interaktive Hilfsmittel
- Objekte überblenden
- Objekten interaktiv Konturen zuweisen
- Objekte interaktiv verzerren
- Die Objektform mithilfe einer Hülle bearbeiten
- Dreidimensionale Objekte erzeugen
- Objekten Schatten zuweisen
- Perspektivische Darstellungen erzeugen
- Die Linsenfunktionen
- Die PowerClip-Funktion
- Effekte kopieren

### Symbole und ClipArts

- Symbole aus der Symbolbibliothek einfügen
- ClipArts und Fotos in die Grafik einfügen
- Eigene Symbole erzeugen und verwalten

### **Grafiktext erstellen und bearbeiten**

- Was Sie vorher über Textobjekte wissen sollten
- Grafiktext erzeugen
- Textobjekte editieren
- Standardeinstellungen für Textobjekte festlegen
- Zeichen- bzw. Zeilenabstände interaktiv ändern
- Zeichen bearbeiten mit der Leiste EIGENSCHAFTSLEISTE:UNTERSCHNEIDUNGSTEXT
- Grafiktext an Objekten ausrichten
- Grafiktext in Kurven umwandeln

### **Mengentext eingeben und bearbeiten**

- Mengentext erzeugen
- Mehrere Textrahmen verbinden
- Mengentext optimal im Rahmen ausrichten
- Wörter trennen
- Text per Dialogfenster formatieren
- Mengentext mit Tabulatoren und Einzügen formatieren
- Absätzen Initialen zuweisen
- Mengentext Blickfangpunkte zuweisen
- Arbeiten mit mehreren Spalten
- Fehlerkorrektur und Rechtschreibprüfung
- Wörter suchen und ersetzen
- Textrahmen bearbeiten
- Textobjekte umwandeln

### **Farben, Verläufe, Füllmuster und Farbpaletten**

- Was Sie über Farben wissen sollten
- Farbpaletten laden
- Farben exakt einstellen
- Das Füllung-Flyout
- Objekten Musterfüllungen zuweisen
- Füllungen interaktiv zuweisen
- Transparente Objekte erzeugen
- Farben identifizieren und zuweisen

### **Dateiverwaltung und Datenaustausch**

- Dateien mit dem Skizzenbuch verwalten
- Mit mehreren Dokumenten gleichzeitig arbeiten
- Datentransfer
- Dateien exportieren