

32,-

Kreative billeder ...

Start med

CoreIDRAW!



Med udgangspunkt i version 3
- kan også bruges til version 4, 5 og 6.

Jesper Kjærgaard

www.KnowWare.dk

2. udgave

Acrobat Reader: tips ...

F5/F6 åbner/lukker **Bogmærker**

I Menu **AVis** **sindstiller du, hvordan filen vises på skærmen**

CTRL+0 = Hele siden **CTRL+1** = Originalstørrelse **CTRL+2** = Vinduesbredde

I samme menu kan du osse sætte: **Enkelt side**, **Fortløbende** eller **Fortløbende - Dobbelsider** .. Prøv, saa ser du forskellen.

Navigation

Pil til højre/venstre: fremad/tilbage en side

Alt+Pil Højre/Venstre: som i Browser: fremad/tilbage

Ctrl+ + forstørrer og **Ctrl+ -** formindsker

<http://www.knowware.dk>

Om CorelDRAW!

CorelDRAW! er et af verdens mest udbredte Windows programmer til grafik og billedbehandling. Programmet består af selve hovedprogrammet, DRAW!, et vektorbaseret tegneprogram, samt nogle underprogrammer, hvis antal vokser støt med versionsnumrene. Selve DRAW programmet, som behandles i dette hæfte, undergår også en del forandringer fra version til version. Der bliver tilføjet nye funktioner, menuerne bliver lavet om, o.s.v.



Hvem kan bruge hæftet?

Dette hæfte henvender sig til begyndere af selve DRAW-programmet, og behandler derfor ikke specialprogrammerne, der følger med. Er der interesse for det, vil disse blive behandlet i kommende hæfter. Hæftet tager udgangspunkt i version 3, men noget kan også bruges i version 4, 5 og 6, da de fleste funktioner i selve tegneprogrammet er de samme. Blot skal du være opmærksom på, at der er forskel på menuerne og placeringen af de enkelte menupunkter. Har du en anden udgave end version 3, passer nogle af beskrivelserne ikke til dit program. Du må så selv "justere" beskrivelserne til din version.

Nogle af versionerne er oversat til dansk. Bl.a. version 4 er oversat, men version 5 blev aldrig oversat. Om version 6 til Windows 95 bliver oversat er der ingen forlydender om på nuværende tidspunkt (oktober 95). Illustrationerne her i hæftet er fra den danske version 3.

Jeg har forsøgt at gennemgå de emner, som jeg tror at du som begynder har størst glæde af. Jeg vil være glad for forslag, der kan gøre hæftet bedre, specielt afsnit, du har svært ved at forstå.

Alle kan være med

Alt i alt er CorelDRAW! et program, som kan bruges både af professionelle og hygge-grafisterne, der blot har brug for at lave en forside og et par illustrationer til foreningsbladet en gang imellem. Version 3 og 4 følger tit med, når der sælges en multimedie PC med preloaded software, og ellers kan de købes for under 500 kr.

Forudsætninger

Jeg forventer, at du er bekendt med Windowsmiljøet. Hvis du er i tvivl om hvordan din Windows fungerer, så start med at læse *Start med Windows eller Øvelser til Windows 95*, eller kør den selvstudiumslektion i Windows, du finder i menulinien [Hjælp](#) i Windows Programstyring. Først når du er rutineret i Windowsmiljøet, bør du starte CorelDRAW!

Sådan bruges hæftet

Når du nu har startet CorelDRAW! for første gang, og som jeg blev overrasket over, hvor få ting der kom frem på skærmen.. - *så tag det roligt!* Brugerfladen i CorelDRAW! kan virke lidt kryptisk i starten. Der er den sædvanlige menulinie, og så et par værktøjer til venstre på skærmen. I nyere versioner af CorelDRAW! er der tilføjet værktøjslinier under menulinien, og der er flere værktøjer tilgængelige i værktøjskassen.

Bag overfladen i version 3 gemmer sig imidlertid en masse finurligheder, og du finder ud af, at de tilsyneladende få værktøjer er højest anvendelige. Da jeg startede med CorelDRAW! havde jeg kun prøvet at tegne i Windows PaintBrush, der virkede noget anderledes. PaintBrush var lige til at gå til, men man finder hurtigt begrænsningerne. Ud over at de to tegneprogrammer slet ikke tåler sammenligning, så er CorelDRAW! omvendt at gå til, nemlig lidt kryptisk i starten, men så opdager du mulighederne!

Hvis du er helt ny med CorelDRAW!

Hvis du er nybegynder med CorelDRAW!, så foreslår jeg, at du sætter dig foran din PC med dette hæfte. Læs hæftet, mens du gennemgår de viste øvelser, og afprøver eksemplerne med det samme. Du lærer hurtigst på denne måde. Hvis du har nogen erfaring med CorelDRAW!, så kan du forhåbentlig få nogle ideer ved at bladre i hæftet i bussen eller toget.

Det er for øvrigt en god ide altid at have et af disse små hæfter i inderlommen, så kan du bruge tiden fornøftigt, når du har lidt spildtid i toget, i frikvarteret eller under topmødet! Jeg ved det, for jeg gør det selv!

Om forfatteren

Jeg er født 1971, har bl.a. læst til navigatør og rejst en del rundt på kloden med min kæreste og min rygsæk. Interessen for computere startede med en ZX Spectrum, voksede videre med Commodore 64, og endte(!) med en PC. Jeg arbejder nu med EDB fuldtids, som underviser og forfatter. Min interesse for computere ligger på den kreative side, med bl.a. multimedie udvikling.

Jeg brugte CorelDRAW første gang, da jeg blev redaktør for et skoleblad. Dengang var det version 2.

Med dette hæfte håber jeg at udfordre din kreativitet, og give dig lyst til at gå i gang med grafiske projekter. Men det kræver også en indsats fra dig.

Jeg er ikke specialist eller fagmand, men almindelig bruger. Jeg håber gennem dette hæfte at kunne viderebringe noget af min viden og erfaring som bruger til dig.

God fornøjelse!
Jesper Kjærgaard

Forskellige udtryk

Inden du går i gang, vil jeg kort forklare forskellige udtryk, jeg bruger. Se næste side.

RULLEGARDIN. Et rullegardin er den boks med kommandoer, der kommer rullende ned, når du klikker på et punkt på menulinien.

DIALOGBOKS. En dialogboks fremkommer, når du har givet en kommando, og programmet skal bruge nogle informationer fra dig til at udføre kommandoen. Hvis du eksempelvis vælger at åbne en tegning, vil dialogboksen spørge dig efter *hvilken tegning* du ønsker at åbne og *hvor den ligger!*

MINIMENU. En minimenu er en lille menu, der bliver på skærmen, når du har aktiveret den. Du kan herefter flytte den rundt på skærmen efter behov. Bemærk den lille pil i øverste, højre hjørne. Den bruges til at rulle menuen op med, så der kun er titellinien tilbage. Meget praktisk, når du ikke lige skal bruge menuen, men alligevel heller ikke vil deaktivere den.

FLYVUD-MENU. En flyvud-menu fremkommer, når du klikker på **Forstørrelsesglas**, **Omridspen** og **Udfyld**. Den forsvinder straks efter du har valgt en kommando, eller klikker et andet sted på skærmen.

FIGUR. En figur er et element i en tegning.

TEGNING. En tegning består af flere figurer, der tilsammen danner tegningen med eventuel tekst.

TEKST. Med tekst menes bogstaver, uden figurer eller andet.

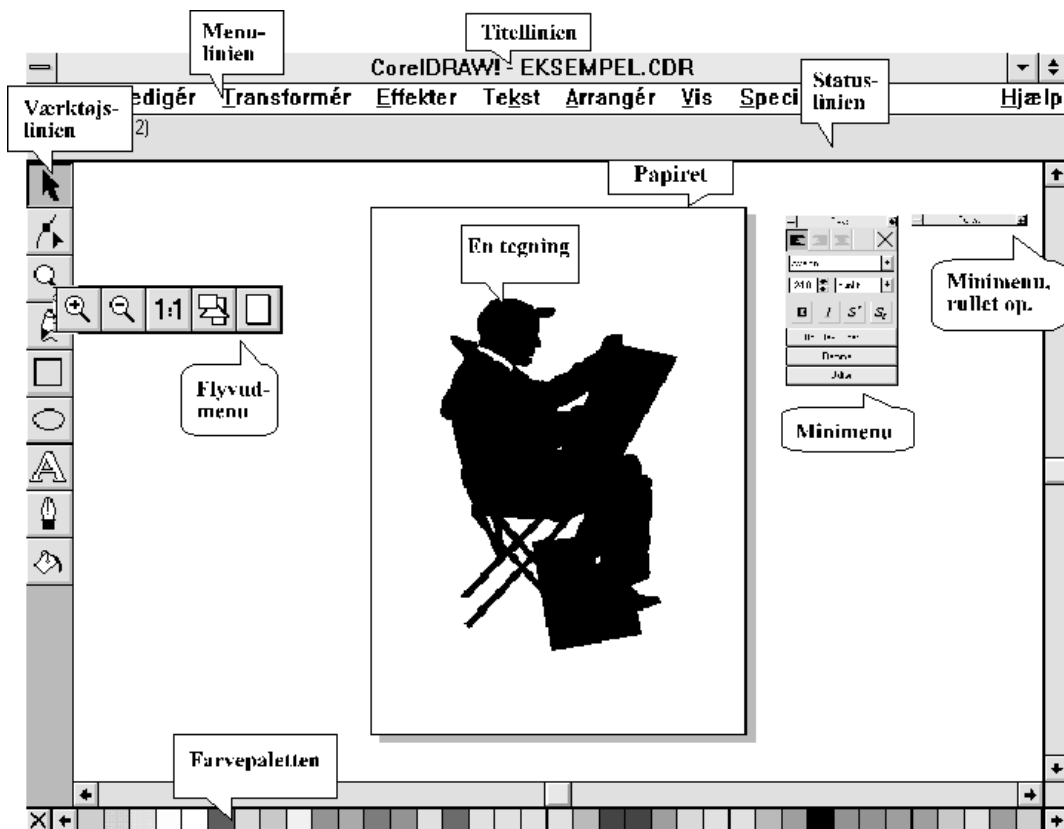
FLISE. I div. dialogbokse og minimenuer findes der fliser, der viser det aktuelle mønster, pile, streger, m.m. Når du klikker på en sådan flise, vil du se et rullegardin med flere valgmuligheder. I nederste, højre hjørne af flisen findes en lille nedadvendt trekant, der symboliserer *“flere muligheder - klik på mig”*.



Når jeg beder dig om at klikke på en knap, f.eks. Udfør, vil navnet på knappen være skrevet med en anden skrifttype, typisk således: Klik på **Udfør**.

Elementer på skærmen (ofte dialogbokse) beskrives således:
I dialogboksen **Indstilling af lag** kan du...

Når jeg nævner et filnavn, vil det være skrevet med en helt tredje skrifttype
tegning.CDR.

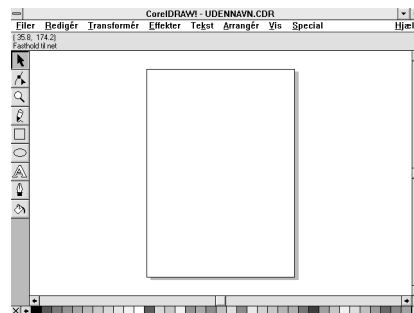


Hvad viser skærmen?

I det følgende går jeg ud fra, at du har installeret CorelDRAW! på din harddisk, og at den er klar til brug.



Dobbeltklik på program ikonen CorelDRAW!
Virker alt efter hensigten, får du dette skærbillede:



- I menulinen har du adgang til en hel række rullegardiner, med forskellige værktøjer til at give dine tegninger forskellige effekter.
- I statuslinien står der aktuelle informationer om den tegning eller figur du arbejder med. Bl.a. strektykkelse, farve, cursorens position, afstande, højder, længder m.m.
- Den firkant du ser midt på siden er dit papir, som bruges til at tegne på. Du kan godt tegne uden for firkanten, men det kommer ikke med på udskriften. Derfor kaldes "papiret" for *printable page*. Du kan ændre papirets størrelse alt efter den papirstørrelse du bruger i din printer.

Værktøjslinien

I venstre side af skærmen sidder værktøjslinien med forskellige værktøjer. Disse kan deles op i forskellige kategorier.

Pege- og **nodeværktøjet** bruges til at ændre en eksisterende figurs form. **Forstørrelsesglas** bruges til at ændre din orientering i arbejdsvinduet.

Tegneredskabet, **Firkant** og **Ellipse** bruges til at skabe nye figurer med.

Omridspen og **Udfyld** bruges til at ændre egenskaberne ved eksisterende figurer.

Her er de enkelte værktøjer lidt nærmere beskrevet.



Pegeværktøjet. Bliver også benævnt **Pil**. Bruges til vælge et element. Marker en figur med pilen (klik på den) og du kan hive og trække i figuren, rotere eller spejlvende den.



Redigeringsværktøjet. Bruges til at lave specielle punkter i en figur, så du kan hive og strække i den på andre måder. Ved tekst kan den bruges til at flytte hvert enkelt bogstav uafhængigt af de andre.



Forstørrelsesglas. Bruges til at zoome ind på tegningen. Du kan således nemt forstørre det område af tegningen du arbejder med, eller zoome ind på helt små detaljer. Genveje: Zoom ind **F2**, Zoom ud **F3**.



Tegneredskabet. Bruges til frihåndstegning. Tryk på blyanten i to sekunder, og den skifter til et andet tegneredskab, nemlig bézier kurve tegning. Genvej: **F5**.



Firkant. Bruges til at tegne firkanter og andre rektangler med. Klik her, og du er hurtigt i gang med en tegning fuld af rektangler m.v. Genvej: **F6**.



Ellipse redskabet bruges til at skabe cirkler eller ellipser. Én bevægelse, og du har allerede tegnet jorden i profil. Genvej: **F7**.



Tekst symbolet bruges, når du vil skrive tekst i dine illustrationer. Eller du kan vælge at lave teksten til selve illustrationen. Holder du **A**'et nede i to sekunder, får du mulighed for at vælge mellem tekst og symboler. Ved at vælge symboler får du adgang til et stort symbolarkiv, som kan være en hjælp, når du skal konstruere tegninger. Genvej: **F8**.



Omridspen bruges til at definere spidsen af din blyant, stregtykkelse, stregfarve, m.v.



Udfyld redskabet bruges til at bestemme hvad dine figurer skal fyldes med "inden for stregen." Du kan vælge mellem et bredt udvalg af farver eller mønstre, eller lave dine egne.

Grundbegreber

Hvis du skal kunne bruge CorelDRAW! effektivt fra starten, er det nødvendigt at lære nogle grundlæggende teknikker.

Markere



For at programmet kan vide, hvilken figur du vil arbejde med, er det nødvendigt at *markere* figuren, hvilket gøres således: Klik på **Pilen** i værktøjslinien. Herefter klikker du på det objekt, du vil vælge. Nu fremkommer en række firkanter rundt om figuren. Figuren er *valgt* eller *markeret*.

CorelDRAW!

Denne tekst er ikke markeret

CorelDRAW!

Denne tekst er markeret. Det gøres ved at klikke på pil, derefter på teksten

CorelDRAW!

Her er teksten dobbeltklikket. Derved fremkommer roteringspilende.

Størrelse

De små firkanter (kasser) rundt om figuren bruges til at trække i figuren med. Du vil se, at du på den måde hurtigt kan ændre en figurs højde og bredde eller generelle størrelse.

Rotere

Klikker du endnu en gang på figuren, ændres kasserne til pile. Ved at trække i pilene, kan du rotere figuren. Ved at flytte cirklen i figurens centrum, kan du flytte rotationspunktet, akse.

Flytte

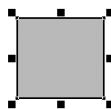
Du kan flytte det markerede rundt på skærmen, ved at føre pilen ind over det markerede, og holde venstre museknap. Flyt nu markøren (og dermed figuren) og slip musen. Denne operation kalder jeg i det følgende for at *trække* en figur og derefter *slippe den*.

Markér flere figurer

Jeg vil undervejs bede dig om at markere flere figurer, især hvis du skal lave en samlet ændring af dem, eller hvis to figurer skal kombineres.



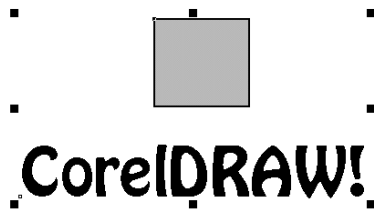
- Klik på pegeredskabet.
- Flyt markøren og stil den uden for den yderste af de figurer, du vil markere.
- Klik og træk. Når du gør dette, dannes en stiplede firkant. Når du slipper knappen markeres figurerne inden for den stiplede firkant. Se illustrationen, hvordan det ser ud.
- Lykkedes det ikke? Prøv igen..



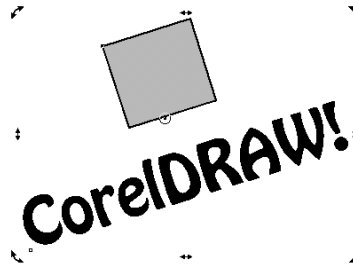
CorelDRAW!



CorelDRAW!



Her er begge figurer markeret ved at følge proceduren beskrevet ovenfor. Du kan se det ved at markeringsfirkanterne nu omgiver begge figurerne.



Når begge figurer nu er i gruppe sammen, vil de foretagne ændringer indbefatte begge figurer. Roterer du figurerne, eller ændrer størrelsesforholdet, vil begge figurer rotere eller ændre størrelse.

Markér med Shift

Du kan markere flere figurer på en anden måde. Hvis du holder **Shift** tasten nede, mens du klikker, vil de figurer, som du klikker på, blive samlet i en markering.

Figurer i grupper eller kombinerede

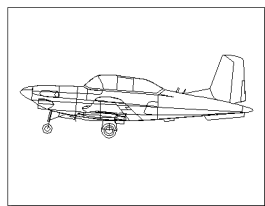
Hvis du har to figurer, hvor du vil tilføje de samme ændringer, markerer du begge figurerne, og tilføjer ændringerne. Man kan sige, at de to figurer midlertidigt er i gruppe. Når du foretager dig noget andet i tegningen, forsvinder grupperingen af de to figurer.

Hvis du, når de to figurer er markerede, bruger kommandoen **Opret gruppe**, vil de to figurer være i samme gruppe, indtil du bruger kommandoen **Split gruppe**.

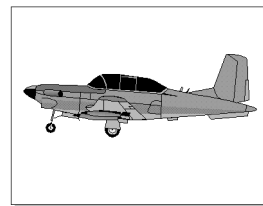
Kombinér er en speciel form for gruppering. Den sammensmelter linier og kurver, så de tilhører den samme figur. Det kan være hensigtsmæssigt, hvis en tegningen indeholder mange linier og kurver. Det sparer hukommelse og genoptegningstid. Når figurer er kombinerede, kan du redigere dem med redigeringsværktøjet. Den modsatte funktion af **Kombinér** er **Adskil**.

Wireframe / Konturvindue

Når du tegner figurer, bliver de vist med alle detaljer og farver. Du har mulighed for at vise dit arbejdsvindue i det der på engelsk kaldes **Wireframe - konturvindue**. På denne måde vises kun omridset af figurene, en slags ståltrådsnet. På en mindre computer kan det være en fordel at arbejde i **wireframe**, da opdateringen ved denne visning ikke er så krævende. I version 2 er det kun muligt at arbejde i **wireframe**. Du skifter til **wireframe/konturvindue** i menuen **Vis, Redigér konturvindue**. Du kan også skifte mellem de to visninger med **Shift+F9**.



Wireframe / konturvindue



Normal visning

Zoom ind og ud



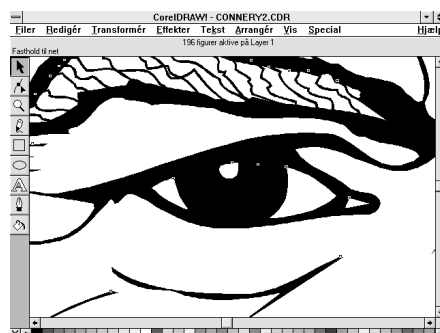
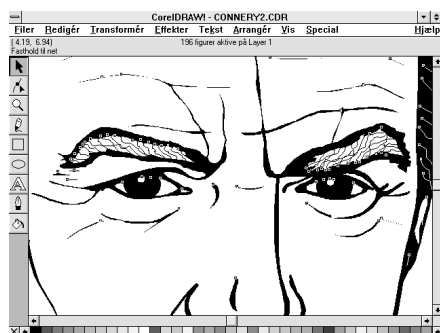
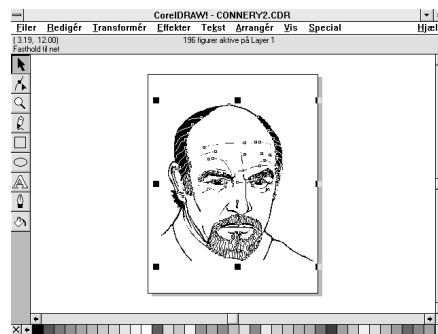
Med forstørrelsesglasset, der sidder i værktøjslinien, kan du zoome helt ind på små detaljer og derved redigere disse. Du kan få detaljer til at fylde det meste af arbejdsvinduet.

Zoom ind



Sådan forstørrer du en del af din tegning

- Klik på forstørrelsesglasset i værktøjslinien. Herved kommer der en lille flyvud-menu.
- For at forstørre en del af tegningen, klikker du på forstørrelsesglasset med **+** eller **F2**.
- Når du flytter markøren ud på skærmen, har den ændret sig til et forstørrelsesglas med **+**.
- Flyt den til det ene hjørne af det område du vil forstørre.
- Klik og træk. Nu kommer en stiplede firkant til syne. Det, der er inden for området vil blive forstørret, når du slipper knappen.



Zoom ud

Du kan zoome ud på flere forskellige måder.



Hvis du i flyvud-menuen klikker på forstørrelsesglasset med **-** eller **F3**, går du et trin tilbage, altså til din forrige indstilling.



Hvis du klikker på ikonen med det hvide stykke papir, går du tilbage til udgangspositionen, som den så ud, da du startede.


Ikke mere forklaring. Nu skal vi til noget af det sjove: Nemlig i gang med at tegne i programmet. I stedet for at gennemgå en masse ting fra starten af, er her kun gennemgået det mest nødvendige for at kunne bruge programmet. Resten lærer du undervejs i øvelserne og de efterfølgende kapitler.

Hvis du mestrer de få grundlæggende ting, beskrevet på disse første sider, er du klar til at gå i gang med de første øvelser.

Tekst bearbejdning

Jeg vil starte med en gennemgang af programmets styrke: Manipulation af bogstaver eller tekststykker. Her kan du trylle med tekst, så det kommer til at passe med enhver form. Du kan *vride* en etiket rundt om en flaske, eller sno en tekst osv.

Skriv en tekst

Start med at skrive et stykke tekst på skærmen. Det gør du ved at klikke på **A** eller **F8**, flytte cursoren ind på siden, og klikke der, hvor du vil starte med at skrive. Skriv f.eks. CorelDRAW!, eller dit navn. Herefter markerer du teksten ved at klikke på  og derefter klikke på teksten du har skrevet.



CorelDRAW!

Hiv i et af hjørnepunkterne, for at gøre teksten større.

TEKST MINIMENU

Der findes en minimenu til tekst, som du aktiverer ved **Ctrl+2** eller via **Tekst, Tekst minimenu**. Placer den f.eks. i øverste, venstre hjørne, eller et sted, hvor den ikke er i vejen for din illustration.

Øverst vælges, om teksten skal være venstrestillet, centreret eller højrestillet.

Her ændres skriftstørrelsen.

Du klikker på **Udfør**, når du har foretaget dine indstillinger. Først nu vil din markerede tekst blive forandret.



Pilen får menuen til at "rulle op og ned, så du kun ser titel-linien.

Her ændrer du skrifttype. Klik på pilen og et rullegardin kommer med de installerede skrifttyper.

BISS knapperne vælger, om teksten skal være *fed*, *skråstillet*, *lille tekst høj* eller *lille tekst lav*..

Ændre skrifttype

- Sørg for at markere den tekst, du vil ændre.
- Åbn tekst minimenu i rullegardinet **Tekst**.
- Klik på pil-ned, og vælg en af skrifttyperne.
- Klik på **Udfør**. Den markerede tekst ændrer sig nu til den skrifttype du har valgt.

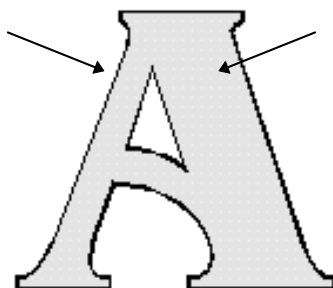
BEMÆRK: Du kan både ændre størrelse på den markerede tekst ved at ændre tallet i skriftstørrelsesvinduet i minimenuen, eller ved at hive i markeringen rundt om den aktive tekst.

En figur

Inden vi går i gang med at mishandle vores lille tekststykke med stregtykkelse og farver, er der en vigtig ting at slå fast:

Enhver figur består af to ting: En *streg* eller *ydergrænse*, og det der er indeni, nemlig *fyldet*. Du kan ændre begge disse ting efter dit eget hoved. Det kan der komme mange sjove ting ud af.


Alle figurer består af en streg eller grænse.



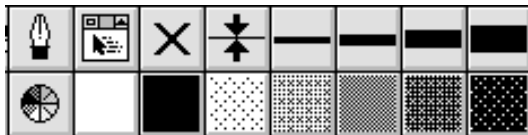
..og noget fyld, der fylder ud, inden for strengen.

Vi starter med stregtykkelsen




Alle figurer og tekster i CorelDRAW! er bygget op af nogle streger. Du kan ændre på tykkelsen og farven af disse streger ved at klikke på  i værktøjslinien. Det er efter min mening den nemmeste måde at gøre det på. Der fremkommer en lille flyv-ud menu:

Vælg her den tykkelse af strengen, du ønsker. Du kan også vælge at ændre stregfarven fra sort til f.eks. grå. Standard er sort.



Ændre stregtykkelse

- Sørg for, at den tekst eller figur, du vil ændre stregtykkelse på, er markeret.
- Klik på  i værktøjslinien.
- Fra den flyvud-menu, der fremkommer, klikker du på den stregtykkelse du ønsker. **X** betyder ingen streg.

Ændre stregfarve

- Som under stregtykkelse. Nu klikker du i stedet på den gråtone ikon du ønsker i flyvud-menuen.
- Hvis du vil have farver i din streg, så klik på farvepalet ikonen i menuen, eller klik med højre museknap på en farve i farvepaletten nederst på skærmen.

UDFYLD

Nu skal vi prøve at gøre teksten lidt festligere ved at lave noget fyld inde i bogstaverne. Hvis du hurtigt vil have en farve inde i dine bogstaver, kan du klikke på én af farverne fra farvepaletten nederst på skærmen. Du kan også vælge en gråtone fra flyvud-menuen, der kommer når du klikker på **Udfyld** ikonet i værktøjslinien.



UDFYLD MINIMENU

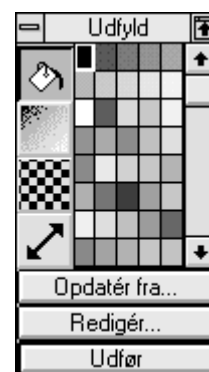
Jeg anbefaler dig dog at aktivere **Udfyld Minimenuen**, ved at klikke på ikonet i flyvud-menuen. Herfra har du en masse muligheder for at lave sjove udfyldninger i bogstaverne.



Menuen er delt op i fire forskellige punkter, der vælges fra de fire knapper, der sidder til venstre på menuen. De kommende forklaringer viser den samme menu med de forskellige knappers muligheder. For at skifte mellem mulighederne skal du blot klikke på de forskellige knapper. Vær opmærksom på, at der ved forklaringen om to-farve fyld er to forskellige indstillinger.

ÉN-FARVE FYLD

Denne funktion giver dig mulighed for at fylde figuren ud med en bestemt farve, som du vælger fra farvepaletten. Du kan få flere farver frem ved at bladere med pilene. Når du har fundet farven, du vil udfylde med, klik på den og klik på **Udfør**.



CorelDRAW!

Én-farve fyld, grå (50% sort).



TO-FARVE FYLD, LINEÆR

Denne funktion giver dig mulighed for at blande 2 farver sammen, altså starte med den ene fra den ene side, og så mixe over i en anden farve på den anden side. Når du aktiverer **To-farve fyld**, så står den i standard indstillingen, hvor den ene farve starter i toppen, og glider over i den anden, som slutter i bunden. Du kan selv vælge hvorfra den ene farve skal starte, og hvor den anden skal slutte. Dette gør du ved at flytte markøren ind i testfeltet, og trække grænsen rundt, til den vender på den måde du ønsker. Dette kaldes lineær udfyldning.

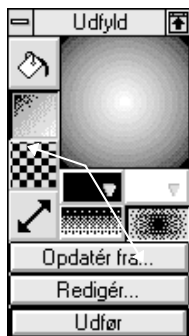


CorelDRAW!

Hvid i toppen, glider over i sort.

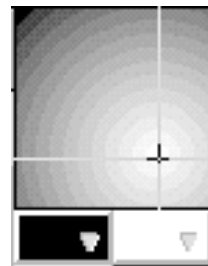
CorelDRAW!

Sort til venstre, hvid til højre.



TO-FARVE FYLD, RADIAL

Der findes også radial udfyldning. Denne metode virker på den måde, at den ene farve starter i et centrum, du selv kan vælge med markøren i testfeltet, og så glider den over i din anden valgte farve. Farverne vælger du ved at klikke på de to fliser lige under test-feltet, som du tydeligt kan se her til højre. Når du klikker på dem, kommer der en parvepalet til syne, som du vælger din farve fra.



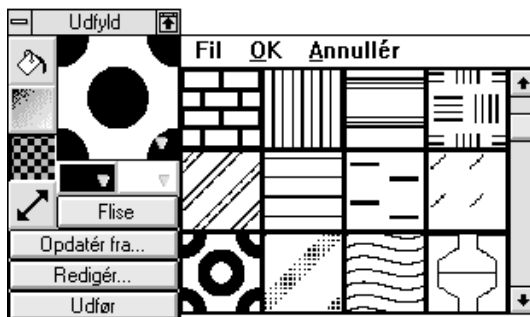
CorelDRAW! CorelDRAW!

Her starter den hvide farve med centrum i tegningen, omtrent i D'et.

Her er centeret rykket til højre, så den hvide farve nu har centrum i A'et.

TO-FARVE MØNSTER

Denne funktion giver dig mulighed for at fylde ud med et tofarve mønster. Vælg et mønster ved at klikke på flisen, og et rullepanel med mange forskellige mønstre fremkommer. Vælg et mønster ved at dobbeltklikke på det. Farverne i mønstret vælger du ved at klikke på de to knapper under flisen med mønstret. Her vælger du henholdsvis for- og baggrundsfarve, der som standard er sat til sort og hvid. Er du i besiddelse af en farveprinter, kan der komme mange sjove ting ud af at lege med farverne. Selv om du "kun" har en sort/hvid printer, så prøv at lege med gråtonerne. For at ændre størrelsen på mønstret, klikker du på **Redigér**, og du får mulighed for at foretage dine indstillinger.

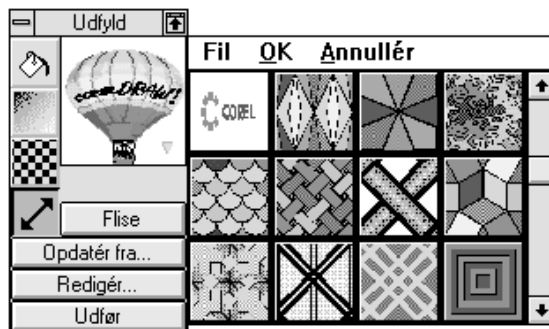


CorelDRAW!

FLER-FARVE MØNSTER

Udfyld med et fler-farve mønster. Metoden er den samme som beskrevet ved tofarve mønster.

CorelDRAW!



Lidt om udfyldningsmetoderne

Udfyldning er en vital funktion i CorelDRAW! Den bruges til både tekst og tegninger. Har du f.eks. tegnet et hus, forestil dig så at skulle tegne alle murstenene... Her kan du hurtigt aktivere **Udfyld**, finde et To-farve mønster med mursten, og klistre dem på huset. Giv overskrifter spændende farvekombinationer med To-farve fyld, eller fyld ordet Penge ud med små \$-tegn. Kun din egen fantasi sætter grænserne.

Sådan bruger du Udfyld

- Du starter med at markere figuren, du vil give fyld.
- Dernæst aktiverer du **Udfyld minimenuen**, hvis den ikke allerede er det.
- Alle funktioner i minimenuen kan også betjenes fra flyvud-menuen. Jeg foretrækker dog at bruge minimenuen.
- Dernæst vælges en af de fire typer fyld, nemlig *Én-farve fyld*, *To-farve fyld*, *To-farve mønster* eller *Fler-farve mønster*. Bemærk at du under To-farve fyld kan skifte mellem lineær og radial udfyldning. Dette gøres med de to knapper under farvewælgeknapperne. For at finindstille farverne eller størrelsen på mønsteret, klik på **Redigér**. Når du er klar til at gå videre, klik på **Udfør**. Først nu bliver mønstret overført til figuren.

Opdatér fra..

Med Opdatér fra... kan du kopiere en figurs farve eller mønsterfyld, for så at kopiere det til en anden figur. Nemt, hvis du har tegnet to figurer, og ønsker at give dem samme fyld. Brug den også, hvis du blot ønsker en lidt ændret udgave af dit mønster. Det er nemt at ændre lidt i et mønster.

Klik på punktet **Opdatér fra...** Nu bliver din markør udskiftet med pilen, som du ser her til højre. Klik derefter på figuren, hvorfra du vil kopiere mønster eller farve. Hvis du klikker uden for en figur, fortæller CorelDRAW! dig, at du skal klikke på en figur, og giver dig valget at prøve igen eller afslutte.



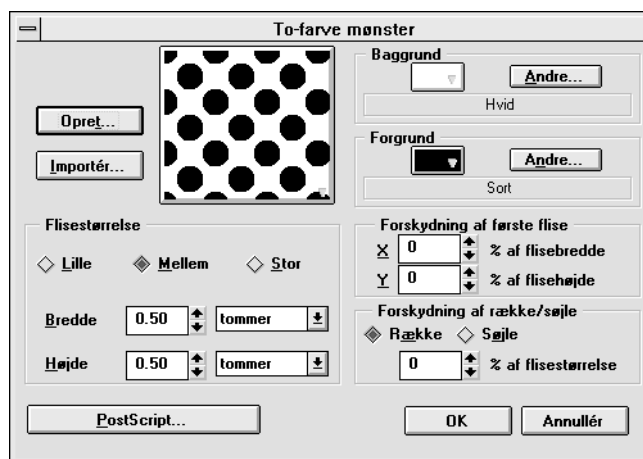
Redigere et mønster

Når du har fundet et mønster til at fylde en figur, kan du justere størrelsen af mønsteret ved at klikke på **Redigér**. Der er forskellige redigerings dialogbokse for hver slags fyld, men her vises kun en enkelt, nemlig for to-farve mønster.

Mønster-flisen. Klik her for at vælge mønster.

Størrelsen af flisen. Vælg mellem 3 forskellige størrelser. Her indstiller du mønstrets højde og bredde.

I **Baggrund** og **Forgrund** vælger du farverne i dit mønster. Klik på flisen, og vælg en farve fra paletten. Denne funktion kan du også indstille i minimenuen.



Sæt perspektiv i teksten

Du kan hurtigt få tilpasset din tekst til en eller anden form, eller bare give den et sjovt, forvrænget udseende. Vælg i menuen effekter [Tilføj ny tilpasning](#).

Nu kan du hive og strække i teksten, som du vil. Fortryder du, hvad du har gjort ved teksten, kan du hurtigt få den tilbage igen med [Ophæv tilpasning](#).



Når du klikker på [Tilføj ny tilpasning](#), kommer disse kasser til syne rundt om det markerede ord.

Ved at trække og slippe i kasserne, kan du vride ordet rundt, og give det mange former og drej.

Når du klikker på [Ophæv tilpasning](#), forsvinder dine transformationer.

Ved at klikke på [Redigér tilpasning](#) kan du se fire måder at tilpasse en tekst.



Tilpasser figurens form i rette linier.

Tilpasser figurens form i enkeltkurver.

Tilpasser figurens form i dobbeltkurver.

Her kan punkterne i figuren flyttes i alle mulige forskellige retninger, ligesom figuren former sig efter mange forskellige kurver.

Figuren tilpasset efter enkeltkurver

Figuren tilpasset i dobbeltkurver.

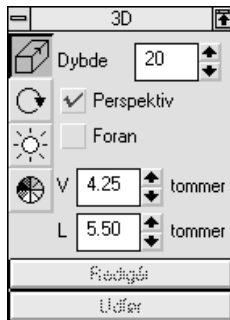
Figuren tilpasset efter mange forskellige kurver.

3D effekter

Giv dine figurer dybde og dimension med spændende 3D effekter. Aktiver minimenue **3D** **minimenu** i rullegardinet **Effekter**, eller ved at trykke på **Ctrl+E**.

Redigér

Når du klikker på **Redigér** på minimenue, kan du se hvilke ændringer du er ved at tilføje din markerede figur. Der dannes et net af stiplede linier bag figuren, så du kan få et indtryk af forandringen.

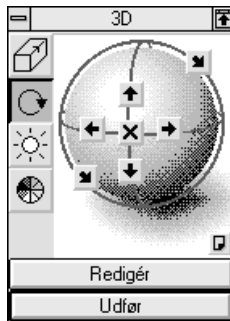


DYBDE VÆRKTØJ

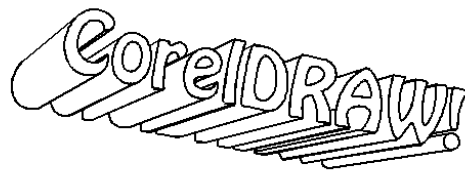
I dette vindue bestemmer du dybden i figuren. Standarden er sat til 20 pkt. Du kan se hvor meget du ændrer den til, ved at kigge på den stiplede kasse, der er dannet bag ved din tekst. Klik på **Udfør** når du har den ønskede dybde.



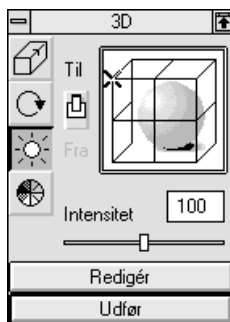
ROTATIONS VÆRKTØJ



Her roterer du dit 3D billede. Du kan med andre ord indstille den vinkel du vil se dit objekt fra. Klik på pilene på kuglen for at ændre din synsvinkel. Klik på **Udfør** når du har fundet den ønskede vinkel.



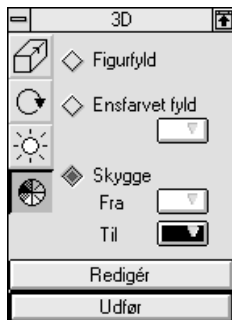
BELYSNINGSVINKEL VÆRKTØJ



I denne boks bestemmer du, om solen skal skinne på din tekst eller ikke..! Med andre ord; du kan få CorelDRAW! til at lægge farverne på figuren således, at det ser ud som om lyset bliver kastet på figuren fra en bestemt vinkel. Slå effekten til ved at klikke på **Til** på **Til/Fra** knappen. Herefter kan du bestemme lysvinklen, ved at flytte rundt på krydset i trådnettet omkring kuglen. Klik på **Udfør**.



FARVELÆGNINGS VÆRKTØJ



Her bestemmer du farverne på den 3D effekt du har lavet.

Figurfyld indsætter samme farve/fyld på skyggen, som er benyttet i figuren. **Ensfarvet Fyld** lader dig vælge en farve fra et panel, og benytter farven

på skyggen. **Skygge** benytter to-farver, som den mixer sammen. Denne sidste funktion frarådes på mindre systemer, da den er meget krævende, og optegningen af skyggen kan tage mange minutter. Klik på **Udfør** når du har valgt farve. På illustrationen er benyttet **Skygge**, med mix fra hvid over i sort.



Få teksten til at følge et bestemt forløb

Med effekten **Fasthold Tekst** kan du få din tekst til at følge eksempelvis en kurve, en cirkel eller en form du tegner.

Skriv den tekst, du vil tilpasse. Tegn en kurve eller en cirkel, som du vil have teksten til at tilpasse sig efter. Hvis du ikke ved, hvordan du tegner en kurve eller en cirkel, så gennemgå kapitlet om tegneredskaberne, før du udfører øvelserne i dette kapitel.

Herefter markerer du både teksten og kurven, og aktiverer **Fasthold Tekst** minimenuen. Den findes i rullegardinet **Tekst**, eller tryk på **Ctrl+F**.

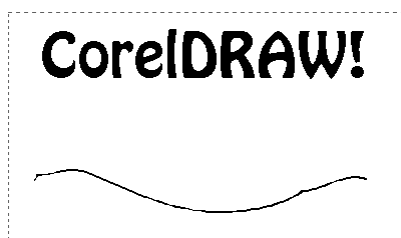
Fasthold tekst, trin for trin

CorelDRAW!




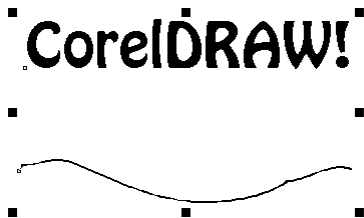
Du starter med at skrive den tekst, du vil have tilpasset efter en form. Det kan være meget komplekse ting, men her er valgt et enkelt eksempel.

*Dernæst tegner du kurven, som du vil have din tekst til at følge. Her er bare tegnet en tilfældig streg med frihånds tegneredskabet **Blyant**. Du kan også tegne en cirkel, en firkant eller importere en figur eller et symbol.*



Nu skal vi have de to objekter koblet sammen.

Programmet skal have at vide, at det er disse to figurer i tegningen, vi ønsker at arbejde med. Dette gøres ved at klikke på  i værktøjslinien, og derefter klikke og trække en firkant hen over de to figurer, og derefter slippe. Hvis de to figurer var inden for markeringen, da du slippede knappen, vil de nu være markerede. Se næste billede.



Firkanterne rundt om figurerne fortæller dig, at de nu er markerede. D.v.s. at når du trækker i punkterne, så vil begge figurer ændre størrelse, og hvis du roterer, så vil begge figurer blive roteret.

Nu er figurerne klar til at blive manipuleret med. Hvis ikke du allerede har aktiveret **Fasthold Tekst** minimenuen, så gør det nu. Du finder den via **Tekst / Fasthold tekst** minimenu.

Sådan virker FASTHOLD TEKST MINIMENU

Det øverste rullegardin bruges til at vælge, hvilken måde bogstaverne skal følge overfladen på.

Her vælges, hvorfra teksten skal starte, til venstre på kurven, centreret eller fra højre.



Her vælges, hvor tæt teksten skal være på overfladen.

Klik på **Udfør**, når du har foretaget dine indstillinger.

Her er så resultatet. Du kan selv lege videre med de mange muligheder, som **Fasthold tekst** giver. Jeg vil bringe ét eksempel mere:

CorelDRAW!

Tekst om en cirkel

Fasthold tekst giver også mulighed for at vride en given tekst rundt om en cirkel. For at gøre dette gentager du først hele **Fasthold tekst** proceduren, blot med en cirkel istedet for en kurve. Du kan tegne en cirkel med **Ellipse** værktøjet i værktøjslinien (læs evt. først kapitlet om tegneredskaberne.)

Sådan ser Tekst minimenu ud, når den ene figur er en cirkel

De to øverste rullegardiner har samme effekt som ved foregående eksempel.

Denne firkant fremkommer, når det er en cirkel, du vil bøje teksten om. Angiver, på hvilken side af cirklen du vil have centrering.



Nu kan du så vælge at farvelægge cirklen, eller slette den, og lade teksten stå tilbage.

CorelDRAW!

Symbolarkivet

Der findes i CorelDRAW! et meget omfattende symbolarkiv. Du kan ændre eller tilpasse et symbol, så det kan indgå som en del af en tegning. Sådan bruger jeg det i hvert fald.

Der findes symboler for næsten alt, lige fra en plæneklipper til en rumraket. Du skal ikke have ret mange færdigheder, før du kan benytte symboler til at tegne med, og få det til at se professionelt ud i udskriften.

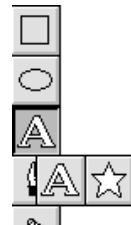
Alle CorelDRAW!'s symboler er frigivet, d.v.s. at de må benyttes i enhver henseende, og du kan på ingen måde blive anklaget for at bruge dem. Det samme gælder alle cliparts og Corel Foto CD's.



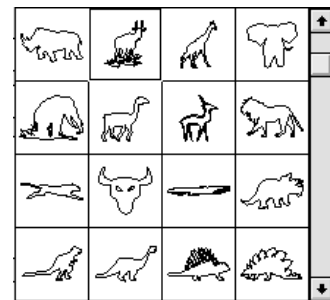
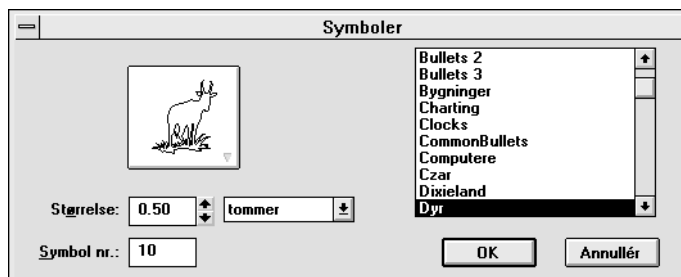
Aktiver symbolarkivet

I version 3 holder du blot **A**'et i værktøjslinien nede i et par sekunder, og du får så muligheden for at skifte mellem tekst og symboler. Klik på stjernen, der fremkommer ved siden af **A**'et, og du har skiftet til symboltilstand. I version 5 er **Stjernesymbolet** en del af den vandrette værktøjslinje.

Flyt markøren ud på siden og klik. Nu fremkommer dialogboksen **Symboler**. Her kan du vælge mellem de mange kategorier af symboler.



Genvej: Hvis du har **A**'et valgt i værktøjslinjen, og vil skifte til symboltilstand, kan du holde **Shift** nede, og klikke et sted i arbejdsvinduet.



I rullegardinet til højre kan du vælge mellem de mange forskellige kategorier af symboler. På flisen til højre vises det første symbol fra den valgte kategori. Klikker du på flisen, kommer symbol-rullegardinet til syne med symbolerne i kategorien. Hvis du kender nummeret på dit symbol, kan du skrive det i **Symbol nr.** Symbolet vil så blive vist på flisen. Hvis du vil have symbolet ud på tegningen i en bestemt størrelse, kan du angive den i **Størrelse**. Du har dog rig mulighed for at give symbolet ny størrelse ude i tegningen, så dette er ikke en nødvendighed. Når du har fundet det ønskede symbol, klik på det, og klik på **OK**. Symbolet bliver nu optegnet i arbejdsvinduet.

Brug symboler til en tegning

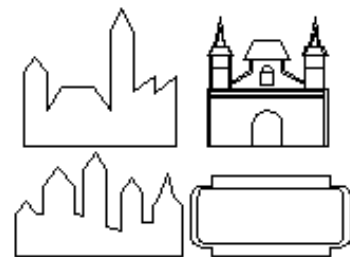
Symboler kan være *grundstartere* i en tegning. Vil du f.eks. tegne en tegning, hvor der skal være en by i baggrunden, nærmest i silhouet, findes der en passende bysilhouet i symbolgruppen bygninger. Denne kan så farvelægges i passende farver, og lægges i baggrunden i tegningen. Andre figurer kan så bygges ovenpå.

Forestil dig, at du skal lave forsiden til et byblad. Forsiden skal være enkel, den skal kun bestå af en mørk by silhouet, samt et skilt med bynavnet på. Den kunne for eksempel se sådan ud:

Tegningen består udelukkende af symboler, nemlig disse fire, samt en tekst.



Jeg har farvelagt de tre symboler, med fyldpaletten, lagt dem oven på hinanden, skiltet ovenpå, og skrevet en tekst. Vupti, en simpel tegning. Hvis du allerede her vil lære noget om lag i tegninger, og flytte rundt mellem lagene, så gå til afsnittet *Figurernes rækkefølge på et lag s. 37*



Kunsten at tegne

Frihåndstegning



Når du tegner i frihåndstegning, er det som at tegne, hvis du have siddet med en blyant i hånden. Du trækker markøren hen over skærmen, mens museknappen holdes nede. Men det er ret svært at tegne præcist med en mus. Derfor er denne metode bedst til større skitser, hvor det ikke er så nødvendigt at tegne præcist.

Béziertegning



Béziertegning virker helt anderledes. Her placerer du de to yderpunkter for kurven, og CorelDRAW! forbinder så disse to punkter. På den måde kan du tegne mere præcist, da du bagefter kan kontrollere punkterne. Denne metode kræver meget forklaring, så af pladshensyn medtages ikke yderligere forklaring om dette emne.

Skift mellem de to tegnemetoder

Du skifter mellem frihåndstegning og Bézier tegning ved at holde tegnesymbolet nede i et par sekunder. Nu kommer de to muligheder til syne.



Artpad

Hvis du tegner meget i frihåndstegning, vil jeg anbefale dig at købe en såkaldt Artpad, en tegneplade. Den består af en lille elektronisk plade, der monteres i museporten, samt en blyant. Pladen registrerer blyantens bevægelser meget præcist, og gør det nemmere for dig at tegne. Tegnepladen kan helt afløse musen, da den kan udføre nøjagtigt de samme operationer som musen. Du kan også kombinere mus og tegneplade, hvis din computer tillader det.

Når du vælger et af redskaberne i værktøjslinien, bliver dette redskab ved med at være valgt, til du vælger et andet. Dette er meget godt, hvis du skal tegne mange figurer med det samme værktøj.

TIP!! : Hvis du arbejder med et redskab, og midlertidig skal bruge et andet, ville du normalt skulle skifte til dette redskab, for derefter at skifte tilbage til det andet igen. Dette er ikke nødvendigt. Ved at holde mellemrum nede, når du skifter til det midlertidige værktøj, skifter CorelDRAW! automatisk tilbage til det foregående værktøj, når du slipper mellemrumstangenten.



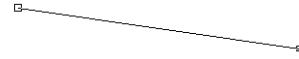
Sådan tegner du i frihåndstegning

Start med at klikke på **blyant** eller **F5** for at tegne i frihåndstegning. Stil markøren, hvor du vil begynde at tegne.



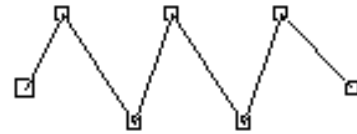
Ret linie

Hvis du vil tegne en ret linie, klikker du en enkelt gang, flytter markøren og klikker igen. Hvis du nu skal tegne endnu en ret linie, som starter hvor den første sluttede, klikker du bare oven i punktet, flytter markøren, og klikker igen. Du behøver ikke være særlig præcis med placeringen af startpunktet, da CorelDRAW! sørger for at de kommer til at hænge sammen. Bemærk på illustrationen de to punkter i hver ende af linien. Disse punkter kan du senere redigere stregen med.



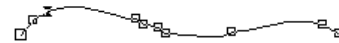
Flere rette linier efter hinanden

Du skal blot klikke der, hvor du vil starte, flytte markøren, dobbeltklikke, flytte markøren, dobbeltklikke, flytte markøren, o.s.v. Husk kun at klikke en enkelt gang når du er ved sidste linie. I hver ende og hjørne dannes der en kasse, som du senere kan redigere din figur med.



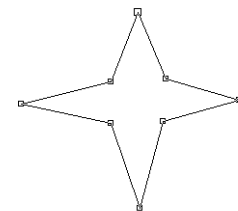
Frihåndstegning

Hold museknappen nede, mens du trækker hen over papiret. CorelDRAW! tegner en streg, så længe museknappen er nede. Bemærk på kurven, at CorelDRAW! selv placerer en række punkter på kurven. Disse bruges til at ændre figuren.

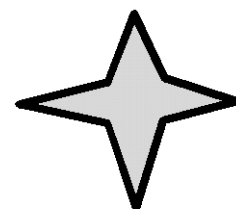


Tegn en figur

Inden vi går videre, skal du lige prøve at tegne en figur, som du selv finder på. Jeg har tegnet en lidt primitiv stjerne og ændret strektykkelsen. På billedet ser du stjernen, som den ser ud lige efter det sidste klik. Sørg for at du får figuren lukket, d.v.s. at det sidste klik er lige oven i det første. Hvis din figur er lukket, kan du give den fyld fra **Udfyld** minimenue.



Her er stjernen efter at have fået fyld og en tykkere streg.



Statuslinien

Filer	Redigér	Transformér	Effekter	Tekst	Arrangér	Vis	Special
[78.2, 193.8]		dx: 26.2 dy: -7.6 millimeter længde: 27.3 vinkel: -16.2 grader					
Fasthold til net		Start:(52.0, 201.4) Slut:(78.2, 193.8)					

Læg mærke til statuslinien når du tegner. Her vises en masse oplysninger om det du er i gang med at tegne. Du kan bl.a. se hvilke punkter der er aktive, og hvis du flytter punkter, kan du se positionsændringerne i statuslinien.

Sådan ændres linierne



Hvis du vil ændre linier, du allerede har tegnet, klikker du på [Redigerings værktøjet](#). Når du klikker på redigerings værktøjet, kommer der en række punkter til syne på din kurve, eller hvis det er en ret linie, kun to punkter, nemlig ét i hver ende. Med markøren kan du trække i et af punkterne.

Redigér punkter

Når du dobbeltklikker et sted på en linie, kommer denne redigeringsmenu til syne. Her har du rig mulighed for at ændre din figur. Punkterne i menuen overfor hinanden hører sammen.

Slet sletter det aktive punkt sammen med de tilhørende liniestykker.

Tilføj tilføjer et nyt punkt på linien, dér hvor du har dobbeltklikket.

Adskil adskiller linien der hvor du har klikket.

Saml samler en linies to punkter.

Til linie laver en kurve om til en ret linie.

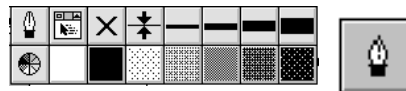
Til kurve omdanner en ret linie til en kurve.

Redigér punkter	
S let	T ilføj
A dskil	S aml
T il linie	T il kurve
S pidst	L ævret
D ugt...	S ymmetrisk
A nnullér	

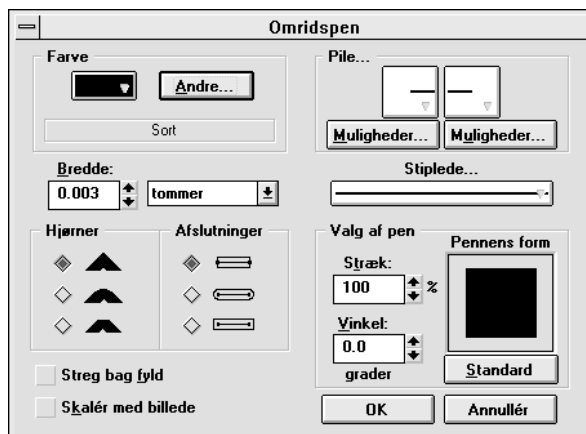
Streger

CorelDRAW! indeholder en funktion der bestemmer, hvordan stregerne skal tegnes. Stregens udformning har stor betydning for en tegning. Der findes en dialogboks, hvor du meget præcist kan indstille stregens forløb.

Klik på omridsspennen i værktøjslinien. Herved kommer flyvud-menuen til syne. Klik på det øverste venstre ikon for at aktivere dialogboksen **Omridspen**, eller tryk på **F12**.



Klik på flisen i **Farve** for at vælge farven på din streg. Når du klikker, fremkommer en farvepalet. I **Bredde** vælger du tykkelsen af stregen. Her er det muligt at indstille stregtykkelsen mere nøjagtigt end i flyvud-menuen for omrids.

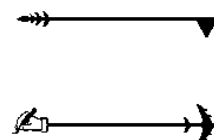
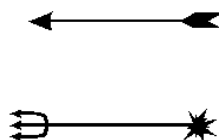


I **Pile** har du mulighed for at sætte en pil på henholdsvis starten og slutningen af en streg. I **Stiplede** kan du ændre strengen til forskellige former for stiplede linier.

I **Hjørner** og **Afslutninger** vælger du hvordan henholdsvis hjørner og afslutninger skal se ud, spidse, runde eller afskårne. Se illustration.



Eksempler på, hvad det kan føre til, hvis man sætter nogle pilespidser på sin streg.



Stregens betydning for bogstaver

Du kan helt ændre skrifttypen ved at ændre stregens udseende. Se blot dette eksempel, hvor det samme bogstav er optegnet med henholdsvis spidse hjørner, runde hjørner og afskårne hjørner.

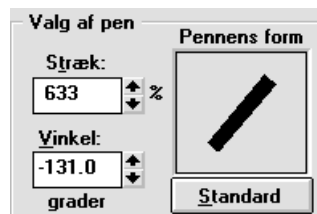
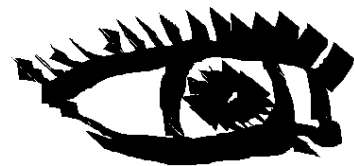
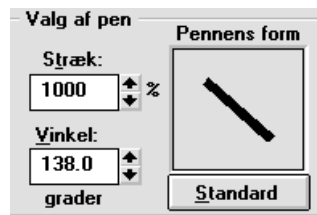
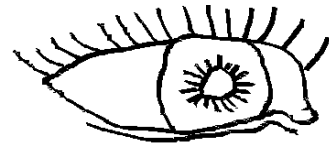


Tegn med kalligrafisk pen

I **Omridspen** har du også mulighed for at bestemme din pens form, i **Valg af pen**. Som standard er den firkantet, men du kan ændre den efter behov, i feltet **Pennens form**. Det billede du ser i feltet, kan du se som det aftryk, spidsen af din pen ville sætte på papiret ved en enkelt berøring.

Du kan ændre spidsen på to måder: Enten ved at ændre tallene i **Stræk** og **Vinkel**, eller simpelt ved at klikke inde i feltet **Pennens form**. Hold musens knap nede og bevæg markøren rundt inde i feltet, for at ændre pennens form. Du kan hurtigt komme tilbage til udgangspunktet ved at klikke på **Standard**.

*Her er en figur, tegnet med blyantredskabet. Den bliver nu tilsat kalligrafisk effekt. Se indstillingerne i **Valg af pen**, og efterprøv virkningerne på dine egne figurer.*

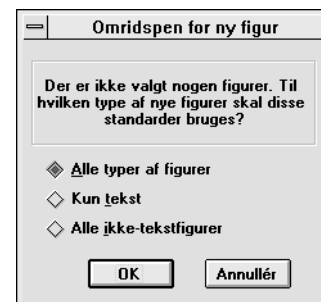


Hvis du vil ændre stregens udseende for en færdig tegning, skal hele tegningen være markeret, når du laver ændringerne i **Valg af pen**.

Omridspen for ny figur

Hvis du vil have dine ændringer til at overgå kommende figurer, du tegner, foretager du dine indstillinger i dialogboksen, og klikker **OK**.

Herved fremkommer dialogboksen **Omridspen for ny figur**. Her kan du vælge, om dit nye omrids skal gælde for alle nye figurer du tegner, om det kun skal gælde for tekst, eller om det skal gælde for alt andet end tekst.



Firkanter

I værktøjslinien sidder værktøjet **Firkant**. Denne funktion bruges til at tegne firkanter med. Den sidder sammen med værktøjet **Ellipse**, og det er meget praktisk, da det typisk er disse to værktøjer, du får brug for, under udformning af en tegning. Der er et par ting, som er værd at vide, for at få det fulde udbytte af disse to værktøjer.



For at aktivere **Firkant**, klik på ikonet i værktøjslinien eller tryk på **F6**. Før derefter markøren ud på tegneområdet. I de kommende illustrationer skal krydset ses som det sted, hvor jeg har startet med at klikke og trække - altså udgangspunktet. Dette er nødvendigt for forståelsen af illustrationerne.

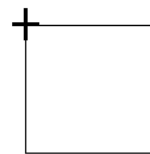
Rektangel

Hold museknappen nede, og træk hen over skærmen, indtil rektanglet har den ønskede størrelse. Slip museknappen, og rektanglet bliver tegnet.



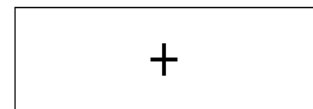
Kvadrat

Hold **Ctrl** tasten nede, mens du trækker markøren hen over skærmen. Nu får du et nydeligt kvadrat, når du slipper museknappen.



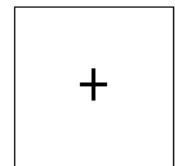
Rektangel - centrum i udgangspunkt

Hold **Shift** tasten nede, mens du trækker markøren hen over skærmen. Nu vil rektanglet have centrum i udgangspunktet.



Kvadrat - centrum i udgangspunktet

Hold **Ctrl+Shift** tasterne nede, mens du trækker markøren hen over skærmen. Nu vil kvadratet have centrum i udgangspunktet.



TIP: Når du laver operationer med både mus og taster, så slip knappen på musen før du slipper tasterne. Dette gælder også for ellipse værktøjet.

Firkanter med afrundede hjørner

Du skal have fat i redigeringsværktøjet, der sidder i værktøjslinien. Når du aktiverer dette, ændrer markeringen omkring din figur sig. Nu bevæger du markøren over en af de små kasser, der er kommet til syne i hvert hjørne af din firkant. Nu skal du trække denne firkant langs én af firkantens sider. Du vil se, at en stiplede linie dannes, som viser hvordan hjørnet på din figur vil se ud, når du slipper museknappen. Slip når du har det ønskede runde hjørne.

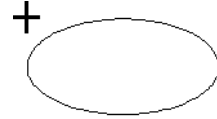


Ellipser



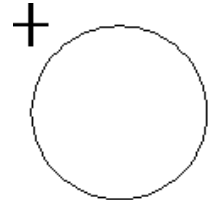
Du tegner ellipser på samme måde som du tegner rektangler. Sørg for at have aktiveret ellipse redskabet i værktøjslinien, eller tryk på **F7**, og flyt derefter markøren ud på arbejdsområdet, hvor du vil starte med din ellipse.

Flyt markøren til det sted, hvor du vil starte med at tegne din ellipse. Klik og træk. Når du slipper museknappen, optegnes din ellipse.



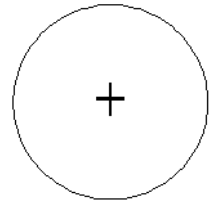
Cirkel

For at tegne en cirkel, hold **Ctrl** nede, mens du trækker.



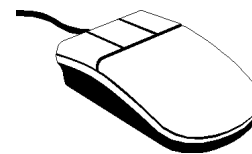
Cirkel med centrum i udgangspunktet

For at tegne en cirkel med centrum i udgangspunktet, skal du holde **Ctrl+Shift** nede, mens du trækker.



Musen

CorelDRAW! vil være besværlig at bruge uden en mus eller et andet pegeredskab. Derfor er det en god ide at anskaffe sig en god mus, og holde den i stand. CorelDRAW! udnytter den peg-klik og træk-slip teknik, der findes i Windows, meget godt. Forstået på den måde, at det næsten ikke er muligt at udføre visse operationer uden musen. De fleste muse er udstyret med to knapper, og en del med tre. CorelDRAW! kan udnytte to knapper, i det følgende omtalt som venstre og højre museknap.



Venstre museknap er primærknappen. Det er i Windows muligt at ombytte knapperne, så højre museknap bliver den primære museknap, og venstre den sekundære. Dette kan nogle venstrehådede have glæde af. Jeg selv bruger musen med både venstre og højre hånd, men har altid den venstre knap som primærknap. Når jeg i det følgende nævner venstre museknap, menes der primærknappen, og hvis du har ombyttet knapperne på din mus, skal du altså selv korrigere.

Mus eller tastatur?

Mange af de ting du kan gøre med musen, f.eks. flytte, strække og rotere, kan du også gøre via tastaturet, hvor du har mulighed for at gøre det mere præcist. Se afsnit *Tastatur* s. 32. Med tastaturet har du også mulighed for at bruge en række genveje, se en oversigt over dem bagest i hæftet. Du kan aktivere dialogbokse, værktøjer og minimenuer via tastaturet. Jeg vil ikke begynde at fortælle dig, hvad du skal bruge, eller at tastaturet er bedre end musen. Det er et personligt spørgsmål, om hvad der virker bedst for dig. Er du begynder, vil det nemmeste være at bruge musen til det meste, da du får det hele serveret i menuerne og værktøjslinien. Tastaturet er hurtigere, men du skal kunne huske, hvilke taster der aktiverer hvad. Jeg bruger en kombination af musen og tastaturet.

Jeg har som regel den ene hånd hvilende på musen, den anden arbejdende med tastaturet. På den måde har jeg lavet min egen kombination af musen og tastaturet. Det er svært at forklare hvordan det virker, fordi jeg ikke altid gør det ens. Men som hovedregel bruger jeg **F**-tasterne (**F1**, **F2** osv.) til at vælge værktøj og vise tegningen på helskærm, og genvejstasterne til at slette og kopiere til klippebordet, og sætte ind. Dette kombinerer jeg med musens evner for at rotere, flytte, markere, formgive, m.m. Dette var min måde, og den kan sikkert virke som inspirationskilde for dig til at finde din egen måde at arbejde på.

Det markerede objekt



Når du har markeret en figur eller en tekst, har du mulighed for at føje en lang række ændringer til det, uden at åbne for en eneste dialogboks eller minimenu. Den figur, du vil tilføje ændringer, markerer du ved med pegeredskabet at klikke på



figuren. Der kommer nu en række kasser til syne omkring figuren. Det er disse kasser der viser dig, at figuren er markeret. Flytter du nu markøren ind over det markerede, og holder museknappen nede, kan du flytte rundt med det markerede objekt. Der dannes en stiplede firkant rundt om figuren. Når du flytter markøren, stadig med museknappen nede, vil den stiplede firkant følge med. Du placerer nu firkanten dér, hvor du vil flytte dit objekt til. Når du slipper museknappen, forsvinder den stiplede firkant, og dit objekt optegnes i stedet for. Men de kan andet end det, som du sikkert allerede ved.

Hvis du kører markøren langsomt hen over kasserne, vil den ændre form til et +. Dette markerer, at du nu kan trække i den kasse, du har markøren over. Ved at trække i kasserne, ændrer du størrelsen på din figur. Men det er ikke helt ligegyldigt hvilken kasse du vælger at trække i. Kasserne kan deles op i to forskellige typer.

Den ene type der dem, der sidder i hjørnerne. Ved at trække en af hjørnekasserne væk fra figuren, gør du figuren større, samtidig med at du bevarer størrelsesforholdet i figuren. Det vil sige, at X og Y koordinaten stadig har samme forhold til hinanden. Når du trækker kassen væk fra figuren, dannes der en stiplet firkant, der viser hvor stor figuren bliver, når du slipper knappen, og markøren skifter til at være en skåvendt dobbelpil.



Den anden type kasse er midterkasserne. Her ændrer du direkte størrelsesforholdet i din figur. Med venstre og højre midterkasse ændrer du figurens længde, mens højden



forbliver den samme. Når du trækker i en af de to kasser, optegnes en stiplet firkant. Når du slipper museknappen, vil din markerede figur fylde hele firkanten.



Med øverste og nederste midterkasse ændrer du figurens højde uden at påvirke figurens bredde.



Denne form for ændring af en figur kan du med fordel udnytte, hvis du f.eks. skal have en tekst til at passe ind i en kasse eller form. Du flytter din tekst ind oven på den figur, du vil tilpasse den efter. Nu bruger du midterkasserne til henholdsvis at tilpasse længden og højden til figuren.

HØJDE & LÆNGDE



HØJDE & LÆNGDE



Du kan bruge markeringskasserne til at spejlvende et objekt med. Prøv at trække en af hjørnekasserne ind over figuren, i stedet for væk fra figuren.

Træk den helt om på den modsatte side af figuren, og du vil se, at der nu optegnes et stiplet kasse her.

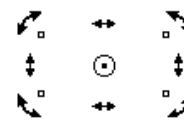


På illustrationerne med B'et har jeg brugt øverste, venstre kasse til at trække dirigonalt ned over B'et, og helt ned under det. Nu kan du via den stiplede firkant se, hvor B'et vil blive placeret. Når museknappen slippes, optegnes B'et, der nu er både spejlet og vendt på hovedet. Har du brug for at spejlvende en figur, som den eventuelt passer bedre ind i din tegning, så er dette en hurtig måde at gøre det på.



Roteringspilene

Med roteringspilene kan du først og fremmest rotere i objekt. Når du klikker flere gange på samme objekt, vil markeringen skifte mellem at være kasser og roteringspile. Der er to typer af pile. De yderste pile er roteringspilene, der roterer dit objekt. De inderste pile vrider i figuren, og punktet i midten er rotationsaksen.



Du roterer et objekt ved at føre markøren ind over en af de yderste pile omkring objektet. Markøren skifter til et +. Hold museknappen og flyt markøren. Den stiplede firkant markerer, hvor meget dit objekt bliver roteret. Når du slipper museknappen, optegnes objektet i den nye vinkel. Du kan flytte objektets omdrejningspunkt, eller akse, ved med markøren at flytte den lille cirkel inden i pilene, midt på objektet.



Med de inderste pile ændrer du objektets form fra at være et rektangel til at være trapezformet. Før markøren ind over en af de inderste pile. I illustrationen har jeg klikket på den øverste af de inderste pile, og derefter trukket til højre. Slip musen når objektet har den ønskede form.

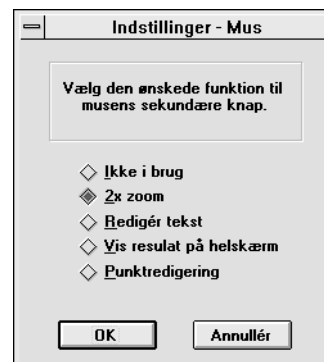


Højre museknap

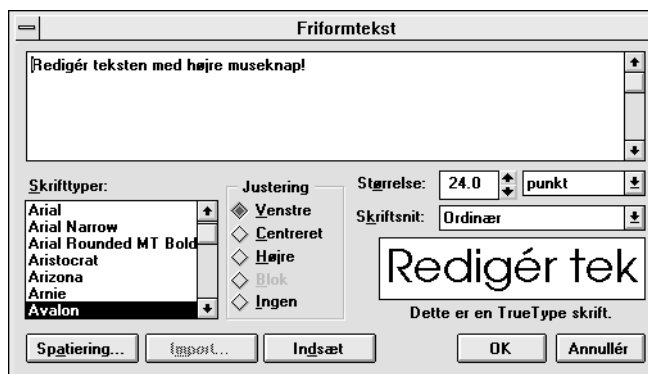
Du kan tildele højre museknap en funktion, i dialogboksen [Indstillinger - Mus](#). Du kommer til dialogboksen via [Special, Indstillinger, Mus](#), eller ved **Ctrl+J**. I dialogboksen sætter du en markering ud for den funktion, du ønsker at tildele knappen.

Med [2x zoom](#) forstørres du tegningen 2 gange. Der forstørres ud fra det punkt hvor markøren befinder sig, når du klikker, så dette bliver centrum i billedet.

Med [Redigér tekst](#) får du dialogboksen [Redigér tekst](#) frem, ved et klik på den højre knap. Her kan du tilføje mere tekst, i tekstruden, ændre skrifttype, størrelse, m.v.



Med [Vis resultat](#) på helskærm får højre knap samme funktion som tasten **F9**. Med [Punktredigering](#) får du punktredigeringsmenuen frem.



Tastatur

Har du brug for at lave mere præcise ændringer i sin tegning, end det kan lade sig gøre med musen, har CorelDRAW! indbygget mulighed for at foretage ændringer som f.eks. at flytte, rotere, vride, strække og spejlvende ved hjælp af tastaturet. Dette giver mulighed for meget præcise forvandlinger af en given figur, da du ikke bliver afhængig af fingerfærdigheder med musen, men har mulighed for blot at skrive tallene i et skema, hvorefter CorelDRAW! foretager ændringerne. De nævnte tastatur-rutiner findes i menuen

Transformér.

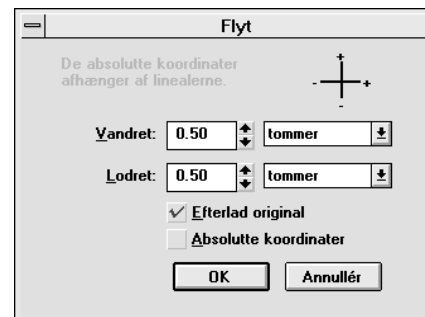
Derudover findes der i tastaturet en række genveje, hvor du med et enkelt klik kan udføre en kommando eller vise en dialogboks. En oversigt over disse genveje finder du bagest i hæftet. Selvfølgelig er det svært at huske alle disse forskellige tastetryk, men bare et par enkelte kan spare dig for en del klik med musen. Hvis du ser til højre for kommandoerne på menuerne, står der det modsvarende tastaturtryk, altså dét du skal trykke på tastaturet for at vælge den samme kommando. F.eks. vil **Ctrl+L** kalde dialogboksen **Flyt** frem på skærmen.

Transformér	Effekter	Tekst
Flyt...		Ctrl+L
Rotér & vrid...		Ctrl+N
Stræk & spejlvend...		Ctrl+Q
Ophæv ændringer		

Flyt (Ctrl+L)

Der er flere måder at flytte et objekt på. Den nemmeste er at bruge musen til at trække et markeret objekt. Da denne metode ikke er særlig præcis, er det bedre at aktivere kommandoen **Flyt** eller ved **Ctrl+L**. Herved kommer dialogboksen **Flyt** til syne.

I **Vandret** og **Lodret** skriver du hvor meget figuren skal flyttes. På det lille koordinat system i øverste højre hjørne kan du se, hvilken vej din figur bliver flyttet, afhængig af, om du har positivt eller negativt fortegn foran dit tal.



Hvis du sætter kryds i **Efterlad original**, vil den originale figur blive stående, og der dannes en ny figur på henflytningspunktet. Uden kryds vil kun den flyttede figur stå tilbage.

Sætter du kryds i **Absolutte koordinater**, flyttes figuren efter dens absolutte koordinater, d.v.s. i forhold til linealernes nulpunkt. For at benytte denne funktion skal du altså have linealerne fremme på skærmen. Er der ikke kryds her, flyttes figuren efter dens relative koordinater, altså efter nuværende placering.

*Her er original
tegningen af
bassisten.*



*Her er bassisten
flyttet 14 mm vandret
og 7 mm lodret med
kryds i **Efterlad
original**.*

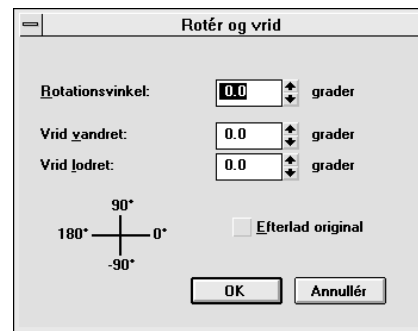


Rotér og vrid (Ctrl+N)

Ved hjælp af **Rotér og vrid** dialogboksen kan du rotere en figur ved at indtaste hvor mange grader den markerede figur skal roteres. Desuden har du mulighed for at tilføje vrid-effekt, men ikke samtidig med rotationen.

I **Rotationsvinkel** skriver du det antal grader, du ønsker at rotere din figur. Ved positivt tal vil figuren blive roteret mod højre, ved negativt tal mod venstre. Når du skriver noget i denne boks, kan du ikke skrive noget i **Vrid** boksene, da du ikke kan udføre begge kommandoer samtidigt.

I **Vrid vand- og lodret** har du mulighed for at vride i din figur. Sætter du kryds i **Efterlad original**, vil de originale figurer blive stående tilbage, bag de nye roterede eller vredne figurer.



Her er bassisten vredet 20 grader vandret, og 20 grader lodret.



Her er bassisten vredet 15 grader vandret, og minus 15 grader lodret.



Stræk og spejlvend (Ctrl+Q)

Med kommandoen **Stræk** kan du hive eller trykke en figur. I dialogboksen er udgangspunktet 100%. Hvis du f.eks. angiver 200% i **Stræk lodret**, vil det sige, at din figur bliver dobbelt så høj.

Indtast procenter for stræk eller klik på pilene.

Her foretager du en vandret spejling.

Her spejles figuren lodret. Hvis figuren er en person, vil denne blive vendt på hovedet.



Vandret stræk på 135%, og et lodret stræk på 50%.



Bassisten er blevet Vandret spejlet.



Bassisten er Lodret spejlet.



Flyt med piletasterne

Du kan bruge piletasterne til at flytte et markeret objekt med, blot ved at trykke på den ønskede retning. Hvis du holder piletasten nede, vil figuren flytte sig i ryk. Hvor meget figuren skal flytte sig hver gang, kan du indstille i dialogboksen **Indstillinger**.

Forvandling

Du kan skabe nogle meget spændende effekter med **Forvandling**. Som ordet hentyder til, kan du *forvandle* en figur til en anden, således at den ene figur glider over i den anden i en række forvandlingstrin. For at få adgang til disse effekter skal du aktivere **Forvandling** minimenu i menuen **Effekter**.

FORVANDLING MINIMENU (Ctrl+B)

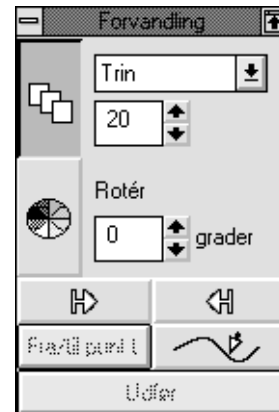
I ruden under Trin angiver du, hvor mange trin forvandlingen skal strække sig over. Hver gang du starter menuen, vil der stå 20.


I Roter kan du rotere forvandlingens trin, fra den ene figur til den anden.

Disse to pile markerer henholdsvis startfiguren og slutfiguren i forvandlingen.

Med denne knap kan du få din forvandling til at følge en kurve, som du selv former.

*Klik på **Udfør**, når du er klar til at forvandle.*



- Start med at markere de to figurer, du vil forvandle. Klik på  til venstre på menuen, vælg **Nyt startpunkt**, og klik så på den figur du vil lade forvandlingen starte med. Pilen skifter nu fra hvid til sort, som betyder, at der er markeret et begyndelsespunkt. Du gentager nu processen med pilen til højre, hvor du blot vælger slutfiguren i stedet. Når begge pile er sorte, er du klar til at forvandle.
- Vælg det antal af trin, du vil lade din figur forvandle sig til den anden i.
- Hvis du vil rotere forvandlingskomplekset, så angiv hvor mange grader du vil have det roteret i. Hvis du angiver 360 grader, vil forvandlingen blive roteret én omgang fra start til slutpunktet.
- Når du har foretaget dine indstillinger, klik på **Udfør**.

I eksemplet foregår forvandlingen mellem bogstaverne A og B. Sådan ser udgangsfigurerne ud, inden de bliver forvandlet.



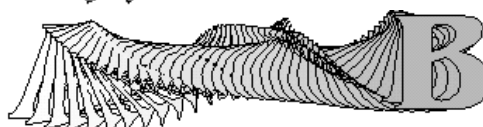
Almindelig forvandling, i 20 trin, rotation 0 grader.



Forvandling, i 20 trin og rotation på 360 grader.



Forvandling i 40 trin, rotation 360 grader, startfigur hvid, slutfigur 50% sort.




En anden måde at markere start og slutfigur er at anvende markøren. Sørg for at du har valgt pegeredskabet i værktøjslinjen. Træk en markeringsfirkant uden om de to figurer. Når du skipper museknappen, vil begge figurer være markerede, og du kan gå i gang med at forvandle dem.

Forvandling efter et bestemt forløb

Du kan lade forvandlingen ske efter en kurve eller et forløb, du selv bestemmer. Det betyder, at du f.eks. kan lade forvandlingen ske rundt om en cirkel, eller efter en kurve du tegner.



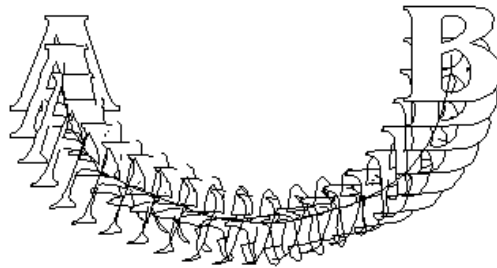
I eksemplet sker forvandlingen efter en simpel kurve, tegnet med blyantredskabet.

- Følg de trin for forvandling, beskrevet på forrige side, men undlad at klikke på **Udfør**.
- Tegn den kurve, som forvandlingen skal forme sig efter.
- Klik på  og derefter på kurven.
- Klik på **Udfør**.

Sådan ser kurven ud, som figuren skal forvandles efter.



Figuren, efter at den er blevet forvandlet efter kurven. Du kan nu slette kurven, uden at ophæve forvandlingen.



Ophæv forvandling

Når du klikker på **Ophæv forvandling** i menuen **Effekter** vil kun dine to udgangsfigurer stå tilbage, samt en eventuel strækning.

Arbejd i lag

Du har mulighed for at oprette og arbejde med forskellige lag i en tegning. Det tog mig lidt tid at forstå brugen af lag, men da jeg først lærte det, var det en ganske stor hjælp, især ved arbejde med større tegninger. Her gives der mulighed for at vise nogle enkelte lag, eller kun at vise det lag, du arbejder med, eller at udelukke et lag.

For bedre at kunne forstå princippet i at bruge lag, kan du forestille dig, at du har to glasplader lagt oven på hinanden. Disse to plader symboliserer to lag. Du har nu mulighed for at tegne en del af din tegning i ét lag, og en anden del af din tegning i et andet lag. Du kan nu gøre forskellige ting med de to lag. Du kan låse det ene lag, så det ikke er muligt at ændre i det, mens du arbejder med det andet lag, eller gøre et lag usynligt, så du bedre kan koncentrere dig om et bestemt lag. Det er tit en god idé at lægge teksten på et lag for sig selv. Alle mulighederne er tilgængelige i menuen **Arrangér**.

Arrangér	Vis	Special	Hjælp
Lag minimenu...			Ctrl+1
Opstilling...			Ctrl+A
Flyt forrest indenfor lag			Skift+PgUp
Flyt bagest indenfor lag			Skift+PgDn
Flyt én plads frem indenfor lag			PgUp
Flyt én plads tilbage indenfor lag			PgDn
Omvendt rækkefølge indenfor lag			
Opret gruppe			Ctrl+G
Split gruppe			Ctrl+U
Kombiner			Ctrl+C
Adskil			Ctrl+K
Øjls kompleks			
Omdan til kurver			Ctrl+V

Vigtigt

Den første sektion i rullegardinet **Arrangér** omhandler, hvordan du arbejder med *flere lag*. Anden sektion omhandler manøvrer, der foregår på *samme lag*.

Opret lag



For at kunne arbejde i lag skal du mig bekendt have fat i **Lag** minimenuen. Den finder du i menuen **Arrangér**, eller ved **Ctrl+1**. Vinduet i **Lag** menuen viser de forskellige lag, du har oprettet, og til at starte med kun **LAG 1**. Dette lag starter du med. Her er alle dine figurer normalt placeret. Dernæst har du mulighed for at oprette net og hjælpelinier. Når du klikker på den vandrette pil bliver lagvinduet erstattet af en lille rulle menu. Når du vælger **Nyt..** i denne rullemenu, kan du oprette et nyt lag. CorelDRAW! opretter automatisk **LAG 2**, hvis det eneste lag er **LAG 1**.



Indstil et lag

Ved at klikke på **Redigér** i rullegardinet, kommer dialogboksen **Indstilling af lag** frem. Her har du mulighed for at gøre forskellige ting med dit lag. Sørg først for, at det er det rigtige lag, du arbejder med. I det aflange vindue i dialogboksen kan du se hvilket lag du netop er ved at foretage ændringer ved. Du kan også skifte lag her, ved at skrive et andet lag.

Synligt & udskriveligt

I dialogboksen vælger du også, om det aktuelle lag skal være synligt. Hvis du fjerner hakket i kassen ved **Synligt**, vil du ikke kunne se laget. Men klikker du på **F9** for at se tegningen på helskærm, vil alle lag på skærmen dog blive vist. Du kan også vælge ikke at lade laget udskrive, ved at fjerne krydset i boksen **Udskriveligt**. Dette kan være en fordel, hvis du undervejs i en større tegning vil printe nogle kladder af bestemte ting i din tegning.

Kun ét lag synligt: Fjern krydset i boksen **Synligt** ved alle lag, undtaget det du vil arbejde med.



Lås lag

Når du har tegnet et lag færdigt, eller blot ønsker at undgå at lave ændringer i et lag, kan du låse det ved at sætte en markering i boksen **Lås lag**. Herved kommer du ikke ved et uheld til at ændre noget, som ikke skulle ændres.

Giv laget en farve

For at du lettere kan skelne de forskellige lag fra hinanden, kan du give omridset af figurerne på de forskellige lag forskellige farver. Dette gøres ved at sætte en markering i boksen **Vælg lagfarve**, og dernæst vælge en farve i farvepaletten.

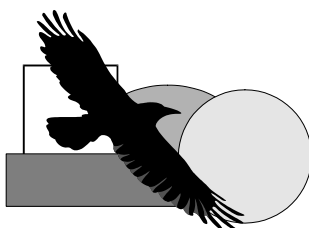
Figurernes rækkefølge på et lag

Inden for et lag kan figurerne stå foran eller bag ved hinanden. Det gør de også, selvom du ikke har oprettet flere lag, men blot arbejder i ét lag, nemlig det første lag, du startede CorelDRAW! Figurerne bliver lagt over hinanden i den rækkefølge, hvori du tegner eller importerer dem. Dvs. at selv om du har to figurer ved siden af hinanden, kan CorelDRAW! huske hvilken der kom sidst, og når du trækker figurerne hen oven på hinanden, vil den sidst tilkomne ligge øverst. Denne rækkefølge kan du ændre.

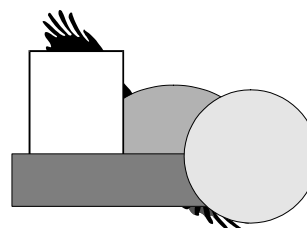
Flyt en figur i rækkefølgen

Med kommandoerne **Flyt forrest (Shift+PageUp)** og **Flyt bagest (Shift+PageDown)** kan du flytte en markeret figur henholdsvis helt frem i tegningen (foran de andre figurer) eller helt tilbage (bag alle andre figurer).

- Marker figuren.
- Klik dernæst på den kommando, du ønsker udført, fra menuen **Arrangér**.



*Her er fuglen placeret foran alle de andre figurer med kommandoen **Flyt forrest**.*

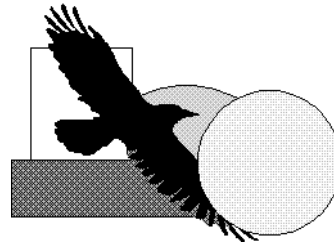


*Fuglen er flyttet om bag de andre figurer med kommandoen **Flyt bagest**.*

Flyt en plads frem eller tilbage

Hvis du vil rykke din markerede figur en enkelt plads frem eller tilbage i figurrækkefølgen, skal du bruge kommandoerne **Flyt én plads frem indenfor lag** (**PageUp**) og **Flyt én plads tilbage indenfor lag** (**PageDown**).

Her er fuglen flyttet en enkelt plads tilbage. Cirklen i forgrunden er nu forreste figur. Hvis du vil have den sorte firkant bag ved den hvide firkant, markerer du den sorte firkant og klikker på én tilbage, eller markerer den hvide og klikker på én frem. Der er flere måder at gøre tingene på.

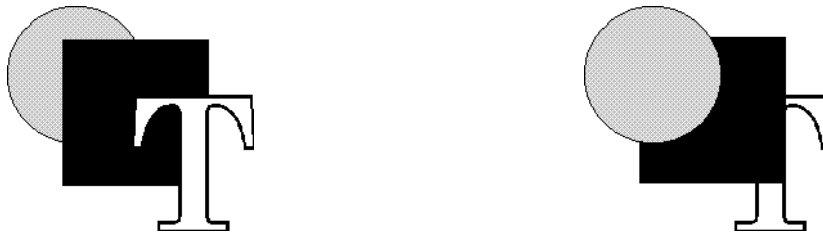


Genvejene

Shift + PageUp	Flyt forrest inden for lag.
Shift + PageDown	Flyt bagest indenfor lag.
PageUp	Flyt én plads frem inden for lag.
PageDown	Flyt én plads tilbage inden for lag.

Byt om på rækkefølgen

Du kan bytte om på rækkefølgen af figurerne ved at klikke på kommandoen **Ombyt rækkefølge indenfor lag**. Dette betyder, at den figur der var bagest, kommer forrest, den næstbageste kommer næstforrest o.s.v.



- Marker alle figurer.
- Klik på kommandoen **Ombyt rækkefølge indenfor lag** i **Arrangér**.

Tegn et simpelt logo

For at give dig en fornemmelse af, hvordan alle disse værktøjer bruges i praksis, vil jeg gennemgå, hvordan du kan opbygge et simpelt logo med ganske få virkemidler.

Hvis du er begynder i den grafiske afdeling, kan det godt være svært at forstå, hvordan et par firkanter og lidt fyld kan skabe en overbevisende illustration. Derfor kan du måske få nogle ideer ved at følge de næste par eksempler trin for trin.

I det følgende skal vi lave et logo til murerforretningen Murbrok A/S. Et simpelt logo kunne se sådan ud:



Tegningen består kun af to firkanter, et symbol fra symbol arkivet, og lidt tekst. For at skabe skyggen bag skiltet, har jeg tegnet to firkanter, den nederste med sort fyld, og den øverste med murstensfyld.

Trin 1

- Start med at aktivere firkantværktøjet i værktøjslinien. Tegn et rektangel.
- Klik med venstre museknap på sort i farvepaletten nederst på skærmen
- Nu har du tegnet skyggen på logoet!



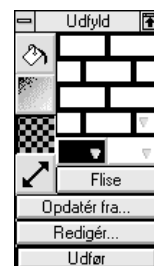
Trin 2

- Nu skal du bruge et rektangel mere. I stedet for at tegne endnu ét, kan du blot kopiere den første. Det gør du med kommandoen **Duplikér** i menuen **Redigér**, eller med **Ctrl+D**.
- Flyt dit nye rektangel, så det er placeret lidt forskudt for det første.



Trin 3

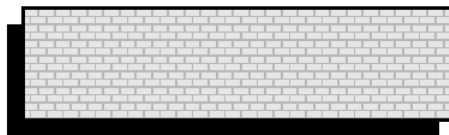
- Nu skal det nye rektangel have ændret fyldet. Fyldet skal være baggrunden på skiltet, som du kan se bag bogstaverne.
- Klik på **Udfyld** minimenu ikonet i flyvud-menuen. I minimenuen vælger du **To-farve fyld**, hvis du vil fylde ud med mursten.
- Klik på flisen med mønster, og vælg et af de mønstre der fremkommer i rullegardinet. Indstil farverne på de to knapper, der sidder lige under flisen. Klik på **Redigér** for at ændre størrelsen på mønsteret.
- Klik på **Udfør**.



Trin 4

Det lille billede af stigen fandt jeg i Symbolarkivet under værktøj. Sådan gør du:

- Skift til Symbolarkivet.
- Inde i Symbolarkivet finder du den figur, du vil bruge i din illustration.
- Farv den sort, eller brug en anden farve.
- Flyt den ind oven på murstenene i dit andet rektangel.
- Skalér den, så dens størrelse passer ind i tegningen.



Trin 5

- Nu skal du have en tekst på dit skilt eller logo. Klik på bogstavværktøjet i værktøjslinien, og placér markøren et eller andet sted på skærmen. Det behøver ikke nødvendigvis være oven i dine rektangler. Skriv teksten ved siden af, så du kan redigere lidt i den, og flyt den så senere ind i logoet.
- Skriv Murbrok A/S eller find selv på noget. Teksten bliver skrevet med **Arial**, som fra starten er standardskrift i CorelDRAW! Denne er såmænd en ganske udmærket skrifttype, men der er ikke meget sjov ved den. Med CorelDRAW! leveres der yderligere en del forskellige skrifttyper, der er sjove at eksperimentere med. Se oversigten bag i hæftet. I menuen **Tekst** vælger du **Tekst minimenu (Ctrl+2)**
- Vælg herfra en skrifttype, som du mener vil være passende til din illustration. Hvis det er noget med klassisk design, f.eks. diplomer eller beviser, så findes der skrifttyper med mange sløjfer og pynt. Til “murbrok” logoet har jeg valgt en meget stor og tyk skrifttype, nemlig **Aardvark**. Vælg den eller en anden skrifttype. Husk: Teksten skal være markeret, før du kan ændre den!
- Nu, hvor du har fundet den rigtige skrifttype, skal du have den rigtige størrelse. Det synes jeg gøres nemmest ved at hive i den markering rundt om teksten, som fremkommer, når du markerer teksten. Skalér teksten, så den vil passe ind i logoet, og flyt den derind. Nu kan du foretage de sidste indstillinger af teksten.

Et andet logo - punkt for punkt

Hvem har ikke lige stået og manglet sådan et skilt til at sætte på døren eller i bilens bagrude! Her kan du hurtigt se hvordan det laves.



- Tegn en cirkel.
- Giv den sort fyld.
- Skriv teksten “lyssky arbejde” over cirklen.
- Vælg skrifttype til teksten. Jeg har valgt [HomewardBound](#)
- Giv teksten hvidt fyld.
- Markér begge figurer.
- Aktivér [Fasthold tekst](#) minimenu i menuen [tekst. \(Ctrl+F\)](#)
- I [Fasthold tekst](#), vælg den måde du vil have bogstaverne til at følge overfladen på i øverste vindue, og i andet vindue vælger du, at teksten skal være inden for strengen. Klik på [Udfør](#).
- Din tekst skulle nu gerne stå som teksten i logoet.
- Skriv teksten “udføres...!” et eller andet sted på skærmen.
- Vælg skrifttype til teksten.
- Giv teksten hvidt fyld og flyt den ind nederst i din sorte cirkel.
- Aktiver [Symbolarkivet](#).
- Vælg det symbol, du vil have i midten af din tegning. Jeg valgte et symbol fra gruppen mennesker.
- Giv symbolet hvid stregfarve og hvidt fyld.
- Giv det den rigtige størrelse, og flyt det ind i tegningen.
- Færdig!

Gode råd

Jeg håber at du fik en lille smule ud af at se lidt sammenhæng i alle de kommandoer og begreber, der eksisterer i CorelDRAW! De viste eksempler var blot mine forslag til hvordan man hurtigt kan sætte noget sammen. Inden du går helt amok i skrifttyper og Udfyld, er der lige et par gode råd jeg vil bringe videre. Disse vil forhåbentligt kunne give dig lidt forståelse for, hvordan du kan lave en overbevisende og forklarende illustration.

At gøre tingene så simple som mulige er en kunst. Øv dig i den. Det er fristende at fylde illustrationen med figurer og sjove fonte, men vil du have et forståeligt budskab igennem, så er jo enklere, så meget bedre. Hvis du laver en reklame eller info-seddel, der skal offentliggøres, så hold dig i starten til to forskellige skrifttyper, en til overskrifter (gerne en særpræget) og en almindelig til brødteksten. Indsæt en eller to cliparts på passende steder. Laver du en lille plakat med jagt informationer, så find en sjov tegning af en jæger, et dyr eller noget andet passende, og sæt f.eks. en ramme om det hele.

IND OG UD..

Filer: åbn, gem, importér og eksportér

Når du starter CorelDRAW!, er skærmen klar til at tegne en ny tegning. I titellinien står der UDENNAVN.CDR. Når du gemmer en tegning første gang, skal du give den et navn. Hvis du vælger kommandoen **Ny**, mens du arbejder på en tegning, vil CorelDRAW! spørge dig, om du ønsker at gemme den tegning du arbejder på, hvis den er ændret siden du gemte sidst.

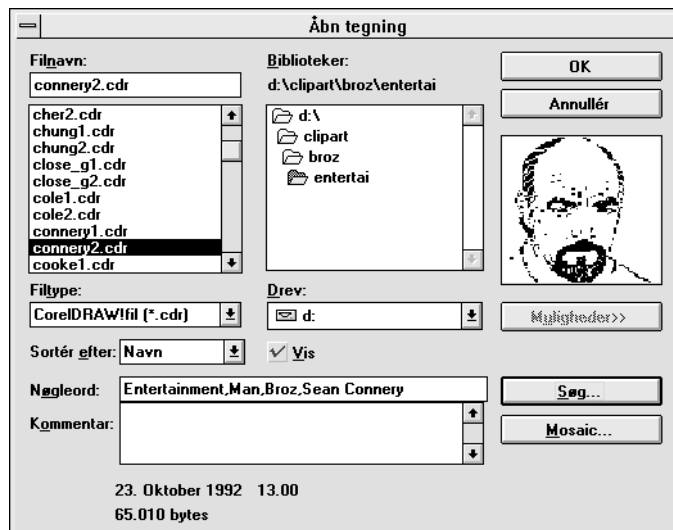
CorelDRAW! har ikke mulighed for at have flere tegninger åbne på samme tid. Dette kan være en meget god ting, da det kan være belastende nok for især lidt mindre systemer, blot at have én tegning åben ad gangen.

Åbn (Ctrl+O)

I menuen **Filer** finder du kommandoen **Åbn**. Den bruges til at åbne en allerede eksisterende tegning, som du ønsker at arbejde videre med eller printe ud. Hvis du vælger **Åbn**, mens du arbejder på en anden tegning, vil CorelDRAW! spørge, om du vil gemme din tegning, da den vil blive lukket. Du kan altså ikke indsætte et billede i din tegning med denne kommando. **Åbn** åbner kun tegninger lavet i CorelDRAW!, eller mønsterfiler (*.CDR og *.PAT). Hvis du vil indsætte f.eks. en ClipArt figur i din tegning, skal du bruge kommandoen **Importér**.

Åbne en tegning

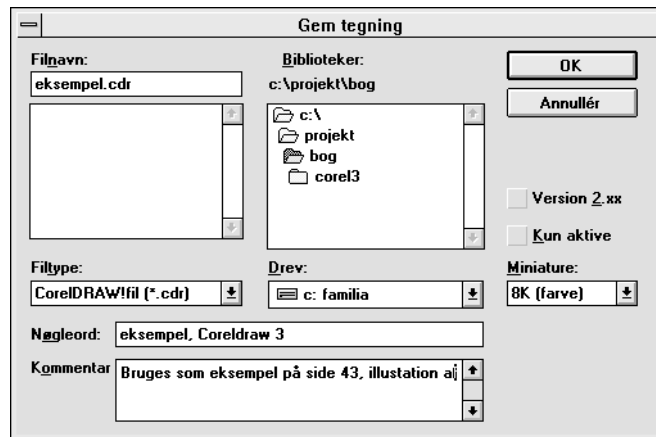
- Klik på **Åbn** i menuen **Filer**.
- I dialogboksen **Åbn tegning** finder du filnavnet på den tegning, du vil åbne. Der vises kun filer med efternavnet CDR.
- Hvis du sætter kryds i kassen ved **Vis**, så kan du se en miniature udgave af tegningerne i vinduet til højre.
- Du har mulighed for at få flere oplysninger om filerne ved at klikke på **Muligheder**.
- Hvis du klikker på **Mosaic**, kan du se en oversigt over tegningerne i det valgte bibliotek. CorelMosaic startes op. Se afsnittet om CorelMosaic.
- Klik på **OK**, når du har fundet den tegning du vil åbne.



Gem (Ctrl+S)

Hvis du allerede har gemt din tegning, og blot ønsker at gemme yderligere ændringer, klikker du på **Gem** i menuen **Filer**. Din tegning bliver nu gemt med de nye ændringer.

Hvis det er første gang, du skal gemme din tegning, skal du give den et navn. Når du klikker på **Gem**, kommer dialogboksen **Gem tegning** til syne.



Når du gemmer en tegning, er det ikke kun tegningen der gemmes. Der gemmes også informationer om net og hjælpelinier, papirstørrelse og farve (og en minibitmap af tegningen, der bruges i bl.a. preview vinduer og i CorelMosaic).

Hvis du vil bruge din tegning i version 2.xx af CorelDRAW!, er det nødvendigt at gemme filen i denne versions filformat. Det gør du ved at klikke i **Version 2.xx**.

Hvis du vil gemme din tegning under et nyt navn, skal du vælge kommandoen **Gem som** i menuen **Filer**. Dialogboksen **Gem som** vil blive vist, og her skriver du det nye navn på tegningen. Når du arbejder videre, er det med denne nye tegning, og ændringer vil ikke overgå den første tegning.

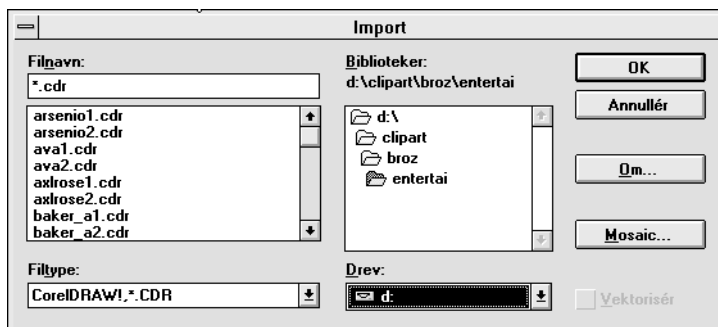
Der oprettes med jævne mellemrum backup filer af din tegning, mens du arbejder med den, eller når du gemmer dem. Disse filer kan redde dig, hvis din computer går ned, uden at du har gemt din tegning. Du kan se at disse filer bliver opdateret, når der i statuslinien står **Laver autobackup**.. Det er ikke altid CorelDRAW! får slettet disse filer igen, så derfor kan det være nødvendigt at foretage en sletning af gamle backupfiler med jævne mellemrum, for at frigøre noget plads på harddisken. Backup filer har efternavnet BAK.

Kort om grafikformater

Tegninger, tegnet i CorelDRAW!, er vektorbaserede. Dette betyder, at alle figurer består af streger og fyld, som CorelDRAW! omsætter til matematik. Når du f.eks. forstørret en vektorbaseret tegning, vil kvaliteten ikke blive forringet, uanset hvor meget du forstørret. CorelDRAW! regner billedet ud efter en formel, og tegner så billedet for dig i din ønskede størrelse.

Anderledes er det med bitmap formatet, BMP. Denne type tegninger består af en masse prikker i forskellige farver. Denne type tegninger vil forringes i kvalitet, jo mere de forstørres. Du kan sammenligne det med et avisbillede, der holdes helt tæt på øjnene. Nu kan du se, at billedet blot består af en masse prikker.

Importér en grafisk fil



Med kommandoen **Importér** kan du sætte ClipArt, bitmaps eller andre tegninger ind i den tegning, du arbejder med. Kommandoen er udstyret med et udvalg af filtre, der gør det muligt at hente figurer ind i CorelDRAW!, lavet i et andet programmer. Det er blandt andre selvfølgelig Corel's egne applikationer, Windows grafikfiler og nogle Mac formater.

Åbn en tegning i et andet filformat

- Klik på **Importér** i menuen **Filer**.
- I dialogboksen **Import** vælger du hvilken type tegning du vil importere. Det gør du i rulleboksen **Filtyper**.
- Hvis der er tegninger til stede i biblioteket med det pågældende efternavn, vil de blive vist i **Filnavn** vinduet.
- Ved at klikke på knappen **Mosaic...** kan du se en oversigt over tegningerne i biblioteket. Se afsnittet om CorelMosaic.
- Klik på **OK**, når du har fundet den tegning du vil importere.

Indsæt ClipArt i en tegning

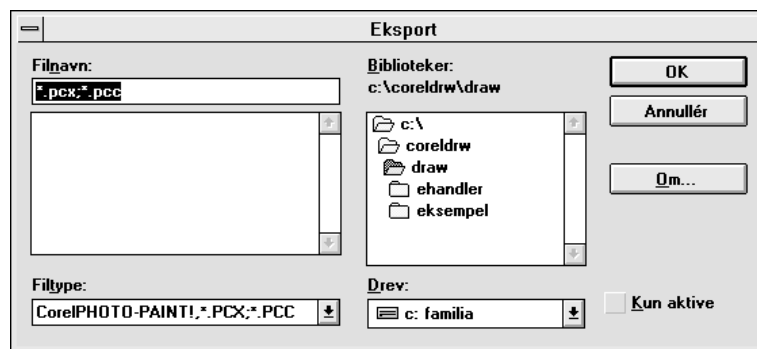
ClipArt er en færdig lille illustration, som du kan bruge i stor udstrækning til at pynte på dine tegninger med. Sammen med CorelDRAW! leveres der et helt overflødigshorn af cliparts.

Hvis du er så heldig at have CorelDRAW! på CD-ROM, så er du i besiddelse af ekstra mange cliparts, da der ikke kan være så mange på disketteudgaven. På CorelDRAW! 5.0 CD-ROM findes der ca. 22.000 cliparts. Disse bliver ikke installeret på harddisken, men meningen er, at du har 'cd'en i skuffen, og så henter dem derfra. Jeg finder dette en udmærket måde at arbejde med dem på. På disketteudgaverne installeres der et mindre bibliotek med cliparts på harddisken.

Overblik over grafikfilerne

Hvis du hurtigt vil se dine grafikfiler, kan du bruge CorelMOSAIC. Du kan indsætte en ClipArt eller en figur på mange forskellige måder. Hvis du starter en helt ny tegning, kan du bruge **Åbn**. Hvis du vil indsætte en clipart i en allerede eksisterende tegning, så kan du bruge **Importér**, **Tilføj objekt** eller klippe klistre metoden. Jeg foretrækker **Importér**.

Eksportér



I CorelDRAW! har du også mulighed for at eksportere dine tegninger til et bredt udvalg af forskellige grafiske programmer. Du har således i CorelDRAW! meget stor mulighed for at kommunikere med andre grafiske programmer på platforme som både MacIntosh, UNIX og OS/2. Du kan eksportere til programmer som Aldus Pagemaker, WordPerfect, Microsoft Word, samt en del andre tekstbehandlings- og desktop publishing programmer.

Gem en tegning i et andet filformat

- Klik på [Eksportér](#) i menuen [Filer](#).
- I dialogboksen [Eksport](#) vælges det filformat, du ønsker at eksportere til, i vinduet [filtype](#).
- Giv filen et navn ved at skrive det i vinduet [Filnavn](#).
- Klik på [OK](#).
- Filen i det nye format bliver nu gemt i det bibliotek, der er anført i vinduet bibliotek.

Eksport af bitmaps

Du kan ikke direkte tegne en bitmap i CorelDRAW! Hertil kan du bruge PaintBrush eller CorelPhoto-Paint. Du kan indsætte en bitmaptegning som en figur i din tegning, og skalere og rotere den som andre figurer. Hvis du trykker på [PrintScreen](#), hvorved der lagres en kopi af skærbilledet på [Klippebordet](#), og herefter trykker på [Indsæt](#) i [Redigér](#), får du også en bitmap ind i din tegning.

Når du har tegnet en vektortegning i CorelDRAW!, kan du konvertere den til bitmapformat. Den handling vil f.eks. bevirke, at du kan åbne den i PaintBrush, som understøtter bitmapformatet. BMP er typisk efternavn på sådanne filer.

Når du vælger at eksportere en bitmap, er der nogle ting, du skal tage stilling til, for at slutresultatet bliver som ønsket. Når filen er klar til eksport, vælges [Eksportér](#) i [Filer](#). I [Filtype](#) vælges BMP formatet, og der klikkes [OK](#). Nu kommer der en dialogboks til syne, der hedder [Eksport af bitmaps](#). Her vælger du, om billedet skal eksporteres i farver eller gråtone. Du kan også vælge at komprimere filen. Dette kan anbefales, hvis du har problemer med pladsen på harddisken. En bitmapfil kan komprimeres væsentligt.

CorelMosaic..

CorelMosaic er et anderledes, grafisk filstyringsprogram, der er let at bruge. I stedet for at vælge en fil efter dens filnavn, kan du her se en oversigt over biblioteket med grafiske filer.

I CorelMosaic kan du lave billedarkiver, hvor du komprimerer dine grafikfiler ned til en enkelt fil, og derved spare plads på en tit hårdt presset harddisk. Ved hjælp af Mosaic kan du hurtigt se, hvad du har i dine pakkede billedarkiver, og pakke en eller flere af tegningerne ud. Du behøver således ikke at pakke et helt billedarkiv ud, for at komme til en enkelt tegning.

Miniaturer

Når CorelDRAW! og andre grafiske applikationer gemmer en grafikfil, dannes der tit en lille miniatureudgave af billedet, som gemmes sammen med filen. Dette billede bruges af CorelMosaic til at vise dig en oversigt over dine grafikfiler, en mosaic.

Hvordan åbner man Mosaic?

Du kan åbne Mosaic i dialogboksene **Åbn** og **Importér** i menuen **Filer**. Desuden kan du starte den ved at klikke på ikonen i programmanageren.

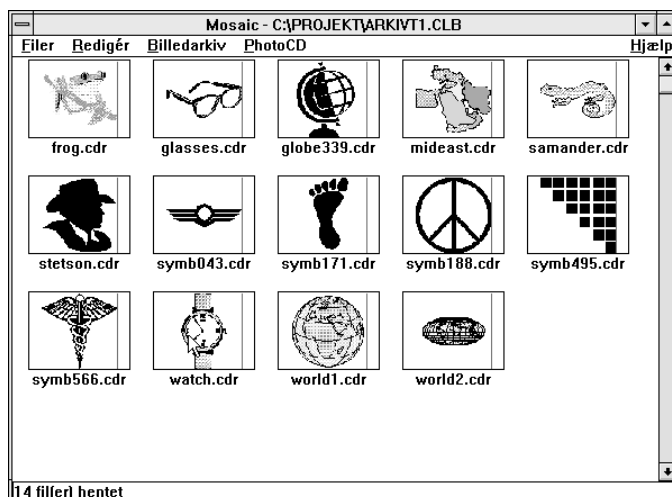
Brugerfladen

Selve brugerfladen er meget brugervenlig.. *-der er nemlig næsten ikke nogen!* Den består af en menulinie med fem punkter, samt vinduet til visning af miniaturerne. Du markerer en fil ved at klikke på den. Vil du markere mere end én, holder du **Ctrl** nede, mens du markerer de næste. Vil du markere alle, vælger du **Marker alt** i **Redigér** menuen.

Når Mosaic starter op, åbner den det bibliotek eller billedarkiv, du sidst har haft åbent. Du kan udskrive en oversigt over dine grafikfiler, ved at markere de miniaturer du ønsker udskrevet, og vælge **Udskriv valgte miniaturer** i menuen **Filer**. Du åbner en grafikfil ved at markere den og vælge **Import til DRAW...** i menuen **Redigér**.

Komprimeret billedarkiv

Komprimerede billedfiler fra Mosaic får efternavnet CLB. Hvis du allerede råder over filer med det efternavn, kan du se en oversigt over dem med kommandoen **Åbn billedarkiv** i menuen **Billedarkiv**. Du pakker dem altså ikke ud ved denne manøvre, men ser blot den lille miniaturefil, der er hæftet ved tegningen.



Udpakning

Du vælger de filer, du vil pakke ud, ved at markere dem, og klikker derefter på **Import til DRAW...** i menuen **Redigér**. Nu bliver du bedt om at fortælle, hvor du ønsker de udpakkede filer kopieret hen.

Sådan laver du et komprimeret billedarkiv

- Start med at kopiere alle de grafikfiler, du ønsker skal være med i det pakkede arkiv, til det samme bibliotek.
- Start Mosaic og åbn biblioteket med de ønskede grafikfiler.
- Markér de filer, du vil pakke ned. Hvis det er dem alle, så klik på **Vælg alt** i menuen **Redigér**.
- Klik på **Tilføj billeder til billedarkiv** i menuen **Billedarkiv**.
- Hvis du allerede har et billedarkiv, og ønsker at føje disse filer til, så skriver du navnet på det eksisterende arkiv i **Filnavn**.
- Hvis du vil lave et nyt arkiv, så skriv navnet på det i **Filnavn**, og klik **OK**.
- Mosaic fortæller dig nu, at det arkiv du har angivet ikke eksisterer, og spørger dig derfor, om du vil oprette det. Du klikker **OK**.
- Nu bliver dine filer pakket ned i et billedarkiv med efternavnet CLB.

Om pladsbesparelse og sikkerhed

Når du har pakket dine filer ned på denne måde, eksisterer de to steder, både i den originale fil, samt i kopien i billedarkivet. For at spare plads, skal du nu slette originalfilerne. Før du gør det, bør du lige tjekke, om dine pakkede filer er OK ved at prøve at pakke dem ud. Er de det, kan du roligt slette originalerne, og nyde den ekstra plads på din harddisk.

At få tegningen ud på printer...

Når din tegning er klar til at blive udskrevet, (bemærk, inden du udskriver: kun dét, som er inden i kassen "printable page" på tegneskærmen vil blive udskrevet) vælger du **Udskriv** i menuen **Filer**, eller tryk på **Ctrl+P**. Nu kommer dialogboksen **Udskriftsvalg** frem. Her har du en lang række valgmuligheder, der strækker sig noget ud over blot at skrive en side til papiret.



Antal eksemplarer

Vælg her, hvor mange kopier du ønsker udskrevet af din tegning. Maksimum 10.000!

Udskriv kun aktiverede

Hvis du vælger denne indstilling, vil kun de aktiverede figurer blive udskrevet. Dette kan du med fordel benytte, når du og kun ønsker en udskrift af nogle af figurerne i tegningen.

Tilpas til sidestørrelse

Denne funktion giver mulighed for at udskrive tegninger, der overskrider din printers papirstørrelse. Tegningen bliver skaleret ned, så den passer i størrelsen. Denne funktion ændrer dog ikke noget ved selve tegningen, kun udskriften.

Overlap

Hvis du har en tegning, der er større end papiret i din printer, kan du med overlap funktionen få udskrevet din tegning på flere ark papir, så de tilsammen danner hele din tegning.

Udskriv til printfil

Her kan du udskrive din tegning til en fil, i stedet for din printer. Filen får efternavnet .PRN, hvilket er standard. Dette kan med fordel benyttes, hvis du udskriver dine filer hos en ven, men du skal bruge printerens printerdriver. Når du udskriver et billede fra en printfil, vil diverse rasterfrekvenser og andre indstillinger være de samme, som du indstillede i dialogboksene.

Udskriv filinformationer

Hvis du har en postscript printer, har du mulighed for at få udskrevet informationerne filnavn, dato og indstillinger. Disse vil blive placeret i den venstre sides margin.

Sidens opsætning

Du har i CorelDRAW! mange muligheder for selv at opsætte dit skærbillede, og tilføje hjælperedskaber. Et af redskaberne er placeret i menuen **Filer**, og i menuen **Vis** styrer du skærmens udseende.

Sideformat

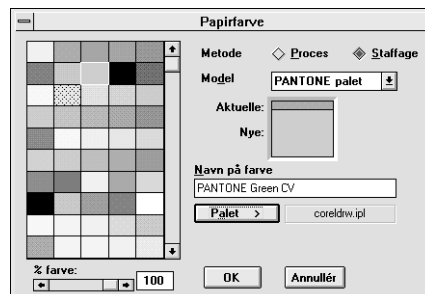
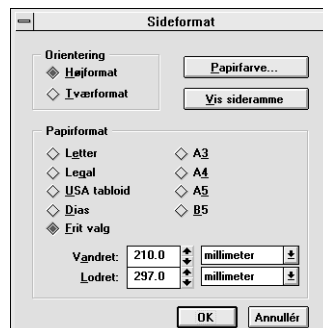
I menuen **Filer** finder du kommandoen **Sideformat**, der aktiverer dialogboksen af samme navn. Her indstiller du papirstørrelsen.

I **Orientering** har du mulighed for at vende papiret, så du printer ud på langs i stedet. Vælger du denne indstilling, kan du se papirrammen i arbejdsvinduet ændre sig.

Med **Papirfarve** menes ikke, at CorelDRAW! farvelægges det papir, du udskriver på. Hvis du f.eks. skal lave en fødselsdagsinvitation, og til lejligheden bruger rødt papir i din printer, kan du ændre papirfarven i arbejdsvinduet til rød, så du kan få et indtryk af, hvordan din publikation vil se ud i det færdige tryk. Klikker du på knappen **Papirfarve**, kommer en dialogboks til syne.

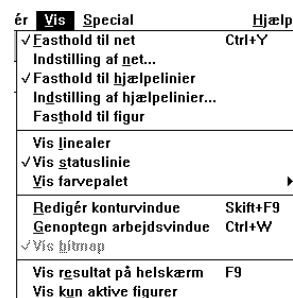
Her vælger du farven, ved at klikke på en af farverne i **Spotfarver**. Ved at klikke på **Process** kan du selv sammensætte din farve.

I **Papirstørrelse** kan du vælge en af de prædefinerede størrelser, f.eks. A4, eller definere din egen, ved at klikke i **Valgfri**, og selv justere størrelsen i **Vandret** og **Lodret**.



Præcis redigering

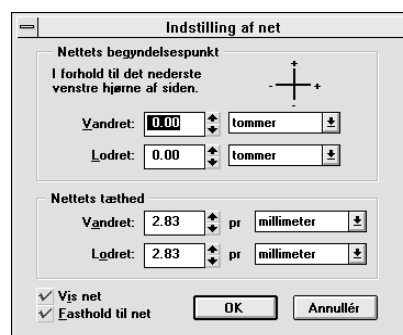
Med kommandoerne i menuen **Vis** styrer du CorelDRAW!'s arbejdsvindue. Her har du en række værktøjer, der kan hjælpe dig med at tegne eller opstille tekst og tegninger præcist.



Net (grid)

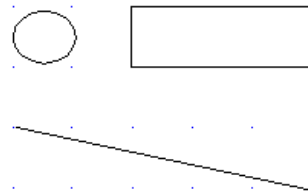
Med net menes hjælpepunkter, der vises i arbejdsvinduet. Punkterne kommer ikke med på udskriften, men er udelukkende en hjælp i forbindelse med konstruktion af tegninger.

For at bruge net, skal du have fat i dialogboksen **Indstilling af net**. Her foretager du indstillingen af nettet. To vitale funktioner for nettet sidder i nederste venstre hjørne. **Vis Net** gør nettet synligt i arbejdsvinduet. Du kan altså godt arbejde med net, selv om du ikke kan se det. **Fasthold til net** bevirker, at dine streger vil "hoppe" hen på nærmeste punkt i nettet. Vil du tegne en vandret eller lodret streg, er det altså ikke nødvendigt at tegne den helt korrekt. Startpunktet vil automatisk blive på det nærmeste



netpunkt, og slutpunktet vil ligge på det nærmeste netpunkt. Hvis du ikke ønsker, at dine streger skal fastholdes til nettet, skal denne funktion være slået fra. Det kan du gøre både i dialogboksen og i menuen **Vis**. Selv om du slår **Fasthold til net** fra, kan du godt bruge nettet som hjælpepunkter. Du skal blot have aktiveret **Vis net**.

Nettets tæthed bestemmer, hvor mange punkter der skal være pr. enhed. Hvis du vil have nettet til at starte et andet sted end nederste venstre hjørne, angiver du det i **Nettets begyndelsespunkt**.

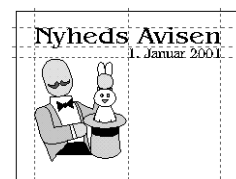


[64.3, 183.4]
Fasthold til net

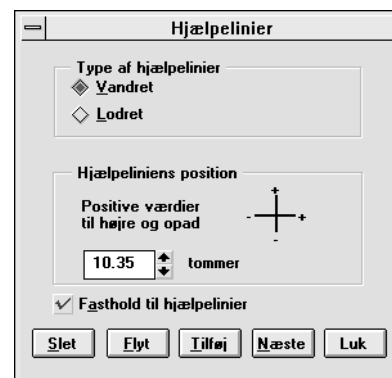
Når **Fasthold til net** er aktiveret, kan du se det i statuslinien.

Hjælpelinier (guidelines)

Hjælpelinier er et nyttigt værktøj, når du skal sætte en tegning op, så du har noget at "støtte dig til". Brug dem med fordel når du skal have tekst og tegninger til at stå i pæne rækker og kolonner, f.eks. ved opsætning af en forside til et blad.



Når du klikker på **Indstilling af hjælpelinier** kommer dialogboksen **Hjælpelinier** til syne. Her kan du vælge mellem to forskellige slags hjælpelinier: **Vandrette** og **Lodrette**. Du kan bestemme deres position i tegningen ved at indtaste afstand fra bunden af dit papir i **Hjælpeliniers position**. Det er nemmere at trykke på **Tilføj**. Herved forsvinder dialogboksen, og en hjælpelinie kommer til syne i bunden af din tegning. Du kan nu flytte den ved hjælp af træk og slip metoden. Du får fat i dialogboksen igen ved at dobbeltklikke på hjælpelinien. Nu kan du redigere dine hjælpelinier med **Slet**, **Flyt** og **Tilføj**.

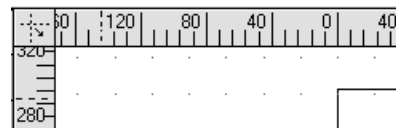


Har du linealerne fremme på skærmen, kan du tilføje en hjælpelinie ved at føre markøren ind over linealen, holde museknappen nede, og derefter føre markøren ind over tegneområdet. Du kan slette en hjælpelinie ved med markøren at føre den ud af arbejdsområdet.

Vis linealer, statusline og farvepalet

I menuen **Vis** har du ydermere mulighed for at bestemme, om du vil have linealer, statuslinien og farvepaletten synlige på skærmen. Du slår dem til og fra ved at klikke på deres navne i **Vis** menuen.

Hvis du dobbeltklikker på linealen, så kommer dialogboksen **Indstilling af net** frem.



TIPS & TRICKS!

Kombinér (Ctrl+C)

Når du normalt skriver bogstaver i CorelDRAW!, er der sort eller andet fyld inden i bogstaverne. Hvis du vælger *intet fyld* kommer baggrunden til syne i stedet for fyldet. Du kan i midlertidig skabe spændende effekter ved at klippe igennem baggrunden, og placere et objekt bag baggrunden.

Start med at tegne en firkant, og farvelæg den med en spændende farve. Skriv dernæst et ord, og læg det oven på din baggrund. Vælg *intet fyld* i **Udfyld** menuen (X). Baggrunden træder nu igennem bogstaverne.



Sørg for at begge figurer er valgt. Vælg nu i menuen **Arrangér** kommandoen **Kombinér**. Nu skærer du igennem både bogstaver og baggrund. Nu ser du papiret igennem bogstaverne



Nu kan du skabe en spændende effekt ved at placere en figur bag ved det hele.



Eller du kan slippe **3D** redskabet løs på figuren, og få det til at se ud som om bogstaverne er skåret ud i en massiv plade. Leg selv med mulighederne!



Omdan til kurver (Ctrl+V)



Med lidt fantasi kan du skabe sjove effekter ved f.eks. en tekst, ved at omdanne den til kurver. Når du gør det, kan du med redigeringsværktøjet hive i teksten, som nu i virkeligheden er kurver, som det passer dig.

MYSTISK

- Skriv en tekst eller et bogstav, som du kunne tænke dig at give et sjovt udseende.
- Markér teksten.
- Klik på [Omdan til kurver](#) i menuen [Arrangér](#).
- Klik på redigeringsværktøjet i værktøjslinien.
- Træk og slip i kasserne, der nu er dannet omkring bogstaverne.
- Indsæt nye *træk og slip* punkter, ved at dobbeltklikke et sted på bogstavernes omrids, og vælg [Indsæt](#) i den fremkomne dialogboks.



Når du klikker på redigeringsværktøjet kommer der nogle træk og slip punkter frem på bogstaverne. Dem kan du hive i, og gøre bogstaverne ganske ukendelige.



MYSTISK

Ved at dobbeltklikke et sted på omridset fremkommer [Redigér punkter](#), hvormed du kan ændre, slette eller tilføje de punkter, som du kan trække i bogstaverne med. Læs mere om denne menu s. 24.

CorelDRAW! kører hurtigere..

Hvis du har problemer med ventetid når du arbejder med CorelDRAW!, er der flere ting du kan gøre for at få det til at køre hurtigere.

Wireframe (Shift+F9)

En mulighed for at lette opdateringen af tegninger og gøre det hurtigere, er at arbejde i [Wireframe](#). Det betyder, at tegningen ikke tegnes som den vil se ud ved udskriften, men som en slags ståltråds net. Dette gør opdateringen hurtigere, da det ikke fylder så meget i hukommelsen. Denne arbejdsflade kan også være effektiv at arbejde i, ved visse typer opgaver. På dansk hedder den [Redigér konturvindue](#). Du finder den i [Vis, Redigér konturvindue](#).

Skærmopdatering (Ctrl+W)

Du kan også arbejde hurtigere, hvis du afbryder skærmopdateringen. [Special / indstillinger / afbryd skærmopdatering](#). Dette bevirker, at skærmen ikke bliver opdateret. Du slipper på den måde for lange opdateringer af skærmen, men det bliver dog hurtigt forvirrende med alle de "løse" rester, der hænger rundt omkring på tegningen. Du kan så selv opdatere skærbilledet med kommandoen [Genoptegn arbejdsvindue](#) i menuen [Vis](#).

Farveforløb m.m

Du kan også selv indstille, hvor fint farver skal optegnes. Jo finere, jo længere tid tager det. Indstillingen finder du i [Special / Indstillinger / Skærm / Antal trin i farveforløb](#). Jo mindre værdi, jo hurtigere (ved mange farver i tegningen).

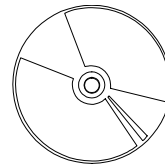
Her kan du også indstille, ved hvilken størrelse et bogstav skal optegnes som en klods på skærmen. En klods er lettere for CorelDRAW! at optegne, end et bogstav. Indstillingen findes i [Special / Indstillinger / Skærm / Mumletekst under](#). Jo højere værdi, jo hurtigere (ved meget tekst i tegningen).



Installation

CD-ROM eller diskette

Hvis du har valgmuligheden mellem at installere fra diskette eller CD-ROM... -så vælg CD-ROM! Installation af CorelDRAW! 3.0 fra diskette kan tage fra 40 min. til 3-4 timer, afhængig af computeren. Installation fra CD-ROM tager 2-10 min. Dertil kommer, at på CD-ROMudgaven følger der langt flere ClipArt og fonte med - ClipArt bliver ikke installeret, da det fylder, men du henter det nemt med skiven siddende i drevet. Med CD-ROM kan du også vælge at lade programmet køre fra CD-ROM drevet.



Vælg installationsform

På et tidspunkt bliver du bedt om at vælge, på hvilken måde du ønsker CorelDRAW! installeret, **Komplet**, **Minimal** eller **Valgfri**. Hvis du vælger **Komplet**, bliver hele programmet installeret, med alle underprogrammer. Vælg denne installationsform, hvis du har plads nok på harddisken. Hvis du vælger **Minimal**, bliver kun CorelDRAW! installeret, uden underprogrammer.

Når du vælger **Valgfri**, har du mulighed for at vælge hvilke programmer du ønsker installeret. Du vil her blive præsenteret for en dialogboks, hvor du kan markere hvilke programmer du ønsker med i installationen.

Komplet	Dette indebærer installation af alle CorelDRAW!s program- og datafiler. Der er behov for op til 34 Mb ledig diskplads.
Minimal	Dette indebærer installation af det minimale antal filer, som er nødvendige for at køre CorelDRAW! Der er behov for op til 12 Mb ledig diskplads.
Valgfri	Valgfri installation giver mulighed for selv at vælge, hvilke program- og datafiler der skal installeres, og gør det endvidere muligt at installere på flere drev og med en anden biblioteksstruktur end standarden.

I dialogboksen er alle CorelDRAW! underprogrammer repræsenteret, og du kan vælge hvilke du ønsker installeret. Har du markeret i kolonnen **Alt**, vil programmet blive installeret. En markering i **Intet** kolonnen vil medføre, at det pågældende program ikke installeres. Hvis du sætter markering i kolonnen **Noget**, får du yderligere en dialogboks. Her kan du vælge/fravælge filer i det bestemte program.

Vælg de filer, der ønskes installeret				
	Alt:	Noget:	Intet:	Pladsbehov:
CorelDRAW!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\DRAW\ 276 K
CorelCHART!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\CHART\ 7644 K
CorelSHOW!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\SHOW\ 3524 K
CorelPHOTO-PAINT!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\PHOTOPNT\ 1400 K
CorelTRACE!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\DRAW\ 4 K
CorelMOSAICI!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\DRAW\ 0 K
Skrifter & symboler:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C:\CORELDRW\SKRIFTER\ 1052 K
Rodbibliotek:				C:\CORELDRW 248 K
Drev: C:				
Nødvendig diskplads: 14148 K				
Ledig diskplads: 17492 K				
<input type="button" value="Fortsæt"/> <input type="button" value="Afslut"/> <input type="button" value="Annullér"/> <input type="button" value="Hjælp"/>				

Hvad skal jeg installere?

Det må være op til dig selv, hvad du vil installere. Hvis du ved, at du kun har brug for selve CorelDRAW!, og ingen underprogrammer, så vælg **Minimum** installationen. Hvis du ved, at du ikke kommer til at bruge Photo-paint, så undlad at installere den, i **Valgfri**. Hvis du har plads nok, tid nok og lyst til at lege - vælg **Komplet** installation, og få det skægt med at afprøve alle funktionerne i de forskellige programmer - også selv om du ikke har brug for det lige nu..

Hjælp og øvelser

Inde i CorelDRAW! trykker du blot på **F1**, eller på **Indhold** i hjælpemenuen, og du får straks en hjælpeskærm frem. Den kan besvare mange af de spørgsmål, som opstår - også selv om du kender en del til programmet.

Brug hjælp. Hvis du ikke ved, hvordan du bruger hjælp, så klik her.

Skærm. Er du i tvivl om, hvad de forskellige elementer på skærmen betyder og hvordan de bruges, kan du udnytte denne mulighed til at finde ud af det

Kommando. Denne del gennemgår alle kommandoer i rullemenuerne. Den kan være meget nyttig, hvis du hurtigt skal finde ud af, hvad de forskellige kommandoer bruges til.

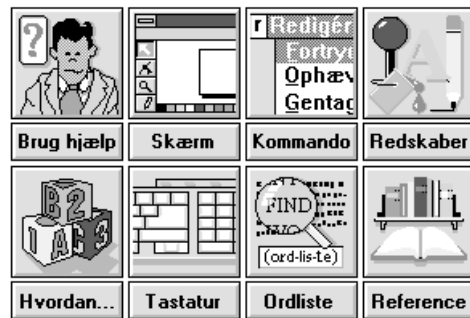
Redskaber. Her gennemgås værktøjerne, som sidder i den lodrette værktøjslinje i venstre side af skærmen.

Hvordan... Hvordan tegner man en cirkel. Hvordan markerer man et... Denne del gennemgår i hvordan-form, hvordan simple operationer udføres, kort beskrevet, trin for trin.

Tastatur. Her står systematisk alle tastaturoperationer beskrevet, omend ikke særligt godt forklaret.

Ordliste. Et lille CorelDRAW! leksikon, hvor du kan slå de ord op, som du ikke forstår. Hvad er f.eks. *A-formater*, *ABK*, *Afbryd skærmopdatering*, *Afkrydsningsfelt*, *Afsnitstekst*, *AI*, *Aktivkasse*, *Aktivt vindue*, *Alternativknop*, *ASCII*, *Automatisk panorering tekst*, eller andre termer der bruges i CorelDRAW! Find det her i ordlisten.

Reference. Her kan de lidt mere prof. hente lidt hjælp. Find f.eks. en forklaring om samtlige grafikformater, der im- og eksporteres i CorelDRAW!



CorelDRAW! Øvelser



Du kan nemt lære noget ved at gennemgå lektionerne i hjælpefilen CorelDRAW! øvelser. Normalt vil CorelDRAW! øvelser være repræsenteret i din Corel program-gruppe med et ikon. Hvis ikke, kan du

aktivere den fra **Filhåndtering** ved at dobbeltklikke på **Tutorial.HLP** i **Coreldrw \ DRAW**.

Nu kommer et oversigtvindue til syne. Her kan du se de emner, du kan få yderligere information om. Hvis du er vant til at bruge hjælpesystemet i Windows, så vil du ikke have problemer med at lære de mest grundlæggende funktioner igennem denne lille øvelsesvejledning. Jeg synes at den er ganske brugelig, idet du kan have den i et lille vindue sammen med CorelDRAW!, og ganske enkelt følge og afprøve instruktionerne på papiret med det samme.



Overblik over CorelDRAW! udgaverne

Hvorfor dette hæfte

Dette hæfte tager udgangspunkt i CorelDRAW! version 3. Dette kan man kalde den laveste fællesnævner i CorelDRAW!'s programserie, der nu består af både version 3, 4, 5 og 6. Alle fire programpakker markedsføres samtidig, og funktioner som man har tillært sig i version 3 kan bruges i efterfølgende versioner.

De funktioner, som jeg planlagde at beskrive, kunne alle udføres i version 3, så derfor valgte jeg denne som udgangspunkt for hæftet. Mulighederne for manipulation med tegninger er steget meget i de efterfølgende versioner, men jeg vurderede, at dette ikke hørte hjemme i et begynderhæfte om CorelDRAW! I version 5 er mulighederne mangfoldige, og i version 6 til Windows 95 er jeg på det nærmeste løbet tør for beskrivende ord. De medfølgende applikationer har vokset sig store, og de fleste af dem sælges da også som selvstændige programpakker.

4-5-6

Overgangen fra version 3 til 4 kan betegnes som en temmelig kraftig opdatering af hele pakken, inclusive selve DRAW programmet. Version 4 er dog blevet beskyldt for at indeholde en del fejl, og version 5 kom hurtigt på gaden. Mange nåede slet ikke at komme igang med 4'eren, men opgraderede direkte fra 3 til 5. Ser man bort fra de medfølgende programmer i 5'eren, er der sket en del siden version 3. De små mini-menuer, *roll-ups*, er vokset i antal, og der tilføjet en værktøjslinje under menulinien i bedste Microsoft Office-stil. Denne menulinie er dog ret kritisabel, da det ikke er muligt selv at ændre på ikonerne i den. Det bedste ved den er, at den kan slås fra.

I september 1995 blev CorelDRAW! 6 lanceret sammen med Windows 95. CorelDRAW! 6 er et ægte 32-bits tegneprogram, der kan køre under Windows 95 eller NT. Programmet kan ikke køre med Windows 3.1.

I denne udgave er der rettet op på de kritisable ting fra 5'eren. Værktøjslinierne kan redigeres, og det er muligt at have flere dokumenter åbne samtidigt.

Mulighederne i version 5 pakken

Det vektor-baserede tegneprogram med et nærmest bundløst udvalg af muligheder - her kan nævnes nogle af nyskabelserne. Der er skabt værktøjslinier, der ligner den man ser i bl.a. Microsoft Office programmerne f.eks. Word 6. Brugere af disse programmer vil ikke have svært ved at udføre de mest almindelige operationer. Brugen af linser er nyt. Man kan med linser give et bestemt område i en tegning nogle bestemte egenskaber. Man kan f.eks. invertere farverne, ændre farverne til gråtoner, eller lade linsen virke som et forstørrelsesglas. Noget nyt er også Powerlines, der kan ændre streger efter en forudbestemt model. Lav dine egne, eller brug nogle af de mange, som programmet stiller til rådighed.



Corel Ventura. Et ombrydningsprogram, også kaldet Desk Top Publishing (DTP). Virker som et gammeldags lysbord, hvor man klipper tekst og billeder sammen til en eller anden form for publikation. Kort fortalt, altså. Det smarte ved Ventura er, at når man klipper og klistrer tekst fra ét program samt billeder fra et andet program, så skabes der ikke en kopi af disse filer. Ventura holder styr på, hvor disse er placeret, og bruger så de originale filer, hver gang du åbner din publikation. Når du skal tilføje ændringer til din publikation, så er det jo mest bekvemt at lave ændringerne i sit velkendte tekstbehandlingsprogram. Når du ændrer filerne, opdateres dette i Ventura næste gang du starter programmet.

Corel Photo-paint er et kraftfuldt billederetoucheringsprogram, med en masse specialeffekter, bla. filtre. Hvis du er i besiddelse af en scanner, kan du ændre familiebilledet. Hos din fotohandler kan du få dine billeder lagt på en PhotoCD, som Photo-Paint kan læse, eller du kan købe nogle af Corel's billed-CD's med masser af professionelle billeder. Du kan nøjes med at fjerne "røde øjne" og tilføje hvide tænder på dine billeder, eller du kan tilføje dramatiske effekter og klippe flere billeder sammen.

Corel CHART kan lave grafisk fremstilling af tal. Kort fortalt kan du lave alt lige fra almindelige søjlediagrammer og eksploderede lagkager, til indviklede 3D landskaber. Programmet har en DataManager hvor du kan indtaste dine tal, eller du kan importere dem fra et utal af andre database eller regnearksprogrammer.

Corel MOVE. Med dette animeringsprogram kan du lave en almindelig kedelig præsentation om til en mindre multimedie begivenhed. Lav både enkle animationer eller mere komplekse, eller foretag en Morphing - lad et billede forvandle sig til et andet billede.

Corel TRACE. Med TRACE kan du lave et bitmap om til en vektortegning. En bitmap er den type billeder der fremstilles i f.eks. Photo-Paint eller Windows PaintBrush. TRACE kan tegne linierne op, og giver dig mulighed for at indstille meget nøjagtigt hvordan det skal foregå.

Corel MOSAIC. MOSAIC holder styr på, og viser dig og pakker dine grafikfiler! Programmet er beskrevet her i hæftet.

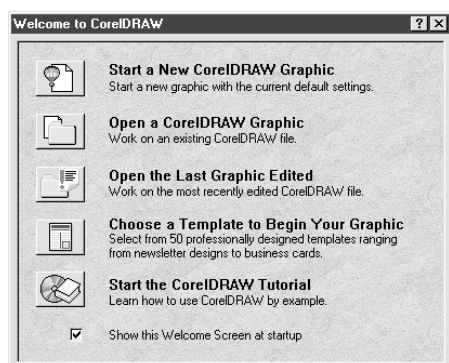
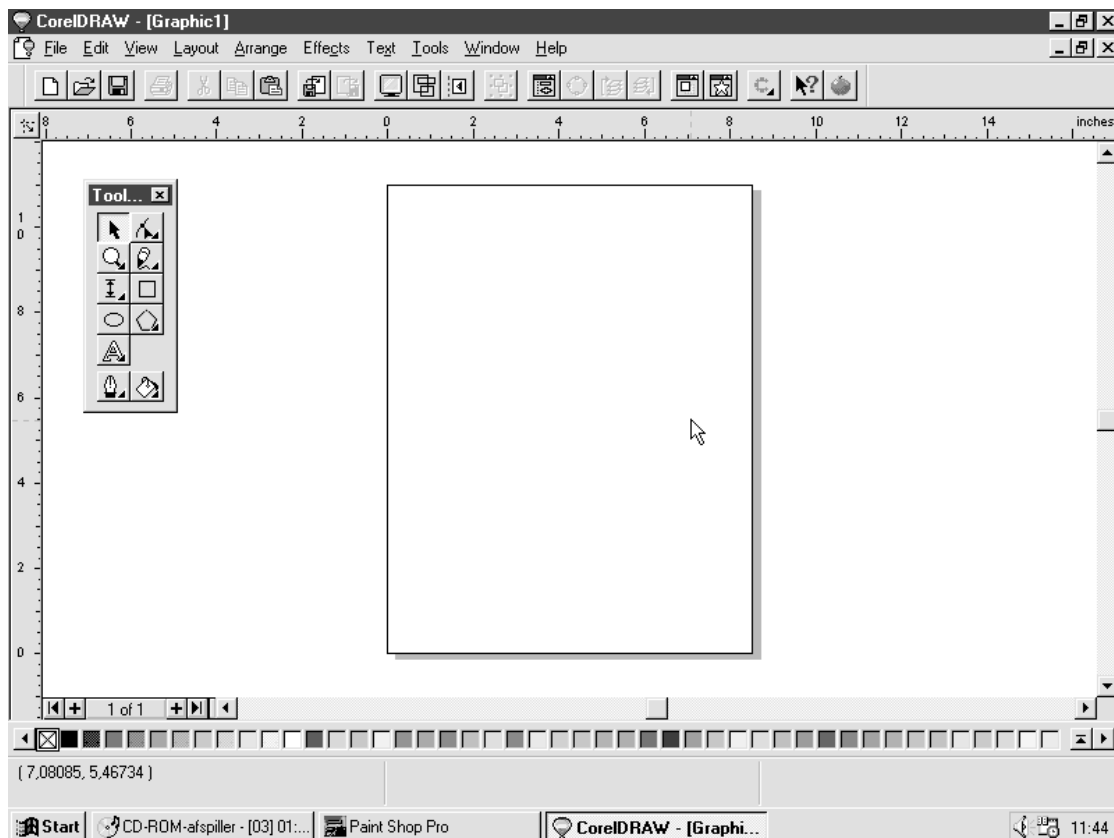
Corel SHOW. Lader dig sammensætte en række tegninger til en præsentation, eventuelt kombineret med en animation fra Corel MOVE.

CorelDRAW 6 til Windows 95

CorelDRAW! 6 pakken består 4 CD-ROM'er, der ud over alle programmerne indeholder 25.000 clipart billeder, 1000 fotos, animationer, 3D modeller, videoklip m.m.

Med i pakken følger en tyk manual, der giver en introduktion til alle programmerne i pakken. I en anden endnu tykkere bog er alle fonte, cliparts m.m. afbilledet.

I CorelDRAW! 6 er der sket ting og sager. Det mest synlige ser du når du starter programmet. Toolboxen til venstre i billedet indeholder flere værktøjer end tidligere versioner, og den kan gøres "flydende". Det betyder at du placere den hvor det er mest praktisk for dig. Det samme er værktøjslinjen under menulinien. Den kan du desuden selv bestemme hvad skal indeholde.



Når du starter CorelDRAW! 6 ser du som det første denne start-menu, hvilket er helt nyt i CorelDRAW! serien.

Nybegyndere er derfor ikke længere helt på bar bund, da de fx herfra kan starte "The Tutorial", og få et lille introduktionskursus.

De andre programmer

I CorelDRAW! 6 pakken følger der traditionen tro en del forskellige programmer med. Denne gang er programmerne enten skiftet ud eller væsentligt ændrede fra alle tidligere versioner. Her er en lille beskrivelse af dem:

Corel PHOTO-PAINT - et kraftfuldt billedredigeringsprogram, der kan give dine scannede billeder spændende effekter med billedfiltre.

Corel PRESENTS - et præsentationsprogram med avancerede funktioner. Her kan du sammensætte en trykt præsentation, eller et mindre multimedieshow på skærmen. Til præsentation bruger du elementer fra CorelDRAW!, PHOTO-PAINT, CorelDREAM 3D m.m.

CorelDREAM 3D - et 3D program, hvor du kan opbygge 3D modeller og give dem overflade.

CorelMOTION 3D - her kan du sætte bevægelse i dine 3D modeller fra CorelDREAM 3D, eller bruge nogle af de 500 3D modeller der følger med CorelDRAW! Du kan hurtigt fremstille fx et roterende logo og sjove animationer.

CorelDEPTH - et lille nemt program der kan skabe 3D overskrifter og andre effekter med tekst.

Corel MultiMedia Manager - med dette program kan du se en grafisk visning af hele mapper, og du kan lave komprimerede billedarkiver.

Corel FontMaster - giver dig kontrollen over dine fonte i Windows. Du kan fx inddelle dine fonte i forskellige "pakker", og nøjes med at have de fonte installeret du bruger til et bestemt projekt. Dette kan gøre opstartstiden af Windows hurtigere.

Dansk - engelsk

3D - *Extrude*
 Adskil - *Break Apart*
 Arrangér - *Arrange*
 Bogstaver - *Character*
 Dublikér - *Duplicate*
 Effekter - *Effects*
 Farvepalet - *Color Palette*
 Fasthold tekst til kurve - *Fit Text to Path*
 Filer - *File*
 Flet - *Merge*
 Flyt - *Move*
 Flyt til grundlinie - *Move to borderline*
 Fortryd - *Undo*
 Forvandling - *Blend*
 Gem - *Save*
 Gentag - *Repeat*
 Gruppe - *Group*
 Hjælpepinier - *Guidelines*
 Indstillinger - *Preferences*
 Klip - *Cut*
 Kombinér - *Combine*
 Konturvindue - *Wireframe*
 Kopiér - *Copy*
 Kurver - *Curves*
 Kæder - *Links*
 Lag - *Layer*
 Lineal - *Ruler*
 Mønster - *Pattern*
 Net - *Grid*
 Ny - *New*
 Omvendt - *Reverse*
 Ophæv - *Clear*
 Perspektiv - *Perspective*
 Pilehoved - *Arrow*
 Ramme - *Frame*
 Redigér - *Edit*
 Ret tekst ud - *Straighthen Text*
 Rotér - *Rotate*
 Sideformat - *Page Setup*
 Slet - *Delete*
 Spejlvend - *Mirror*
 Stræk - *Stretch*
 Sæt ind - *Paste*
 Transformér - *Transform*
 Udskriv - *Print*
 Vis - *View*
 Åbn - *Open*

Engelsk - Dansk

Arrange - Arrangér
Arrow - Pilehoved
Blend - Forvandling
Break Apart - Adskil
Character - Bogstaver
Clear - Ophæv
Color Palette - Farvepalet
Combine - Kombinér
Copy - Kopiér
Curves - Kurver
Cut - Klip
Delete - Slet
Duplicate - Dublikér
Edit - Redigér
Effects - Effekter
Extrude - 3D
File - Filer
Fit Text to Path - Fasthold tekst til kurve
Frame - Ramme
Grid - Net
Group - Gruppe
Guidelines - Hjælpepinier
Layer - Lag
Links - Kæder
Merge - Flet
Mirror - Spejlvend
Move - Flyt
Move to borderline - Flyt til grundlinie
New - Ny
Open - Åbn
Page Setup - Sideformat
Paste - Sæt ind
Pattern - Mønster
Perspective - Perspekti
Preferences - Indstillinger
Print - Udskriv
Repeat - Gentag
Reverse - Omvendt
Rotate - Rotér
Ruler - Lineal
Save - Gem
Straighthen Text - Ret tekst ud
Stretch - Stræk
Transform - Transformér
Undo - Fortryd
View - Vis
Wireframe - Konturvindue

- ⑥ Hjælp
- ⑥ Hjælp til aktiv kommando
- ⑦ Zom ind redskabet
- ⑧ Zoom ud redskabet
- ⑨ Se alle figurer i tegneområdet
- ⑩ Blyant-redskabet
- ☞ Rektangel-redskabet
- ⊗ Ellipse-redskabet
- ⊗ Tekst-redskabet
- ☞ Helskærm
- ☞ Konturvinduet wireframe
- ☞ Formgiv-redskabet
- ☞ Farveforløb-dialogboksen
- ☞ Dialogboksen Ensartet fyld
- ☞ Omridspen-dialogboksen
- ☞ Omridsfarve-dialogboksen

FILER

- ☞ Åbn
- ◆ Gem
- Udskriv
- ☒ Afslut

REDIGÉR

- +TilbageFortryd
- * Ophæv fortryd
- Gentag
- +Del Klip
- ++Ins Kopiér
- ☞ Duplikér
- ◆ Redigér tekst

TRANSFORMÉR

- Flyt
- Rotér & vrid
- Stræk & Spejlvend

EFFEKTER

- ☞ Forvandling-minimenu
- ☞ 3D-minimenu

TEKST

- ☞ Tekst-minimenu
- ☞ Fasthold tekst

- ☞ Flyt til grundlinie

ARRANGÉR

- ☞ Lag-minimenu
- ☞ Flyt forrest
- ☞ Flyt bagest
- ☞ Flyt én plads frem
- ☞ Flyt én plads tilbage
- ☞ Opret gruppe
- ◆ Split gruppe
- ☞ Kombinér
- ☞ Adskil
- ☞ Omdan til kurver
- ☞ Opstilling

VIS

- ☞ Fasthold
- ☞ Vis helskærm
- ☞ Redigér konturvindue
- ◆ Genoptegn vindue

SPECIAL

- ☞ Indstillinger

HJÆLP

- ⑥ Hjælp indhold

2x zoom, 31
3D minimenu, 17
afskårne hjørner, 25
Afslutninger, 25
Arrangér, 36
backup filer, 43
billedarkiv, 46
bitmap, 45
ClipArt, 44
cursorens position, 6
DIALOGBOKS, 5
Duplikér, 39
Ellipse redskabet, 7
Fasthold Tekst, 18
figurens bredde, 30
figurens længde, 30
Firkant redskabet, 7
Forstørrelsesglas, 7
helskærm, 31
Hjørner, 25
kalligrafisk effekt, 26
kurver, 52
lysvinklen, 17
markere en figur, 8
menulinien, 6
MINIMENU, 5
Muligheder, 42
Nyt startpunkt, 34
Omridspen, 25; 26
Omridspen redskab, 7
Ophæv tilpasning, 16
Orientering, 49
Papirfarve, 49
Papirstørrelse, 49
Pegeværktøjet, 7
Pennens facon, 26
Pennens form, 26
printable page, 6
præcise forvandlinger, 32
Punktredigering, 31
radial udfyldning, 14
Redigér konturvindue, 9
Redigér tekst, 31
Redigér tilpasning, 16
Redigerings værktøjet, 24
RULLEGARDIN, 5
runde hjørner, 25
spejlvende, 30
spidse hjørner, 25
statuslinien, 6
Stjernesymbolet, 20
stregens forløb, 25
størrelsesforhold, 30
Symbol nr., 20
symboler, 20
synsvinkel, 17
Tegnerredskabet, 7
Tekst symbol, 7
Tilføj ny tilpasning, 16
Tilpas i dobbeltkurver, 16
Tilpas i enkeltkurver, 16
Tilpas i rette linier, 16
trække, 8
Udfyld redskabet, 7
Valg af pen, 26
vinkel, 17
Zoom ind, 10
ændre linier, 24
ændre størrelse på figur, 30

Om CorelDRAW!	3	Sådan ser Tekst minimenu ud, når den ene figur er en cirkel	19
Hvem kan bruge hæftet?	3	Symbolarkivet	20
Alle kan være med	3	Aktiver symbolarkivet.....	20
Forudsætninger	3	Brug symboler til en tegning.....	21
Sådan bruges hæftet	4	Kunsten at tegne	22
Hvis du er helt ny med CorelDRAW!.....	4	Frihåndstegning.....	22
Om forfatteren.....	4	Bèziertegning	22
Forskellige udtryk	5	Skift mellem de to tegnemetoder	22
Hvad viser skærmen?	6	Artpad	22
Værktøjslinien	7	Sådan tegner du i frihåndstegning	23
Grundbegreber	8	Ret linie.....	23
Markere	8	Flere rette linier efter hinanden	23
Størrelse	8	Frihåndstegning	23
Rotere.....	8	Tegn en figur.....	23
Flytte	8	Statuslinien	24
Markér flere figurer	8	Sådan ændres linierne	24
Markér med Shift	9	Redigér punkter	24
Figurer i gruppe eller kombinerede.....	9	Streger	25
Wireframe / Konturvindue.....	9	Stregens betydning for bogstaver	25
Zoom ind og ud	10	Tegn med kalligrafisk pen.....	26
Zoom ind.....	10	Omridspen for ny figur	26
Sådan forstørret du en del af din tegning... ..	10	Firkanter	27
Zoom ud.....	10	Rektangel	27
Tekst bearbejdning	11	Kvadrat	27
Skriv en tekst.....	11	Rektangel - centrum i udgangspunkt	27
TEKST MINIMENU	11	Kvadrat - centrum i udgangspunktet.....	27
Ændre skrifttype	11	Firkanter med afrundede hjørner	27
En figur	11	Ellipser	28
Vi starter med stregtykkelsen.....	12	Cirkel	28
Ændre stregtykkelse	12	Cirkel med centrum i udgangspunktet	28
Ændre stregfarve.....	12	Musen	29
UDFYLD	13	Mus eller tastatur?.....	29
UDFYLD MINIMENU	13	Det markerede objekt	29
ÉN-FARVE FYLD	13	Roteringspilene	31
TO-FARVE FYLD, LINEÆR	13	Højre museknap	31
TO-FARVE FYLD, RADIAL	14	Tastatur	32
TO-FARVE MØNSTER	14	Flyt (Ctrl+L).....	32
FLER-FARVE MØNSTER.....	14	Rotér og vrid (Ctrl+N)	32
Lidt om udfyldningsmetoderne	15	Stræk og spejlvend (Ctrl+Q)	33
Sådan bruger du Udfyld	15	Flyt med piletasterne.....	33
Opdatér fra	15	Forvandling	34
Redigere et mønster.....	15	FORVANDLING MINIMENU (Ctrl+B)	34
Sæt perspektiv i teksten	16	Forvandling efter et bestemt forløb.....	35
3D effekter	17	Ophæv forvandling	35
Redigér	17	Arbejd i lag	36
DYBDE VÆRKTØJ	17	Vigtigt	36
ROTATIONS VÆRKTØJ	17	Opret lag	36
BELYSNINGSVINKEL VÆRKTØJ.....	17	Indstil et lag	36
FARVELÆGNINGS VÆRKTØJ	18	Synligt & udskriveligt.....	37
Få teksten til at følge et bestemt forløb	18	Lås lag.....	37
Fasthold tekst, trin for trin.....	18	Giv laget en farve.....	37
Sådan virker FASTHOLD TEKST MINIMENU....	19	Figureernes rækkefølge på et lag	37
Tekst om en cirkel.....	19	Flyt en figur i rækkefølgen	37
		Flyt en plads frem eller tilbage	38

Genvejene	38	Mulighederne i version 5 pakken	56
Byt om på rækkefølgen	38	CorelDRAW 6 til Windows 95	58
Tegn et simpelt logo.....	39	De andre programmer	59
Et andet logo - punkt for punkt	41		
Gode råd	41		
IND OG UD..	42		
Filer: åbn, gem, importér og eksportér	42		
Åbn (Ctrl+O).....	42		
Åbne en tegning	42		
Gem (Ctrl+S).....	43		
Kort om grafikformater	43		
Importér en grafisk fil	44		
Åbn en tegning i et andet filformat	44		
Indsæt ClipArt i en tegning	44		
Overblik over grafikfilerne	44		
Eksportér.....	45		
Gem en tegning i et andet filformat	45		
Eksport af bitmaps	45		
CorelMosaic..	46		
Miniaturer.....	46		
Hvordan åbner man Mosaic?	46		
Brugerfladen	46		
Komprimeret billedarkiv	46		
Udpakning	46		
Sådan laver du et komprimeret billedarkiv ..	47		
Om pladsbesparelse og sikkerhed	47		
At få tegningen ud på printer...	48		
Antal eksemplarer	48		
Udskriv kun aktiverede	48		
Tilpas til sidestørrelse	48		
Overlap	48		
Udskriv til printfil	48		
Udskriv filinformationer	48		
Sidens opsætning	49		
Sideformat	49		
Præcis redigering.....	49		
Net (grid).....	49		
Hjælpelinier (guidelines).....	50		
Vis linealer, statusline og farvepalet	50		
TIPS & TRICKS!	51		
Kombinér (Ctrl+C).....	51		
Omdan til kurver (Ctrl+V)	52		
CorelDRAW! kører hurtigere.....	53		
Wireframe (Shift+F9)	53		
Skærmopdatering (Ctrl+W)	53		
Farveforløb m.m.....	53		
Installation	54		
CD-ROM eller diskette	54		
Vælg installationsform	54		
Hvad skal jeg installere?	54		
Hjælp og øvelser	55		
CorelDRAW! Øvelser	55		
Overblik over CorelDRAW! udgaverne.....	56		
Hvorfor dette hæfte	56		
4-5-6	56		