

Alles paletti? Mit schwimmenden Fenstern, im Corel-Jargon „Roll-ups“ genannt, wird in Draw 6 nicht gegeizt. Gute Organisation, etwas Disziplin und freiwillige Selbstbeschränkung aufs absolut notwendige Minimum an offenen Fenstern, verhelfen zu mehr Übersicht. Sonst muß halt ein zweiter 21-Zoller her, damit Sie auch noch das Dokument sehen können, an dem Sie arbeiten.

Grafik-Software

Fette Malermeister

Mit **Corel Draw 6** und **Canvas 5** erscheinen zwei neue Grafikapplikationen auf der Mac-Bühne. Matthias Kremp stellt sie Ihnen vor.

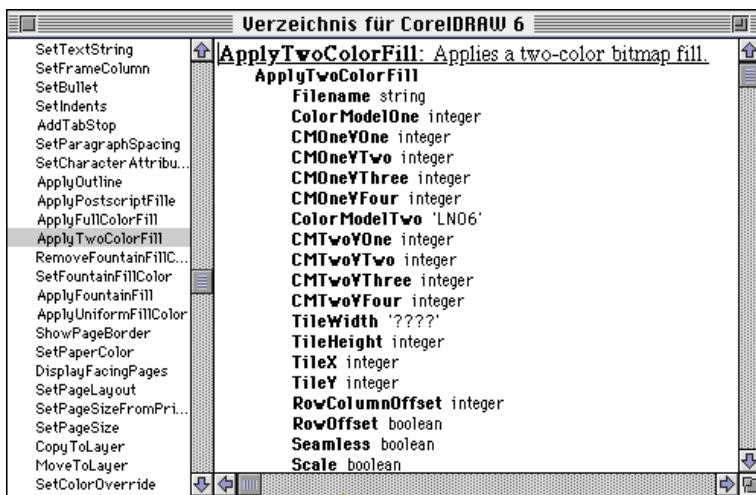
Als Adobe 1987 die erste Version von Illustrator der Öffentlichkeit präsentierte, begann für Grafiker eine neue Zeitrechnung. Mit dieser Software, einem Apple Macintosh und einem Apple-LaserWriter wurden Dinge möglich, von denen vorher nicht zu träumen war. Die Arbeit mit dem PostScript-Zeichenprogramm gab den Kreativen Werkzeuge an die Hand, die ganz andere Formen der Illustration erlaubten, als es mit Pinsel und Feder der Fall war. Plötzlich ging alles. Kein Strich war mehr endgültig, jede noch so winzige Kleinigkeit konnte bis zum letzten Augenblick geändert werden. Der Siegeszug des DTP bekam durch diese neue Software einen gewaltigen Schub nach vorne und verhalf Adobe zu Ruhm und Reichtum.

Natürlich rief dieser Erfolg sofort Konkurrenten auf den Plan, die sich ihr Stückchen von dem immer größer werdenden Kuchen des Desktop Publishing abschneiden wollten. Mit der Präsentation von Macromedias Illustrator-Antipoden Freehand begann ein beispielloser Wettlauf um die Gunst der zukünftigen Käufer. Er erinnert fast schon an das Wetttrüsten der Großmächte, wie Jahr um Jahr neue Versionen der beiden Kontrahenten auf den Markt gebracht wurden, die mit immer ausgefuchsteren Features versuchten, dem Mitbewerber die Kunden abzuführen. Den bisherigen Höhepunkt dieses Wettstreits dürfte Macromedias Versionssprung von Freehand 5,5 auf Freehand 7 markieren.

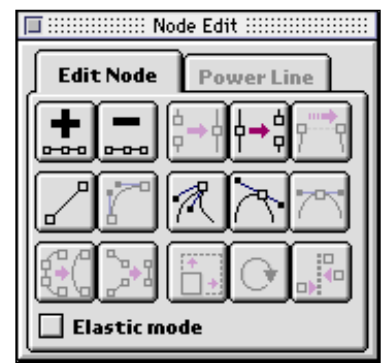
Ein klarer Sieger dieses Wettbewerbs ist, trotz der geballten Anstrengungen beider Hersteller, nicht auszumachen. Zwar liegt Adobes Illustrator leicht vorne und gilt – nicht zuletzt, weil das Programm zuerst auf dem Markt war – heute als Quasi-Standard, doch ähnelt sich der Funktionsumfang beider Programme zu sehr, um einen eindeutigen Gewinner zu bestimmen. Letztlich ist es für die meisten Anwender eine Geschmacksfrage, für welches der beiden Pakete sie sich entscheiden.

Da die Vorherrschaft der beiden Marktführer in diesem Segment so eindeutig ist, hat es bisher kein anderer Hersteller geschafft, einen Fuß in die Tür zu diesem schwierigen Markt zu bekommen. Doch gerade dieser





Erfreulicherweise gelang es den Programmierern bei Corel, AppleScript zu integrieren. Das freut den Macianer und ärgert ihn zugleich, denn zugunsten der *Apple-Scripts* mußte Corels hausinterne Makrosprache weichen. Eine Makro-übernahme von Windows-Usern ist also ausgeschlossen.



Zur Manipulation von Anker- und Stützpunkten dient diese aufwendige Palette. Andere Programme haben dafür einfachere Lösungen gefunden.

Tage stellen sich mit Deneba und Corel zwei Konkurrenten vor, die zwar keine Anfänger, aber doch neue Mitbewerber in diesem Bereich sind.

Ist mehr mehr? Daß die kanadische Corel Corporation nun tatsächlich doch noch eine Corel-Draw-Version für den Mac fertigbekommen hat, versetzte einige Beobachter in Erstaunen. Schließlich hatte das Unternehmen schon vor Jahren angekündigt, das Paradepony des Hauses auf den Mac zu portieren. Jedoch schaffte es Corel dann weder, die zunächst versprochene Version 4, noch die daraufhin angekündigte Version 5 zur Marktreife zu bringen. Zu viele Probleme hatte der Weltmarktführer für Grafiksoftware mit dem weltmarktführenden Computer für Grafiker. So hielt Corel sich daran, Grafikprogramme für Millionen eifriger Fensterputzer herzu-

stellen, statt eine Schar in die Ecke getriebener Macianer zu beglücken.

Endlich fertiggestellt – nach dem fast ein Jahr währenden Betatest – ist nun die Mac-Version von Draw 6. Eigenen Angaben zufolge lagen die Hauptgründe für die Verzögerung in der aufwendigen Anpassung des Interface an die Mac-Gepflogenheiten und seine Standards. Und tatsächlich gibt Corel Draw 6 sich ungewöhnlich Mac-like. Zumindest wenn man bedenkt, daß diese Software seit Jahren nur für Windows-User konzipiert war. Trotzdem wird es Mac-verwöhnten Künstlern bitter aufstoßen, wenn sie feststellen, daß sie in Draw nicht wie gewohnt, durch einen sanften Druck der Leertaste die Verschiebepalette herbeizaubern, sondern lediglich einige Verwirrung auslösen. Navigieren innerhalb eines Dokuments funktion-

niert nur per Verschiebepalette oder, umständlicher, durch Anwahl des Hand-Symbols in der Zoom-Palette. Vielleicht ist es auch besser so, denn Sie sollten nicht versuchen, einmal platzierte Objekte nachträglich zu verschieben: Beim Bewegen sehen Sie statt der Umriss des Objekts ja lediglich ein Rechteck als Platzhalter. Das exakte Platzieren und Kombinieren von Objekten wird mit dieser Technik schnell zur Nervenprobe und ähnelt eher einem Blindflug als einer Punktlandung.

Ähnlich ungewöhnlich gestaltet sich der Umgang mit Bezier-Kurven. Bei Corel hält man eine Palette mit fünfzehn unterschiedlichen Buttons für notwendig, um Funktionen auszuführen, die die Konkurrenz mit einem Drittel des Aufwands erledigt. Hier scheint es sich um eine Anhäufung von Pseudo-Features zu handeln, ➔

MacDuden

Bezier-Kurven

Dies sind auf Vektoren basierende mathematische Gebilde. Im Einsatz werden sie durch Ankerpunkte definiert, die Länge und Krümmung einer derartigen Kurve bestimmen.

AppleScript

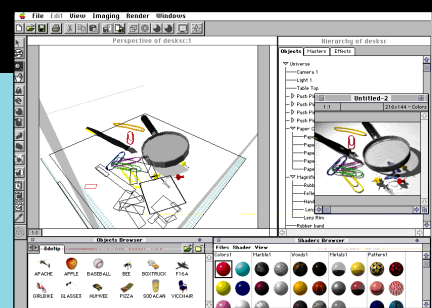
Skriptsprache im System, deren simpler Aufbau es ermöglicht, häufig wiederkehrende Prozesse zu automatisieren.

Corel-Goodie Dream 3D 6

■ Für 3-D-Spezialisten und solche, die es werden wollen, liegt dem Corel-Paket mit Dream 3D eine mit dem Corel-Logo versehene Version von Fractal Designs Ray Dream Designer 4 bei. Unterschiede zum Original sind fast gar nicht auszumachen. Somit verfügen Corel-Kunden über eines der am einfachsten zu bedienenden 3-D-Programme überhaupt. Es gibt kaum eine Funktion in dieser Software, die nicht per Drag-and-drop ausführbar ist. Die über-

sichtliche, wenn auch verschwenderische Benutzeroberfläche gewährt einen sofortigen Zugriff auf fast alle Funktionen.

Anfänger sollten sich am besten von dem sogenannten Model- und Szene-Wizard an die Hand nehmen lassen, der Schritt für Schritt zum fertigen Bild führt. Diese Funktionen, gepaart mit den rund 750 mitgelieferten Modellen, ermöglichen es selbst blutigen Laien, schnell zu ansprechenden Ergebnissen zu gelangen.



Corel Dream 3D 6 hat sich bereits unter anderem Namen bewährt. Zwar eignet sich diese Software nicht für fotorealistische Renderings, ist aber für Illustrationsarbeiten hervorragend geeignet.

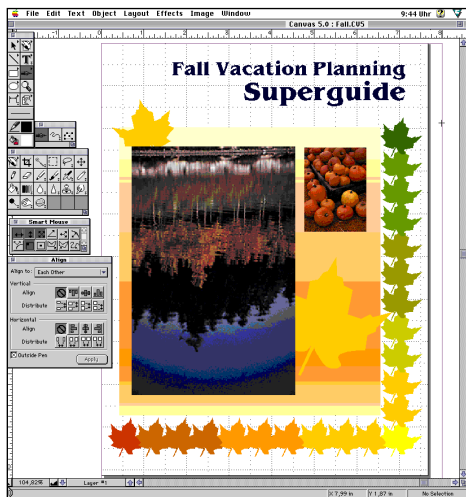
MacDuden

QuickDraw

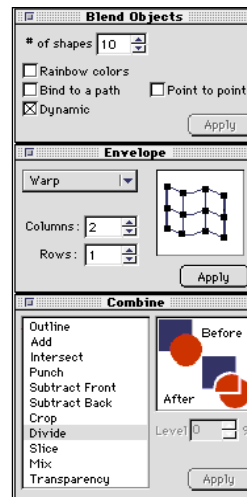
Apples eigene Seitenbeschreibungssprache. Anders als PostScript arbeitet QuickDraw Bitmap-orientiert und ist somit auflösungs-unabhängig.

PostScript

Eine Seitenbeschreibungssprache, die den Inhalt einer Seite in Form mathematischer Ausdrücke speichert. Da PostScript unabhängig von der Auflösung funktioniert, können PostScript-Dokumente in jeder beliebigen Auflösung und Größe gedruckt werden, ohne Qualitätsverluste zu erleiden.



Im Gegensatz zu Corel zeigt sich Denebas Programmiererteam sehr zurückhaltend im Einsatz schwimmender Paletten. Was Sie hier sehen, ist so ziemlich alles, was die Software in dieser Hinsicht zu bieten hat. Auf einem handelsüblichen 21-Zoller ist also noch reichlich Platz zum Arbeiten.



Was sich bei Canvas im Menü „Effekte“ verbirgt, kann sich sehen lassen, obwohl diese Palette nicht so umfangreich wie bei Corel ist. Die „Kombinieren“- und die „Hülle“-Funktion zählen zu den absoluten Highlights ihres Genres.

→ die lediglich mehr Funktionalität vorgaukelt, effektiv aber eher die Produktivität mindern.

Ein Anti-Feature, bei dem so manchem Mac-Anwender die Kinnlade herunterklappen dürfte, ist das nicht vorhandene Font-Menü. Offensichtlich wollte man sich dann doch nicht so sehr an Mac-Richtlinien halten und schuf das erste Mac-Grafikprogramm ohne dieses Menü. Selbstverständlich bedeutet das nicht den Verzicht auf Zeichensätze, die sich in einem der Roll-ups befinden anstatt daß sie, wie überall sonst, in einem eigenen Menü untergebracht sind. Das nun ist recht

gelingen, da es den Anwender durch eine große Preview bei der Font-Auswahl unterstützt. Ein nettes Goodie für Marketing-Manager, die „ne pep-pige Schrift für die Präsentation“ suchen, aber sicher nix für typographisch geschulte Grafiker.

Kann Canvas was? Ebenso alt wie Illustrator und doch ganz anders ist Denebas Software Canvas. Bis einschließlich zur Version 3.5, deren erstes Erscheinen mittlerweile schon drei Jahre her ist, basierte Canvas komplett auf Apples QuickDraw. Damit war es zwar leicht bedienbar, konnte jedoch den professionellen PostScript-

Applikationen nicht das Wasser abgraben. Immerhin gelang es jedoch, sich einen großen Teil der weniger professionellen Kundschaft zu sichern, die es nicht störte, auf PostScript zu verzichten.

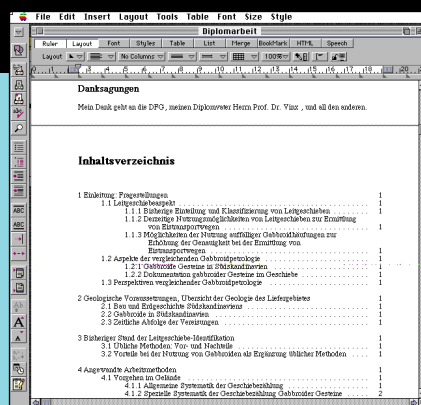
Damit soll nun aber Schluß sein. Laut eigener Aussage haben die Entwickler aus dem fernen Miami die neue Version 5 von Grund auf neu programmiert und dabei auch gleich voll PostScript-fähig gemacht. Somit richtet sich Canvas nun keineswegs mehr nur an Büroanwender und Hobby-Bastler, sondern zielt ebenfalls auf die professionelle Kundschaft. Völlig unbescheiden bezeichnet Denebas

Corel-Goodie WordPerfect 3.5.1

■ Durch den Zukauf des Textverarbeitungsboliden WordPerfect Anfang des Jahres hat sich die Corel Corp. ein dickes Plus verdient. Immerhin kamen die Grafikspezialisten von Corel auf diese Weise zu einer ausgereiften und erfolgreichen Textverarbeitung. Ebenso wie Corel Draw, geizt WordPerfect ebenfalls nicht mit Features und braucht sich vor der Konkurrenz wahrlich nicht zu verstecken. Erstaunlicherweise unterstützt es, obwohl es in den letzten zwei Jahren mehrmals den Besitzer gewechselt hat, fast alle aktuellen Apple-Technologien. Dazu gehören natürlich auch AppleScript und QuickDraw GX (nur Druckfunktionen). Im Paket mit Corel Draw fast schon überflüssig, aber dennoch

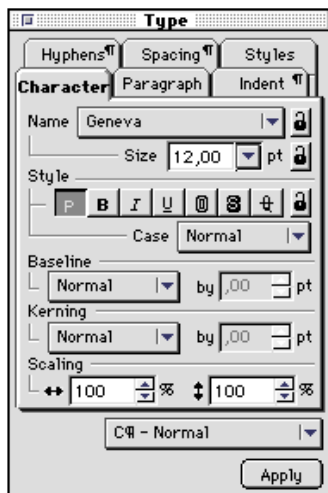
manchmal nützlich, ist der integrierte Grafikeditor. Falls Sie sich als Web-Autor verdingen wollen, so geht auch dies, denn WordPerfect verfügt über, zumindest rudimentäre, HTML-Funktionen. Und weil es wohl zum guten Ton gehört, lassen sich zu allem Überfluß auch QuickTime-Filme in WordPerfect-Dokumente einbinden.

Dummerweise liegt die aktuelle Version 3.5 nicht in deutscher Fassung vor, weshalb Corel auf die Beigabe dieser Software zur Corel-Draw-Suite hierzulande verzichten will. Erst für WordPerfect 4.0 ist wieder eine Lokalisierung geplant. Schade eigentlich, denn selbst der US-Version auf der Corel-CD liegen ein deutsches Wörterbuch und ein ebensolcher Thesaurus bei.

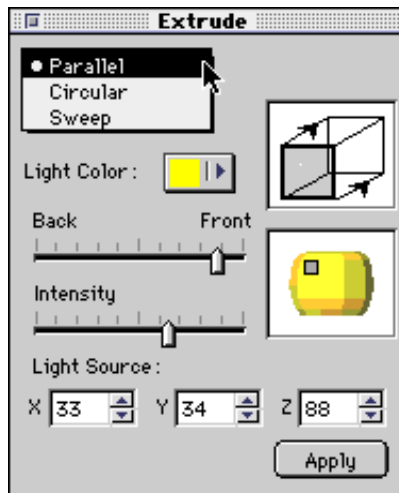


Durch den Zukauf der Textverarbeitung WordPerfect hat die Corel-Draw-6-Suite einen deutlichen Mehrwert bekommen. Ob Serienbriefe, Diplomarbeiten oder Rechnungen, WordPerfect ist schon lange genug am Markt, um allen Anforderungen an einen modernen Texteditor gerecht zu werden.





Was Deneba mit der Typo-Dialogbox getan hat, würde in der Mikroprozessor-industrie als „hohe Integrationsdichte“ bezeichnet werden. Das Karteikarten-prinzip mag ja ganz sinnvoll sein, aber eine bißchen mehr Raum hätte man der Typo-graphie gern lassen können.



Extrudieren macht bei Canvas wieder richtig Spaß. Die sehr aufgeräumt wirkende Dialogbox verhüllt nur zu gut die vielfältigen Möglichkeiten dieser kleinen Erweiterung.

Marketing die neue Version gar als Fusion der besten Eigenschaften von Illustrator, Freehand, Photoshop und Xpress. Das ist dann doch ein bißchen dick aufgetragen.

Einen guten Ansatz bietet Canvas aber trotzdem. Immerhin vereinigt die neue Version die wichtigsten Eigenschaften einer Vektorsoftware mit guten Bildbearbeitungs-Tools und einigen Layoutfunktionen. Falls Sie Canvas 3.5 kennen, werden Sie den Eindruck gewinnen, es mit einem komplett anderen Programm zu tun zu haben, so wie die Entwickler das Interface umgestrickt haben. Die Verbesserungen gehen soweit, daß sich

beispielsweise die Tools zum Navigieren innerhalb eines Dokuments verändern, je nachdem ob Sie an einer Illustration mit mehreren Ebenen, einer Publikation mit mehreren Seiten oder einer Präsentation mit mehreren Bildern arbeiten. Eine feine Idee, wenn sie auch noch auszubauen ist.

Ganz anders als Draw, präsentiert sich Canvas trotz seiner Funktionsvielfalt nicht überfrachtet, was ihm einen deutlichen Produktivitätsvorsprung einbringt. Dieser reicht freilich nicht ganz aus, um der Konkurrenz von Macromedia und Adobe trotzen zu können. Immerhin sind aber alle

Funktionen integriert, die einen Grafiker glücklich machen.

Sehr gut gefällt die Option, direkt in Canvas Bitmap-Bilder zu bearbeiten. Hier haben sich die Programmierer jede Mühe gemacht, Photoshop zu imitieren, was ihnen über weite Strecken auch gut gelungen ist. Den vollständigen Funktionsumfang von Photoshop, zumal in der neuen Version 4.0, in Canvas zu stopfen, war offensichtlich weder beabsichtigt noch möglich. Zudem zeigt sich Canvas bei großen Bildern leicht überfordert. Trotzdem eine feine Sache.

Daß Canvas 5 zudem noch über einige Layoutfunktionen verfügt, ➔

Facts

Featuremania

Beide Kontrahenten werden auf drei CDs ausgeliefert. Neben den eigentlichen Applikationen enthalten diese jeweils 1600 (Corel) beziehungsweise 2000 Fonts sowie Clip-arts, Fotos et cetera in fünfstelliger Anzahl. Eine wahre Materialschlacht, die nicht zuletzt auf Kosten entnervter Benutzer ausgetragen wird, die Stunden damit zubringen, passende Clip-arts für eine Aktennotiz herauszufummeln.

Systemanforderungen

Corel Draw: Eine volle Installation verschlingt rund 250 Megabyte Speicher. Draw 6 benötigt mindestens 20 Megabyte eigenes RAM, um zufriedenstellend zu performieren. Canvas: Denebas Software begnügt sich mit einer 25-Megabyte-Festplatte und arbeitet ab einer RAM-Zuteilung von 5 Megabyte, wobei sich 8 empfehlen.

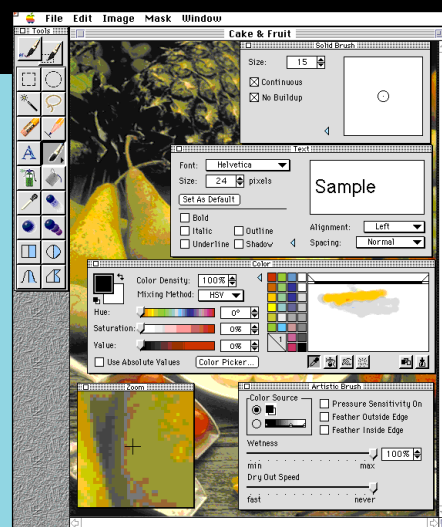
Corel-Goodie Artisan 6

■ Da zu einem kompletten Grafikpaket auch ein Bitmap-Malprogramm gehört, haben die Marketing-Manager von Corel beschlossen, der Macintosh-Kundschaft sozusagen einen Ultra-Light-Pseudo-Photoshop, kurz Artisan 6, beizulegen. Eine wirklich bedauerliche Entscheidung, hätten wir doch lieber eine Macintosh-Fassung des vielgepriesenen Corel Photopaint gesehen.

Dieses bleibt jedoch auch weiterhin der Windows-Anwenderschaft vorbehalten. Statt dessen müssen wir Mac-Fans uns mit einem Programm herumplagen, dessen Leistungsgrenzen äußerst eng gesteckt sind. Besonders angetan haben es uns dabei die Malfunktionen, die, egal

was immer man mit ihnen anstellt, stets nur bunte Kreise in verschiedenen Varianten produzieren.

Immerhin ist Artisan 6 (was ist eigentlich aus den Versionen 1 bis 5 geworden?) voll Photoshop-Plug-in-kompatibel. Auf diese Weise kann es wenigstens als Halterung für Plug-ins wie Kai's Power Tools dienen. Besitzer eines Scanners könnten auch dessen Plug-in von Artisan aus bedienen, sollten aber überlegen, ob es nicht sinnvoller ist, die LE-Version von Photoshop einzusetzen, die sicherlich zum Lieferumfang des Scanners gehörte. Selbst als Limited Edition hat Photoshop dem Corel-Gebräu noch einiges voraus.



Als Basisstation für Photoshop-Plug-ins ist Artisan 6 nicht schlecht. Im Zweifelsfall eignet es sich auch, um einen Scanner per Plug-in anzusteuern.

→ komplettiert auf angenehme Art und Weise seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Es deshalb gleich als Ersatz für Xpress zu bezeichnen, erscheint uns aber dennoch ein wenig zu hoch gegriffen.

Fazit. Corels Strategie durch das Zusammenwürfeln diverser eingekaufter Komponenten aus Corel Draw ein integriertes Paket zu basteln, hat sich in der Windows-Welt als äußerst erfolgreich erwiesen. Kein Wunder, erhält der Käufer dieser Softwaresammlung doch einen erheblichen Mehrwert. Wenn ich mir schon keinen tollen

Computer leisten kann, dann doch wenigstens viel Software, könnte das Motto lauten. Ob dieses Konzept auch bei den meist anspruchsvolleren Mac-Besitzern aufgeht, bleibt abzuwarten. Eine dichtere Integration der einzelnen Komponenten untereinander erscheint in jedem Falle wünschenswert. Vielleicht könnten dann auch Corel-Chart-Grafiken in Corel Draw verwendet werden!

Ganz anders sieht es da bei Canvas 5 von Deneba aus, das sich mit erheblich niedrigeren Ansprüchen an die Hardware als guter Allrounder empfiehlt. Zwar kann es kaum alle ge-

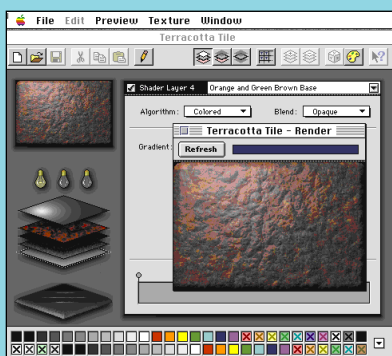
nannten Profi-Applikationen auf einmal ersetzen, ist aber als integriertes Grafikpaket für einfache bis mittlere Ansprüche derzeit die beste Wahl. ■

Titel	Corel Draw 6
Hersteller	Corel Corp.
Preis	zirka 700 Mark
Info	www.corel.com
Wertung	★ ★ ★ ★ ★ ★

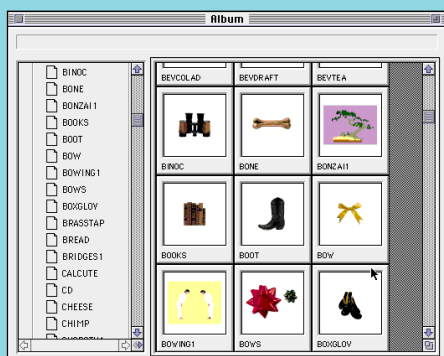
Titel	Canvas 5
Hersteller	Deneba Software
Preis	zirka 1000 Mark
Info	www.deneba.com
Wertung	★ ★ ★ ★ ★ ★

Noch mehr Corel-Goodies

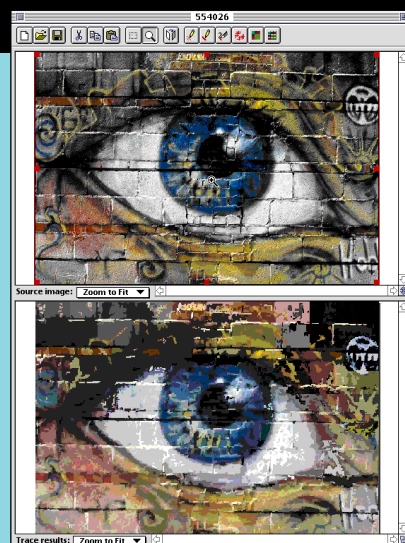
■ Für alle, die den Kanal nicht voll kriegen können, hat Corel der Draw-Suite noch ein paar weitere Goodies beigelegt, die wir hier kurz vorstellen.



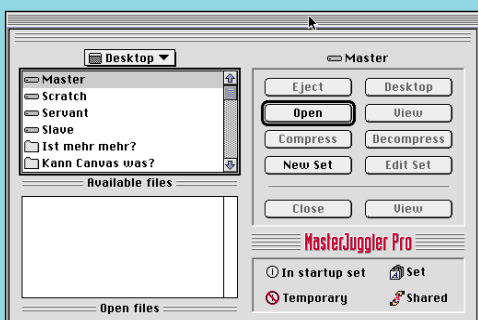
Ein echtes Highlight in Corels Mega-Bundle ist der Texturen-Generator Corel Texture. Dieses kleine Programm erzeugt extrem gute Texturen in beliebigen Auflösungen. Für Multimedia-Präsentationen oder aufwendige Layouts genau das Richtige.



Zum Katalogisieren verschiedenster Dokumente – egal ob Bild, Ton oder Film – dient sich Corel Multimedia Manager an. Ein durchaus nützliches Werkzeug, um der Bilderfluten Herr zu werden. Sie sollten aber weder den Funktionsumfang noch das Tempo professioneller Katalogisierer suchen.

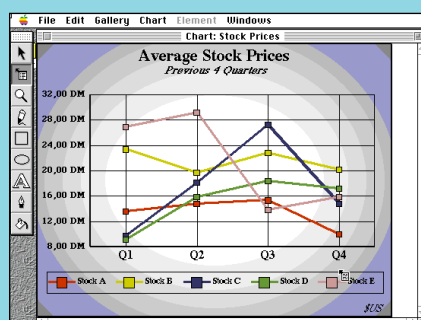


Mit Corel Trace 6 lassen sich Bitmap-Bilder in Vektorgrafiken umwandeln, was je nach Motiv mit mehr oder weniger Erfolg gelingt. Komplizierte Vorlagen mit vielen Farbverläufen und Details geraten zu mäßigen Vektoräquivalenten, während einfache Logos kein Problem darstellen.



Wenn schon tausend Zeichensätze mit Corel Draw ausgeliefert werden, versteht es sich fast von selbst,

daß ein Font-Organisator wie MasterJuggler dazugehört. Anders als beispielsweise Suitcase gewährt MasterJuggler allerdings auch noch Zugriff auf Sounds, Applikationen, Kontrollfelder und ähnliches.



Auch wenn es nach nichts aussieht, finden Sie in Corel Chart eine reichhaltige Auswahl 2- und 3-dimen-

sionaler Chart-Typen. Vielmehr als Charts zu zeichnen, geht damit jedoch auch nicht. Berechnungen, Tabellen und was man sonst noch so mit Zahlen anstellen kann, bleibt anderen überlassen.

