



Alles drin, alles dran?

Es scheint, als habe die Grafikwelt nur auf Windows 95 gewartet: Kaum ist das 32-Bit-System auf dem Markt, schon schießen die dafür konzipierten Grafikpakete wie Pilze aus dem Boden. Außer den Frühstärtern Corel Draw und Micrografx Designer geht sogar eine neue Version des seit Jahren überfälligen Freehand an den Start.

Wie bei den Office-Anwendungen geht der Trend auch bei der Grafik hin zum integrierten Paket: *Corel Draw* wird seit Jahren in der großen Familienpackung angeboten, und die neuen Windows-95-Version von *Micrografx Designer* mußte ebenfalls ab in die dicke Schachtel. Lediglich *Freehand* wird nur in der Einzelbox angeboten.

Für den Anwender bedeutet dies, daß er zum vektororientierten Illustrationsprogramm oft gleich noch eine Bildbearbeitungssoftware sowie andere nützliche Tools erhält. Freilich steht zu befürchten, daß mit dem wachsenden Volumen einer Schachtel die Qualität der einzelnen Komponenten mehr und mehr in den Hintergrund tritt. Vor allem professionelle Anwender argwöhnen, daß hier Masse statt Klasse angeboten werde.

Dieser Test befaßt sich daher nicht mit allen Komponenten, sondern konzentriert sich auf die vektororientierten Zeichenprogramme. Gefragt war Klasse, nicht die ohnehin nur sehr bedingt vergleichbare Masse eines Pakets.

Corel Draw 6.0

Beim Update von Corel Draw 5.0 auf Version 6.0 standen zwei Aspekte im Mittelpunkt der Bemühungen: Einerseits sollten die Komponenten des Pakets auf Windows 95 portiert, also in native 32-Bit-Applikationen umgesetzt werden. Andererseits wollte der Hersteller den Umfang des Pakets um eine bislang vernachlässigte grafische Disziplin erweitern, nämlich computerberechnete Bilder von modellierten, dreidimensionalen Szenen (Rendering).

Das Herzstück des Pakets, das vektororientierte Zeichen- und Illustrationsprogramm Corel Draw selbst, wurde daher im Vergleich zur Vorgängerversion nicht sonderlich tiefgreifend überarbeitet. Dazu bestand auch kaum Anlaß: Corel Draw gilt seit geraumer Zeit (spätestens seit Version 4.0) als das mit Abstand mit den meisten Funktionen ausgestattete Programm seiner Gattung.

Gleichzeitig jedoch mußte es sich gerade aus dem Lager der professionellen Grafiker immer wieder den Vorwurf

gefallen lassen, in der Druckvorstufe nicht mit der erforderlichen Präzision ans Werk zu gehen. Das sollte sich mit Version 6.0 ändern: Dank 32-Bit-Adressierung rechnet die Software wesentlich präziser. Weitere Windows-95-spezifische Eigenschaften der Software sind die Unterstützung langer Dateinamen sowie die Anpassung der Oberfläche an die Designrichtlinien der neuen Windows-Version: Dialoge, Leisten, Hilfe- und andere Standardfunktionen entsprechen dem Look & Feel des Modejahres 1995.

Die größte Stärke des Programms ist nach wie vor sein umfangreiches Angebot an Spezialeffekten. Zu den inzwischen auch in anderen Paketen vorzufindenden Klassikern unter den Corel-Effekten zählen beispielsweise die sogenannten Envelopes. Diese Funktion ermöglicht es dem Anwender, ein beliebig komplexes Objekt in eine völlig andere geometrische oder auch frei gestaltete Form zu quetschen. Ebenfalls ein Klassiker ist die Extrude-Funktion, mit der jedes zweidimensionale Objekte in die

Florio

dritte Dimension erweitert werden kann. Lichtreflexe sorgen dabei für den räumlichen Eindruck, und Version 6.0 erlaubt es sogar, ein so erweitertes Objekt frei um alle drei Raumachsen rotieren zu lassen.

Einzigartig in Corel Draw sind die sogenannten Linsen. Sie gestatten den Einsatz von Spezialeffekten. So kann der Anwender beispielsweise ein Objekt teiltransparent über einen Hintergrund legen, es als Lupe verwenden, die jedes darunterliegende Objekt vergrößert und verzerrt, oder es zur Filterung der Farben darunterliegender Objekte verwenden. Neu in Version 6.0 ist unter anderem eine Fischaugenlinse.

Aber auch bei den einfacheren Zeichenfunktionen macht Corel Draw eine gute Figur: Außer Rechtecken, Ellipsen und Linien kann es beispielsweise Polygone, Sterne, Spiralen und Gitter zeichnen. Zur weiteren Bearbeitung dieser Grundelemente stehen zahlreiche Werkzeuge und Funktionen zur Verfügung: Ein Objekt kann mit anderen verschmolzen werden, kann sie beschneiden oder auch auf die Schnittmenge reduzieren. Den Querschnitt einer konkaven Linse fertigt der Designer damit innerhalb kurzer Zeit an.

Außerdem gibt es ein Werkzeug zum Zerschneiden eines Objektes sowie einen „Radierer“, mit dem man – ähnlich wie in einem Malprogramm – Teile eines Objekts am Bildschirm wegradieren kann. Corel Draw berechnet das Objekt anschließend neu und reduziert es um die ausradierten Bereiche.

Die Freihandwerkzeuge der Software – die Tools also, die man zum freien Bearbeiten einer Bézier-Kurve benötigt – gehören nach wie vor zum Feinsten, was man in dieser Softwaresparte findet: Die Stützpunkte eines Objekts lassen sich nicht nur anhand ihrer Position und ihrer Vektoren manipulieren; es gibt auch übergreifende Funktionen, die beispielsweise überflüssige Punkte aus einem Pfad entfernen, Segmente eines Pfades skalieren oder rotieren oder aber zwei Stützpunkte eines oder mehrerer Objekte aneinander ausrichten. Bemerkenswert ist der Elastic Mode, in dem sich alle Manipulationen an einem Stützpunkt so auf die ihn umgebenden Punkte auswirken, als ziehe man an einem unter Spannung stehenden Gummiband.

Für weitere Manipulationen, etwa das Rotieren, Positionieren, Skalieren, Scheren oder Spiegeln, steht neben den interaktiven Mausfunktionen ein kleines Fenster (Roll-up) zur Verfügung, in dem alle Veränderung numerisch sowohl relativ als auch absolut vorgenommen wer-



den können. Ein anderes Roll-up bietet Funktionen, die man zum relativen und absoluten Ausrichten sowie zum Verteilen von Objekten benötigt.

Hilfslinien können nicht nur über ein entsprechendes Dialogfeld numerisch plziert werden; es ist auch möglich, beliebig geformte Objekte in sogenannte Guides umzuwandeln und sie so als Konstruktionshilfen zu verwenden. Version 6.0 unterstützt sogar schräg verlaufende und auf der ganzen Länge magnetisch wirkende Hilfslinien. Der Grafiker richtet Objekte damit exakt an der Hilfslinie aus.

Weitere Unterstützung beim strukturierten Arbeiten bietet das Layering, das es dem Anwender erlaubt, die Elemente einer Zeichnung auf verschiedene Ebenen zu verteilen.

Wenn es um Farbe geht, gibt es ebenfalls kaum etwas auszusetzen: Corel Draw mischt Farben in den Modellen CMYK, RGB, HLS, LAB und YIQ. Zudem bietet es die Möglichkeit, verschiedene Farben variabler Deckung wie

mit einem Pinsel auf der Palette zu mischen. Der Maler nimmt einzelne Töne mit einer Pipette auf und belegt gewählte Flächen damit. Die Pipette, der Color Picker, nimmt auch Farben importierter Bitmapbilder auf, um so beispielsweise die Farben eines Fotos auf die Zeichnung zu übertragen.

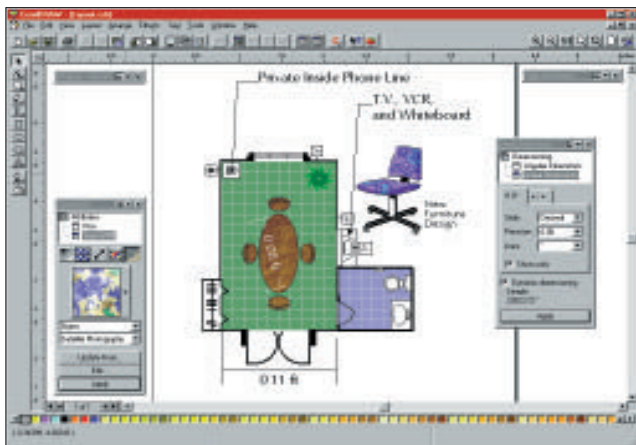
Mit einem Namen versehen läßt sich eine einmal definierte Farbe in einer Palette speichern. Daß vorgefertigte Paletten zur Verfügung stehen, versteht sich fast von selbst. Corel Draw bietet dem Maler etwa den Pantone-Fächer sowie Truematch-, Focoltone- und Toyo-Farben. Die in Europa übliche HKS-Skala sucht man leider vergeblich.

Desgleichen vermißt man ein elektronisches Pendant zum unter Grafikern nach wie vor sehr beliebten CMYK-Atlas sowie die Gelegenheit, sich die Farben einer Palette in einem Listefeld anhand ihrer Namen anzeigen zu lassen.

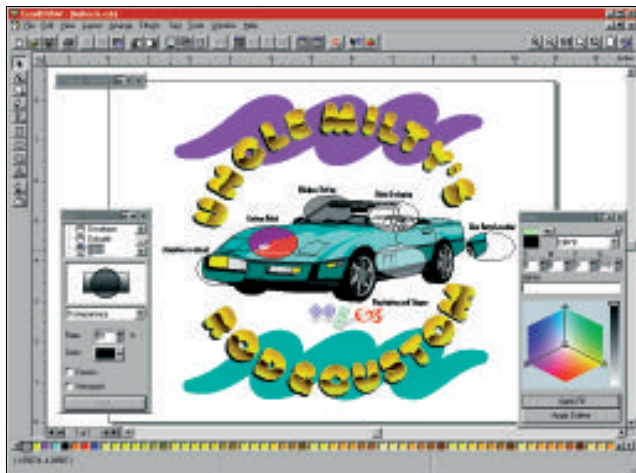
Anwendern, die Corel Draw nicht nur zum Zeichnen einzelner Illustrationen

einsetzen wollen, bietet die Software eine Reihe von DTP-Funktionen. Hier sind vor allem die Mengentextfunktionen sowie die Stilvorlagenverwaltung von Bedeutung. Gerade was Text betrifft, gehört die Corel-Software zu den leistungsfähigsten Werkzeugen der Gattung: Mehrspaltensatz mit variabler Spaltenbreite, die Verkettung von Textobjekten, automatischer Kontursatz sowie Formsatz sind nur einige Stichworte.

Zur Integration von Text und Bild läßt die Software eine beeindruckende Vielzahl an Importfiltern sowie eine Reihe von Werkzeugen zur Bildbearbeitung antreten. Der Layouter ist in der Lage, eine Bitmapgrafik beliebig zu beschneiden und sie in andere Objekte einzufügen. Einzelne Farben eines Bildes können sogar als „transparent“ definiert werden, um so etwa störende Hintergründe zu entfernen



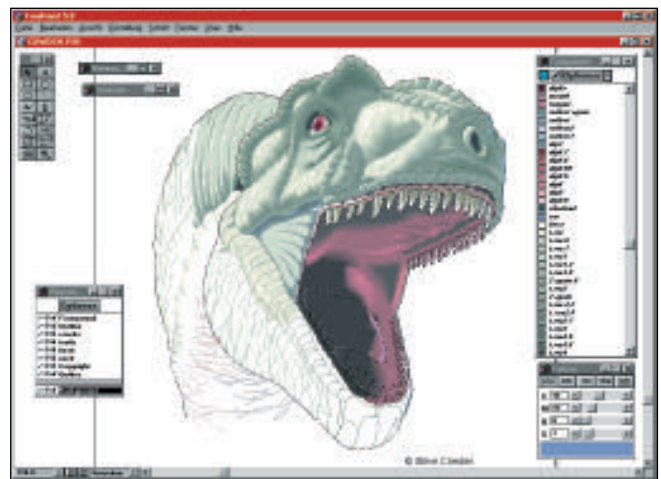
Teil des **Corel-Draw-Repertoires**: Bemaßung und fraktale Texturen helfen nicht nur dem Architekten



Unter die Lupe genommen: Mit Hilfe von Linsen vergrößert oder verzerrt **Corel Draw** Ausschnitte der Zeichnung



Wei mit Spalten und Formtext umzugehen: Bei **Corel Draw** zhlt die Manipulation von Text zu den Standardfunktionen



Blasser Dino: Die Farbwahl bei **Freehand** ist zwar recht schlicht, erweist sich bei der Arbeit aber als sehr effektiv

und Objekte freizustellen. Und beim Ausdrucken der Bltter wei der professionelle Anwender besonders die umfangreichen Ausgabe- und Separationsfunktionen zu schtzen.

Um so enttuschender wirkt die Geschwindigkeit des Zeichenprogramms: Im Vergleich zur Vorgngerversion ist Corel Draw 6.0 erstaunlich zh geworden. Von Leistungsgewinnen durch den Wechsel zur 32-Bit-Architektur kann in weiten Teilen der Software nicht die Rede sein.

In der Corel-Schachtel:

Neben dem Illustrationsprogramm **Corel Draw** enthlt die Schachtel (rund 750 Mark) folgende Komponenten:

- **Corel Photo-Paint 6.0**, ein Bildbearbeitungsprogramm
- **Corel Dream 3D 6.0**, ein 3-D-Modelling- und Rendering-Programm
- **Corel Motion 3D 6.0**, ein 3-D-Animationsprogramm
- **Corel Presents 6.0**, ein Prsentationsprogramm
- **Corel Multimedia Manager** fr Organisation von Mediendateien
- **Corel Font Master**, ein Verwaltungstool fr Schriften
- **Corel OCR-Trace**, ein Tracing-Programm mit Schrifterkennung
- **Corel Depth** fr die Umwandlung von Text und Objekten in 3-D-Krper
- **Corel Capture**, ein Screenshot-Programm
- **Corel Script Editor**, Software, mit der Add-ons erzeugt werden
- **Corel Script Dialog Editor** fr das Erzeugen von Skriptdialogen

Macromedia Freehand 5.0

Fr Macintosh-Anwender gehrt Freehand nach wie vor zu den Standardapplikationen. Auf der PC-Plattform jedoch hatte das Programm in den vergangenen Jahren mit einem groen Problem zu kmpfen: Version 3.1 war hoffnungslos veraltet, ein dem Mac-Pendant entsprechendes Update nicht in Sicht. Mit der 32-Bit-Version 5.0 (Preis rund 1500 Mark) hat sich das gendert; auch PC-Anwender sind mit Freehand nun wieder auf dem aktuellen Stand der Technik.

Nach dem Start der Software fallen zwei Eigenschaften auf: Die Oberflche von Freehand ist nach wie vor sehr schlicht und farblos, und die Version 5.0 erweist sich zwar als 32-Bit-Applikation, aber nicht als echtes Windows-95-Programm. Zu erkennen ist das daran, da zwar lange Dateinamen untersttzt werden, zum ffnen und Speichern eines Dokuments jedoch nicht die Windows-95-Dialoge, sondern die unkomfortablen NT-Fenster benutzt werden.

Die Oberflche hat so ihre Macken: Die Werkzeugpalette beispielsweise verfgt ber eine Titelleiste, an der man sie unter Windows NT und Windows 3.11 „anfassen“ und bewegen kann. Unter Windows 95 ist diese Leiste jedoch vollstndig von den drei Systemknpfen (Minimieren, Maximieren, Schlieen) besetzt, so da jeder Versuch, die Palette zu verschieben, unweigerlich zum Anklicken eines der drei Buttons fhrt.

Wer mit solchen und hnlichen Schwchen (fehlenden Funktionsleisten, Pop-up-Hilfen und Kontextmens, altbackenen Dialogen, weitgehend unbelegte rechte Maustaste) leben kann, der bekommt mit Freehand 5.0 eine vor allem im Vergleich zur Vorgngerversion sehr leistungsfhige Software.

Das beginnt mit den Zeichenwerkzeugen: Auer Rechtecken, Ellipsen und Linien zeichnet Freehand regelmige und unregelmige Polygone, Sterne und Freihandformen. ber die neuen Xtra-Funktionen entlockt man dem Programm Spiralen und Bgen. Manipulieren lassen sich diese Objekte wahlweise mit der Maus oder numerisch mit Hilfe zweier Funktionspaletten: Das Verwandeln-Fenster enthlt Optionen zum Verschieben, Skalieren, Rotieren, Scheren und Spiegeln eines Objekts, die Zentralpalette hingegen bietet je nach Objekttyp Funktionen zum Dimensionieren und Plazieren des Elements oder auch Werkzeuge zum Umwandeln von Bzier-Punkten an.

Mittels weiterer Funktionen von Xtra manipuliert man Objekte. Freehand wartet hier beispielsweise mit Werkzeugen zum Stanzen und Vereinen von Objekten auf, zur Bildung der Schnittmenge zweier Elemente oder zum Lschen von berlappungen innerhalb eines Objekts. Die Bzier-Struktur einer Figur kann per Mausklick vereinfacht werden, Linien lassen sich in flchige Objekte umsetzen, und es gibt auch Funktionen zum mehrfachen Skalieren.

Speziellere Effekte erlauben das Verzerrern eines Objekts mit Hilfe konkaver oder konvexer Linsen sowie das dreidimensionale Rotieren eines oder mehrerer 2-D-Elemente um alle drei Raumachsen. Weiterhin im Angebot: Ein Verwischen-Werkzeug, mit dem man durch Ziehen der Maus farblich abgestufte und rumlich versetzte Kopien eines Objekts erzeugen kann, sowie die recht unbefriedigende Verwirklichung eines Transparenz-Effekts: Die Funktion berlagert Objekt-Schnittmengen mit zustzlichen Objekten, die mittels Mischfarben die

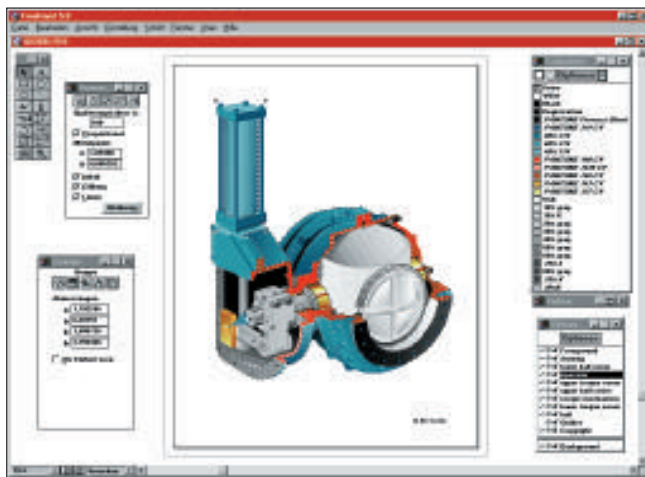
Illusion von Transparenz erzielen. Anders als bei Corels Transparenz-Linsen geht dieser Effekt verloren, sobald eines der beteiligten Objekte manipuliert wird.

Freehand unterstützt den Zeichner nicht nur mit horizontalen und vertikalen Hilfslinien. Er kann auch beliebige Objekte mit Hilfe der Ebenenverwaltung in magnetische Hilfslinien verwandeln. Derartige Objekte sind im Gegensatz zu Corel-Draw-Guides nicht nur an ihren Bézier-Punkten, sondern entlang des gesamten Pfadverlaufs magnetisch. Das Fenster »Ausrichtung...« hält überdies Funktionen bereit, mit denen sich Objekte sowohl vertikal und horizontal aneinander ausrichten als auch gleichmäßig über eine bestimmte Fläche verteilen lassen.

Auch wenn es um Farbe geht, hat Freehand 5.0 im Vergleich zur Vorgängerversion einiges dazugelernt. Außer der Palette, in der der Anwender beliebig viele selbstdefinierte Farben mit Namen versieht und speichert, offeriert das Programm jetzt auch ein kleines Fenster, in dem Farben per Schieberegler in RGB, CMYK oder TSD (=HSB) gemischt und einem Objekt zugewiesen werden können – ohne den Umweg über die Palette gehen zu müssen. Zudem nutzt der Zeichner dieses Fenster, um auf verschiedene Tonwertvarianten eines Eintrags der Farbpalette zuzugreifen.

Ebenfalls sehr nützlich ist die Pipette im Xtras-Menü, mit der man Farben von einem Objekt oder aus einem Bitmapbild abgreifen kann. Daneben gibt es eine Funktion, mit der der Maler an der Farbgebung beliebig vieler Objekte gleichzeitig dreht. Mit einer anderen hellt er Elemente einer Zeichnung auf oder dunkelt sie ab. All das funktioniert, ohne Hand an die Palette legen zu müssen.

Ein Schwäche beim Umgang mit Farben ist die Beschränkung auf Schieberegler für die verschiedenen Komponenten des gewählten Farbraums; für visuelles Arbeiten bleibt da nicht viel Platz. Auch das Fehlen der HKS-Skala ist anzumerken: Von der deutschen Version einer Software sollte mehr zu erwarten sein als die Farbschemata Pantone, Toyo, Focoltone und Konsorten.



Subtile Veränderungen: Über die Paletten »Zentrale« und »Verwandlung« können Objektparameter gesetzt werden

Besonders drastisch sind die Fortschritte von Freehand 5.0 gegenüber der Vorgängerversion beim Thema (Mengen-) Text. Die Software bewältigt größere Textmengen, beherrscht Spaltensatz, automatischen Kontursatz und verknüpfte Textobjekte und verfügt über viele Funktionen zur Absatzformatierung. Selbst an der Geschwindigkeit beim Bearbeiten längerer Texte gibt es nichts auszusetzen.

Bei der Integration von Text und Bild dagegen hat Freehand längst nicht soviel zu bieten wie etwa Corel Draw. Zwar kann es Bitmaps in einigen wenigen Formaten importieren, das Angebot an Bearbeitungsfunktionen jedoch ist knapp ausgefallen. Farbbilder können lediglich platziert, skaliert und automatisch umflossen werden. Bei Graustufen- und Schwarzweißbildern stehen noch zusätzlich Optionen zum Kolorieren, zum Definieren transparenter Bereiche und zur Bearbeitung von Kontrast und Helligkeit zur Verfügung.

Größte Schwäche bei der Arbeit mit Farbbildern: Freehand kann diese nur im 256-Farben-Modus darstellen; auf 24-Bit-Grafikkarten zeigt es nur undefinierbaren Pixelwust an. Auch die Geschwindigkeit beim Umgang mit Bitmaps läßt zu wünschen übrig.

Alles in allem signalisiert die Version 5.0 Freehands Rückkehr in die Grafik-Oberliga auf dem PC. Die Zeiten, da es zu Recht als verstaubter Oldie für Software-Nostalgiker belächelt wurde, sind vorbei. Allerdings sollte sich Macromedia mit einer Nachfolgeversion nicht allzuviel Zeit lassen: Nachbesserungen an der Oberfläche sind dringend angeraten, und auch der Funktionsumfang ist noch nicht ausgereizt – wie ein Vergleich mit Corel Draw deutlich zeigt. Zudem ist der Preis für die Intel-Schiene zu hoch.

Micrografx ABC Graphics Suite

Welchen Kurs Micrografx mit dem Designer steuert, ist nicht ganz klar. Erst wurde Version 4.0 mit vielen Effekten beladen gegen Corel Draw positioniert, dann folgte ein Richtungswechsel. 3-D-Effekte und andere Module verschwanden, und das Programm wurde als Konstruktionswerkzeug lanciert. Auch das scheint nicht ganz funktioniert zu haben: Die Version 6.0 ist Bestandteil einer mit der Bildbearbeitung Picture Publisher und dem Charting-Tool ABC Flowcharter angereicherten Suite.

Das gesamte Paket wurde auf den Betrieb unter Windows 95 ausgerichtet, alle Programme sind native 32-Bit-Applikationen und binden sich stark in Microsofts Office für Windows 95 ein. Micrografx will wohl mit dem Paket die grafische Office-Abrundung stellen.

Der Designer 95 imponiert nicht durch eine Fülle neuer Werkzeuge und Funktionen. Die waren bereits in der letzten Version recht vollständig. Bei den Zeichenwerkzeugen etwa ist der Designer sowohl Corel Draw als auch Freehand überlegen: Nicht zuletzt aufgrund seines Konstruktions-schwerpunkts bietet er für jedes einzelne Zeichenwerkzeug verschiedene Varianten an; sie ermöglichen es dem Anwender zum Beispiel, eine Ellipse über die Eckpunkte eines umgebenden Rechtecks oder dessen Höhe und Breite zu konstruieren.

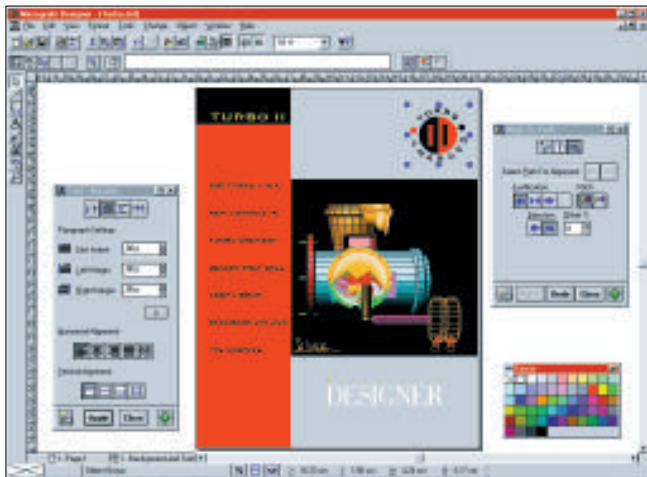
Rechtecke können mittels ihrer Diagonalen, über Höhe und Breite oder durch die Seitenlängen definiert werden. Ähnliches gilt für Sterne, Linien und Kurven (Bézier, B-Spline, Freihand und andere).

Ebenso komfortabel gibt sich der Designer bei der Bearbeitung eines oder mehrerer Objekte. Alle notwendigen Funktionen sind in der Transform-

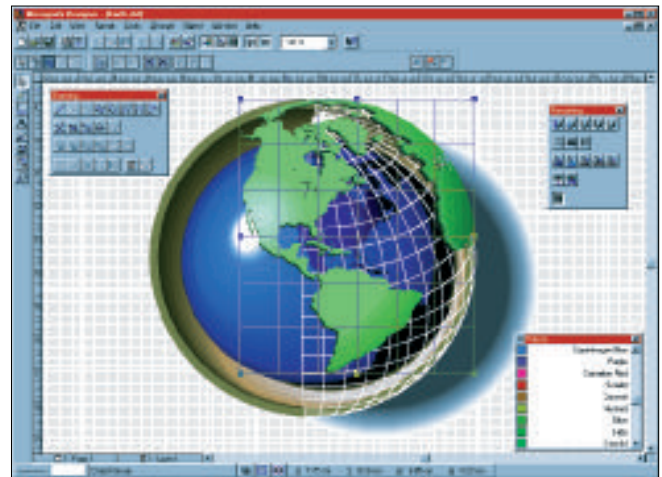
In der Micrografx-Schachtel:

Neben dem Illustrationsprogramm Designer enthält die *ABC Graphics Suite* (rund 800 Mark) folgende Komponenten:

- *ABC Flowcharter 6.0* für die Erstellung von Diagrammen und Charts
- *Picture Publisher 6.0*, ein multithreaded Bildbearbeitungsprogramm
- *ABC Media Manager 6.0*, ein Clipart-Manager
- *Instant 3D* für die Umsetzung von 2-D-Elementen in 3-D-Körper



Immer an der richtigen Stelle: Der Designer richtet die ausgewählten Objekte sogar entlang eines Pfades aus



Mit dem Designer auf Warp 8: Ein Gitter verbiegt das darunterliegende Objekt

Palette untergebracht; hier können Objekte numerisch positioniert, skaliert, rotiert, gespiegelt und gesichert werden. Der Designer zeichnet auf Wunsch Manipulationssequenzen auf. Ein solches Makro fügt anderen Elementen die gleichen Veränderungen zu.

Für individuellere Manipulationen steht zum einen eine recht gelungene Warp-Funktion zur Verfügung, mit der man beliebige Objekte mittels eines überlagerten Gitters verzerren kann, und zum anderen Bézier-Werkzeuge, die es ermöglichen, jeden Stützpunkt eines Objekts zu manipulieren; in diesem Punkt allerdings ist Corel Draw dem Designer deutlich überlegen.

Nicht ganz so gut sieht es bei den Konstruktionshilfen aus: Horizontale und vertikale Hilfslinien sind alles, was das Programm zu bieten hat. Darüber können auch die gut gelungenen Ausrichtungsfunktionen nur bedingt hinwegtrösten:

Mit ihnen richtet der Zeichner Objekte sowohl aneinander als auch an einem frei bestimmbar Pfad aus.

Überaus mächtig ist das Farbhandling des Designers ausgefallen: Zentrales Bedienelement ist ein Palettenmanager, in dem Farben definiert, mit Namen versehen und in Paletten gespeichert werden. Diese Paletten stellt Designer in einem Fenster in Form von Farbfeldern oder als Tabelle dar – auf Wunsch etwa nach Helligkeit oder Sättigung sortiert. Eine Pipette nimmt Farben im CMYK-, RGB- oder HLS-Modell auf. Ein Pantone-Fächer steht ebenfalls zur Verfügung.

Zudem hat der Anwender Zugriff auf einen Mixer, der entweder im RGB- oder im HLS-Modell Mischfarben erzeugt. Kritikpunkte sind auch bei diesem Programm das Fehlen von CMYK-Atlanten (obgleich der Mixer diesem Modell schon recht nahe kommt) sowie die knappe Ausstattung mit Spotfarbentönen.

Die Gestaltung von Dokumenten mit großen Textmengen ist nicht die Stärke des Designers: Spaltensatz ist ihm unbekannt, und auch das Umfließen des Textes von einem in einen anderen Container beschränkt sich auf die Objekte einer einzelnen Seite. Bei kleineren Textmengen läßt der Designer dagegen kaum Wünsche offen: Die Funktionen zur Zeichen- und zur Absatzformatierung bieten den notwendigen Komfort. Rechtschreibkorrektur (der Designer nutzt das MS-Office-Modul) und automatische Silbentrennung sind ebenfalls vorhanden. Selbst Form- und Kontursatz läßt sich ins Layout montieren. Einziger Kritikpunkt ist die geringe Arbeitsgeschwindigkeit beim Editieren des Textes.

Bei der Integration von Bild und Text tut sich der Designer ebenfalls nicht gerade leicht. Doch weiß das Programm mit Bitmaps einiges anzufangen: Die Funktion zum Umwandeln eines Pixelbildes in ein Vektorbild ist leistungsfähig.

Bedenken muß man bei den letzten Kritikpunkten, daß der Designer explizit auf die Zusammenarbeit mit Microsofts Office zugeschnitten ist: Mengentext etwa kann in Winword getippt, formatiert und dann per OLE in den Designer übernommen werden. Die Suite unterstützt die Sammelmappen des MS-Office, die nicht nur Dokumente der MS-Software, sondern auch Bilder der Micrografx-Programme zusammenfassen.

Fazit: Der Designer kann zwar nicht mit Programmen wie Corel Draw oder Freehand mithalten, doch macht er dieses Manko auf dem nicht gerade kleinen Office-Markt durch Kompatibilität wett. Oft wird hier ohnehin eher eine Lösung für die alltäglichen Grafikarbeiten und nicht das Tool für die Druckvorstufe gesucht.

Matthias Fichtner

Was eignet sich für wen?

Die Entscheidung für eines der drei getesteten Pakete dürfte nicht schwerfallen, da sie sich aus den Anforderungen des Anwenders ergibt:

► Wer Wert auf dramatische Effekte und eine umfassende Grafikausstattung legt, für den gibt es keine Alternative zu Corels Familienpackung. Hier überzeugt auch das Beiwerk mit Bildverarbeitung, Animation und 3-D-Rendering.

► Wer hingegen seine künstlerischen Ziele nicht allzu hoch steckt und statt dessen eher Wert

auf eine bekannte Umgebung legt, der ist mit der ABC Graphics Suite von Micrografx gut beraten. Der im Paket enthaltene ABC Flowcharter macht die Schachtel vor allem für den Einsatz im Büro interessant.

► Macromedia Freehand schließlich kehrt in Version 5.0 auf seinen früheren Platz als Tool für die Druckvorstufe zurück. Wer es nicht eilig hat, der sollte entweder eine echte Windows-95-Variante oder die 32-Bit-Version des Adobe Illustrator abwarten.