

Vorwort

Lang hat es gedauert: Anderthalb Jahre haben sich die Corel-Entwickler dieses Mal Zeit gelassen, bis CorelDRAW 9 erschien. Grund also zur Annahme, daß diesmal eine ausgereifte Version auf den Markt kommt, die die Schwächen vergangener Versionen ausmerzt. Klar, daß sich die Anwender auch wieder einige neue Funktionen wünschen.

Das Gute zuerst: Die neuen Funktionen sind nicht besonders spektakulär ausgefallen. Was ist denn daran gut, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun, es ist meiner Meinung nach wichtiger, mit ausgereiften Funktionen arbeiten zu können, als sich ständig auf neue Funktionen einstellen zu müssen – vielleicht denken Sie ja ähnlich.

Viele nuancierte Neuerungen konnten mich von Beginn an begeistern – wie etwa die Möglichkeit, Konturen in Objekte zu verwandeln. Das hilft bei der täglichen Arbeit enorm. Oder, daß nun nicht mehr alle Ecken eines Rechtecks abgerundet werden müssen – das ist praktisch! Mit dem neuen perspektivischen Schatten gewinnt das Ergebnis deutlich an Kreativität.

Ohne die neuen künstlerischen Medien komme ich dagegen schon seit Jahren aus – und werde es wohl auch weiter tun. Auch die Maschenfüllung ist toll – leider ist die Bedienung nicht ganz einfach.

In vielen Punkten kann die neue CorelDRAW Version vollends überzeugen: Vieles ist nun logischer aufgebaut und schneller und leichter zu bedienen – so macht die Arbeit gleich viel mehr Spaß. Und was ich mir bei der Vorgängerversion noch gewünscht habe, ist nun Realität: Die Rollups sind Vergangenheit – die Andock-Fenster wurden dafür erweitert. Noch ein paar Schritte weiter in diese Richtung – dann werden sich viele Anwender freuen, die sich noch immer im Funktionsdickicht verirren.

Schade!

Schade, daß – trotz der langen Entwicklungszeit – wieder einige Fehler und Ungeheimthalten enthalten sind, die dem Anwender schwer zu schaffen machen. Ist doch normal, werden einige streßgeplagte langjährige Corel-Anwender vielleicht antworten – das war doch bei allen Versionen so! Widerspruch ist hier leider nicht angebracht – es bleibt nur die Hoffnung auf die nächste Version oder ein schnelles Bugfix. Also ganz so, wie immer!

Wenn ich mir eine neue Version wünschen könnte: Ich würde die Corel-Entwickler bitten, vorerst keine Neuerungen mehr hinzuzufügen. Lieber wäre mir eine weitere Reduktion und ein logischerer Aufbau der Bedienelemente – schließlich geht es doch um die kreative Arbeit. Wenn dann noch alle verfügbaren

Funktionen stabil laufen würden, wäre ich glücklich – auch ohne spektakuläre Neuerungen!

Gut, daß sich jeder Anwender aussuchen kann, ob er neue Funktionen verwendet, oder ob er eine Aufgabenstellung einfach mit den bekannten und bewährten Möglichkeiten löst.

Ich habe versucht, Ihnen auf den folgenden Seiten diejenigen Funktionen zu zeigen, die Ihnen wirklich zu kreativen Ergebnissen verhelfen. Oft sind die Lösungen zu kompliziert aussehenden Aufgabenstellungen recht einfach. Damit Sie einen leichten Einstieg in die faszinierende Welt der Vektorgrafik finden, habe ich viele Workshops eingebaut, die Ihnen schnell zum gewünschten Ergebnis verhelfen sollen. Weniger interessante Funktionen werden dagegen nur knapp besprochen.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen dieses Buches und beim Nachvollziehen der Workshops.

Michael Gradias

PS: Falls Sie mir etwas mitteilen möchten, können Sie mich unter der E-Mail-Adresse: Gradias@t-online.de erreichen – oder besuchen Sie einmal meine Webseite <http://www.gradias.de>. Dort finden Sie auch viele Bilder zum Download, die ich in diesem Buch als Vorlagen verwendet habe.

1. Einführung

Im Laufe der vergangenen Jahre hat die Popularität von Vektorprogrammen – besonders von Corel DRAW – stetig zugenommen. Eigene Visiten- oder Einladungskarten sind nun kein Problem mehr. Trotz alledem ist Vektorgrafik für einige Anwender noch immer ein Buch mit sieben Siegeln. Gegenüber der Pixelbearbeitung haben aber Vektorgrafikprogramme wie CorelDRAW viele Vorteile. Alle Bildelemente lassen sich jederzeit verändern, und es ergeben sich – auch bei umfangreichen Dokumenten – kleine Dateien.

CorelDRAW ist seit 1988 ein Synonym für Vektorgrafik für jedermann. Zahlreiche Auszeichnungen und Millionen von Anwendern begleiteten CorelDRAWs Weg zum unangefochtenen Marktführer im Vektorgrafikbereich. Einige Anwender verwenden CorelDRAW auch im professionellen Bereich, wegen der vielen Bugs in allen Versionen konnte sich CorelDRAW hier aber noch nicht durchsetzen.

Im Laufe der Versionen haben die Funktionen immer mehr zugenommen. Bei den letzten Versionen kamen für eine leichtere Bedienung deshalb intuitive Werkzeuge hinzu, deren Funktionalität in der neuesten Version weiter ausgebaut wurde. Außerdem gibt es vielfache Unterstützung durch verschiedene Hilfen – wie zum Beispiel die Hinweise und Tutorials.

Positiv ist in den letzten Versionen die Entwicklung zum Hybridprogramm. So können inzwischen viele Corel PHOTO-PAINT™-Funktionen auf CorelDRAW-Objekte übertragen werden. Dieses Zusammenwachsen von unterschiedlichen Programmtypen ist immer mehr zu beobachten. In Corel PHOTO-PAINT™ sind mit den Ebenen zum Beispiel Vektorgrafik-ähnliche Elemente enthalten.

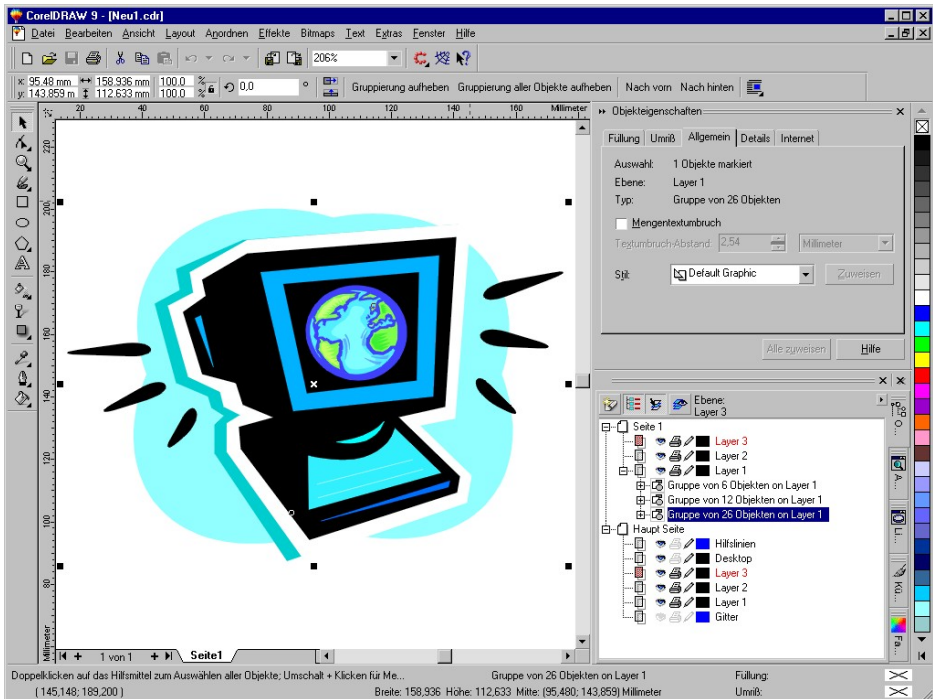
Endlich haben die Corel-Entwickler die Bedienelemente wieder „entwirrt“. So sind die Rollup-Menüs entfallen – nun gibt es nur noch erweiterte Andock-Fenster. Leider können Funktionen immer noch auf verschiedene Arten aufgerufen werden, was besonders Anfänger verwirrt.

Nicht nur die CorelDRAW-Funktionen wurden ständig erweitert, sondern auch die Zusatzprogramme, die im CorelDRAW-Grafikpaket mit ausgeliefert werden. Neben dem Vektorgrafikprogramm CorelDRAW sind im Paket noch ein sehr leistungsfähiges Bildbearbeitungsprogramm – Corel PHOTO-PAINT™ – und viele nützliche Utilities enthalten, wie zum Beispiel ein Capture-Programm für Bildschirmfotos und ein Fonts-Verwalter.

Im Laufe der Versionen haben die beigelegten Programme ständig gewechselt. Einige wurden immer wieder geändert, andere wurden sogar schlechter, einzelne Programme werden nur in der Office Suite angeboten. In diesem Punkt ist die Corel-Politik manchmal verwirrend.

2 Alle neuen Funktionen in der praktischen Anwendung

Nach dem Start von CorelDRAW 9 wird Ihnen zunächst kaum etwas Neues auffallen – alles sieht aus wie von der letzten Version gewohnt. Allerdings fallen einige neue Symbole in der Hilfsmittelleiste auf – aber dazu später mehr. Die neuen Hilfsmittel werden Sie begeistern.



Die Oberfläche von Corel 9 zeigt zunächst viel altes bekanntes und nur wenig Neues

Bei den Andock-Fenstern haben Sie vielleicht schon eine Neuerung bemerkt: Es gibt nämlich nun noch mehr Andock-Fenster. Aber die hatten doch in der letzten Version so ihre Macken, könnten Sie vielleicht denken. Stimmt – nun wurden sie aber sehr sinnvoll überarbeitet und mit den Rollup-Menüs verschmolzen.

2.1 Immer der Reihe nach!

Für diejenigen, die noch nie mit einer anderen CorelDRAW-Version gearbeitet haben, ist dieses Kapitel vielleicht nur wenig interessant – blättern Sie doch einfach weiter.

Alle Anwender, die CorelDRAW schon seit einigen Versionen begleiten, werden wahrscheinlich schon ganz neugierig sein, was das Programm an Neuerungen zu

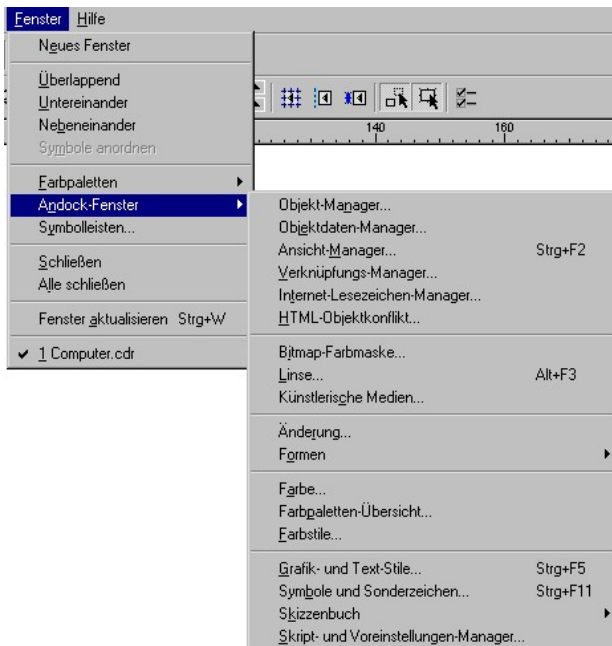
bieten hat. Für diese Anwender ist dieses Kapitel gedacht – hier erfahren Sie nämlich alles über die neuen Funktionen.

Sehen wir uns nun die neuen Funktionen der Reihe nach an:

2.2 Das neue Andock-Fenster-Prinzip

In der letzten Version war eine Neuerung unlogisch: Die damals neuen Andock-Fenster waren fest am Rand verankert. Man konnte sie zwar als freischwebendes Fenster darstellen – dann nahmen sie aber zu viel Platz von der Arbeitsfläche weg. Die viel praktischeren Rollup-Menüs gab es neben den Andock-Fenstern ebenfalls – aber nicht mehr für alle Optionen. Dies führte zu einigen Irritationen.

Nun haben die Corel-Entwickler das einzig Richtige getan: Sie haben die zwei Bedienelemente zusammengefaßt. Der Aufruf der vielen Andock-Fenster erfolgt nun über das *Fenster*-Menü.

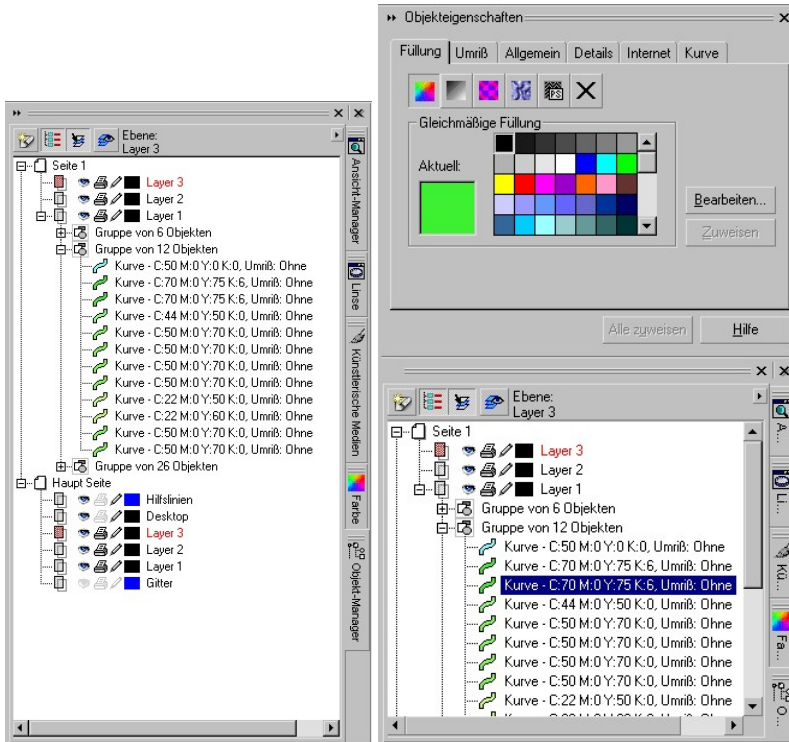


Die verschiedenen Andock-Fenster werden über das Fenster-Menü aufgerufen

Neue Menüstrukturen

Wundern Sie sich nicht, daß die Andock-Fenster nun über das *Fenster*-Menü geöffnet werden. In der letzten Version geschah dies noch über das *Ansicht*-Menü. In der aktuellen Version wurden nämlich die Menüs umgebaut. Der Aufbau ist jetzt logischer strukturiert – langjährige CorelDRAW-Anwender werden sich aber zunächst irritiert auf die Suche nach einigen Funktionen machen.

Wie bekannt, können mehrere Andock-Fenster gleichzeitig geöffnet werden – sie sind dann über die Registerkarten am Rand zu erreichen. Auch das Übereinanderplazieren der Andock-Fenster ist weiterhin möglich – Sie sehen beide Situationen in den beiden folgenden Abbildungen.



Mehrere Andock-Fenster sind geöffnet

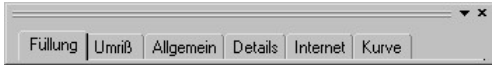
Interessant wird es nun, wenn Sie doppelt auf die Titelzeile der Andock-Fenster klicken. Damit wandeln Sie es in ein freischwebendes Fenster um. Oben rechts fällt das Pfeilsymbol auf.



Ein freischwebendes Andock-Fenster

Mit einem Klick auf das Pfeilsymbol rollen Sie das Andock-Fenster auf – so, wie Sie es bereits von den Rollup-Menüs kennen.

Übrig bleibt nun nur noch die schmale Kopfzeile, die nur wenig Platz auf der Arbeitsfläche in Anspruch nimmt – dies zeigt das nächste Bild.



Das zugeklappte Andock-Fenster

Auch im freischwebenden Andock-Fenster sehen Sie die Registerkarten, wenn Sie mehrere Andock-Fenster geöffnet haben – sie sind in diesem Fall allerdings über dem Fenster angeordnet. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



Mehrere Andock-Fenster sind geöffnet

Rollup-Menüs verschwunden?

Die Rollup-Menüs gibt es in der aktuellen Version gar nicht mehr. Alle ehemaligen Rollup-Fenster sind nun als Andock-Fenster verfügbar – bis hin zu den Objekteigenschaften.

2.3 Erweiterte Möglichkeiten für Hilfslinien

Auch bei den Hilfslinien gibt es von sinnvollen Neuigkeiten zu berichten: Einerseits können Sie Hilfslinien nun unterschiedliche Farben zuweisen – ziehen Sie dazu einfach die gewünschte Farbe aus der Farbpalette auf die Hilfslinie und lassen Sie dort die Maustaste wieder los.



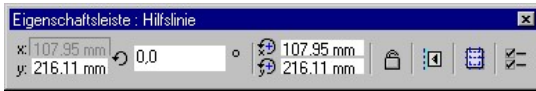
Neue Farben für die Hilfslinien

Bessere Übersichtlichkeit

Durch unterschiedlich eingefärbte Hilfslinien können Sie die Übersichtlichkeit verbessern. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie zum Ausrichten Ihrer Objekte mit vielen verschiedenen Hilfslinien arbeiten.

Eine neue Eigenschaftsleiste

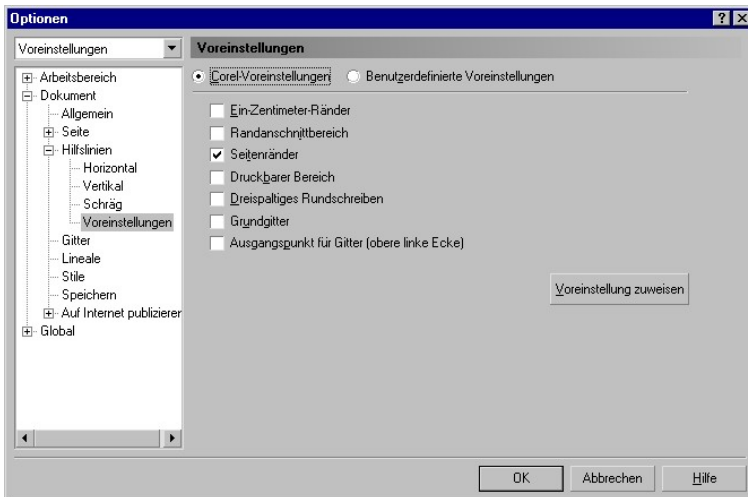
Praktisch ist auch die neue Eigenschaftsleiste für Hilfslinien – Sie sehen sie im folgenden Bild. Dort können Sie zum Beispiel präzise die Position der Hilfslinien einstellen oder sie aktivieren.



Die neue Eigenschaftsleiste Hilfslinien

Zusätzliche, praktische Hilfslinien-Optionen

In den Optionen – die Sie mit einem Doppelklick auf eine Hilfslinie oder über die Funktion *Extras/Optionen* (**Strg**+**J**) aufrufen können – gibt es jetzt einige Voreinstellungen. So können Sie beispielsweise automatisch Hilfslinien an den Seitenrändern oder dem bedruckbaren Seitenbereich einfügen – das ist sehr praktisch und spart Zeit. Sie brauchen derartige Hilfslinien nun nicht mehr mühselig Schritt für Schritt einzurichten. Außerdem können Sie nun Voreinstellungen definieren und so bei neuen Dokumenten Zeit zur Einrichtung einsparen.



Neue Optionen für Hilfslinien

2.4 Neuerungen für die Arbeitsumgebung

Es gibt eine ganze Menge Neuerungen, die die Arbeitsumgebung betreffen. Die Änderungen sind nicht spektakulär – sie sind aber fast ausnahmslos sinnvoll und gut durchdacht. Einige wirken sich auf eine erweiterte intuitive Bedienung aus – andere beschleunigen den Arbeitsablauf. Sehen wir uns diese Neuerungen der Reihe nach an:

Änderungen im Objekt-Manager

Im Objekt-Manager gibt es in der Symbolleiste rechts eine neue Funktion – die *Ebenen-Manager-Ansicht*. Ist die Schaltfläche aktiviert, werden nur noch die Ebenen angezeigt. In früheren Corel-Versionen entsprach dies dem Ebenen-Manager.

In diesem Modus können Sie schnell Operationen wie die Neuordnung der Ebenenhierarchien oder die Ebenenverwaltung durchführen. Sie sehen diesen neuen Modus in der nächsten Abbildung.



Die neu hinzugekommene Ansicht im Objekt-Manager

Erweiterte Drag & Drop-Funktionalität

An vielen Stellen des Programms wurde die Drag & Drop-Funktionalität erweitert. So können Sie nun beispielsweise auch die Ebenen einfach einfärben, indem Sie eine Farbe aus der Farbpalette auf das Farbsymbol der Ebene ziehen und es dort ablegen.



Neue Drag & Drop-Optionen

Falsche Entscheidung? Operationen unterbrechen

Eine gute Neuigkeit betrifft alle Operationen: Während sie berechnet werden, können Sie den Vorgang unterbrechen, indem Sie die **[ESC]**-Taste drücken. Das ist besonders bei Effekten nützlich, deren Berechnung eine lange Zeit in Anspruch nimmt.

Wenn Ihnen auffällt, das irgend etwas nicht richtig ist, brechen Sie die Aktion einfach ab – Sie kehren dann zum vorherigen Stadium zurück. So entfallen längere Wartezeiten.

Schneller Effekte löschen

In allen Eigenschaftsleisten der interaktiven Hilfsmittel finden Sie jetzt am Ende eine neue Schaltfläche – damit können Sie die zugewiesenen Effekte schnell wieder entfernen. Der Menüaufruf der Funktion *Effekte/Effekt löschen* ist nun nicht mehr notwendig.

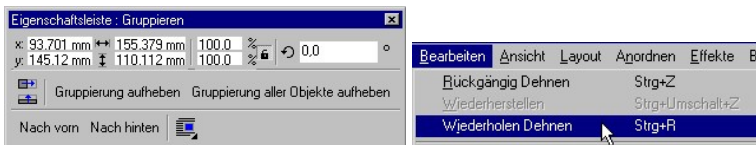


Eine neue Schaltfläche in allen Eigenschaftsleisten der interaktiven Hilfsmittel

Jederzeit ständige Wiederholungen

Die Eigenschaftsleiste war schon in den vergangenen Versionen eine sinnvolle Arbeitserleichterung – es gab aber auch negatives. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt skaliert haben, war eine Wiederholung der Aktion über *Bearbeiten/Wiederholen* nicht möglich.

Das hat sich nun geändert. Aktionen, die in der Eigenschaftsleiste vorgenommen werden, können nun ebenfalls über die Menüfunktion oder das Tastenkürzel **(Strg)+R** wiederholt werden.



Wiederholungen für Aktionen in der Eigenschaftsleiste

Statuszeile

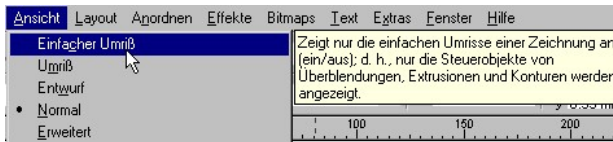
In der Statuszeile konnten Sie auch in den bisherigen CorelDRAW-Versionen Informationen über das aktuelle Werkzeug ablesen. Diese Option wurde weiter ausgebaut. Die Informationen werden nun dauerhaft angezeigt, da die Informationen über das aktuell markierte Objekt in einem eigenen Feld untergebracht sind. Natürlich werden Sie auch wieder über die zusätzlichen Optionen einer Funktion informiert.

Doppelklicken auf das Hilfsmittel zum Auswählen aller Objekte; Umschalt + Klicken für Me...
(82,431; 217,689) Breite:

Informationen über das aktuelle Werkzeug in der Statuszeile

Erweiterte Kurzinfos für die Menüfunktionen

Die Kurzinfos kennen Sie aus vielen Programmen – CorelDRAW bietet aber eine Neuerung, die es in anderen Programmen nicht gibt. Die erläuternden Hilfe-Schildchen werden nämlich nun auch für Menü-Funktionen angezeigt, wenn Sie einen Moment mit dem Mauszeiger über einem Menüeintrag verweilen. Auch in der Statuszeile funktioniert diese Option.



Neue Kurzinfos geben Informationen über die Menü-Funktionen

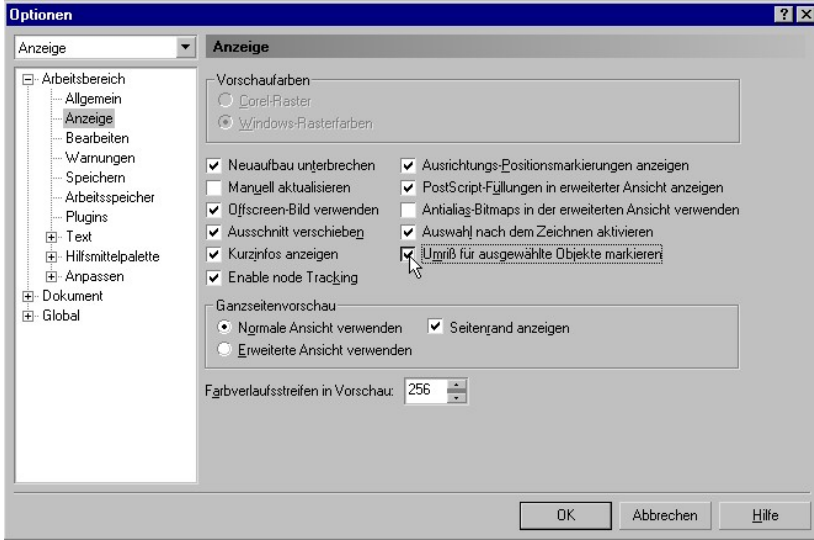
Nichts zu sehen!

Falls Sie die Kurz-Infos nicht sehen, müssen Sie die Optionen über die Tastenkombination **(Strg)+[J]** aufrufen. Auf der Registerkarte *Anzeige* können Sie die Kurz-Infos aktivieren.

Neue Markierungshilfe

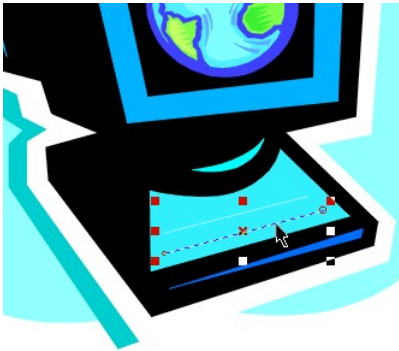
Wenn Sie komplexe Grafiken mit sehr vielen verschiedenen Objekten bearbeiten, kann es gelegentlich schwierig sein zu erkennen, welches Objekt gerade ausgewählt ist. Die Markierungspunkte können ja mehrere Objekte umgrenzen, so daß die Identifizierung des ausgewählten Objekts schwierig ist.

Auch hier hat sich Corel eine Neuerung einfallen lassen, die die Arbeit erleichtert. Dazu muß die Option *Umriss für ausgewählte Objekte markieren* auf der Registerkarte *Anzeige* im Dialogfeld *Optionen* aktiviert werden.



Neue Anzeigeeoptionen

Nach der Auswahl eines Objekts sehen Sie dann – neben den bekannten Markierungspunkten – eine gestrichelte Linie, die das markierte Objekt symbolisiert. Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



Die neue Möglichkeit, markierte Objekte hervorzuheben

Umgewöhnung: Geänderte Menüstrukturen

Falls Sie in den Menüs eine Funktion vermissen: Die Menüstrukturen wurden logisch neu aufgebaut. Teilweise wurden die Einträge nur neu geordnet – einige Einträge fanden jedoch völlig neue Plätze.

So finden Sie beispielsweise die *Ausrichten*-Funktionen nun nicht mehr im *Layout*-, sondern im *Ansicht*-Menü. Farbpaletten und das Skizzenbuch werden über das *Extras*-Menü aufgerufen. Im *Layout*-Menü befinden sich jetzt nur noch Funktionen, die den Seitenaufbau betreffen. Im *Bitmap*-Menü gibt es noch mehr Effekte, die bereits aus Corel PHOTO-PAINT™ bekannt sind.

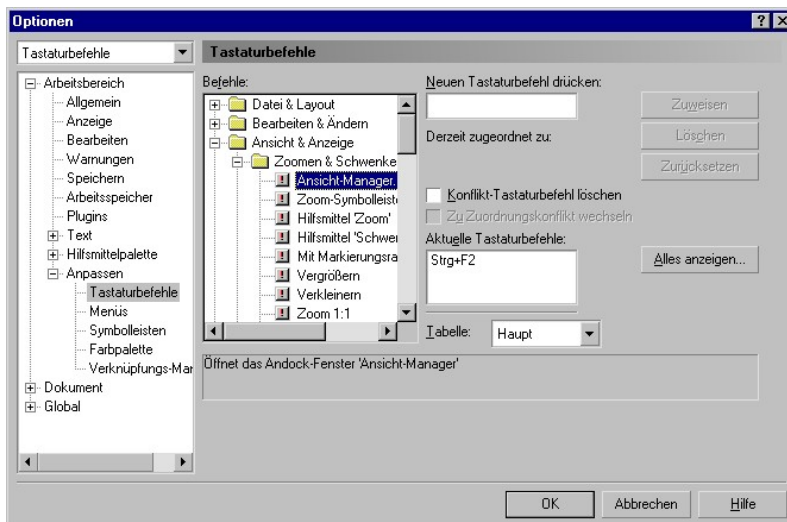


Die Menüs wurden umgestellt

Neue Tastenkürzel für den flotten Aufruf

Über die neuen und geänderten Tastenkombinationen können Sie sich am schnellsten einen Überblick verschaffen, wenn Sie die Optionen über **(Strg)+J** aufrufen. Besonders viel hat sich allerdings in der aktuellen CorelDRAW-Version nicht verändert.

- 1 In der Rubrik *Anpassen* finden Sie – wie gewohnt – alle Funktionen und die dazugehörigen Tastenkürzel.



Optionen zum Ändern der Tastenkürzel

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche *Alles anzeigen ...*

Alles anzeigen...

- 3 ... um im folgenden Dialogfeld alle verfügbaren Tastenkombinationen zu betrachten. Das skalierbare Dialogfeld enthält in vier Spalten Informationen über die Tastenkürzel und die dazugehörigen Funktionen.
- 4 Über die *Drucken*-Schaltfläche läßt sich die Liste ausdrucken – so erhalten Sie einen besseren Überblick.

Tastaturbefehle			
Befehl	Tabelle	Tasten	Beschreibung
Alles auswählen : Objekte	Haupt	Strg+A	Wählt die gesamte Zeichnung aus.
Andock-Fenster : Lineare Dimensionen...	Haupt	Alt+F2	Enthält Funktionen, mit denen lin...
Anordnung : Eins nach hinten	Haupt	Strg+Bild-ab	Plaziert die ausgewählten Objekt...
Anordnung : Eins nach vorn	Haupt	Strg+Bild-auf	Plaziert die ausgewählten Objekt...
Anordnung : Nach hinten	Haupt	Umschalt+Bild-ab	Plaziert die ausgewählten Objekt...
Anordnung : Nach vorn	Haupt	Umschalt+Bild-auf	Plaziert die ausgewählten Objekt...
Anzeige : Anzeigeschalter	Haupt	Umschalt+F9	Schaltet zwischen beiden zuletzt ...
Anzeige : Fenster aktualisieren	Haupt	Strg+W	Zeichnet das Zeichenfenster neu.
Anzeige : Ganzseitenvorschau	Haupt	F9	Zeigt eine Ganzseitenvorschau d...
Ausrichten und verteilen : Horizontal z...	Haupt	E	Richtet die Mittelpunkte der ausg...
Ausrichten und verteilen : Linksbündig ...	Haupt	L	Richtet die ausgewählten Objekt...
Ausrichten und verteilen : Mittelpunkt ...	Haupt	P	Richtet die Mittelpunkte der ausg...

In CSV exportieren Drucken Schließen Hilfe

Übersicht über die voreingestellten Tastenkürzel

Schwere Umgewöhnung?

Sie kennen immer noch die Tastenkürzel aus einer der früheren CorelDRAW-Versionen? Und Sie wollen sich nicht umgewöhnen?
Kein Problem. Stellen Sie doch im *Optionen*-Dialogfeld die gewohnten Tastenkombinationen ein.

2.5 Ganz exakt: Neue Funktionen für präziseres Arbeiten

Gerade von Profis wird CorelDRAW immer ungenaues Arbeiten vorgeworfen – in vielen Versionen völlig zu Recht. Aber die CorelDRAW-Entwickler haben die Problematik erkannt. In jeder neuen Version kommen Funktionen für exakteres Arbeiten hinzu – und das ist gut so. Es geht zwar nicht mit riesigen Schritten voran – aber immerhin ...

Weniger ist mehr: Knotenpunkte reduzieren

Das kennen Sie sicherlich: Gerade Clipart-Motive bestehen oft aus einzelnen Objekten, die sehr viele Knotenpunkte aufweisen. Viele der Knotenpunkte sind dabei für die Kurvendefinition völlig überflüssig.

Auch in den vergangenen Versionen konnten solche Mängel behoben werden – in der neuen Version ist die Funktion aber komfortabler, präziser und leichter zu bedienen.

Unsauberer Druck

Werden Objekte mit vielen überflüssigen Punkten gedruckt, kann es zu „eckigen Kurven“ kommen, da die Kurven oft aus lauter kleinen Geraden zusammengesetzt sind. Das fällt beim Ausdruck auf einem Laserdrucker nicht auf. Werden derartige Bilder aber belichtet, fallen die unsauberen Kurvenverläufe auf.

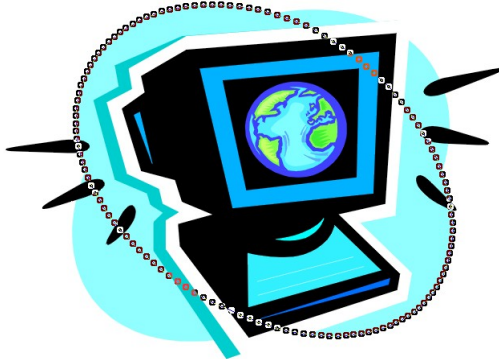
Sehen wir uns nun an, wie Sie am schnellsten die überflüssigen Knotenpunkte entfernen können. Markieren Sie zunächst das Objekt, dessen Knotenpunkte angeglichen werden sollen.

- 1 Wenn Sie in den Knotenbearbeitungsmodus schalten, sehen Sie die neu gestaltete Eigenschaftsleiste für die Knotenbearbeitung – die häßlichen Text-Schaltflächen der letzten Version sind nun durch Symbol-Schaltflächen ersetzt worden:



Die umgestaltete Eigenschaftsleiste zur Knotenbearbeitung

- 2 Unser Beispielobjekt hat eine ganze Menge überflüssiger Knotenpunkte, wie Sie in der Abbildung erkennen:



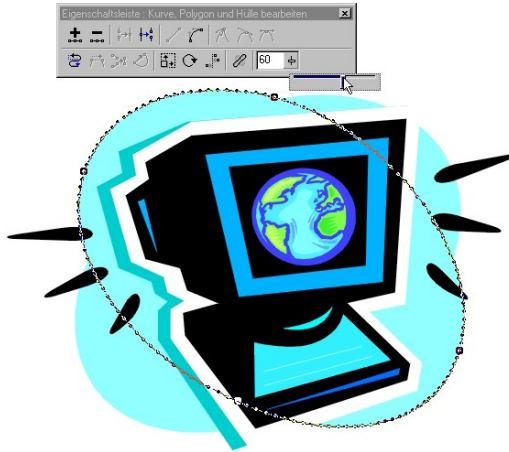
Viel zu viele Knotenpunkte – und die meisten sind überflüssig!

- 3 Um die Knotenpunkte zu reduzieren, benötigen Sie die letzte Funktion der Eigenschaftsleiste:



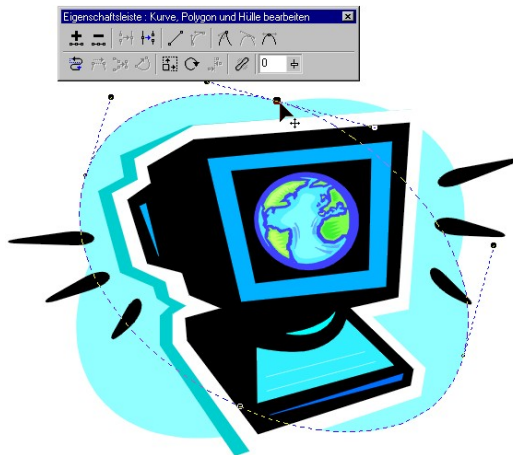
Die neue Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste

- 4 Wenn Sie auf das rechte Symbol klicken, wird ein Schieberegler geöffnet. Während Sie diesen bei gedrückter Maustaste verschieben, können Sie am Objekt die Veränderung der Kurve durch die Knotenreduktion gleich beobachten. So läßt sich der passende Wert schnell ermitteln.



Die Vorschau-Option während der Knotenreduzierung

- 5 Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden die Knotenpunkte entfernt – das Objekt sieht nun gleich besser aus, wie das folgende Bild belegt. Einfacher geht es kaum noch!



Alle überflüssigen Knotenpunkte sind entfernt

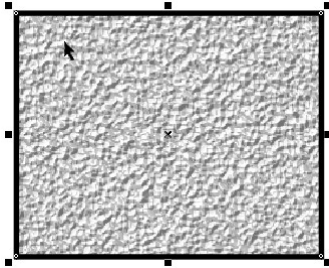
Rund und eckig in einem – neue Rechteck-Optionen

Ein großes Ärgernis der vergangenen Versionen ist nun ebenfalls beseitigt. Daß bei Rechtecken die Ecken abgerundet werden konnten, war in den letzten Versionen sehr praktisch – daß aber alle Ecken gleichermaßen gerundet wurden war

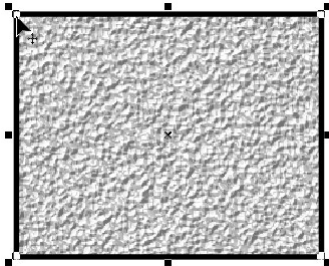
lästig. Sollte nur eine Ecke abgerundet werden, mußte das Objekt zunächst in Kurven umgewandelt und dann aufwendig bearbeitet werden.

Das ist nun anders: Jetzt können alle Ecken einzeln oder zusammen gerundet werden:

- 1 Markieren Sie das betreffende Objekt.

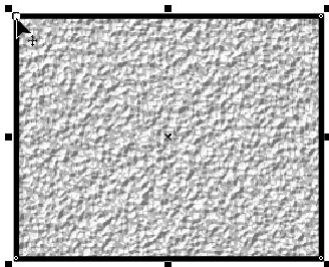


- 2 Wenn Sie den Mauszeiger nun über eine Ecke halten, können die Ecken abgerundet werden.
- 3 Zunächst sind alle vier Eckpunkte markiert – Sie erkennen das an den weiß gefüllten Markierungspunkten.



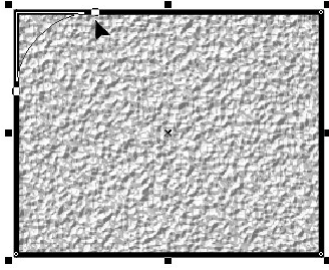
Alle Eck-Markierungspunkte sind ausgewählt

- 4 Klicken Sie auf den gewünschten Eckpunkt. Nun werden alle anderen Eckpunkte abgewählt – der angeklickte Markierungspunkt bleibt dagegen markiert.

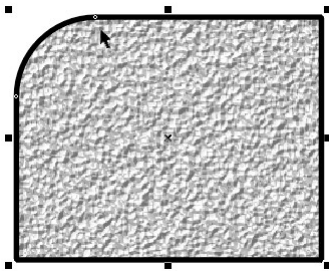


Der obere, linke Markierungspunkt ist einzeln markiert

- 5 Ziehen Sie nun – wie gewohnt – den Mauszeiger zur Seite, um die Ecke abzurunden. An der Vorschaulinie erkennen Sie den Grad der Veränderung.

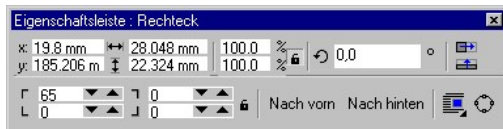


- 6 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Eckenrundung angewendet – Sie sehen das Ergebnis nachfolgend.



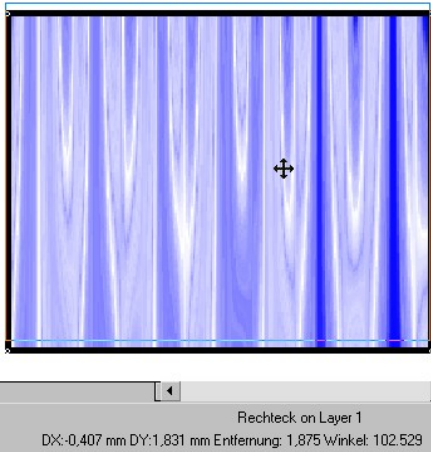
Die einzelne abgerundete Ecke

- 7 Wenn es ganz präzise zugehen soll, können Sie die neuen Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste verwenden – für jede Ecke läßt sich ein präziser, numerischer Wert vorgeben. Eine sehr praktische Neuerung!



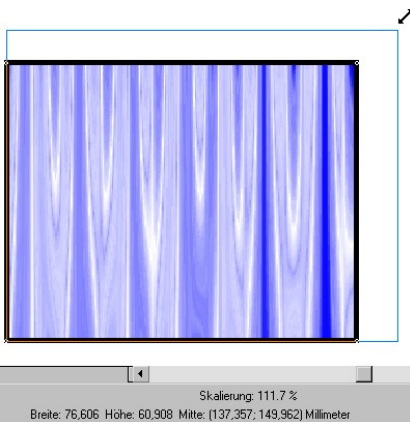
Genaue Werte ablesen

Die Statuszeile wird jetzt für genauere Informationen verwendet, damit ein präziseres Arbeiten möglich ist. So erhalten Sie beispielsweise beim Verschieben eines Objekts in der Statuszeile präzise Angaben über den Abstand oder die neue Position:



Präzise Informationen beim Verschieben von Objekten

Die Informationen werden bei allen Transformationen angezeigt – sie differieren je nach Art der Veränderung. Beim Skalieren sehen Sie zum Beispiel das Zentrum und die neue Größe.

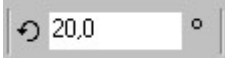


Die Informationen beim Skalieren eines Objekts

Umdrehen! Rotationen zurücksetzen

Auch beim Rotieren von Objekten gibt es eine Kleinigkeit, die sich in der Praxis sehr positiv auswirkt. Wenn Sie nämlich Objekte rotieren, „merkt“ sich CorelDRAW den ursprünglichen Winkel. Sie sehen dies in der Eigenschaftsleiste.

Wenn Sie später das gedrehte Objekt wieder markieren, ist dort der zuvor eingegebene Rotationswinkel wieder zu sehen. Stellen Sie den Wert auf „0“, um zur Ausgangsposition zurückzukehren.



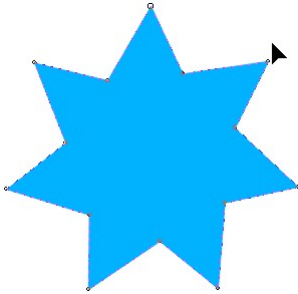
CorelDRAW merkt sich die eingegebenen Rotationswinkel

Unregelmäßige Auswahl

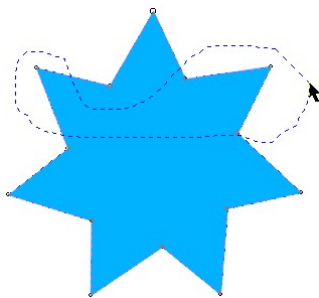
Daß Sie einzelne Knotenpunkte im Knotenbearbeitungsmodus nur mit einem rechteckigen „Gummiband“ auswählen konnten war nicht unbedingt ein Nachteil. Es konnte aber passieren, daß bei gedrückter **Umschalt**-Taste mehrere Rechtecke nacheinander aufgezogen werden mußten, um alle gewünschten Knotenpunkte auswählen zu können.

Das war zwar nicht übermäßig kompliziert – jetzt ist es aber noch einfacher geworden:

- 1 Markieren Sie das Objekt, dessen Knotenpunkte Sie teilweise auswählen wollen.



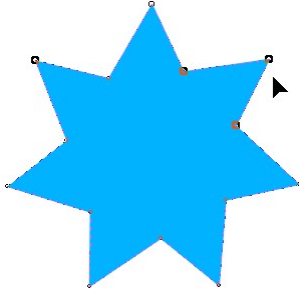
- 2 Drücken Sie nun die **Alt**-Taste und klicken Sie neben den ersten auszuwählenden Punkt.
- 3 Halten Sie die Maustaste gedrückt und ummalen Sie den Bereich, der alle auszuwählenden Markierungspunkte enthält. Das Werkzeug verhält sich wie das Freihand-Werkzeug.



Ein unförmiger Markierungsrahmen

- 4 Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, werden alle Knotenpunkte ausgewählt, die sich innerhalb des Markierungsrahmens befinden. So sparen Sie

sich das Aufziehen mehrerer rechteckiger Markierungsrahmen und somit Arbeitszeit.



Die ausgewählten Knotenpunkte

Erleichterungen bei der Knotenbearbeitung

Wo wir schon bei den Knotenpunkten sind – auch hier gibt es neues zu berichten: Auf das gesonderte Fenster für die Knotenbearbeitungsoptionen, das Sie aus allen bisherigen CorelDRAW-Versionen kannten, müssen Sie nun verzichten – es ist ersatzlos gestrichen. Das ist aber kein Manko: Die Funktionen finden Sie nun in einer Eigenschaftsleiste.

Da jede Symbolleiste auch als freischwebende Variante verwendet werden kann, können Sie sich Ihr eigenes „Fenster“ zusammenstellen.

- 1 Klicken Sie doppelt auf die angedockte Symbolleiste, so daß ein freischwebendes Fenster entsteht, so, wie Sie es in der nachfolgenden Abbildung sehen:



Die freischwebende Symbolleiste

- 2 Ziehen Sie nun an einer Seite, um die Symbolleiste soweit in der Größe zu ändern, bis ein Quadrat entsteht.



Schnelle Auswahl aller Knotenpunkte

Mit einem Doppelklick auf das Knotenbearbeitungswerkzeug haben Sie bisher das Fenster mit den Knotenbearbeitungsfunktionen geöffnet. In der aktuellen Version markieren Sie mit einem

Doppelklick auf das Werkzeug alle Knotenpunkte des ausgewählten Objekts. So sparen Sie sich das Aufziehen eines Rahmens, der alle Knotenpunkte umspannt.

Richtungsänderung für Knotenpunkte



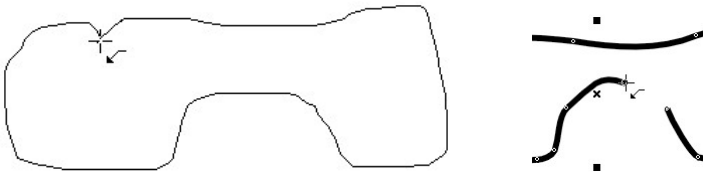
Knotenpunkte auf freihändig gezeichneten Linien haben eine Richtung. Mit der **[Tab]**-Taste können Sie in dieser Richtung zum nächsten Knotenpunkt wechseln. Die Richtung ergibt sich aus der Zeichenreihenfolge.

Die Richtung lässt sich nun mit der gezeigten Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste wechseln.

Vereinfachtes Schließen von Kurven

Beim Zeichnen von freien Kurvenverläufen gibt es jetzt ein neues Symbol, das Ihnen zeigt, wann Sie den Anfangspunkt der Zeichnung erreicht haben. So lässt sich die Kurvenform schneller schließen. Sie sehen das Symbol nachfolgend links.

Das gleiche Symbol begegnet Ihnen auch, wenn Sie Kurvenverläufe um weitere Segmente ergänzen. Diese Situation sehen Sie nachfolgend auf der rechten Seite.



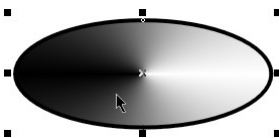
Ein neues Symbol erleichtert das Schließen von Kurven

Immer mehr, immer mehr – Duplikate erstellen

Wann immer Sie während einer Transformierung die rechte Maustaste drücken, können Sie ein Duplikat erstellen – das Original bleibt dabei in der alten Größe bestehen. Daran hat sich auch in der aktuellen Version nichts geändert.

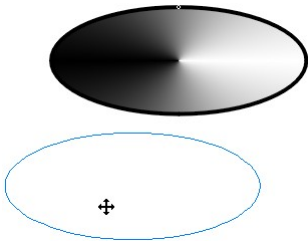
Es kam aber eine Funktionserweiterung hinzu. Sehen wir uns an einem Beispiel an, was neu ist:

- 1 Markieren Sie das Objekt, das Sie transformieren wollen.



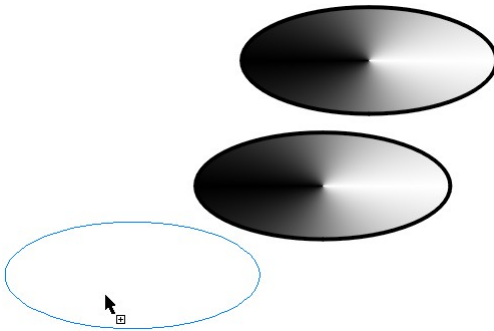
- 2 Beginnen Sie nun mit der Transformation. Dabei ist es egal, ob Sie das Objekt beispielsweise skalieren oder dehnen wollen. Wir nehmen die

einfachste Veränderung – wir schieben es an eine neue Position. Wie gehabt wird dabei eine Vorschaulinie angezeigt.



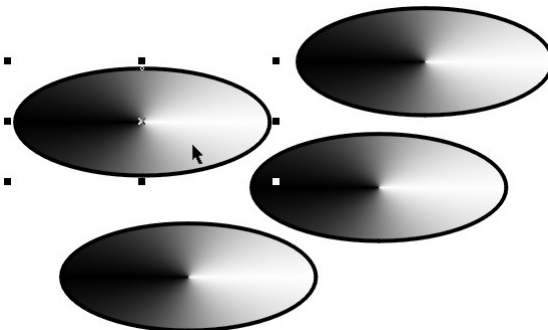
Verschieben eines Objekts

- 3 Wenn Sie nun die **Leertaste** drücken, wird an der Stelle ein Duplikat abgelegt – Sie befinden sich anschließend bei gedrückter Maustaste aber weiter im Transformierungsmodus. Das Objekt kann also weiter verschoben werden. Es wird weiterhin eine Vorschaulinie angezeigt – Sie sehen das in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Ein erstes Duplikat wurde erstellt

- 4 Wo immer Sie ein weiteres Duplikat erstellen wollen, drücken Sie einfach erneut die **Leertaste**. Lassen Sie die Maustaste los, wenn die Aktion beendet ist.

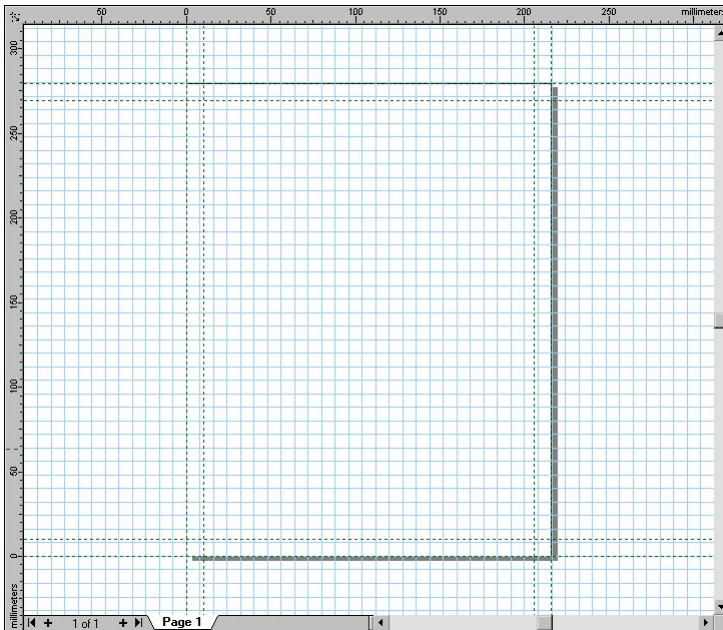


Mehrere Duplikate auf einen Streich

Unauffälliges Millimeterpapier

Die Gitteranzeige wurde erneut überarbeitet. Die standardmäßige Farbe wurde zurückgenommen. Durch das hellere Blau fallen die Linien weniger auf – natürlich ist auch noch die Punktdarstellung erhalten geblieben.

Zusammen mit den verbesserten Hilfslinienoptionen ist nun ein präziseres und übersichtlicheres Arbeiten möglich – den Anwender wird es freuen. Die Einstellungen des Gitters werden noch immer über die Dokument-Optionen verändert.



Die Gitterlinien wurden neu gestaltet

Doppeltes Lottchen – neue Lupenfunktion

Wenn Sie die Lupe auswählen können Sie nun – wie in Corel PHOTO-PAINT™ – mit der rechten Maustaste klicken, um die Darstellung zu verkleinern. Das Popup-Menü der vorherigen Version ist nun verschwunden.



So ist das Hin- und Herzoomen leichter und schneller geworden – der Aufruf einer neuen Funktion ist überflüssig.

Neues Tastenkürzel



Das Schwenken-Werkzeug wird jetzt über das Tastenkürzel **[H]** aufgerufen, was auch zur Arbeitserleichterung beiträgt.

Ein neues Symbol im Ansicht-Manager

Im Ansicht-Manager finden Sie in der Symbolleiste ein neues Symbol – es ist ganz links in der Symbolreihe zu sehen:



Ein neues Symbol im Ansicht-Manager

Die Schaltfläche ist nur aktiv, wenn Sie kein Zoom-Hilfsmittel in der Hilfsmittelleiste aktiviert haben. Ist die Schaltfläche aktiv, können Sie nach dem Aufruf eine Zoomaktion durchführen, anschließend wird automatisch zum vorher verwendeten Werkzeug zurückgekehrt. So sparen Sie sich den neuerlichen Aufruf des Hilfsmittels.

2.6 Kreativer arbeiten mit neuen Funktionen

Nun wollen wir uns den eigentlich wichtigsten Neuerungen von CorelDRAW widmen – schließlich darf man nicht vergessen, daß CorelDRAW ein Programm zum kreativen Arbeiten ist. Deshalb sind die grafischen Funktionen wichtiger als deren Bedienung.

Vielleicht haben Sie bereits einige neue Schaltflächen in der Hilfsmittelleiste entdeckt. Viele neue Schaltfläche sind es nicht – aber es verbergen sich überzeugende Neuerungen in den Funktionen der Hilfsmittelleiste. Sehen wir uns die Neuigkeiten der Reihe nach an:

Der neue interaktive Kontur-Effekt

Es ist nur logisch, wenn nun auch die letzten Effekte in interaktive Werkzeuge umgewandelt werden – dieses Mal ist der Kontur-Effekt an der Reihe. Sie finden das Werkzeug im Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge.

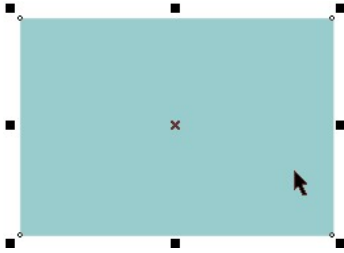


Ein neues Hilfsmittel im Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge: Der Kontur-Effekt

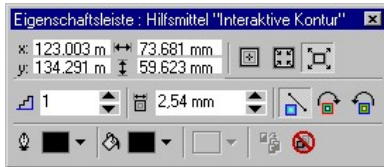
Eine Web-Schaltfläche auf die Schnelle

Das neue Werkzeug wollen wir Ihnen an einem kleinen Beispiel vorstellen. Es soll eine leicht plastische Schaltfläche gezeichnet werden, die Sie zum Beispiel verwenden können, um Ihre Webseite zu verschönern.

- 1 Zeichnen Sie zunächst ein Rechteck und füllen Sie dies mit einer hellen Farbe. Eine Kontur benötigen wir für das Objekt nicht.



- 2 Rufen Sie nun das neue interaktive Kontur-Hilfsmittel auf. Wenn Sie wollen, können Sie die Einstellungen des Effekts gleich vor dem Anwenden in der Eigenschaftsleiste einstellen – Sie können es aber auch nach dem Anwenden mit Mausektionen tun, wie Sie gleich sehen werden.



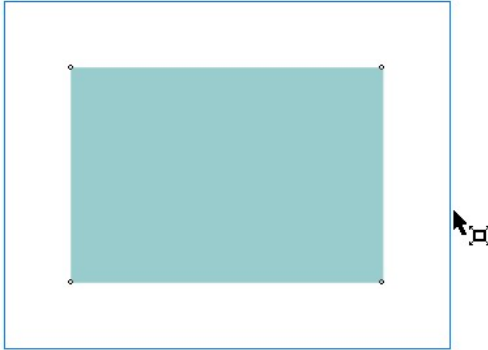
Die Optionen des Kontur-Effekts in der dazugehörigen Eigenschaftsleiste

- 3 Klicken Sie nun mit dem Mauszeiger in das Objekt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie sehen den entsprechend veränderten Mauszeiger in der folgenden Abbildung.



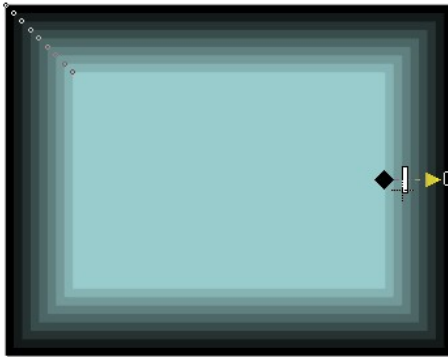
Der Mauszeiger des interaktiven Hilfsmittels Kontur

- 4 Ziehen Sie nun den Mauszeiger. Wird er nach außen gezogen, werden die zusätzlichen Kopien nach außen plazierte. Ziehen Sie ihn nach innen, wird das Objekt nach innen erweitert. Während des Aufziehens erkennen Sie an der Vorschaulinie die Platzierung des Endobjekts.



Plazieren des Endobjekts

- 5 Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden die Überblendungsschritte berechnet. Dabei werden die Standardeinstellungen verwendet. Sie sehen das erste Zwischenergebnis im folgenden Bild.



Der angewendete Kontur-Effekt

Beste Wirkung

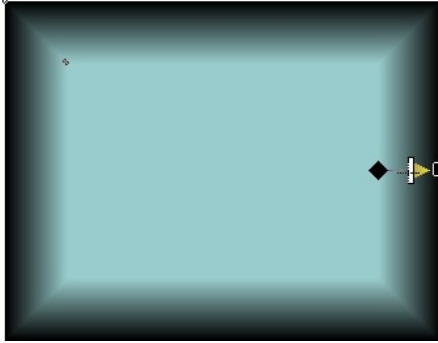
Je mehr Überblendungsschritte verwendet werden, um so weniger fallen die einzelnen Objekte auf. Diese Wirkung kennen Sie bestimmt schon vom interaktiven Überblendungs-Hilfsmittel.

Vorgabewerte interaktiv verändern

Nun könnten Sie über die Schaltflächen und Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste die Einstellungen des Kontur-Effekts verändern – es geht aber auch viel einfacher per Mausektionen, so wie Sie es auch von den anderen interaktiven Werkzeugen gewohnt sind. Dazu haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

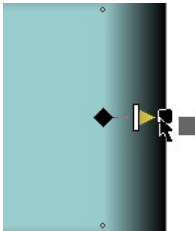
- 1 Auf der Linie zwischen dem Rauten- und dem Quadratsymbol sehen Sie ein schmales, weißes Rechteck. Dieses dient zum Einstellen der Überblendungsschritte.
- 2 Ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste etwas nach rechts, um die Anzahl der Zwischenschritte zu erhöhen.

- 3 Sie sehen nachfolgend, daß die Einzelobjekte nun nicht mehr zu erkennen sind – dadurch ergibt sich der gewünschte, plastische Effekt.
- 4 Das folgende Bild können Sie bereits als Endstadium einsetzen. Wir wollen Ihnen aber auch die weiteren Optionen erläutern.



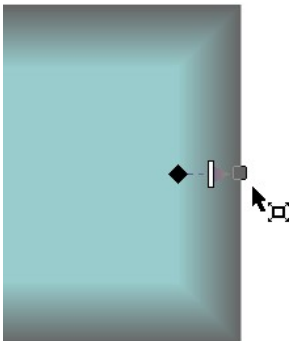
Die fertige Schaltfläche

- 5 Wenn Sie aus der Farbpalette eine Farbe mit gedrückter Maustaste herausziehen, können Sie diese auf dem Quadrat ablegen. Damit verändern Sie die Farbe des Endobjekts.



Farbänderung des Endobjekts

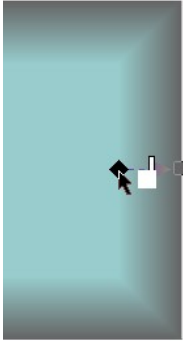
- 6 Wenn Sie die Maustaste loslassen, sehen Sie, daß das quadratische Symbol die neue Farbe zeigt. So erkennen Sie immer an der Farbe des Symbols schnell die Farbe des Endobjekts. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Kontur-Effekt automatisch neu berechnet.



Die neue Endfarbe

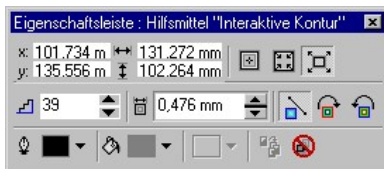
- 7 Wenn Sie eine Farbe aus der Farbpalette auf der Raute ablegen, wird die Farbe der verwendeten Objekt-Kontur verändert.

In unserem Beispiel hat dies keine Auswirkung, da unser Objekt ja keine Kontur hatte. Nur dadurch ließ sich nämlich die gewünschte plastische Wirkung erzielen.



Ändern der Objekt-Konturfarbe

- 8 Sobald Sie über Mausektionen Änderungen an der Kontur-Gruppe vornehmen, werden die neuen Werte in die Felder der Eigenschaftsleiste übertragen. Sie sehen die neuen Einstellungen in der folgenden Abbildung der Eigenschaftsleiste.
- 9 Wenn Ihnen die vorgestellte Variante mit den Mausektionen zu unpräzise sind, können Sie die neuen Werte auch in die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste eintippen.



Die Eigenschaftsleiste mit den veränderten Werten

Ein witziger Wellblecheffekt

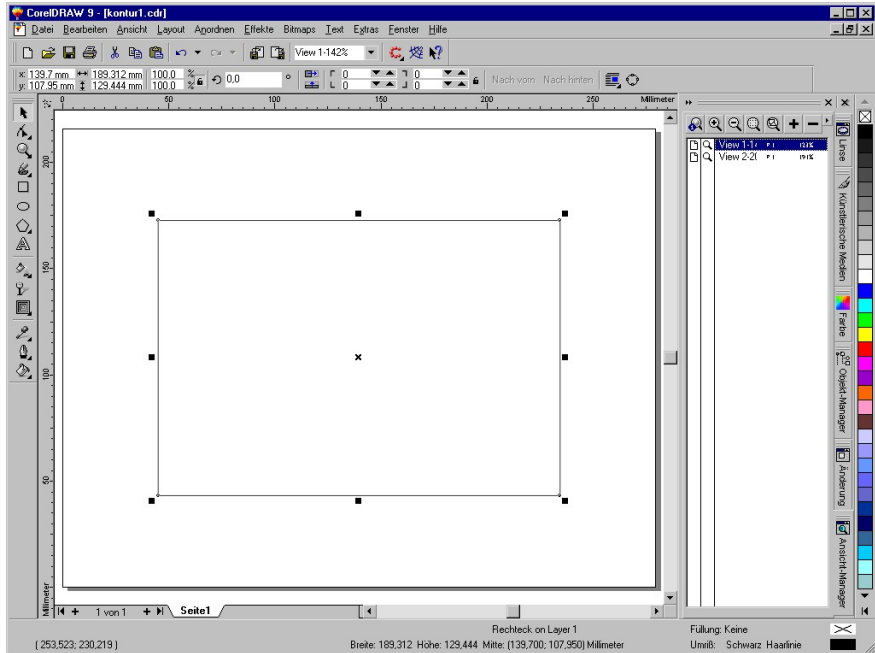
Nun wollen wir Ihnen noch einen ungewöhnlichen – und nicht ganz ernst gemeinten – Effekt vorstellen, den Sie ebenfalls mit dem interaktiven Kontur-Effekt-Hilfsmittel erzielen können.

Lassen Sie sich überraschen!

Anderes Aussehen?

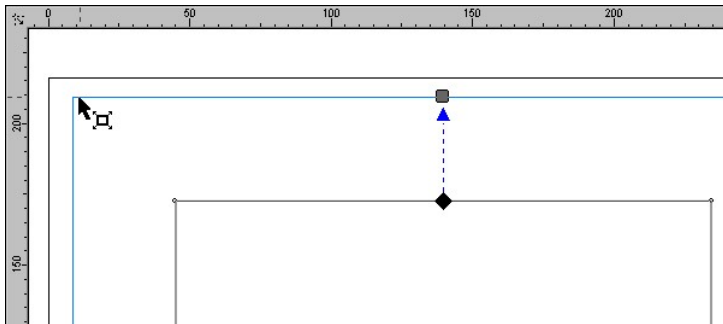
Falls der Effekt bei Ihnen nicht auf Anhieb so aussieht wie in unseren Bildern, machen Sie sich nichts daraus! Die Auflösung folgt am Ende des Workshops.

- 1 Erstellen Sie zunächst ein neues Dokument und zeichnen Sie dort ein relativ großes Rechteck mit einer dünnen, schwarzen Kontur. Unser Beispielrechteck hat eine Kontur mit einer Stärke von 0,216 Punkt. Die Größe im Verhältnis zur Seite sehen Sie in der folgenden Abbildung.

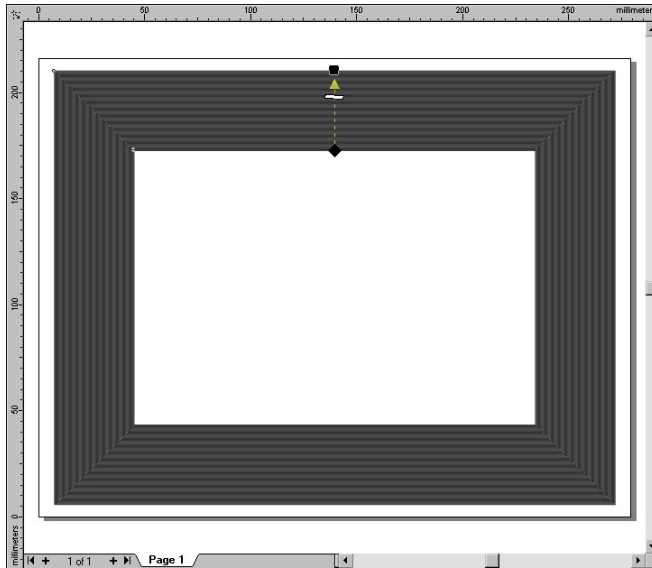


Die Ausgangssituation für einen ungewöhnlichen Effekt

- 2 Damit ist die Ausgangssituation schon fertig, so daß nun das interaktive Kontur-Effekt-Hilfsmittel zum Einsatz kommen kann.
- 3 Wie weit Sie das Endobjekt vom Ausgangsobjekt entfernen, ist nicht so wichtig – unseren Vorschlag sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

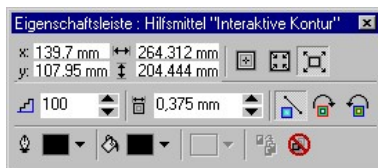


- 4 Das war es schon! Wenn alles geklappt hat, sehen Sie nun eine interessante wellblechartige Umrandung – ohne, daß besondere Eigenschaften eingestellt werden mußten:



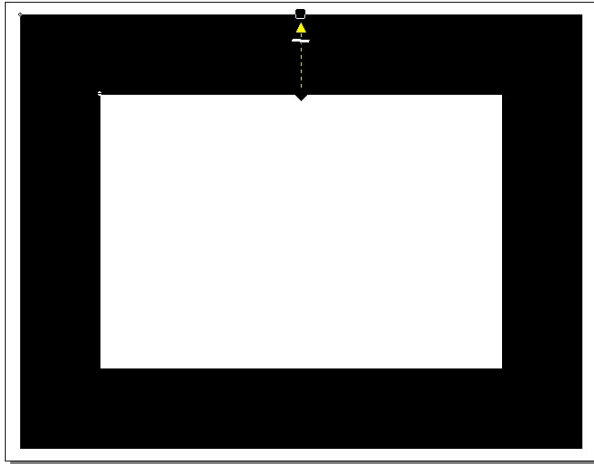
Das Ergebnis

- 5 Unsere Einstellungen sehen in der Eigenschaftsleiste wie folgt aus. Sieht eigentlich alles ganz normal aus, nicht wahr?



Die verwendeten Werte

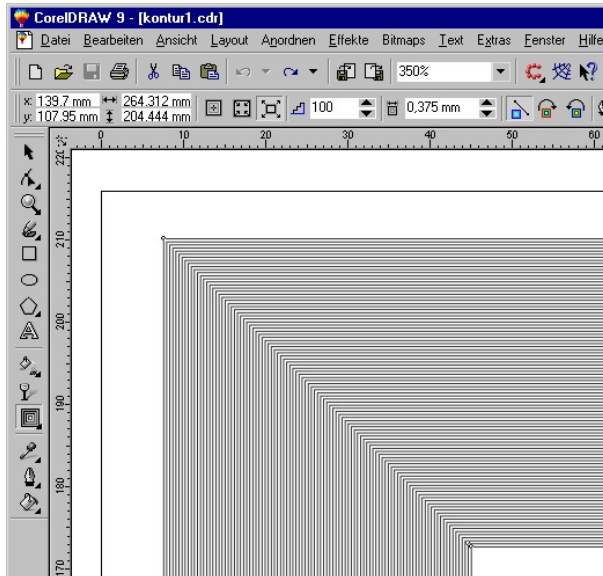
- 6 Woher kommt denn nun der ungewöhnliche Effekt? Es handelt sich doch nur um ein einfaches, ungefülltes Rechteck mit einer dünnen schwarzen Kontur?
- Gut, sehen wir uns das Geheimnis an.
- 7 Schalten Sie dazu einen anderen Ansichtsmodus an – zum Beispiel über *Ansicht/Normal*.
- 8 Ups! Auf einmal ist nur noch eine schwarze Umrandung zu sehen!



Ein anderer Ansichtsmodus

- 9 Was ist denn nun passiert? Zoomen Sie doch einmal in die Zeichnung hinein. Dort ist wieder ein ganz anderes Bild zu sehen.

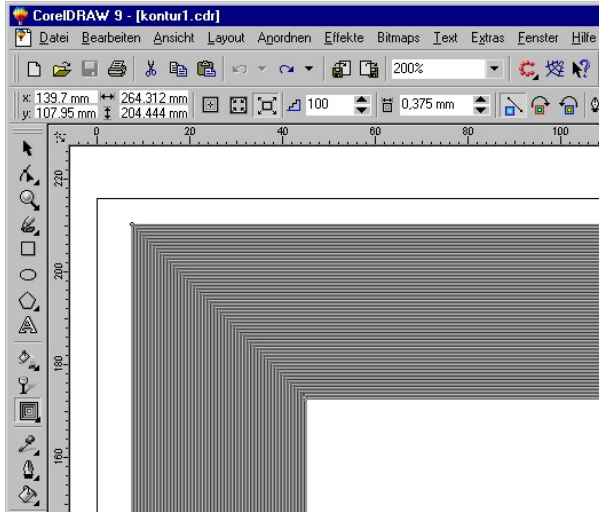
Hier sind viele dünne Konturen nebeneinander, wie es eigentlich nach dem Anwenden des Kontur-Effekts zu erwarten war.



- 10 Und das Geheimnis – was ist nun das Geheimnis des unterschiedlichen Aussehens? Nun, es liegt am Ansichtsmodus. Im Ansichtsmodus *Erweitert* verwendet CorelDRAW nämlich Antialiasing zum Glätten der Linien. Da sehr viele dünne Linien nebeneinander angeordnet sind, entsteht der interessante Effekt.
- 11 Je nachdem, welchen Zoomwert Sie verwenden, entstehen unterschiedliche Wirkungen. So sehen Sie nachfolgend eine etwas größere Darstellung, bei der das Bild völlig anders aussieht.

- 12 Falls Sie den Effekt bisher nicht sahen, verwenden Sie doch einmal unterschiedliche Zoomeinstellungen und verschiedene Konturstärken. Achten Sie aber darauf, daß Sie über das *Ansicht*-Menü wieder die erweiterte Ansicht einschalten.

Je nachdem, welche Bildschirmauflösung Sie verwenden, können völlig andere Werte notwendig sein, ehe der gewünschte Effekt auftritt – deshalb könnten einige Versuche notwendig sein.



Eine andere Wirkung desselben Effekts

Natürlich wollen wir nicht verschweigen, daß sich derartige Effekte auch „richtig“ konstruieren lassen – dazu erfahren Sie im Laufe des Buches noch mehr. Aber einen Versuch war diese schnelle Arbeit doch wert, oder? Außerdem konnte so die Wirkung des Antialiasing wirkungsvoll demonstriert werden.

Flüchtiges Ergebnis

Da es sich bei diesem Versuch um ein Ergebnis handelt, daß nur durch die Art des Ansichtsmodus entsteht, können Sie die Wirkung auch nicht als Pixelbild speichern, wenn Sie exakt dasselbe Aussehen im Bild festhalten wollen.

Um das Bild zu sichern, sollten Sie ein Bildschirmfoto anfertigen – zum Beispiel über die **DRUCK**-Taste, oder mit einem beliebigen Screen-Shot-Programm. Anschließend speichern Sie das Bild in einem beliebigen Pixelformat.

Das so gesicherte Bild könnten Sie zur weiteren Bearbeitung wieder in CorelDRAW importieren.

Der perspektivisch hinterlegte Schatten

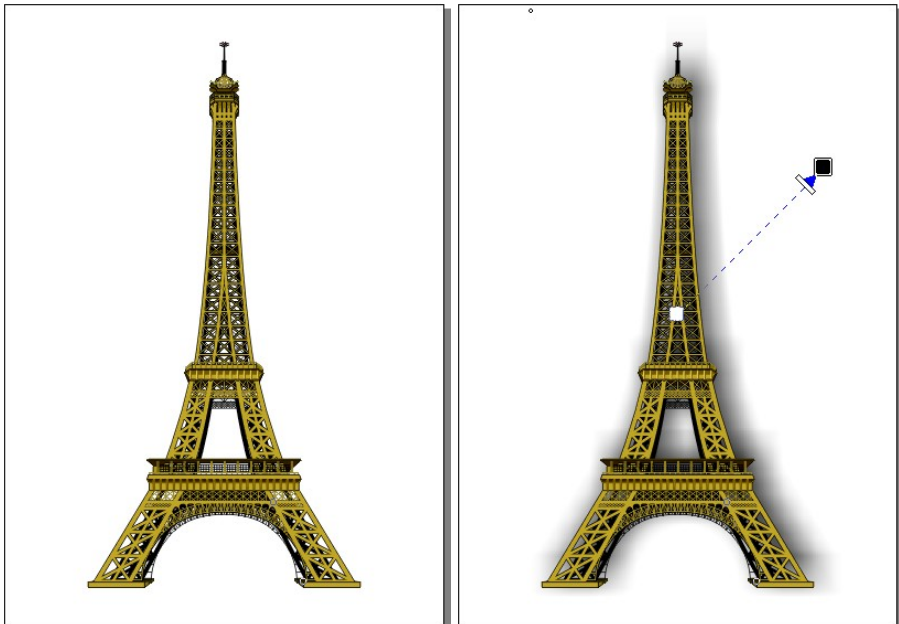
Eine kreative Neuerung der letzten CorelDRAW-Version war der interaktive hinterlegte Schatten. Damit konnten Sie Objekte „vom Boden trennen“. So läßt sich eine perspektivische Wirkung erzielen.

Diese Funktion wurde in der aktuellen Version weiter verfeinert. Der Schatten kann jetzt nicht nur unter dem Objekt liegen, sondern auch perspektivisch verlaufen.

Ein Schatten für den Eiffelturm

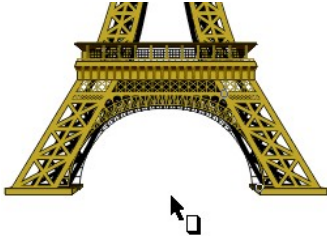
Für unser Beispiel haben wir uns eine Grafik des Pariser Eiffelturms ausgesucht. Sie finden sie in der Corel 6-Clipart im Verzeichnis `\Travel` unter dem Namen `Eiffel_t.cdr`.

In den beiden folgenden Abbildungen sehen Sie links die Ausgangsgrafik. Rechts haben wir einen weichen hinterlegten Schatten verwendet, wie er in der letzten CorelDRAW-Version möglich gewesen ist. Das sieht nicht sonderlich attraktiv und auch nicht realistisch aus, nicht wahr?



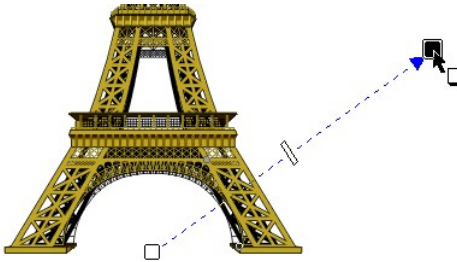
Das Ausgangsbild (links) und der bisher mögliche weiche Schatten

- 1 Nun wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie mit dem neuen Hilfsmittel umgehen, um den Schatten schöner zu gestalten.
- 2 Wählen Sie das interaktive Hilfsmittel für den Schatten aus dem Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge aus.
- 3 Klicken Sie nun an die untere Kante der Grafik. Halten Sie dann die Maustaste gedrückt.

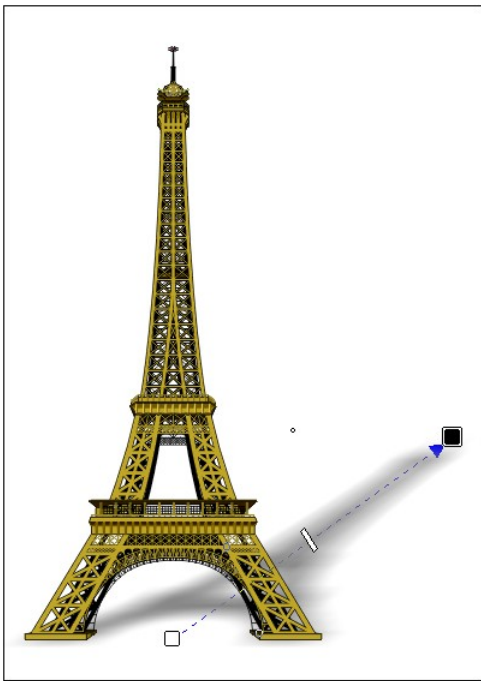


Ansatzpunkt des perspektivischen Schattens

- 4 Ziehen Sie jetzt den Mauszeiger nach rechts oben – so, wie es in der folgenden Abbildung zu sehen ist.



- 5 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der perspektivische Schatten mit den voreingestellten Werten angezeigt.



Der fertige Schatten

Durch den Schatten wirkt der Eiffelturm so, als würde er auf dem Boden stehen – das sieht schon viel realistischer aus.

Die Art des Schattens festlegen

Ob ein perspektivischer oder flacher Schatten verwendet wird, hängt davon ab, wo Sie den Schatten ansetzen. Beginnen Sie an den Außenkanten, wird ein perspektivischer Schatten verwendet – klicken Sie dagegen in die Mitte, wird der bereits bekannte, flache Schatten verwendet.

Sie können die Art des Schattens aber auch nachträglich noch über die Funktionen der Eigenschaftsleiste ändern.

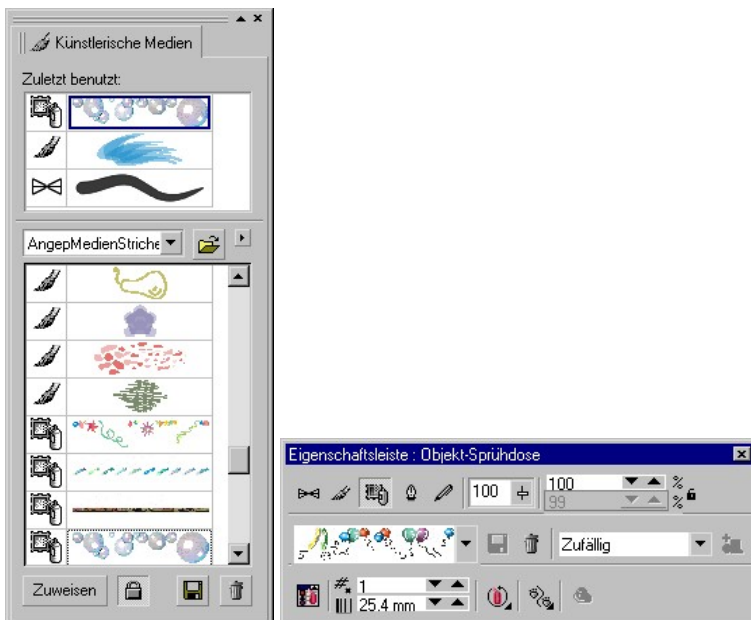
Die Eigenschaften des Schattens können Sie auf die bekannte Art und Weise entweder über die Eigenschaftsleiste oder die Markierungen des Schattens vornehmen. Die von uns verwendeten Einstellungen zeigt das folgende Bild.



Die verwendeten Werte

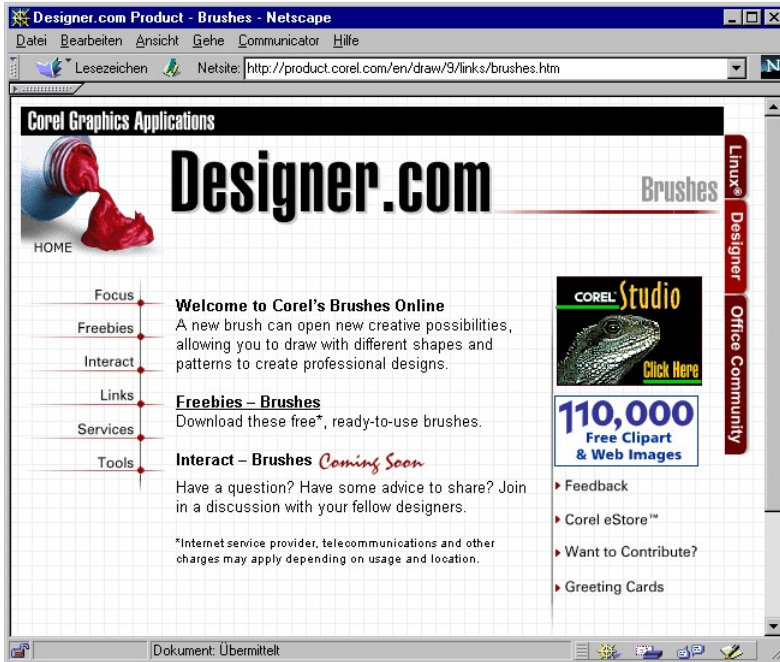
Aus alt mach neu: Ganz neue Power Lines

Nach der völlig verunglückten Power Lines-Option der vergangenen CorelDRAW-Version wurde diese Funktion nun völlig überarbeitet. Mit den neuen Möglichkeiten ergibt sich ein neues, interessantes und kreatives Werkzeug. Für die Verwaltung der Optionen gibt es – neben der obligatorischen Eigenschaftsleiste – auch ein zweigeteiltes Andock-Fenster.



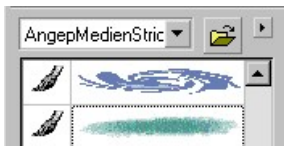
Das neue Hilfsmittel Künstlerische Medien

Über das Pfeil-Menü im Andock-Fenster können Sie mit der Funktion *Pinsel im Internet* direkt zur Corel-Webseite <http://www.designer.com> wechseln und dort einige zusätzliche Pinsel herunterladen.



Herunterladen zusätzlicher künstlerischer Medien

Zur Installation dieser zusätzlichen künstlerischen Medien wird ein Setup-Programm mitgeliefert. Nach dem neuerlichen Aufruf des Andock-Fensters finden Sie in der Liste die neuen Pinsel:



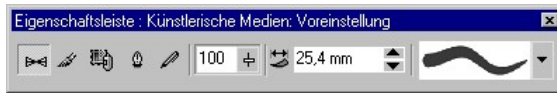
Zwei neue Pinsel aus dem Netz

Aus eins mach vier

Mit der völlig umgestalteten Funktionalität der ehemaligen PowerLines eröffnen sich neue, kreative Möglichkeiten. Mit diesem Hilfsmittel stehen Ihnen vier verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Diese wollen wir Ihnen nun der Reihe nach vorstellen.

- 1 Nach dem Aufruf des Hilfsmittels – was am schnellsten mit dem Tastenkürzel **I** geschieht – können Sie mit den ersten Schaltfläche den gewünschten Modus einstellen.

- 2 Über die erste Schaltfläche aktivieren Sie den Modus, der früher als Power-Lines bezeichnet wurde – jetzt nennt Corel diese Option *Voreinstellungen*.



Einstellen des Voreinstellung-Modus

- 3 Ein Pinsel-Symbol zeigt auf der Arbeitsfläche an, daß Sie mit dem Malen beginnen können.



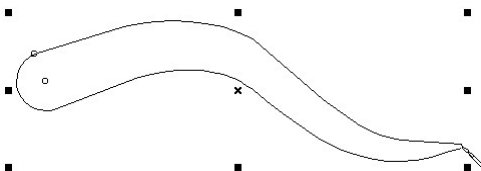
Das Pinselsymbol zum Malen

- 4 Während des Malens bei gedrückter Maustaste ist die spätere Form nicht zu erkennen – Sie sehen lediglich die voreingestellte Stärke.

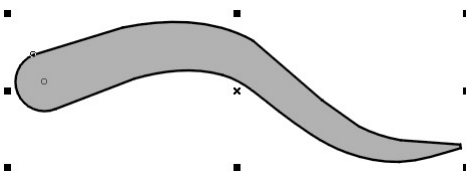


Die Ansicht während des Malens

- 5 Nach dem Loslassen der Maustaste wird die in der Eigenschaftsleiste eingestellte Form zugewiesen. Sie können das Objekt nun füllen und mit einer Umrißlinie versehen.

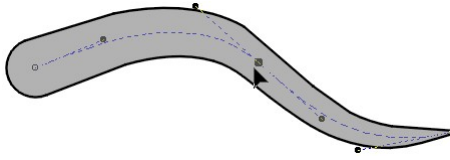


- 6 Im Gegensatz zur Vorgängerversion brauchen Sie beim Malen nicht allzu sehr aufzupassen – die gemalte Form läßt sich nachträglich noch verändern. Klicken Sie das Objekt dazu mit dem Form-Hilfsmittel an. Sie sehen in der Mitte des Objekts die Steuerkurve.



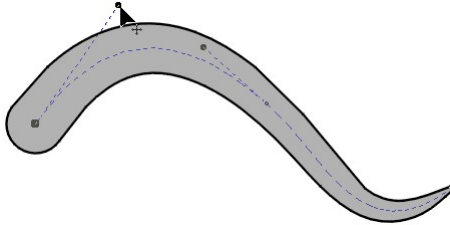
Ändern der Kurvenform

- 7 Mit den Knotenpunkten der Steuerkurve läßt sich die Form der Linie verändern – ganz so, wie Sie es von der Knotenbearbeitung von Freihandlinien kennen.



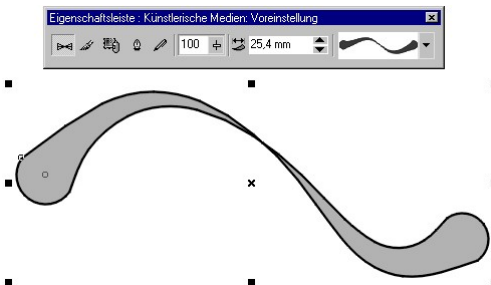
Anpassen der Kurvenform

- 8 Natürlich läßt sich die Kurvenform auch über die Stützpunkte der Kurve verändern. Unsere umgeformte Linie zeigt die nächste Abbildung.



Die umgeformte Linie

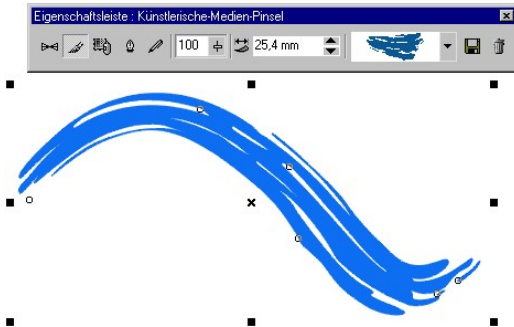
- 9 Die eingestellte Pinselform können Sie auch nachträglich noch verändern – wählen Sie dazu aus dem rechten Listenfeld in der Eigenschaftsleiste die neue Form aus, oder klicken Sie auf das entsprechende Vorschaubild im Andock-Fenster.



Eine neu zugewiesene Pinselform

Mit Bildern malen

Die geschilderte Änderung ist schön – erfahrene CorelDRAW-Anwender kennen diese Funktionalität aber noch aus früheren CorelDRAW-Versionen. Eine praktische Neuerung finden Sie aber über die zweite Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Mit dem Pinsel können Sie Bilder entlang des Kurvenverlaufs legen. Das Bild wird dabei so gedehnt, daß es sich über den gesamten Linienverlauf erstreckt. Corel liefert verschiedene Formen mit – ein Pinselsymbol zeigt vor dem Eintrag im Andock-Fenster diese Option an.



Eine zugewiesene Pinselform

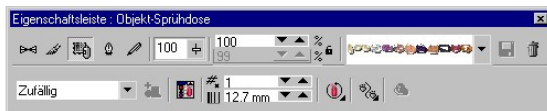
„Normale“ Dateien

Bei den Pinseln handelt es sich um „normale“ CorelDRAW-Dateien im CMX-Dateiformat, das Sie auch von den Clipart-Motiven kennen. Sie können eigene Pinselformen in CorelDRAW entwerfen und diese im Corel-Verzeichnis `\Graphics9\Draw\AngepMedienStriche` ablegen. Alle Dateien dieses Verzeichnisses werden beim Aufruf der Künstlerischen Medien eingelesen.

Viele Bilder auf einmal

Mit der nächsten Schaltfläche rufen Sie die Sprühdose auf, die Sie vielleicht schon aus Corel PHOTO-PAINT™ kennen. Damit werden verschiedene Bilder entlang des Pfads platziert.

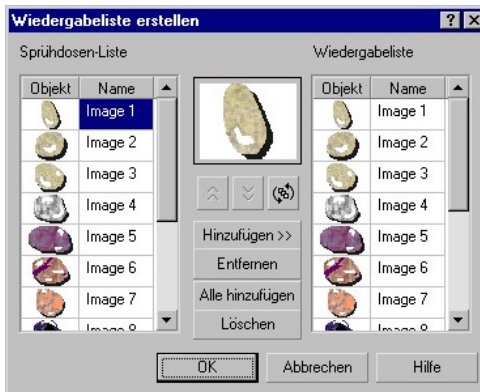
Die Bilder werden also in diesem Fall nicht verzerrt. In der Eigenschaftsleiste können Sie den Abstand und die Ausrichtung der Bilder einstellen. Ein Beispiel für diese Option sehen Sie nachfolgend.



Die Sprühdose im Einsatz

Mit der Schaltfläche *Sprühdosen-Liste* in der Eigenschaftsleiste rufen Sie das folgende Dialogfeld auf. Dort können Sie die Reihenfolge der verwendeten Bilder verändern und Bilder ausschließen.

Markieren Sie dazu auf der linken Seite das betreffende Bild. Zwischen den Listen finden Sie die Optionen zum Einfügen und Löschen.



Ändern der Bildreihenfolge über die Wiedergabeliste

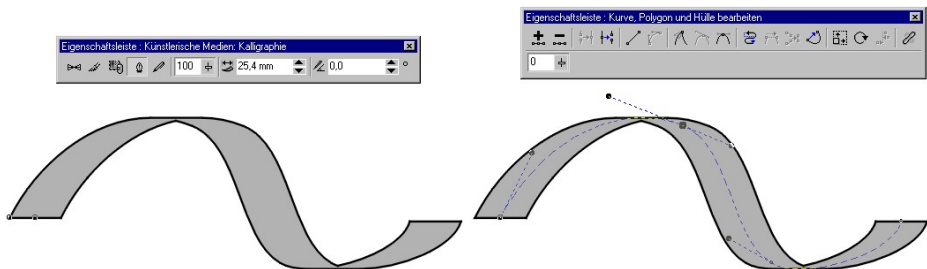
Eigene Sprühdosen

Die Sprühdosendateien finden Sie ebenfalls im Corel-Verzeichnis `\Graphics9\Draw\AngepMedienStriche`. Sie sind im CDR-Dateiformat gesichert. Legen Sie Ihre eigenen Sprühdosen in diesem Verzeichnis ab. Auf jeder CD finden Sie verschiedene Elemente, aus denen sich die „Sprühdose“ zusammensetzt.

Kalligraphische Striche

Mit der letzten Option können Sie Linien zeichnen, die aussehen, als wären sie mit abgeschrägter Feder gezeichnet. Stellen Sie vor Beginn des Zeichnens die gewünschten Werte in der Eigenschaftsleiste ein.

Die fertige Kurve kann ebenfalls mit dem Form-Hilfsmittel verändert werden – Sie sehen das nachfolgend auf der rechten Seite.



Eine kalligraphische Linie

Ruhigere Hand beim Zeichnen?

Das Zeichnen von Formen mit dem Freihand-Hilfsmittel ist nicht leicht – besonders dann, wenn Sie mit einer Maus arbeiten. Oft kommen dabei nur ruckelige Linienverläufe heraus, die stark nachbearbeitet werden müssen, ehe sie gut aussehen.

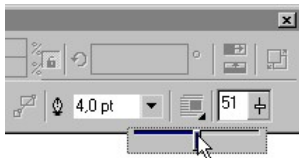
Diese zusätzliche Bearbeitung mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug können Sie sich nun weitestgehend sparen – CorelDRAW bietet jetzt eine Arbeitserleichterung an.

- 1 Rufen Sie zunächst wie gewohnt das *Freihand*-Hilfsmittel aus der Hilfsmittel-leiste auf.
- 2 In der Eigenschaftsleiste finden Sie ganz rechts außen einen neuen Schieberegler.



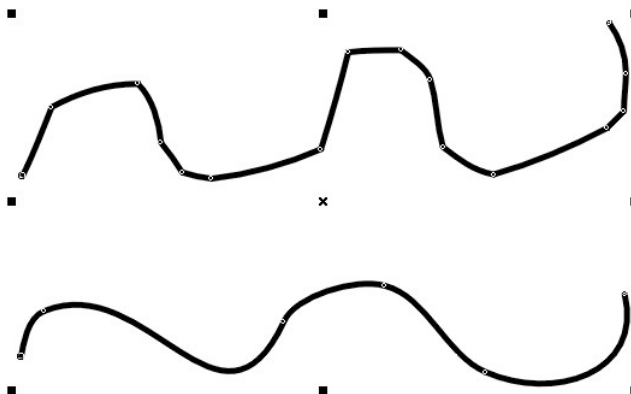
Der neue Schieberegler

- 3 Klicken Sie auf das Symbol neben dem Eingabefeld, um den Schieberegler bedienen zu können. Halten Sie dabei die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Regler auf den gewünschten Wert.



Einstellen der Kurvenweichheit

- 4 Je höher Sie den Wert einstellen, um so weicher wird der Kurvenverlauf der Form, die Sie anschließend zeichnen. Die Kurve zeigt deutlich weniger Knotenpunkte, wie Sie in der folgenden Abbildung im unteren Teil erkennen können.



Oben wurde ein niedriger Wert eingestellt – unten ein höherer

Objekte umständlicher verbinden

Die Verbindungslinie der vergangenen CorelDRAW-Versionen war recht statisch – mehr als zwei Punkte direkt miteinander zu verbinden war mit dieser Funktion nicht möglich. Verbindungslinien können gut eingesetzt werden, wenn Sie Flow-Charts zusammenstellen wollen.

In CorelDRAW 9 ist ein neues Werkzeug hinzugekommen, das weit flexibler als die bisherige Verbindungslinie ist – das Hilfsmittel Interaktive Verbindungslinie. Sie finden die neue Funktion im Kurven-Flyout-Menü.

- 1 Für unser Beispiel haben wir zwei gefüllte Rechtecke mit zwei Schriftzügen konstruiert. Diese beiden Formen sollen nun miteinander verbunden werden.

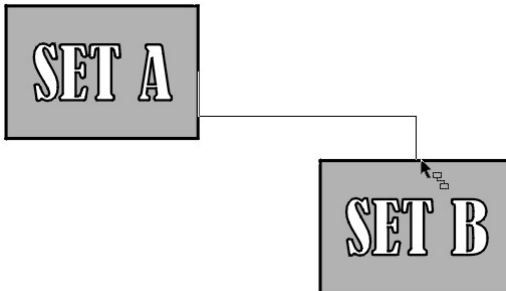


Die Ausgangssituation

- 2 Rufen Sie das Hilfsmittel Interaktive Verbindungslinie auf. Klicken Sie auf einen Knotenpunkt des ersten Objekts.

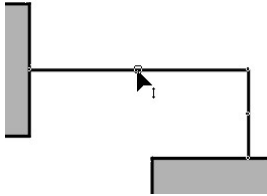


- 3 Klicken Sie anschließend auf einen Knotenpunkt des zweiten Objekts. Sie sehen diese Situation in der folgenden Abbildung.

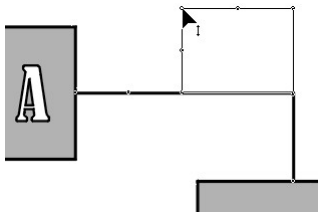


Verbinden zweier Objekte

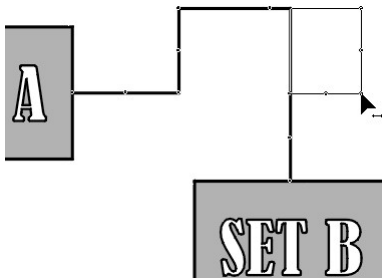
- 4 Nach dem Fertigstellen können Sie die Liniestärke für die Interaktive Verbindungslinie über die Eigenschaftsleiste einstellen.
- 5 Sie sehen, daß auf der Linie mehrere Knotenpunkte sind – nämlich in der Mitte jedes Liniensegments einer. An diesen Knotenpunkten können Sie den Verlauf der Kurve verändern.



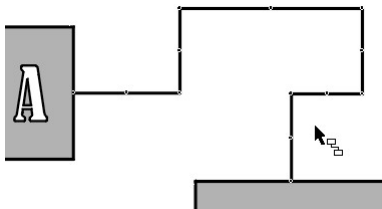
- 6 Ziehen Sie den Knotenpunkt bei gedrückter Maustaste an die gewünschte neue Position – eine Vorschaulinie zeigt dabei das zu erwartende Ergebnis an.



- 7 Nach dem Verziehen sind wieder neue Knotenpunkte entstanden – auch wieder in der Mitte der Liniensegmente.
- 8 So können Sie den Linienverlauf erneut ändern, wenn Sie einen der neu hinzugekommenen Knotenpunkte verziehen.

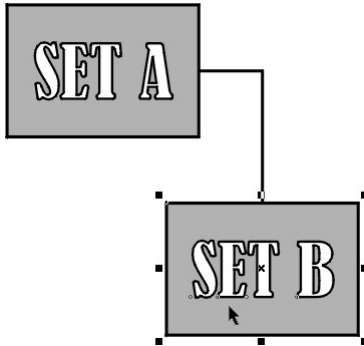


- 9 Nach jedem Verziehen ergeben sich neue Knotenpunkte, die zum Ändern der Linie verwendet werden können. So lassen sich hoch komplizierte Linienvverläufe darstellen.



Eine aufwendige Verbindung der beiden Objekte

- 10 Wenn Sie nun eines der Objekte verschieben, bleiben die Objekte zwar miteinander verbunden – die veränderte Linienform entfällt aber.

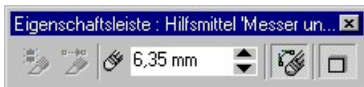


Beim Verschieben eines Objekts bleiben die Objekte miteinander verbunden

Ein flexibleres Radierer-Hilfsmittel

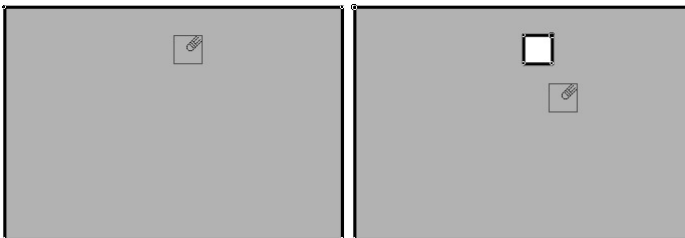
Von Version zu Version wurde das Radierer-Hilfsmittel erweitert – so recht überzeugen kann es aber noch immer nicht. In der aktuellen Version sind die Änderungen nicht so gravierend ausgefallen – nützlich sind sie aber schon.

In der Eigenschaftsleiste des Radierer-Hilfsmittels finden Sie ganz rechts ein neues Symbol. Damit können Sie auswählen, ob die Form des Radierers rund oder eckig sein soll.



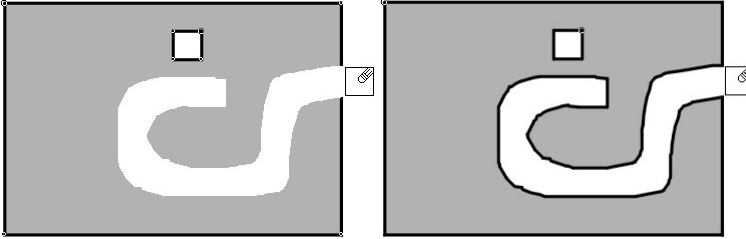
Eine neue Funktion in der Eigenschaftsleiste des Radierers

So ist es in der Einstellung *Quadrat* nun möglich, präzise Löcher mit geraden Kanten aus Formen herauszuschneiden, wie Sie es in den beiden folgenden Abbildungen sehen. Links sehen Sie das Stadium während der Bearbeitung – rechts nach dem Fertigstellen.



Ausschneiden von geraden Formen

Natürlich können Sie mit dem eckigen Radierer auch „malen“, um Formen aus dem ausgewählten Objekt herauszuschneiden. Die beiden Stadien während und nach der Bearbeitung zeigen die folgenden Bilder:



Ausschneiden von „gemalten“ Strichen mit eckiger Radiererform

Kategorie „überflüssig“: Die neue Pipette

Wenn Sie Eigenschaften wie Füllung und Umriß auf andere Objekte übertragen wollen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten, an denen es bisher nichts auszusetzen gab. Besonders die einfache Drag&Drop-Option konnte bisher überzeugen.

Dennoch haben sich die Corel-Entwickler etwas Neues einfallen lassen und den neuen Funktionen sogar ein eigenes Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste spendiert. Dort finden Sie zwei neue Funktionen: Die Pipette und das Farbtopf-Hilfsmittel. Sie sehen das neue Flyout-Menü in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

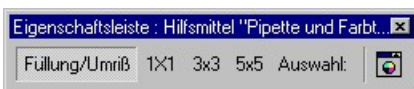


Ein neues Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste

Mit der Pipette können Sie Farben aus der Grafik aufnehmen und auf andere Objekte übertragen.

In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, ob Sie die Füllungs-/Umriß-Eigenschaften anderer Objekte übernehmen wollen, oder ob ein Mittelwert ermittelt werden soll.

Mit dem Hilfsmittel Farbtopf können Sie dann die aktuell eingestellten Eigenschaften auf andere Objekte im Dokument übertragen.



Die Eigenschaftsleiste der neuen Funktionen

Kompatibilität zwischen den Programmen

Der einzige sinnvolle Grund für diese Neuerung ist die Kompatibilität zu Corel PHOTO-PAINT™. Die Handhabung der Werkzeuge entspricht nämlich der Verfahrensweise, wie sie aus Corel PHOTO-PAINT™ bereits bekannt ist.

Konturen in Objekte umwandeln

Kennen Sie das: Sie konstruieren ein Objekt aus lauter Strichen – am Ende stellen Sie fest, daß Sie die entstandene Form füllen wollen. Das funktioniert natürlich nicht, da Umriße so nicht gefüllt werden können.

Das geht auch in der neuen Version nicht – dafür haben sich die Corel-Entwickler ein neue, sinnvolle Funktion einfallen lassen. Sehen wir uns an einem Beispiel an, wie Sie diese Funktion einsetzen können.

- 1 Nehmen wir an, Sie wollen ein Kreuz konstruieren und dazu kein vorgefertigtes Symbol verwenden.
- 2 Zeichnen Sie dazu mit dem Freihand-Hilfsmittel zunächst eine gerade Linie und weisen Sie ihr einen kräftigen Umriß zu – zum Beispiel von 24 Punkt Stärke.



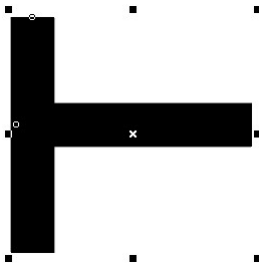
- 3 Stellen Sie nun ein Duplikat her, indem Sie beim Verschieben des Objekts einmal die rechte Maustaste drücken.



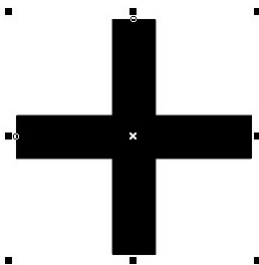
- 4 Drehen Sie das Duplikat um 90 Grad. Die Einstellung können Sie am schnellsten über die Eigenschaftsleiste vornehmen. Diesen Zwischenstand sehen Sie im folgenden Bild.



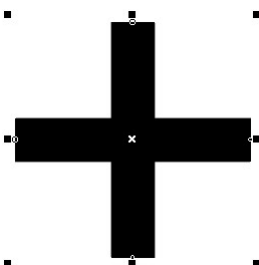
- 5 Markieren Sie nun beide Objekte. Klicken Sie dazu bei gedrückter **Umschalt**-Taste das Ausgangsobjekt an.



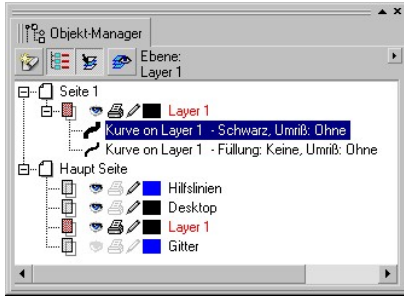
- 6 Rufen Sie nun die Funktion *Anordnen/Kombinieren* auf, oder verwenden Sie die Tastenkombination **Strg**+**L**. Damit werden die beiden Objekte zu einem zusammengefaßt.



- 7 Nun wird die neue Funktion *Anordnen/Umriss in Objekt umwandeln* benötigt. Diese Funktion kann auch über die Tastenkombination **Strg**+**Umschalt**+**Q** erreicht werden.

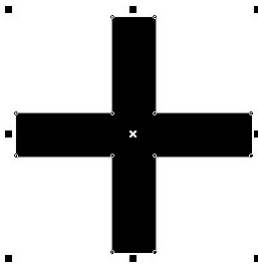


- 8 Nach dem Aufruf der Funktion ist zunächst kein Unterschied zu erkennen. Das liegt daran, daß ein Duplikat des Objekts erstellt wurde, wie ein Blick in den Objekt-Manager zeigt.



Im Objekt-Manager erscheint ein neues Objekt

- 9 Wenn Sie das Ausgangsobjekt nicht mehr benötigen, können Sie es markieren und mit der **[Entf]**-Taste löschen. Beim neuen Objekt erkennen Sie an den Knotenpunkten, daß CorelDRAW ein Objekt entlang des alten Objekt-Umrisses erstellt hat.



- 10 Dieses neue Objekt kann nun nach Belieben mit einer neuen Kontur versehen und auch gefüllt werden – wie in unserem Beispiel etwa mit einem fraktalen Füllmuster.



Das neu gefüllte Objekt

Erleichterte Konstruktion

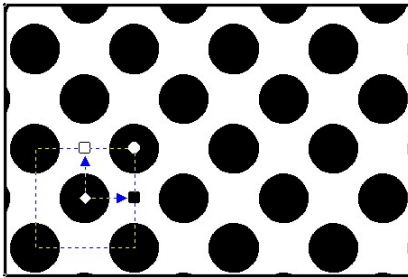
Durch diese neue Funktion wird die Konstruktion komplexer Objekte erleichtert. Um beispielsweise einen Straßenplan zu konstruieren, ist es leichter, wenn mit Linienzügen gearbeitet wird. Anschließend werden die Umrisse einfach konvertiert und können dann beliebig gefüllt werden. So sparen Sie viel Arbeitszeit gegenüber den Vorgänger-Versionen.

Leichtere Musterfüllung

Auch das interaktive Füllungs-Hilfsmittel hat „dazugelernt“. Die Drag & Drop-Funktionalität wurde weiter ausgebaut. So können nun bei Musterfüllungen Vor- und Hintergrundfarben ebenfalls per Drag & Drop zugewiesen werden.

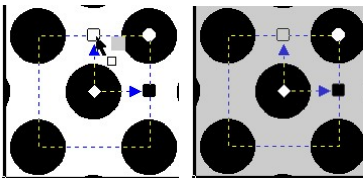
Sehen wir uns an einem Beispiel an, wie die neuen Möglichkeiten dieser Funktion aussehen.

- 1 Dazu benötigen Sie zunächst ein Objekt, das mit einer Musterfüllung versehen ist. Wir haben dazu ein einfaches Rechteck verwendet – Sie sehen es im folgenden Bild:



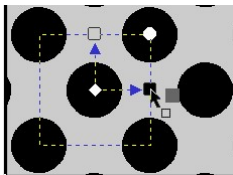
Ein Rechteck wurde mit einer Musterfüllung versehen

- 2 Klicken Sie nun mit dem interaktiven Füllungs-Hilfsmittel auf das Objekt. Sie sehen dann zwei Quadrate auf der gestrichelten Umrandung. Wenn Sie eine Farbe aus der Farbpalette ziehen und diese auf dem oberen Quadrat ablegen, wird der Hintergrund eingefärbt – Sie sehen dies im folgenden Bild rechts.



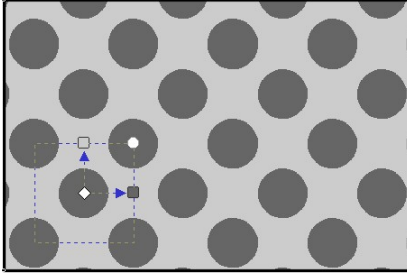
Ändern der Hintergrundfarbe

- 3 Um die Vordergrundfarbe zu verändern, müssen Sie eine Farbe auf dem rechten Quadrat ablegen.



Ändern der Vordergrundfarbe

- 4 Die Quadrate zeigen immer die verwendete Farbe an. Das neu eingefärbte Ergebnis zeigt das abschließende Bild.



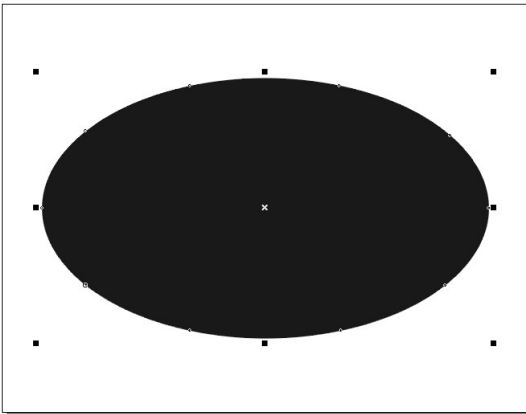
Das Ergebnis

Komplexe Verläufe mit dem Maschenfüllungs-Hilfsmittel

Um mit einem Vektorgrafikprogramm wie CorelDRAW komplizierte Verläufe herzustellen, bedarf es einigen Aufwands. So mußten sich die Anwender viele Versionen lang mit umfangreichen Überblendungen herumplagen. Das ist nicht nur aufwendig – es entstehen auch große Dateien, die schwer zu handlen sind.

In der aktuellen Version gibt es ein neues Werkzeug, daß die Arbeitsabläufe erleichtert – das Hilfsmittel *Interaktive Maschenfüllung*.

Sehen wir uns an einem Beispiel an, wofür Sie diese Funktion verwenden können. Dazu zeichnen Sie als erstes eine Ellipse, die mit einer dunklen Farbe gefüllt werden sollte.



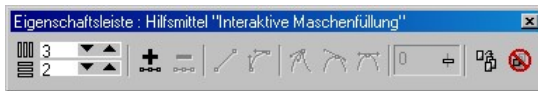
Eine Ellipse als Ausgangsbasis

- 1 Mit dem Hilfsmittel Maschenfüllung können Sie auf jede beliebige Kurvenform ein „Gitternetz“ legen. Klicken Sie dazu das betreffende Objekt mit dem Hilfsmittel an.

Viel oder wenig Felder

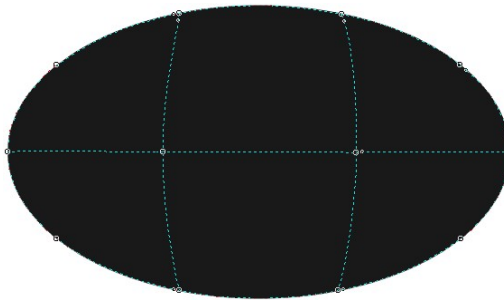
Je mehr Zeilen oder Spalten Sie einstellen, um so nuancierter können Sie die Verläufe einstellen. Bei niedrigen Werten ergeben sich großflächige Verläufe.

- Die Spalten- und Zeilenanzahl des Netzes läßt sich in der Eigenschaftsleiste des Hilfsmittels einstellen. In unserem Beispiel verwenden wir drei Spalten und zwei Zeilen. Tippen Sie diese Werte in den Eingabefeldern der Eigenschaftsleiste ein.



Angabe der Spalten und Zeilen

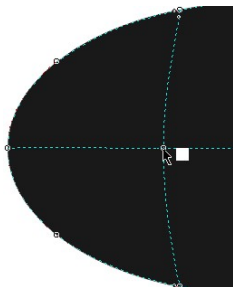
- Nach dem Übertragen der Einstellungen sehen Sie gestrichelte Linien, die das Gitternetz kennzeichnen.



Ein Gitternetz überlagert das Objekt

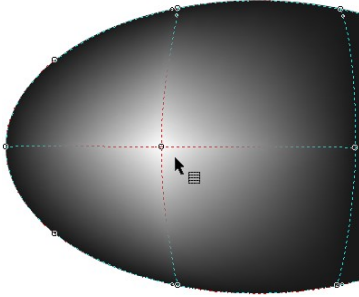
Was kann man nun mit diesem Gitternetz anfangen? Das ist sehr spannend. Jedem Knotenpunkt des Netzes kann nämlich eine Farbe zugewiesen werden.

- Ziehen Sie dazu einfach eine Farbe aus der Farbpalette auf einen der Knotenpunkte. Durch dieses Drag & Drop-Verfahren ist es sehr einfach, die Farben zuzuweisen. Wir haben in unserem Beispiel Weiß verwendet und es auf den mittleren, linken Knotenpunkt übertragen.



Übertragen einer Farbe auf einen der Knotenpunkte

- 5 Sie sehen, daß nach dem Zuweisen ein Verlauf gebildet wird. Ausgehend von dem Knotenpunkt verläuft das zugewiesene Weiß in den dunklen Untergrund.

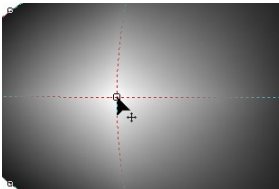


Es entsteht ein Verlauf

Bearbeiten der Knotenpunkte

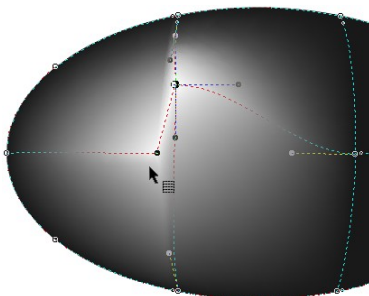
Sie müssen die Knotenpunkte nicht so nehmen wie sie sind. Sie können wie „ganz normale“ Knotenpunkte bearbeitet werden. Dazu sind folgende Arbeitsschritte nötig:

- 1 Um einen Knotenpunkt zu verschieben, klicken Sie ihn an und halten Sie die Maustaste gedrückt.



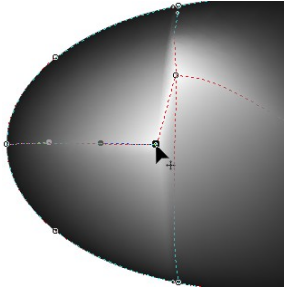
Verschieben eines Knotenpunkts

- 2 Verschieben Sie den Knotenpunkt an die neue Position und lassen Sie dort die Maustaste wieder los.
- 3 Sie bemerken, daß daraufhin der Verlauf automatisch neu berechnet wird – Sie sehen dies im folgenden Bild:



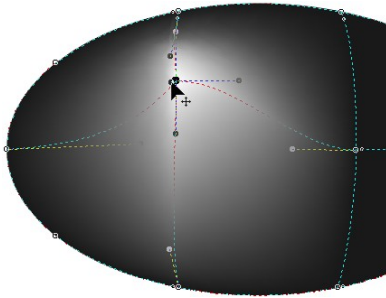
Der verschobene Knotenpunkt

- 4 Um einen Knotenpunkt zu löschen, klicken Sie den betreffenden Knotenpunkt an, so daß er schwarz dargestellt wird.
- 5 Drücken Sie dann zum Löschen die **Entf**-Taste.



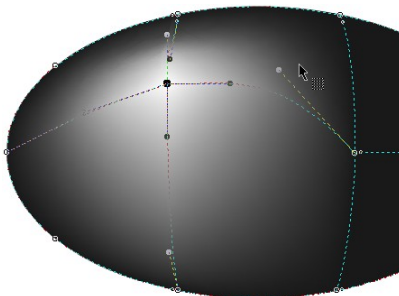
Löschen eines Knotenpunkts

- 6 An jedem Knotenpunkt sehen Sie Stützpunkte, mit denen der Kurvenverlauf verändert werden kann. Um einen Stützpunkt zu ändern, klicken Sie ihn an und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- 7 Ziehen Sie an dem Stützpunkt. An einer Vorschaulinie erkennen Sie den neuen Kurvenverlauf.



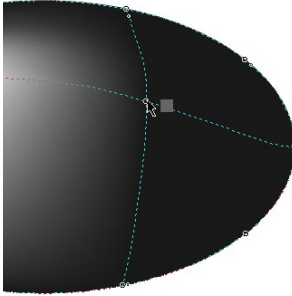
Verziehen von Stützpunkten zum Ändern des Kurvenverlaufs

- 8 Passen Sie als nächstes auf die beschriebene Art auch den rechten Knotenpunkt an.



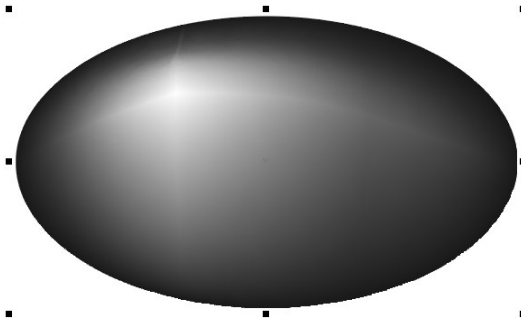
Anpassen des nächsten Knotenpunkts

- 9 Diesem Knotenpunkt wird ein mittlerer Grauton zugewiesen um den Verlauf weicher zu gestalten. Ziehen Sie dazu den gewünschten Farbton aus der Farbpalette auf den Knotenpunkt.



Zuweisen einer weiteren Farbe

- 10 Wenn Sie auf das Auswahlwerkzeug klicken, werden die gestrichelten Linien ausgeblendet, so daß Sie das Ergebnis begutachten können. Sie sehen an der Abbildung, daß ein leicht plastischer Eindruck entstanden ist.
- 11 Ein solcher Verlauf wäre mit den herkömmlichen Überblendungstechniken nur schwer zu realisieren gewesen.

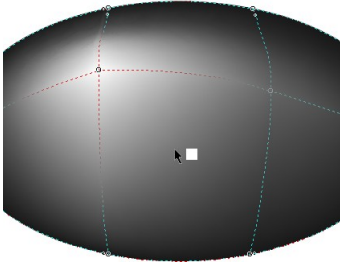


Ein „Spitzlicht“ – entstanden mit dem neuen Hilfsmittel Interaktive Maschenfüllung

Flächen einfärben

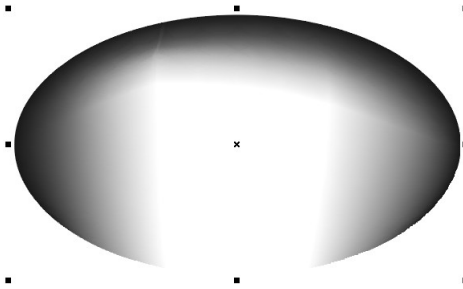
Sie können nicht nur die Knotenpunkte des Gitternetzes einfärben, sondern auch ganze Felder:

- 1 Ziehen Sie dazu einfach die gewünschte Farbe aus der Farbpalette in eines der Felder des Gitternetzes.



Einfärben eines ganzen Felds

- 2 Nach dem Ablegen der Farbe wird das gesamte Feld eingefärbt – in unserem Beispiel entsteht so ein weißes Feld:

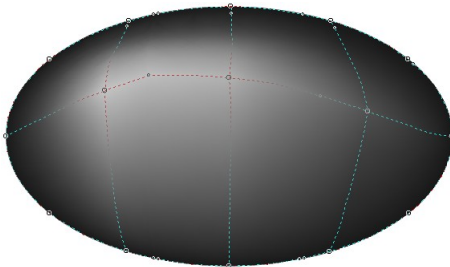


Das eingefärbte Feld

Zusätzliche Gitternetzlinien einfügen

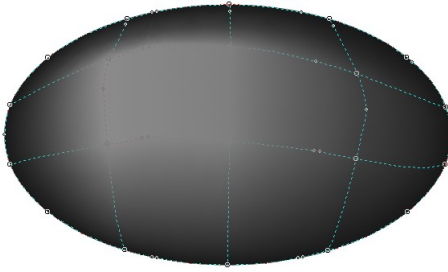
Sie können jederzeit weitere Gitternetzlinien einfügen – dabei bleiben die bereits vorgenommenen Farbzusweisungen erhalten. Das Aussehen der Gesamtform ändert sich aber, da die Farben „eingemittelt“ werden. So wird der Verlauf insgesamt dunkler.

So haben wir nachfolgend über das Eingabefeld in der Eigenschaftsleiste eine weitere Spalte hinzugefügt.



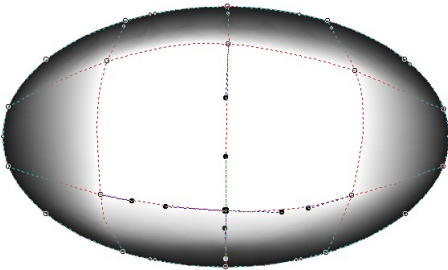
Eine neue Spalte wurde eingefügt

Nach dem Einfügen einer zusätzlichen Zeile werden die Farben erneut angepaßt – der Verlauf wird nun wesentlich weicher, wie die nachfolgend gezeigte Abbildung belegt:



Eine neue Zeile kam hinzu

Nachfolgend haben wir allen innenliegenden Knotenpunkten Weiß zugewiesen – so entsteht in der Mitte des Objekts ein „Plateau“. Mit diesem Verfahren können Sie Objekten ein leicht plastisches Aussehen verpassen.



Die neu eingefärbten Objekte

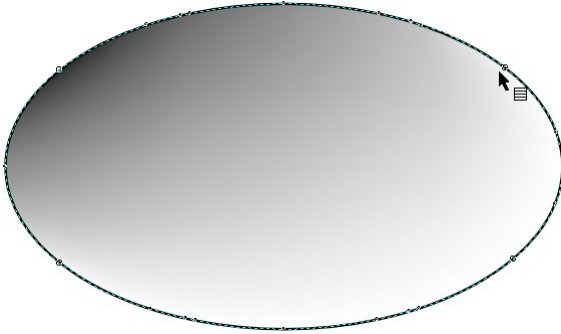
Maschenfüllung ohne Gitternetz verwenden

Neben den Kreuzungspunkten der Gitternetzlinien können auch die Knotenpunkte auf der Kontur der Form verwendet werden, um sie einzufärben. Deshalb können die Werte für Spalten und Zeilen auch auf den Wert „1“ eingestellt werden.

So haben wir nachfolgend die Knotenpunkte rechts und unten jeweils weiß eingefärbt, die anderen Knotenpunkte dagegen schwarz.

Besondere Verläufe

Auf diese Art können Sie Verläufe erstellen, die mit den normalen Verlaufsfüllungen – wie etwa lineare oder radiale Verläufe – nicht möglich sind.

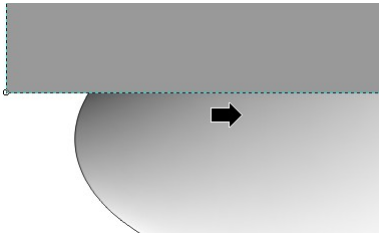


Die unterschiedlich eingefärbte Kontur

Maschenfüllungen wiederverwenden

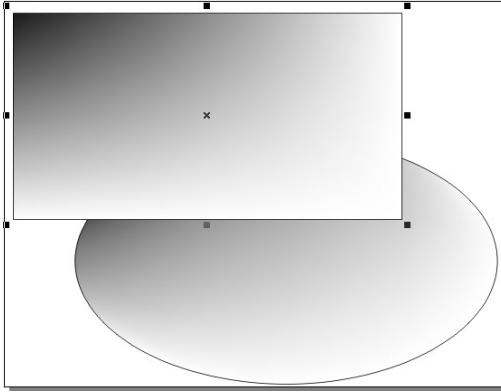
Haben Sie einmal eine Maschenfüllung konstruiert, können Sie diese auch auf andere Formen übertragen.

- 1 Markieren Sie das Objekt, das die Maschenfüllung erhalten soll.
- 2 Klicken Sie dann auf die zuvor gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste.
- 3 Dann erscheint ein Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt klicken können, das die gewünschte Maschenfüllung enthält. Wir übernehmen die Maschenfüllung des vorherigen Beispiels:



Übernehmen einer Maschenfüllung

- 4 Abschließend sehen Sie das Rechteck mit der übernommenen Maschenfüllung:



Die Maschenfüllung wurde übertragen

2.7 Dokumente fest im Griff

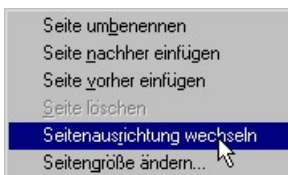
Corel bietet in der neuen Version einige nützliche Optionen zur leichten Verwaltung von Dokumenten. Diese Neuigkeiten wollen wir Ihnen als Nächstes vorstellen.

Verschiedene Seitenformate in einem Dokument

Bisher war es so, daß die Seitenvorgaben immer für alle Seiten eines Dokuments galten. Es war also nicht möglich eine Seite des Dokuments beispielsweise hochkant, eine andere Seite querformatig zu gestalten.

In der CorelDRAW-Version 9 ist das jetzt möglich. Jede Seite kann jetzt eine andere Größe oder Seitenorientierung haben.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Seitenreiter klicken, finden Sie in dem Menü, das dann geöffnet wird, zwei neue Einträge. Damit können Sie die Seitenorientierung und die Seitengröße ändern. Die Änderung bezieht sich dann nur auf die aktuelle Seite.



Ändern der Seitenorientierung

Wenn Sie die Seitengröße ändern, wird ein gesondertes Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die gewünschte Größe einstellen können – Sie sehen es nachfolgend abgebildet.



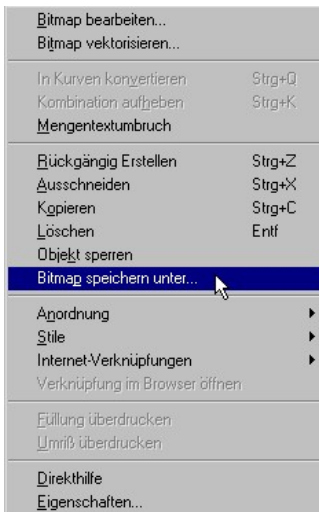
Ändern der Seitengröße

Änderungen über die Eigenschaftsleiste

Eines mag vielleicht irritieren: Änderungen, die Sie über die Eigenschaftsleiste vornehmen, beziehen sich immer auf das gesamte Dokument. Die Einstellungen einzelner Seiten können Sie über die Eigenschaftsleiste nicht ändern.

Eingebettete Bilder extrahieren

Bilder, die Sie in das Dokument importiert haben, können nun leicht wieder als eigenständige Datei exportiert werden. Klicken Sie das betreffende Bild mit der rechten Maustaste an. In dem Popup-Menü finden Sie den Eintrag *Bitmap speichern unter...*



Speichern eines Bilds als getrennte Datei

Nach dem Aufruf können Sie im bekannten Export-Dialogfeld den gewünschten Dateityp auswählen.

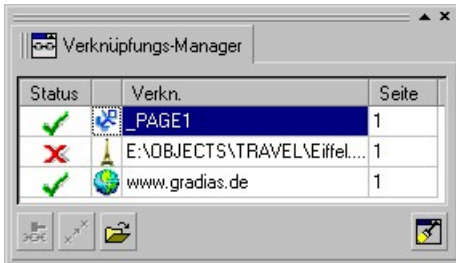
Kein Umrechnen

Ein weiterer Vorteil dieser neuen Funktion besteht darin, daß die Bilddaten im Original übernommen werden. Es entstehen also keine Qualitätsverluste durch das Neuberechnen des Bilds.

Bessere Übersicht über die Links

Im Menü *Fenster/Andock-Fenster* finden Sie ein neues Andock-Fenster: *Verknüpfungs-Manager* – Sie sehen es nachfolgend abgebildet.

Hier werden alle Objekte des Dokuments aufgelistet, die mit einem Link versehen sind. Dabei kann es sich um Internet-Adressen oder Textmarken und auch um extern verbundene Bilder handeln. In diesem Andock-Fenster können Sie die Links auf ihre Gültigkeit prüfen.



Das neue Verknüpfungs-Andock-Fenster

Nur zum Prüfen

Das Verknüpfungs-Andock-Fenster ist nur zum Auflisten und Überprüfen der Links gedacht. Ändern können Sie die Verbindungen in diesem Andock-Fenster nicht.

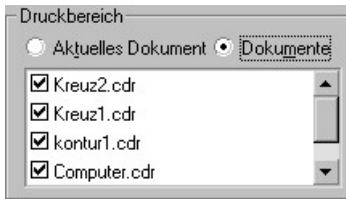
2.8 Drucken wie die Profis

Auch bei den Druckfunktionen hat sich in der neuen CorelDRAW-Version einiges getan. Das Dialogfeld *Optionen* ist merklich voller geworden – und es sind einige sehr interessante Funktionen dazugekommen, über die sich auch Profis freuen werden. Die Neuerungen bewirken zum einen mehr Präzision und andererseits schnellere Ausdrücke.

Sehen wir uns aber die neuen Optionen der Reihe nach an:

Alles auf einmal: Mehrere Dokumente drucken

Wenn Sie mehrere Dokumente in CorelDRAW geöffnet haben, können Sie diese auch zusammen ausdrucken. Dazu müssen Sie auf der Registerkarte *Allgemein* die Option *Dokumente* einschalten. Dann werden in einer Liste alle geöffneten Dokumente angezeigt. Dort können Sie markieren, welche der Dokumente gedruckt werden sollen.



Ausdrucken mehrerer Dokumente

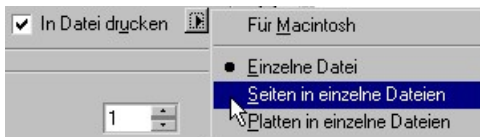
Alles auf einer Seite

Wenn Sie mehrere Dokumente drucken, können Sie diese auch auf einer Seite plazieren. Verwenden Sie dazu auf der Registerkarte *Layout* die Funktion *Umbruchlayout*.

Dokumente in Dateien drucken

Wenn Sie ein Dokument in eine Datei drucken wollen – um es beispielsweise zum Belichtungsservice zu bringen – müssen Sie die Option *In Datei drucken* auf der Registerkarte *Allgemein* einschalten.

Neben dieser Option finden Sie nun ein Pfeilsymbol. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Menü geöffnet, in dem Sie einige neue Optionen finden. So können Sie nun Seiten auf verschiedene Dateien verteilen – sie brauchen nicht mehr in eine einzelne Datei gedruckt zu werden.



Neue Optionen beim Erstellen von Dateien

PPD verwenden

Auf der Registerkarte *Allgemein* finden Sie im oberen Bereich des Dialogfelds nun die Option *PPD verwenden*. Aktivieren Sie diese Option, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die gewünschte PPD-Datei auswählen können, die zum Drucken verwendet werden soll.

PPD-Dateien

PPD (PostScript Printer Description)-Dateien enthalten Informationen über die Druckereinstellungen.

Auflistung und Erläuterung von Fehlern

Auf einer ganz neuen Registerkarte – Probleme – werden nun alle Fehler aufgelistet und näher erläutert, die bei der Dokument-Analyse aufgefallen sind. Außerdem erhalten Sie Hinweise über die Möglichkeiten der Fehlerbeseitigung.



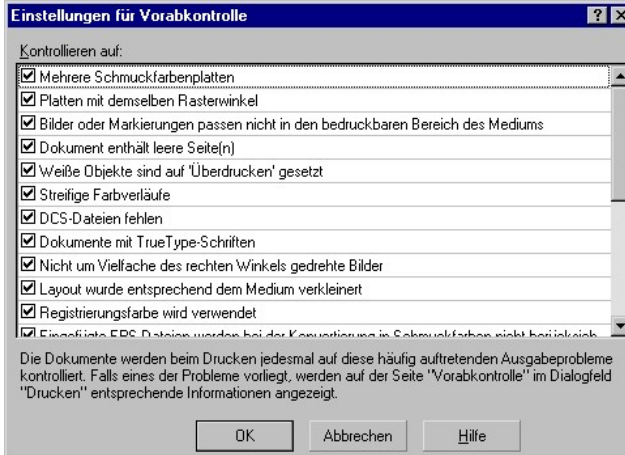
Hinweise auf Fehler im Dokument

Fehldrucke ersparen

Sie sollten sich die Registerkarte auf jeden Fall ansehen, wenn im Reiter der Registerkarte auf Fehler hingewiesen wird. So können Sie sich Fehldrucke ersparen.

Überprüfungsarten einstellen

Über die Schaltfläche *Vorabkontrolle* können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, welche möglichen Fehlerquellen überprüft werden sollen. Wenn Sie sicher sind, daß bestimmte Fehlerquellen nicht überprüft werden müssen, sollten Sie diese deaktivieren – so sparen Sie unter Umständen eine Menge Zeit bei der Analyse des Dokuments.

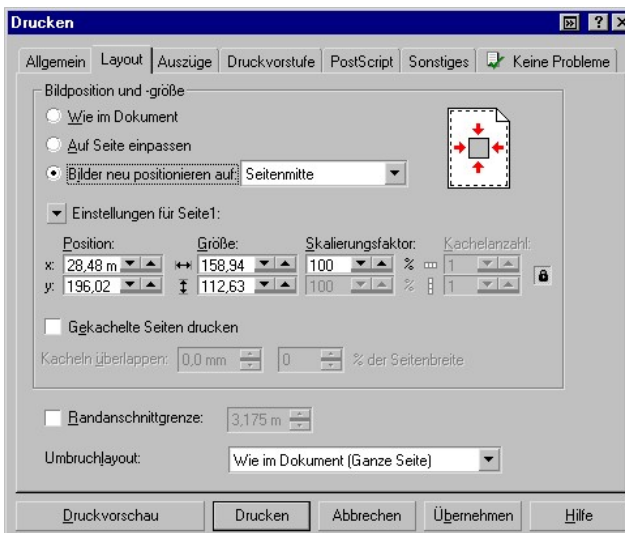


Einstellen der zu prüfenden Optionen

Erweiterte Layout-Optionen

Auf der Registerkarte *Layout* hat sich einiges getan – sie sieht jetzt ganz anders aus. Nun ist es möglich ganz präzise die Position des zu druckenden Dokuments auf der Druckseite einzustellen. Für Position und Größe gibt es getrennte Eingabefelder

Wenn das Dokument mehrere Seiten hat, können Sie für jede der Seiten andere Werte verwenden – klicken Sie dazu auf den Pfeil neben dem Feld *Einstellungen für ...* In einem Popup-Menü werden alle Seiten des Dokuments aufgeführt. Die beiden Layout-Listenfelder der Vorversion wurden nun in einem Listenfeld zusammengefaßt.

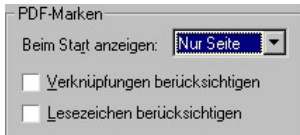


Erweiterte Optionen auf der Registerkarte Layout

Unterstützung von PDF-Marken

Im Bereich *PDF-Marken* auf der Registerkarte *PostScript* können Sie einstellen, wie das Dokument im Acrobat Reader nach dem Start angezeigt werden soll. Sie können zwischen Seite, Skizzen oder Vollbild wählen.

Außerdem können Sie angeben, ob Verknüpfungen und Lesezeichen berücksichtigt werden sollen.



Neue PDF-Optionen

Bilder schneller drucken

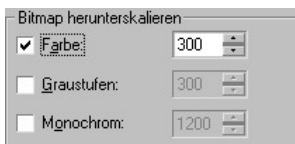
Praktisch ist die neue Option *Bitmap herunterskalieren* auf der Registerkarte *Sonstiges*. Hier können Sie für die drei Bildtypen – Farbe, Graustufen und Monochrome – andere Auflösungen einstellen.

Die eigentlichen Bilddaten bleiben von dieser Einstellung unberührt – Sie ändern lediglich die Druckauflösung.

Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie Ihre Dokumente beispielsweise auf einem Laserdrucker ausdrucken. Hier ist bei weitem keine so hohe Auflösung erforderlich, als wenn Sie Ihre Dateien auf Druckfilme ausbelichten lassen. Es gibt also keinen Qualitätsverlust, wenn die Bilder mit einer niedrigeren Auflösung gedruckt werden.

Druckzeit sparen

Durch die niedrigere Auflösung der Bilder können Sie viel Druckzeit sparen. Sie sollten deshalb auf diese Option zurückgreifen, wenn Sie viele Bilder in Ihrem Dokument verwendet haben.

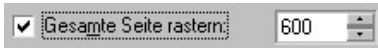


Andere Auflösung für den Druck einstellen

Gesamte Seite rastern

Mit der Option *Gesamte Seite rastern* auf der Registerkarte *Sonstiges* können Sie Texte und Grafiken in ein Pixelbild umrechnen. Dazu müssen Sie im nebenstehenden Listefeld eine Auflösung eingeben.

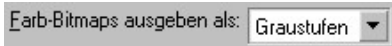
Sie können diese Option einerseits verwenden um die Druckzeit zu reduzieren – andererseits können Sie sie einsetzen, wenn Sie PostScript-Optionen auf einem Nicht-PostScript-Drucker ausgeben wollen.



Umwandlung in ein Pixelbild für den Druck

Zum schnellen Ausdruck Modus festlegen

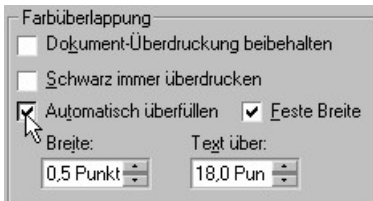
Ebenfalls auf der Registerkarte *Sonstiges* finden Sie die neue Option *Farb-Bitmaps ausgeben als*. Dort können Sie einstellen, ob Bilder im Modus RGB, CMYK oder Graustufen ausgegeben werden sollen. Zum Ausdruck auf einem Schwarz-weiß-Laserdrucker können Sie die *Graustufen*-Option einstellen und so die Druckzeit verkürzen.



Einstellen des Farbmodus

Verbesserte Überdrucken-Optionen

Bei der Farbüberlappungs-Option auf der Registerkarte *Auszüge* ist eine neue Option hinzugekommen: *Automatisch überfüllen*. Ist diese Option aktiv, erhält der Umriß dieselbe Farbe wie die Füllung des Objekts.



Neue Optionen zum Überdrucken

Aufgeteilte Funktion

In der Vorgängerversion erfüllte das Optionsfeld mit derselben Bezeichnung eine etwas andere Aufgabe, die Sie nun unter der Option *Feste Breite* einstellen können. Damit erhalten alle Objekte mit automatischer Überfüllung dieselbe Breite.

Kleinere Druckvorschau für den schnellen Blick

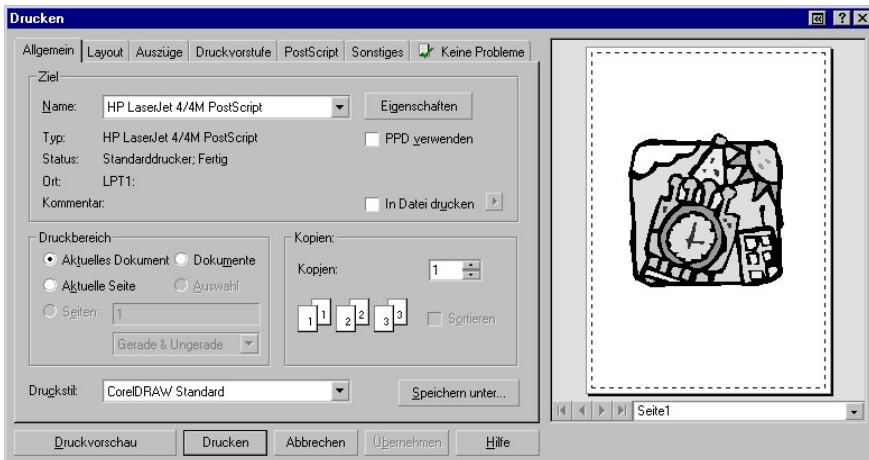
Auf der rechten Seite der Titelleiste des Dialogfelds *Drucken* finden Sie ein neues Symbol.



Ein neues Symbol in der Titelleiste

Damit erweitern Sie das Dialogfeld um ein kleines Vorschaubild – das kennen wir doch irgendwie schon aus früheren CorelDRAW-Versionen ...

Hier können Sie sich einen schnellen Überblick über die Druckseite verschaffen, ohne die Option *Druckvorschau* zu verwenden. Um die Vorschau wieder auszu-schalten, klicken Sie erneut auf das Symbol.



Eine Miniatur-Druckvorschau

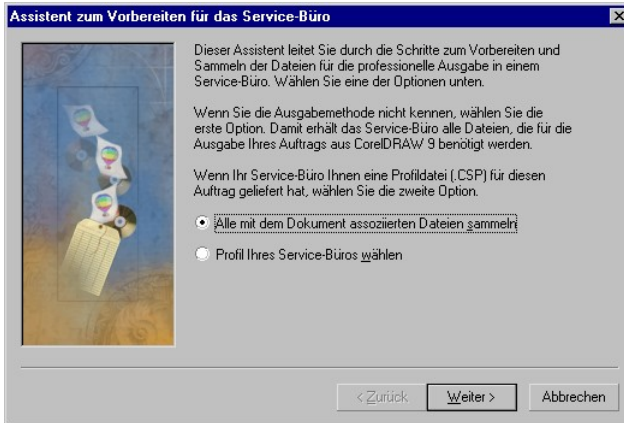
Verbesserter Assistent zur Belichtung

Wenn Sie Ihre Dateien in ein Service-Büro weitergeben wollen, steht Ihnen über die Funktion *Datei/Für Service-Büro vorbereiten* ein Assistent zur Seite, der auf die notwendigen Arbeitsschritte hinweist.

In der neuen Version haben Sie einige erweiterte Möglichkeiten zur Verfügung. So können Sie nun beispielsweise zusätzlich eine PDF-Datei erzeugen.

PDF-Datei als billiger Andruck

Die PDF-Datei kann Ihr Service-Büro verwenden, um zu prüfen, wie das Dokument aussehen soll. Unter Umständen können Sie sich so ein erstes Proof zur Kontrolle ersparen.



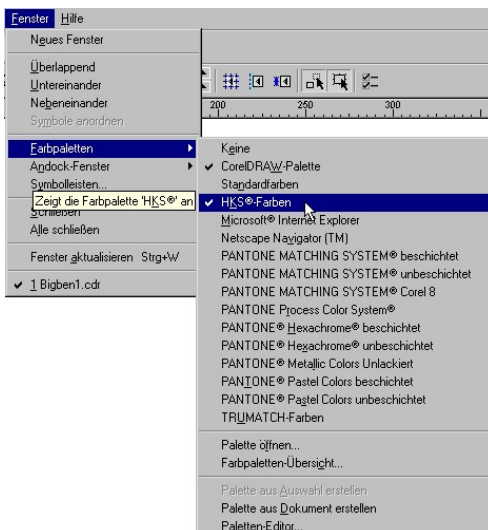
Die Optionen des Druckassistenten wurden erweitert

2.9 Für beste Farben: Neue Optionen

Auch bei Farbauswahl und -verwaltung hat sich einiges getan. Die Neuerungen wollen wir Ihnen nun nachfolgend vorstellen.

Noch mehr Paletten

Im Menü *Fenster/Farbpaletten* finden Sie einige neue, vordefinierte Farbpaletten aus dem PANTONE® Farbbestand. Schön, daß nun auch die für Deutschland wichtigen HKS-Farben in einer Palette angeboten werden. Auch die Zusammenstellung von Metallic-Farben ist sinnvoll.

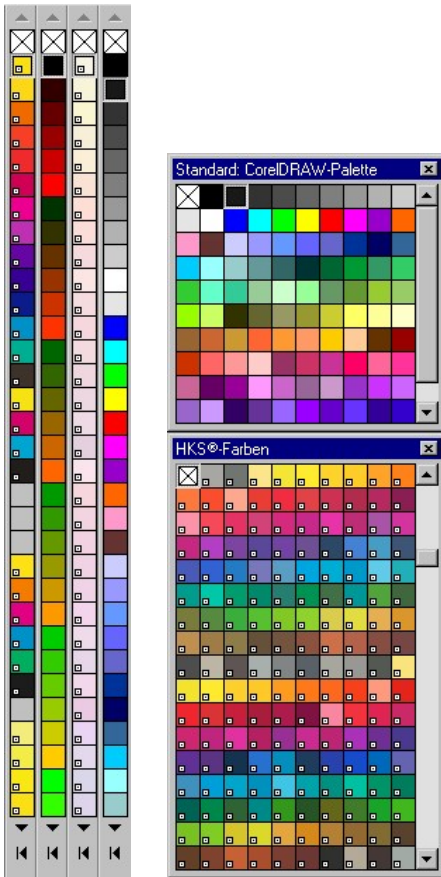


Neue Farbpaletten

Farben aus mehreren Paletten auswählen

Erstmals ist es nun auch im neuen CorelDRAW möglich, mehrere Paletten gleichzeitig anzeigen zu lassen. Sie werden dann standardmäßig am rechten Rand der Arbeitsfläche aufgereiht – Sie sehen das im nächsten Bild links. Alle Paletten zeigen dieselben – altbekannten – Symbole zum Öffnen und Blättern in der Farbpalette.

Jede einzelne der Farbpaletten können Sie – wie gehabt – als freischwebendes Fenster anzeigen, indem Sie doppelt auf den Rand der Palette klicken. So können Sie die verschiedenen Paletten praktisch nebeneinander auf der Arbeitsfläche plazieren, wie das nachfolgende Bild rechts zeigt.



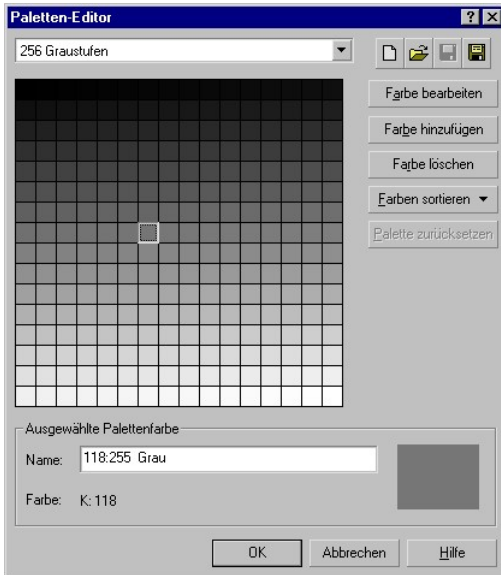
Mehrere Paletten auf einmal öffnen

Sinnvollere Auswahl

Mehrere Paletten sind zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Webgrafiken und gleichzeitig ein Druckdokument bearbeiten wollen. So sparen Sie sich das ständige Wechseln zwischen den Paletten, wenn Sie das Dokument wechseln.

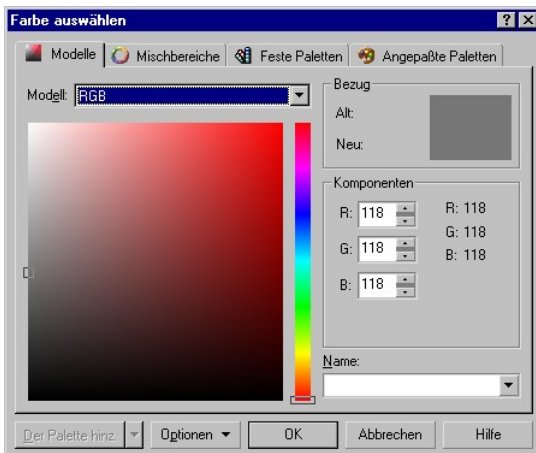
Geänderter Paletten-Editor

Der Paletten-Editor zur Verwaltung und Änderung der Farbpaletten wurde umgestaltet – Sie können das folgende Dialogfeld wie gewohnt über das *Extras*-Menü aufrufen. An der Funktionalität hat sich nichts geändert – die Gestaltung wurde aber komprimiert und er ist so übersichtlicher zu bedienen.



Der umgestaltete Paletten-Editor

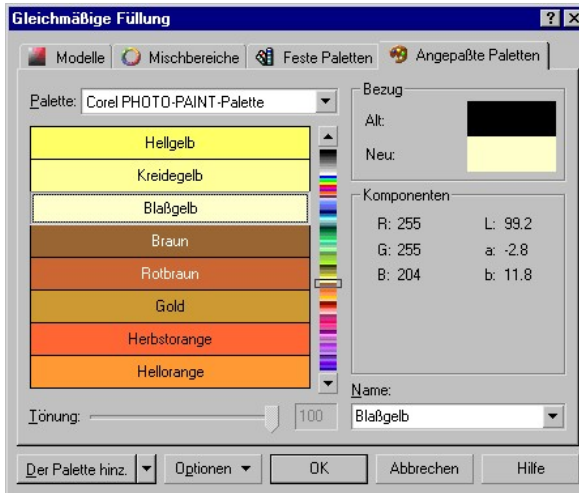
Um eine der Farben zu ändern, müssen Sie die Schaltfläche *Farbe bearbeiten* anklicken. In einem gesonderten Dialogfeld können Sie dann die Änderungen vornehmen. Dieses Dialogfeld – das Sie nachfolgend abgebildet sehen – entspricht dem der normalen Füllungs-Optionen.



Dialogfeld zum Ändern einer Farbe

Erweiterte Optionen zur Farbauswahl

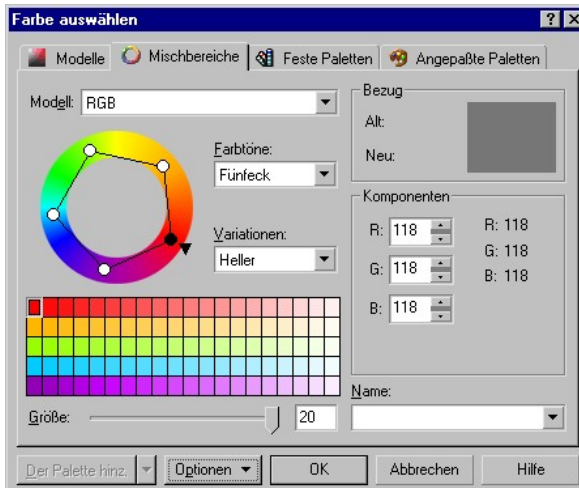
Das Dialogfeld *Gleichmäßige Füllung* ist umgestaltet worden – leicht erkennbar an den neuen Registerkarten zur unterschiedlichen Auswahl der Farben. Bisher waren die Modi über Schaltflächen erreichbar.



Das umgestaltete Dialogfeld

Verbesserte Farbmodellauswahl

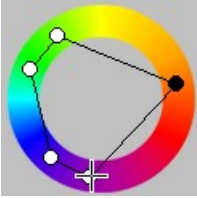
Sie haben auch im Modus *Mischbereiche* die Möglichkeit zwischen den verschiedenen Farbmodellen zu wählen. Entfallen ist dafür aber die Möglichkeit an einem Bitmap-Bild Farben zu mischen. Diese Funktion hieß in der letzten Version *Mischbereich*.



Wechseln der Farbmodelle

Anpassen der Variationen

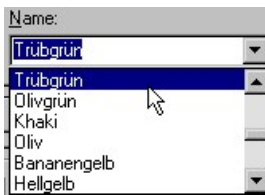
In der Farbtöne-Liste finden Sie jetzt einige neue Varianten. Die Knotenpunkte lassen sich durch Anklicken beliebig verschieben – so können die Variationen leicht und flexibel angepaßt werden.



Anpassen der Formen durch verschieben der Knotenpunkte

Wer heißt wie – verbesserte Namensgebung

Sinnvoll ist die Neuerung für die Namensgebung und Auflistung der Farbnamen, die Sie auf allen Registerkarten finden. In der Liste finden Sie nun die Namen aller benannten Farben der aktuellen Farbtabelle.



Auflistung aller benannten Farben

Zur Palette hinzu – aber zu welcher?

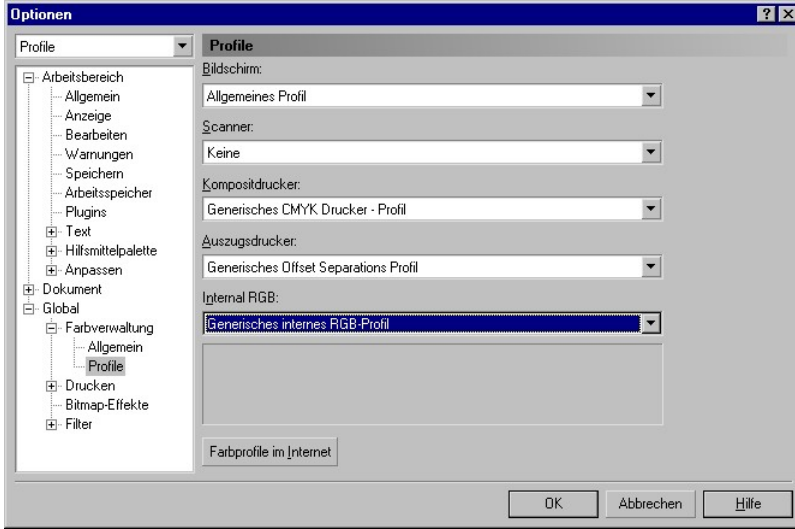
Da Sie jetzt mehrere Paletten geöffnet haben können, läßt sich auch auswählen, welcher Palette eine neue Farbe hinzugefügt werden soll. Verwenden Sie dazu den Pfeil neben der Schaltfläche *Der Palette hinz.*



Farben in Paletten sichern

Internal RGB

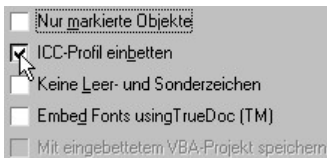
Bei der Farbkalibrierung können Sie nun über die Option *Internal RGB* RGB-Farben in Ihren Dokumenten definieren. So lassen sich Scanner, Bildschirm und Drucker noch besser aufeinander abstimmen.



Internal RGB

ICC Profile sichern

Nun können Sie auch ICC-Profile im Dokument sichern und aus Dokumenten lesen. ICC-Farbprofile sind Dateien in einem Format, das vom International Color Consortium definiert wurden. Damit werden die Farbeigenschaften von Farbgeräten und Farbräumen beschrieben. In CorelDRAW werden ICC-Profile zur Farbübertragung von einem Gerät zum anderen sowie von einem Farbraum zum anderen verwendet. Um eine optimale Farbproduktion zu erhalten, ist die Verfügbarkeit der richtigen Profile entscheidend.



Speichern von ICC-Profilen im Dokument

2.10 Erweiterte Bitmap-Effekte

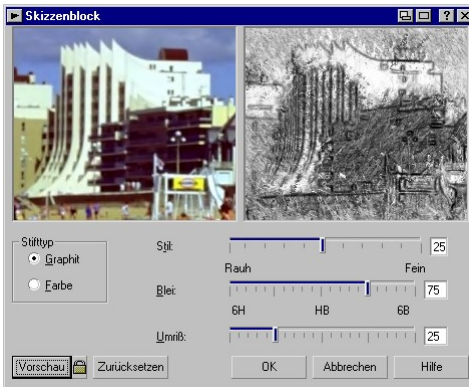
Auch im Bereich der Pixelbildbearbeitung hat sich einiges verändert. Wie schon in den Vorversionen wachsen Corel PHOTO-PAINT™ und CorelDRAW immer weiter zusammen. Immer mehr Effekte aus Corel PHOTO-PAINT™ können direkt in CorelDRAW eingesetzt werden. Das spart Arbeitszeit, da Sie Corel PHOTO-PAINT™ nicht zu starten brauchen, um einen Effekt zu verwenden.

Da einige Effekte dazugekommen sind, sollen sie an dieser Stelle nicht vorgestellt werden – schließlich gibt es ein eigenes Kapitel, in dem alle Effekte eingehend

beschrieben werden. Ein paar Neuerungen wollen wir Ihnen aber dennoch hier schildern:

Geänderte Bedienung der Effektfiler

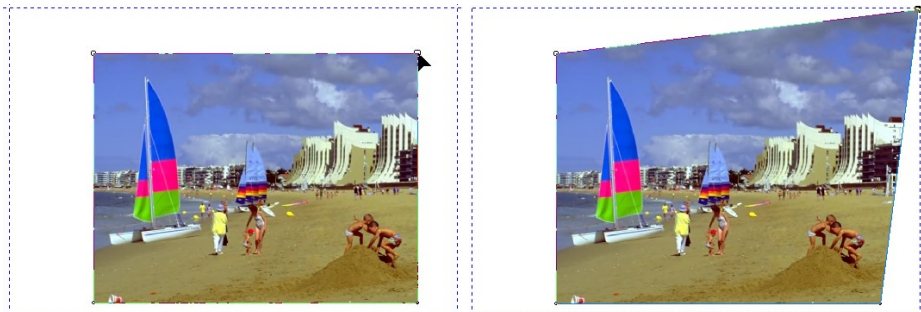
In der Titelzeile der Effekt-Dialogfelder finden Sie nun einige neue Symbole. Mit dem linken Pfeil öffnen Sie ein Menü, in dem Sie den betreffenden Filter auswählen können. Über die beiden Symbole auf der rechten Seite können Sie wählen, ob Sie eine Vorschau im Dialogfeld einschalten wollen.



Geänderte Bedienung über Symbole in der Titelleiste

Bilder zurechtschneiden

Wenn Sie mit dem Form-Hilfsmittel Bildteile verdecken, sind diese nicht verloren – sobald Sie den Knotenpunkt wieder verziehen, erscheinen die zuvor verschwundenen Bildteile wieder. Sie sehen dies in den beiden folgenden Bildern.



Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap zuschneiden* können Sie nun diese Bildteile endgültig abschneiden, ohne daß Sie dafür extra Corel PHOTO-PAINT™ starten müssen. Dabei wird daß Bild immer rechteckig zugeschnitten

Plattenplatz sparen

Wenn Sie sicher sind, daß Sie die verdeckten Bildteile später nicht noch einmal benötigen, sollten Sie die neue Funktion verwenden – damit wird die Dateigröße reduziert.

Schnell zu CorelTrace wechseln

Über die Funktion *Bitmaps/Bitmap vektorisieren* können Sie ein Bild zu Corel-Trace übertragen und es dort vektorisieren. Da diese Funktion auch über die Eigenschaftsleiste und das Popup-Menü der rechten Maustaste erreichbar ist, sparen Sie sich das Suchen des Programms über die Windows-Startleiste.

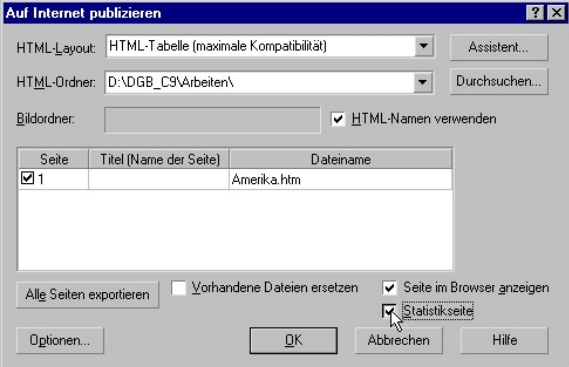
2.1 1 Fit für's Web?

Es ist ja modern, daß neue Programme erweiterte Internet-Funktionen bieten – da steht natürlich auch CorelDRAW nicht zurück. Auch in der aktuellen Version finden sich wieder Verbesserungen für HTML-Bearbeitungen und den Export – überzeugen kann CorelDRAW aber nach wie vor nicht, wenn es um die Gestaltung von Webseiten geht.

Statistiken erstellen

Eine der Neuerungen finden Sie im Export-Assistenten, den Sie über die Funktion *Datei/Auf Internet publizieren* aufrufen können. Dort finden Sie jetzt die Option *Statistikseite erstellen*.

Nach dem Erstellen der Webseite wird dann eine zusätzliche Webseite erstellt, auf der statistische Daten zusammengefaßt werden über die Größe und Anzahl der Bilder und sonstigen Elemente der Webseite.



Auf Internet publizieren

HTML-Layout: HTML-Tabelle (maximale Kompatibilität) Assistent...

HTML-Ordner: D:\DGB_C9\Arbeiten\ Durchsuchen...

Bildordner: ☒ HTML-Namen verwenden

Seite	Titel (Name der Seite)	Dateiname
☒ 1		Amerika.htm

☐ Alle Seiten exportieren ☐ Vorhandene Dateien ersetzen ☒ Seite im Browser anzeigen ☒ Statistikseite

Optionen... OK Abbrechen Hilfe

Amerika.htm	
Total Size:	221.2K
Total Files:	4 files
File List	Size
Amerika/hex3.gif	77.4K
Amerika/hex4.gif	21.0K
Amerika/hex5.jpg	121.4K
Amerika.htm	1.4K
Connection Speed	Download Time
14,400	2:03
28,800	1:02
33,600	0:53
56K	0:31
ISDN	0:14
T1	0:01
Links	

Erstellen einer Statistik-Seite und rechts das Ergebnis als Webseite

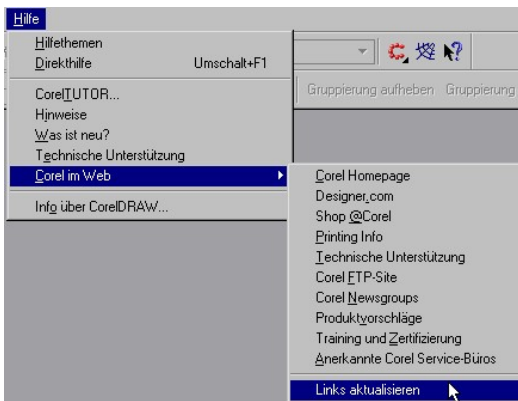
Ladezeiten beachten

Außerdem erfahren Sie auf der Statistikseite, wie lange der Websurfer auf die Übertragung aller Daten warten muß. Um die Ladezeiten zu verkürzen, sollten die Bildelemente möglichst klein gehalten werden.

Die voraussichtlichen Ladezeiten werden nach unterschiedlichen Modems aufgespittet angezeigt. Ein 28.800er Modem können Sie dabei als Standardangabe verwenden. Langsamere Modems werden heute nur noch von wenigen Websurfern verwendet.

Links updaten

Die Links zu Service-Seiten von Corel, die Sie im Menü *Hilfe/Corel im Web* finden, können Sie nun automatisch updaten lassen. Außerdem sind dort einige neue Adressen hinzugekommen.



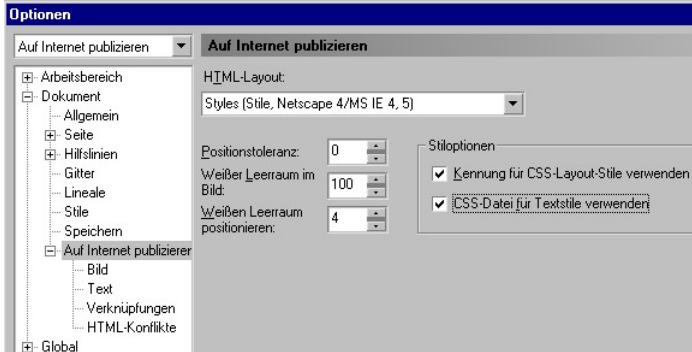
Neue Web-Adressen

Keine doppelten Bilder

Jetzt ist CorelDRAW auch sparsam: Wenn Sie ein Bild mehrfach in einem Dokument verwenden, wird nun nur noch ein Exemplar davon beim Webseiten-Export verwendet – alle Links zeigen dann nur noch auf diese eine Datei.

CSS-Optionen verwenden

Wenn Sie in den Optionen in der Kategorie *Dokument/Auf Internet publizieren* als HTML-Layout die Option *Styles (Stile, Netscape 4/MS IE 4,5)* einstellen, können Sie auch die heute so modernen **Cascading Style Sheets** zur Beschreibung des Layouts verwenden. Dazu gibt es im Bereich *Stiloptionen* zwei Optionen.



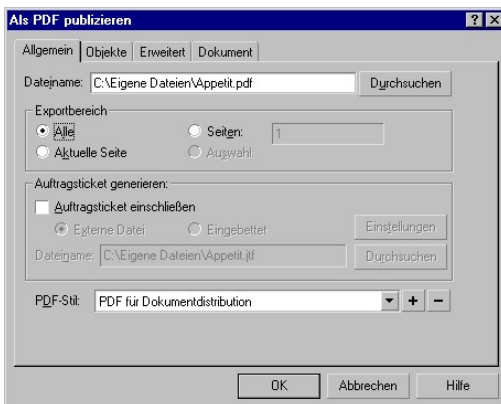
Die CSS-Optionen

2.12 Last, but not least – noch ein paar Neuerungen

Abschließend wollen wir einige Neuerungen aufführen, die nicht so bedeutend sind, daß sie ausführlich beschrieben werden müssen, oder die in eigenen Kapiteln eingehend beschrieben werden.

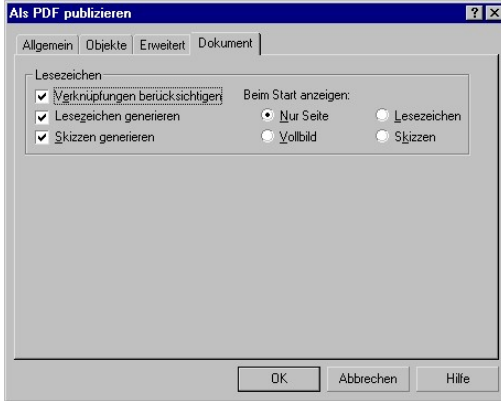
Optionen zum PDF-Dokument-Export

Wenn Sie Dokumente im PDF-Format sichern wollen, können Sie nun über *Datei/Als PDF publizieren* auf viele Optionen zurückgreifen, die im folgenden Dialogfeld bereitgestellt werden.



Optionen zum PDF-Export

Praktisch ist auch die neue Option für Lesezeichen und Skizzen, die Sie über die Registerkarte *Dokument* einstellen können.



Erstellen von Lesezeichen und Skizzen

Außerdem können Sie festlegen, welche Darstellung nach dem Öffnen des PDF-Dokuments mit dem Acrobat Reader verwendet werden soll. So können Sie beispielsweise dafür sorgen, daß gleich beim Start die eingebetteten Vorschaubilder zur Navigation mit eingeblendet werden.

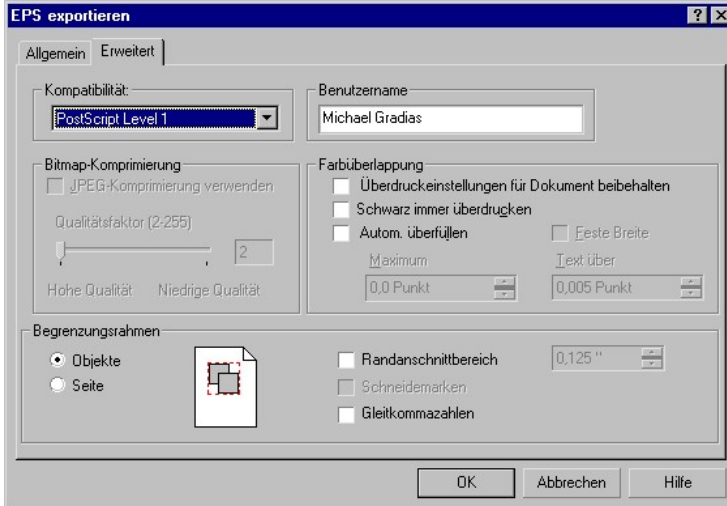


Die Vorschaubilder der einzelnen Seiten

Neue Optionen zum EPS-Export

Die Optionen beim EPS-Export teilen sich nun auf zwei Registerkarten auf – es sind nämlich einige hinzugekommen. So können Sie jetzt beispielsweise die verwendete PostScript-Version einstellen.

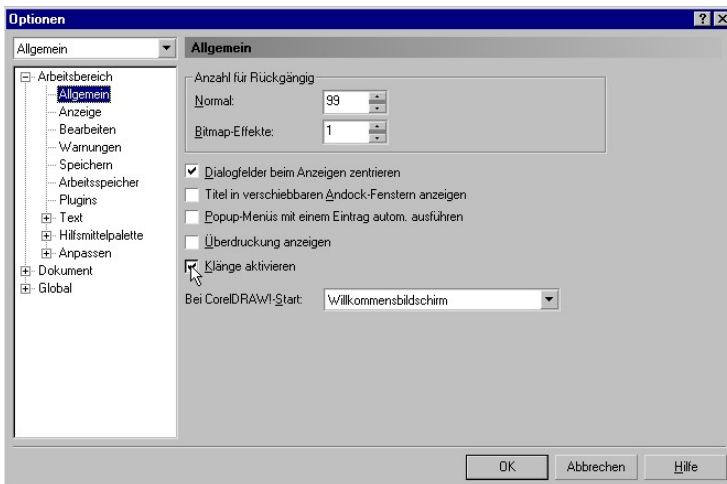
Außerdem können Sie eine Bildkomprimierung verwenden, wie sie schon von den Vorgängerversionen aus den Druckoptionen bekannt ist. Falls Sie ein Kalibrierungsprofil verwendet haben, können Sie dies nun mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten einbetten.



Erweiterte PostScript-Optionen

Bitte mit Ton

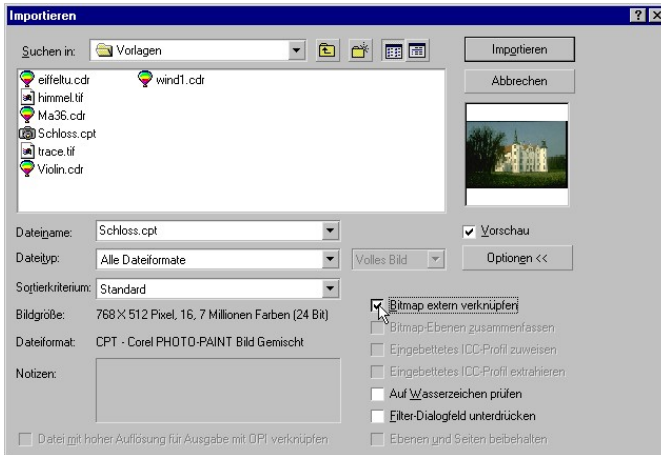
Um Aktionen, die Sie in CorelDRAW durchführen mit Ton zu untermalen, müssen Sie in den Optionen die neue Option *Klänge aktivieren* in der Kategorie *Allgemein* aktivieren. Dabei wird das Windows-Standard Sound-Interface verwendet. Welche Vorteile Sie durch die Neuerung haben, können wir Ihnen allerdings nicht verraten ...



Corel-Aktionen mit Ton versehen

Bilder extern verknüpfen

Sinnvoll und Speicherplatz sparend ist die Option, daß nun auch CPT- und PSD-Dateien extern verknüpft werden können. Sie brauchen also nicht mehr das ganze Bild in das Dokument aufzunehmen. Da Sie nun ja auch die Bilder problemlos wieder aus dem Dokument extrahieren können, ist diese Neuerung in der Praxis gut nutzbar.

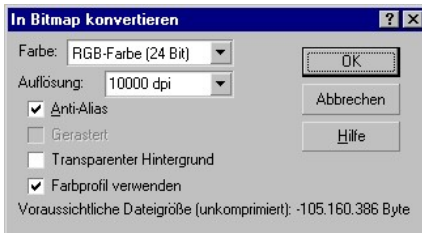


Neue Optionen zum Verknüpfen von Bildern

Viele, viele dpi

Objekte, die Sie in Bilder konvertieren möchten, können jetzt eine Auflösung von bis zu 10.000 dpi haben. Das ist super – ob Sie auf diese Möglichkeit aber jemals zurückgreifen werden, darf bezweifelt werden.

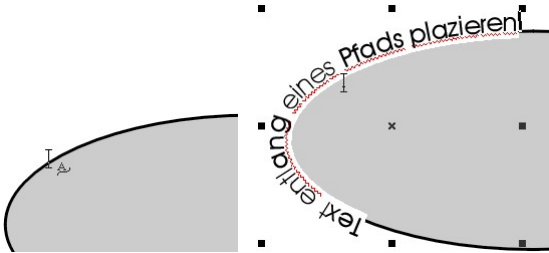
Solche Auflösungen können Sie höchstens dann verwenden, wenn Sie riesige Plakatwände mit einem Corel-Kunstwerk verzieren wollen.



Riesige Auflösungswerte sind nun möglich

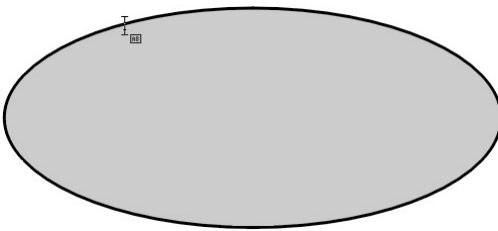
Texte an Objekten ausrichten

Um einen Text an einem Objekt entlanglaufen zu lassen, klicken Sie einfach an die Stelle des Objekts, wo der Startpunkt sein soll. Vom Anklickpunkt aus wird dann der Text angesetzt.



Erleichtertes Text an Objekt ausrichten

Um einen Textrahmen in eine Hülle zu bringen, brauchen Sie nur knapp unter den Rand des Objekts zu klicken, das als Hülle dienen soll – so wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen.



Platzieren eines Textrahmens

Den fertig platzierten Text sehen Sie in der nächsten Abbildung.

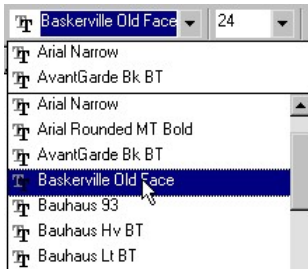


Die Ellipse dient als Hülle

2.13 Verbesserte Schriftliste

In der Schriftliste finden Sie nun Optionen, die Sie vielleicht schon von anderen Programmen kennen:

Wenn Sie einen Namen eintippen, springt das Programm gleich zu dem ersten Vorkommnis, das die eingetippte Buchstabenkombination zeigt. Außerdem werden die bereits benutzten Schriften am Anfang der Schriftliste angezeigt, so daß Sie nicht mehr so intensiv in der Schriftliste scrollen müssen, wenn Sie eine Schrift einsetzen wollen, die bereits im Dokument vorkommt.



Die erneuerte Schriftliste

Bilder per Drag & Drop in Textrahmen plazieren

Bilder konnten Sie bereits in der letzten CorelDRAW-Version in Textrahmen integrieren – allerdings recht umständlich mit den Kopieren- und Einfügen-Optionen. Dies ist nun vereinfacht worden. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

- 1 Erstellen Sie den Textrahmen, in dem Sie ein Bild plazieren wollen.
- 2 Markieren Sie nun als nächstes das Bild, das in den Textrahmen eingefügt werden soll. Diese Situation sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



In diesen Textrahmen
können Sie in der neuen
Corel Version 9
Bildelemente einfach per
Drag & Drop-Funktionalität
einfügen.

Dieses Bild soll in den Textrahmen eingefügt werden

- 3 Ziehen Sie nun das Bild bei gedrückter rechter Maustaste in den Textrahmen hinein. Eine Markierung zeigt an, wo das Bild eingefügt wird.



sen Textrahmen
 an Sie in der neuen
 Version 9
 Elemente einfach

Einfügen des Bildes

- 4 Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, können Sie im nachfolgend gezeigten Popup-Menü auswählen, was mit dem Bild geschehen soll. Markieren Sie hier die Option *In den Text verschieben*.



Das Bild in den Text verschieben

- 5 Nach dem Bestätigen wird die Grafik in den Text eingefügt – so, wie es das abschließende Bild zeigt.

In diesen Textrahmen
 können Sie in der neuen
 Corel Version 9
 Bildelemente einfach per

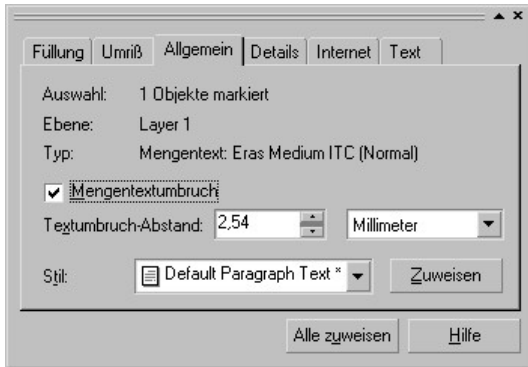
Die eingefügte Grafik

Angepaßte Größe

Die Größe der Grafik wird nach dem Einfügen automatisch an die Schriftgröße angepaßt.

Text um Textrahmen fließen lassen

Textrahmen können jetzt nicht nur um grafische Elemente herumfließen, sondern auch um Textobjekte. Dazu muß in den Texteingenschaften die Option *Mengetextumbruch* aktiviert werden.



Text umfließt einen Textrahmen

3. Crashkurs: Mit den wichtigsten Grundfunktionen zum ersten Plakat

Für einen schnellen Einstieg in CorelDRAW wollen wir ein Plakat gestalten. Dabei werden wir die meisten der vorhandenen Funktionen anwenden, damit Sie einen guten Überblick über die CorelDRAW-Funktionen haben. Die Grafik besteht dabei aus einfachen Elementen und Cliparts, so daß Sie die Aufgabe leicht nachvollziehen können.

3.1 CorelDRAW starten

Standardmäßig legt CorelDRAW einen Ordner an, in dem einige Unterordner, sowie die zwei Haupt-Programmodule abgelegt sind. Suchen Sie in Ihrem Windows-Start-Menü den entsprechenden Corel-Ordner. Klicken Sie in diesem Ordner doppelt auf den Eintrag CorelDRAW 9.



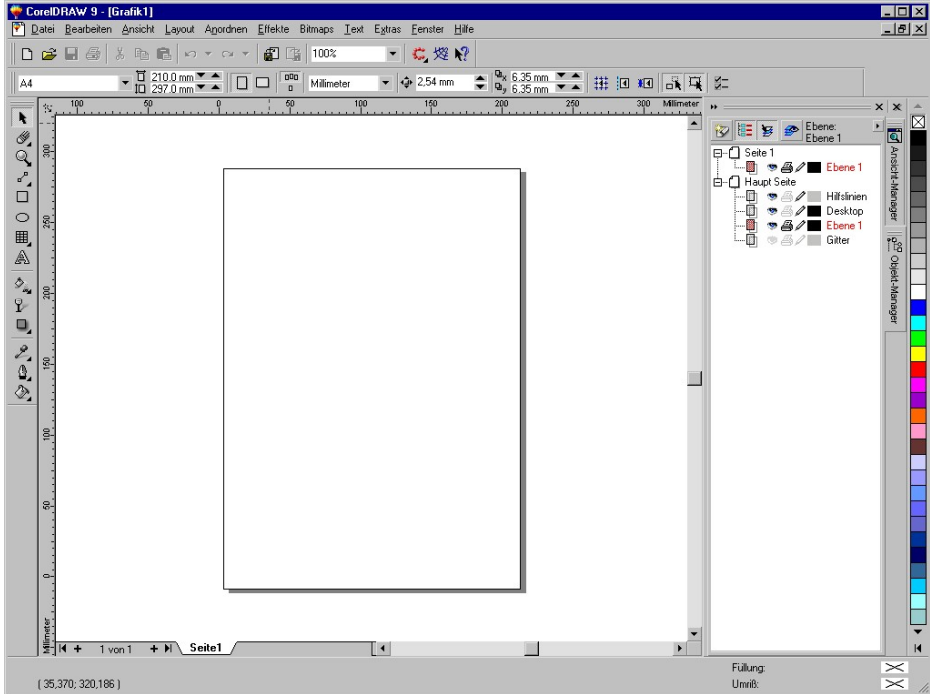
Der CorelDRAW-Ordner

Nach dem Start erscheint ein Begrüßungs-Fenster, in dem Sie zwischen verschiedenen Optionen für den Programmstart wählen können.



Das Begrüßungs-Fenster

Klicken Sie auf die Option *Neue Grafik*, um mit einer leeren Arbeitsfläche zu beginnen. Alternativ dazu können Sie auf Vorlagen zurückgreifen, oder gespeicherte Dokumente öffnen. Außerdem können Sie die zuletzt bearbeitete Datei öffnen. Nach dem Start sehen Sie folgende Arbeitsoberfläche:



Die CorelDRAW-Arbeitsoberfläche nach dem Start

3.2 Die Vorbereitungen

Bevor wir mit der eigentlichen Arbeit beginnen, wollen wir zunächst einige Grundeinstellungen verändern, und die Arbeitsumgebung etwas angenehmer gestalten.

Als erstes soll natürlich das Seitenmaß auf die deutsche Maßeinheit „Zentimeter“ umgestellt und die Größe der Seite festgelegt werden. Am Kopf des Arbeitsbereichs – der weißen Fläche des Bildschirms – sehen Sie eine Symbolleiste, die sogenannte Eigenschaftsleiste. Je nach ausgewählter Funktion verändert sich der Inhalt dieser Eigenschaftsleiste. Sie sehen dort immer die wichtigsten Optionen für die aktive Funktion.



Die Eigenschaftsleiste

Und wenn ich keine Symbolleiste sehe?

Es gibt unterschiedliche Symbolleisten, die einzeln ein- oder ausgeschaltet werden können. Außerdem kann das Aussehen verändert werden. Klicken Sie zum Beispiel doppelt auf eine freie Stelle der Eigenschaftsleiste, wird sie als eigenständiges Fenster angezeigt.

Wenn Sie nun erneut doppelt auf einen freien Bereich der Symbolleiste klicken – dazu gehört auch die andersfarbige Titelzeile –, wird das Fenster wieder an der alten Position an den Rand „angedockt“.

Im angedockten Zustand nimmt sie weniger Platz in Anspruch. Der Vorteil des Fensters besteht darin, daß Sie es frei auf dem Bildschirm plazieren können.

Wenn Sie die Symbolleiste nicht sehen, können Sie diese über die Menüfunktion *Fenster/Symbolleisten* einschalten. Es gibt noch andere Wege, Symbolleisten zu öffnen. Da dies momentan aber verwirren würde, belassen wir es zunächst bei der vorgestellten Variante.

Das Seitenmaß einstellen

Nach diesem kurzen Exkurs wollen wir nun aber das Seitenmaß einstellen. Für unsere Aufgabe benötigen wir eine DIN A4-Seite im Hochformat. Diese Einstellungen werden über die Eigenschaftsleiste vorgenommen. Solange kein Objekt auf der Seite markiert ist, werden in der Eigenschaftsleiste diese Funktionen angeboten.

Das Papierformat

Gleich im ersten Listenfeld finden Sie viele gängige Papierformate. Sicherlich werden die meisten Maße, die Sie benötigen, dort vorkommen. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Feld, um die Liste aller verfügbaren Maße aufzuklappen. Danach wählen Sie den Eintrag A4, den wir für unser Beispiel benötigen. Die ausgewählte Option wird dann angezeigt.



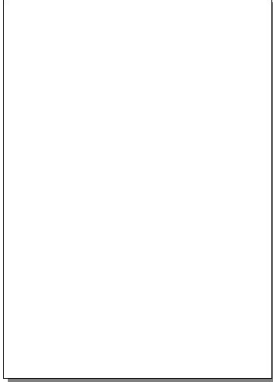
Das Format A4 wurde ausgewählt

Falls Sie ein exotisches Papierformat benötigen, können Sie in den beiden folgenden Eingabefeldern Sondermaße einstellen.

Die Papierlage

Danach sehen Sie in der Eigenschaftsleiste zwei Schaltflächen, über die Sie die Formatlage auswählen können. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem hochkant-Papiersymbol.

Sie sehen, daß sich im Arbeitsbereich die Papierlage ändert. Dort liegt jetzt ein hochkantiges Blatt „Papier“ auf der Arbeitsfläche.



Das Blatt „Papier“ im Hochformat

Die Maßeinheiten

Im nächsten Listenfeld können Sie die gewünschte Maßeinheit einstellen. Wählen Sie aus der Liste den Wert *Millimeter* aus, den wir für unsere kommende Arbeit benötigen.

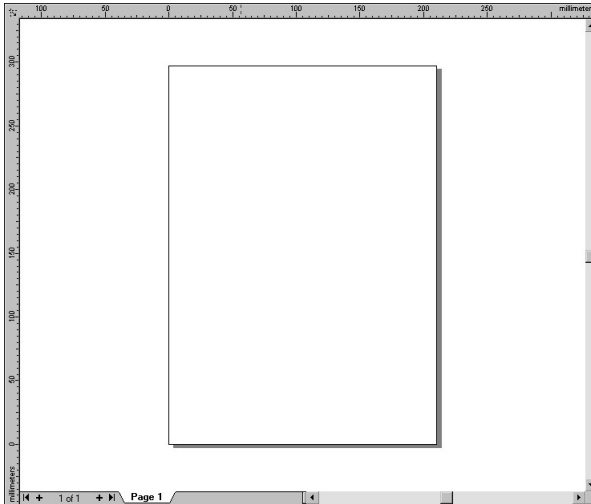


Einstellung der Maßeinheit

Nachdem Sie den Wert der Maßeinheit verändert haben, wird auch der Wert geändert, der auf den Linealen angezeigt wird. Wo finden Sie denn nun das Lineal, werden Sie sich vielleicht fragen. Schauen wir uns also einmal genauer an, was es mit den Linealen auf sich hat.

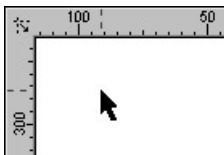
Die Lineale helfen Ihnen beim Navigieren

Damit Sie sich auf der Arbeitsfläche zurechtfinden und die Größenverhältnisse richtig einschätzen können, befinden sich an der linken und oberen Seite der Arbeitsfläche Skalen – die Lineale –, die Sie mit der Option *Ansicht/Lineale* einschalten können. Die Skala wird mit der eingestellten Maßeinheit aufgeteilt. Standardmäßig zeigt das horizontale Lineal dieselbe Maßeinheit wie das vertikale.



Links und oberhalb des Arbeitsbereichs liegt das Lineal

Die Position der Maus wird an beiden Linealen mit einer gestrichelten Linie angezeigt. So erkennen Sie sofort, bei welchem Maß sich die Maus befindet. Sie sehen dies im folgenden Bild.



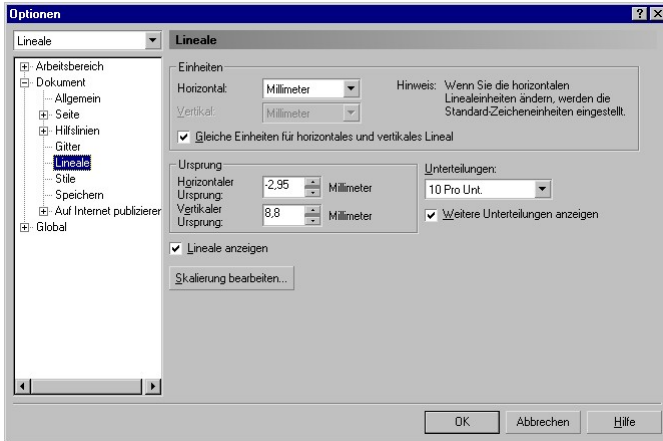
Die Position der Maus erkennen Sie an den gestrichelten Linien

Wenn Sie die Ansichtsgröße des Bildes ändern, wird die Skala entsprechend angepaßt. Im nächsten Bild wurde eine Darstellungsgröße von 300 % gewählt. Sie sehen die detailliertere Anzeige auf der Skala des Lineals:



Eine vergrößerte Darstellung

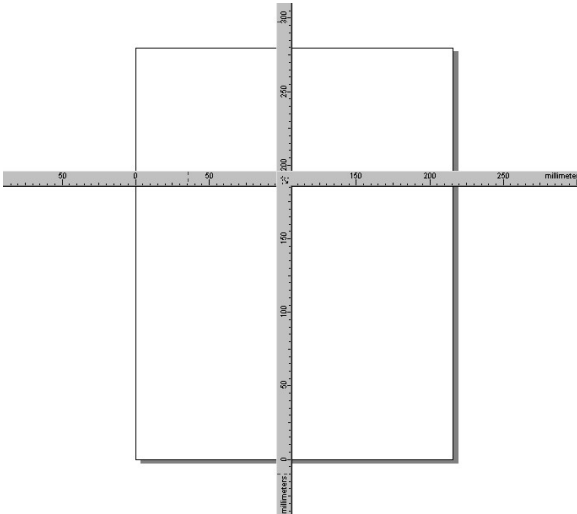
Wenn Sie doppelt auf eines der Lineale klicken, können Sie das nachfolgend abgebildete Dialogfeld aufrufen, in dem die Optionen des Lineals verstellt werden können:



Die Optionen des Lineals

Das Lineal versetzen

Das Lineal ist nicht starr: Wenn Sie die **Umschalt**-Taste drücken, und dann das Lineal anklicken, können Sie es an eine beliebige Position verschieben. Klicken Sie in die obere, linke Ecke, um beide Lineale gleichzeitig zu verschieben.



Beide Lineale wurden verschoben

Wofür braucht man das?

Falls Sie wenig Einsatzbereiche finden, bei denen das Verschieben des Lineals benötigt wird, können Sie beruhigt sein: In der Praxis werden Sie die Funktion wohl selten verwenden. Aber es gibt sie halt...

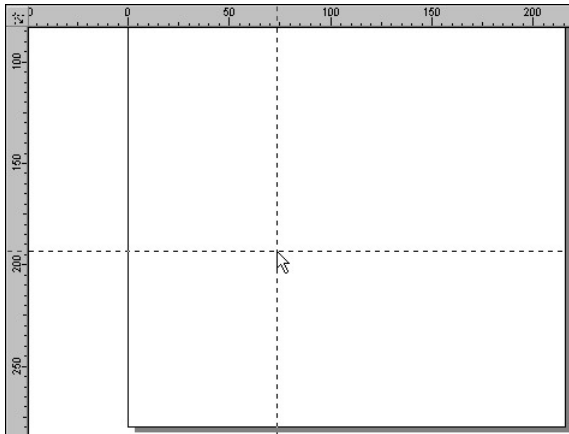
Lineale zurücksetzen

Wenn Sie mit gedrückter **Umschalt**-Taste doppelt auf das verschobene Lineal klicken, wird es in die Ausgangsstellung zurückgesetzt.

Der Nullpunkt der Lineale

Die beiden Skalen haben natürlich einen Beginn. Den Punkt, an dem die beiden Skalen beginnen, nennt man den Nullpunkt. Er befindet sich standardmäßig in der linken unteren Ecke des Blattes.

Der Nullpunkt kann auch versetzt werden. Im Schnittpunkt der beiden Lineale sehen Sie ein Symbol. Klicken Sie auf dieses Symbol, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nun aus der Ecke heraus. Sie sehen eine gestrichelte Linie, wie im folgenden Bild.



Der Nullpunkt wird versetzt

Haben Sie die neue Position des Nullpunktes erreicht, lassen Sie die Maustaste los. An dieser Stelle wird dann der neue Nullpunkt gesetzt. Sie können dies anschließend an den beiden Linealen ablesen.

Zurücksetzen des Nullpunkts

Um den Nullpunkt wieder in die Standardstellung – die linke, untere Ecke – zurückzusetzen, klicken Sie einfach doppelt auf das Symbol im Schnittpunkt der Lineale. Das war's!

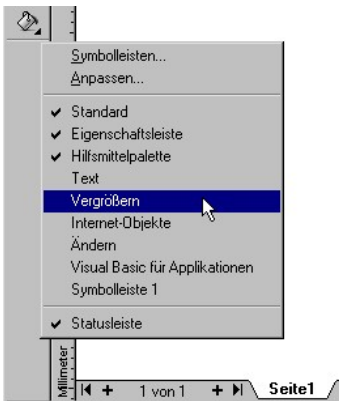
Präzises Plazieren

Zum numerisch präzisen Plazieren des Nullpunkts können Sie das Options-Feld der Linealeinstellungen verwenden.

Weitere nützliche Symbolleisten einblenden

Da Sie bei der Arbeit häufig die Ansicht wechseln müssen, benötigen Sie eine weitere Symbolleiste, die nicht standardmäßig eingeblendet ist – die *Vergrößern*-Symbolleiste.

Um diese weitere Symbolleiste einzublenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den leeren Bereich auf der linken Seite, gleich unter der Hilfsmittelleiste – so wird die Leiste auf der linken Seite des Arbeitsbereichs genannt. Dann erscheint ein Menü, in dem die verfügbaren Symbolleisten ein- und ausgeblendet werden können. Alle sichtbaren Symbolleisten sind mit einem Haken gekennzeichnet. Wählen Sie hier den Eintrag *Vergrößern* aus.



Eine weitere Symbolleiste wird eingeblendet

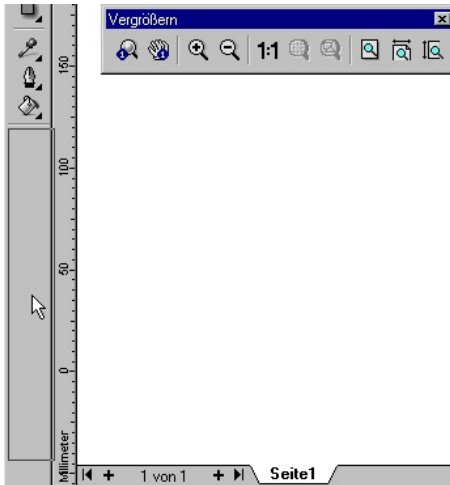
Nach dem Aufruf wird die folgende Symbolleiste irgendwo auf der Arbeitsfläche eingeblendet. In ihr sind die Funktionen untergebracht, die zum Verändern der Ansichtsgröße benötigt werden.



Die Symbolleiste Vergrößern

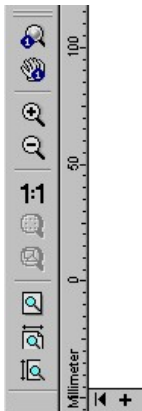
Natürlich soll diese Symbolleiste nicht auf der Arbeitsfläche plaziert werden, und dort Platz „versperren“. Also klicken Sie dieses Fenster in der Titelzeile an – das ist die andersfarbige Fläche am Kopf des Fensters.

Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus. Das Fenster kann dann frei auf dem Schirm verschoben werden. Wenn Sie es – wie im folgenden Bild – auf die leere Fläche unter der Hilfsmittelleiste ziehen, wird das Fenster dort „angedockt“.



Eine Symbolleiste wird verschoben

Ein senkrecht stehender Rahmen kennzeichnet diese Situation. Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, wird das Fenster unterhalb der Hilfsmittelleiste platziert – so wie Sie es im folgenden Bild sehen. An dieser Position verschwendet die Symbolleiste keinen Platz.



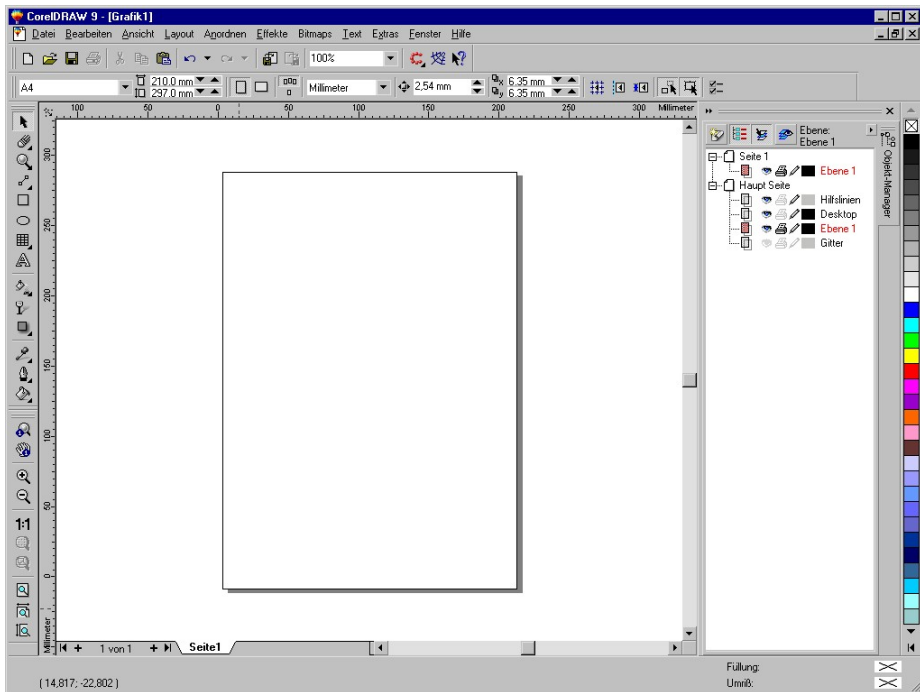
Die neue Symbolleiste ist platziert

Alle erstellten Objekte übersichtlich verwalten mit dem Objekt-Manager

Ein wichtiges Bedienelement benötigen wir noch: Den *Objekt-Manager*. Was ist das denn schon wieder, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun, bei Vektorgrafikprogrammen – wie CorelDRAW – ist jedes Element des Dokuments ein sogenanntes Objekt.

Es liegt in der Natur der Sache, daß bereits bei kleineren Dokumenten eine große Anzahl solcher Objekte entsteht. Um diese Objekte übersichtlich verwalten zu können, gibt es den *Objekt-Manager*. Diese Übersicht ist in einem Andock-Fenster untergebracht.

Sie können das Andock-Fenster über die Menüfunktion *Fenster/Andock-Fenster/Objekt-Manager* aufrufen. Nach dem Aufruf hat der Bildschirm das folgende Aussehen:



Der Objekt-Manager als Andock-Fenster

Sie sehen, daß dieses Fenster eine andere Art von Bedienelement ist. Es wird automatisch am rechten Rand „angedockt“. Mit einem Doppelklick auf die Titelleiste kann auch dieses Element zu einem Fenster umgewandelt werden, auf diese Möglichkeit wollen wir aber im Moment verzichten.

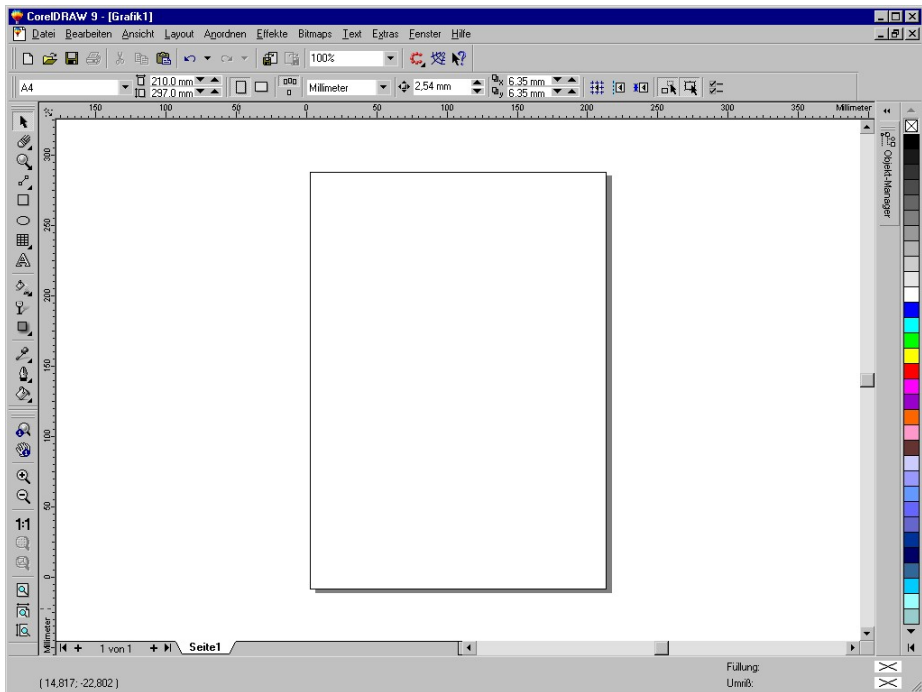
Die Andock-Fenster können Sie auf- und zuklappen. Zum Zuklappen dient das Symbol mit dem Doppelpfeil im Kopfbereich auf der linken Seite des Fensters. Sie sehen die Schaltfläche im folgenden Bild.



Schaltfläche zum Zuklappen des Andock-Fensters

Das zugeklappte Andock-Fenster zeigt die folgende Abbildung. Das Bedienelement ist dann nur noch eine Registerkarte am rechten Rand, die wenig Platz in

Anspruch nimmt. Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, wird das Fenster geöffnet, und Sie können nun wieder auf die Funktionen dieses Fensters zugreifen.



Ein zugeklapptes Andock-Fenster sehen Sie am rechten Rand des Bildschirms

Mehr Präzision in Ihren Zeichnungen durch magnetische Hilfslinien

Normalerweise könnten Sie jetzt draufloszeichnen. Es gibt aber noch eine weitere nützliche Hilfe zum leichteren Zeichnen: Die Hilfslinien. Diese wirken wie ein Magnet. Nähern Sie sich beim Zeichnen der Linie, schnappt der gezeichnete Punkt automatisch an die Linie an. So können Sie sehr präzise zeichnen.

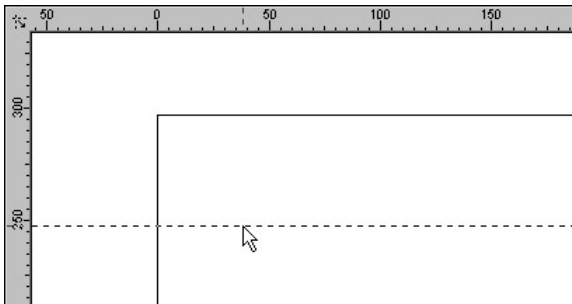
Die Hilfslinien können plaziert werden, indem Sie auf eins der Lineale klicken, und die Maus gedrückt halten. Ziehen Sie nun die Maus nach unten, erscheint eine gestrichelte Linie – die Hilfslinie. Wenn Sie die Maus loslassen, wird die Hilfslinie plaziert.

Um waagerechte Hilfslinien zu setzen, müssen Sie auf das horizontale, für senkrechte auf das vertikale Lineal klicken.

Objekte

Da Hilfslinien wie Objekte behandelt werden, können sie auch mit der **[Entf]**-Taste gelöscht werden. Dazu muß aber die betreffende Hilfslinie markiert sein.

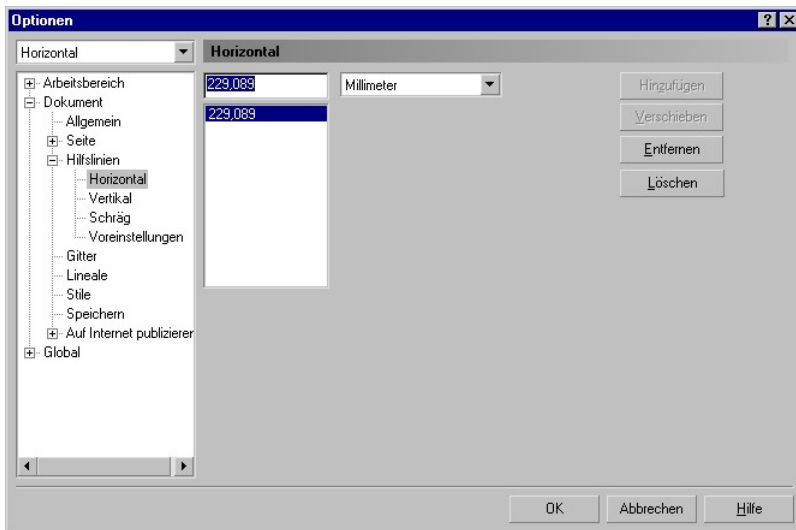
Im nächsten Bild sehen Sie eine horizontal plazierte Hilfslinie. Die Hilfslinien gehen immer über die gesamte Bildhöhe oder -breite.



Eine Hilfslinie

Exaktes Plazieren

Im vorangegangenen Bild haben wir die Hilfslinie einfach willkürlich auf die Arbeitsfläche gezogen. Diese Linie kann auch exakt platziert werden. Klicken Sie einfach doppelt auf die Hilfslinie – dazu muß in der Hilfsmittelleiste das Hilfsmittel *Auswahl* aktiv sein –, dann wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem die Hilfslinien numerisch exakt verschoben werden können:

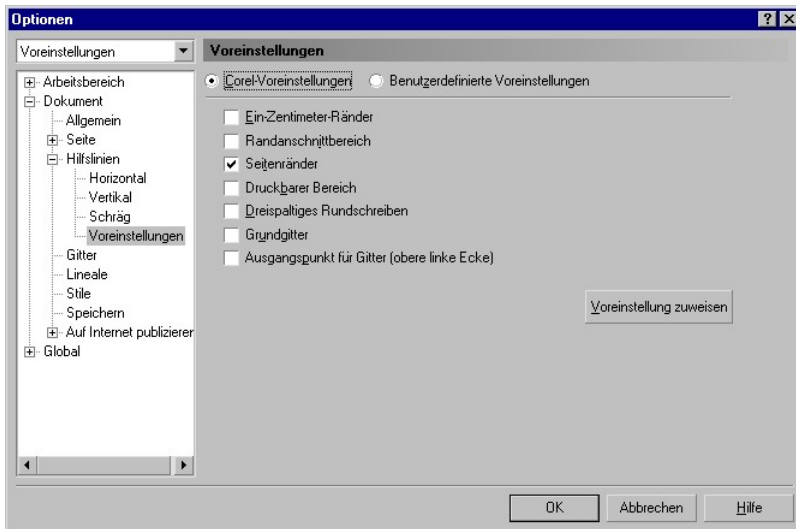


Dialogfeld zum Plazieren von Hilfslinien

Die aktuelle Hilfslinie wird dabei hervorgehoben. Links sehen Sie die Kategorien für horizontale, vertikale und schräge Hilfslinien sowie die Voreinstellungen. Klicken Sie auf eine der Kategorien um die Hilfslinien zu ändern.

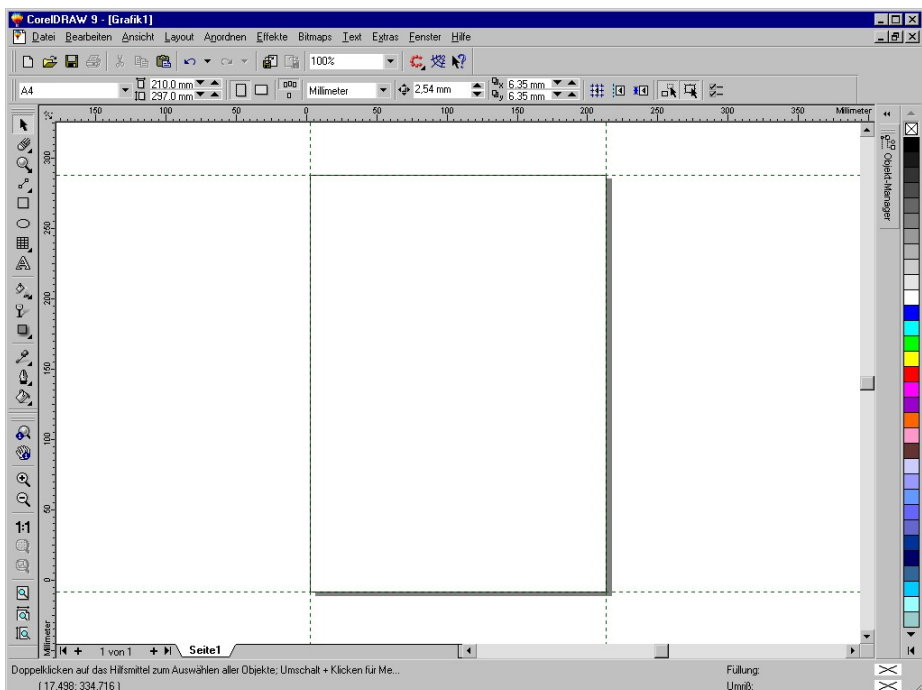
Klicken Sie links auf die Kategorie *Voreinstellungen* – hier finden Sie die Hilfslinien, die wir für unser Beispiel benötigen. Neben den *Corel-Voreinstellungen* gibt es dort auch eine Option, um eigene Voreinstellungen anzugeben.

Aktivieren Sie die Option *Seitenränder* – so, wie es die folgende Abbildung zeigt. Damit werden an allen Kanten der aktuellen Seite Hilfslinien plaziert.



Auswahl von voreingestellten Hilfslinien

Sie sehen die Hilfslinien – nach der Bestätigung über die *OK*-Schaltfläche – im nächsten Bild. Es gibt nun zwei waagerechte und zwei senkrechte Hilfslinien.

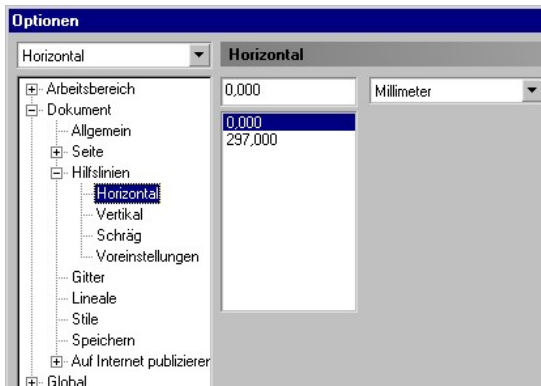


Die Hilfslinien an den Seitenrändern

Individuelle Hilfslinien einrichten

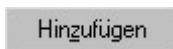
Neben diesen Standard-Hilfslinien benötigen wir für unser Beispiel einige weitere Hilfslinien, die nun eingerichtet werden sollen.

- 1 Falls Sie das *Optionen*-Dialogfeld zum Einstellen der Hilfslinien nicht mehr geöffnet haben, klicken Sie einfach doppelt auf eine der Hilfslinien.
- 2 Wechseln Sie in die Kategorie *Horizontal*. Im rechten Listenfeld sehen Sie dann die beiden Werte der Rand-Hilfslinien. Da es sich um ein DIN A4 Blatt handelt, liegen die beiden Hilfslinien beim Wert 0 und 297 Millimeter – das entspricht der Höhe dieses Papierformats.



Die Werte der Standard-Hilfslinien

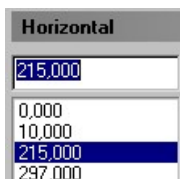
- 3 Um eine neue Hilfslinie hinzuzufügen, tippen Sie im Eingabefeld über der Liste den Wert 10 ein. 10 Millimeter vom unteren Rand soll nämlich die erste neue Hilfslinie eingefügt werden.
- 4 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Hinzufügen*, damit die neue Hilfslinie in die Liste aufgenommen wird.



- 5 Sie sehen nachfolgend den eingefügten Wert für die neue Hilfslinie.

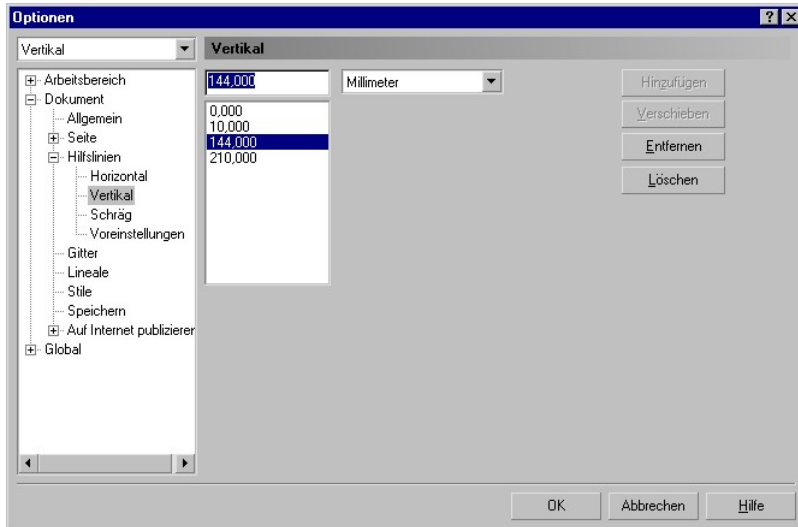


- 6 Zusätzlich wird noch eine Hilfslinie bei 215 Millimeter benötigt.



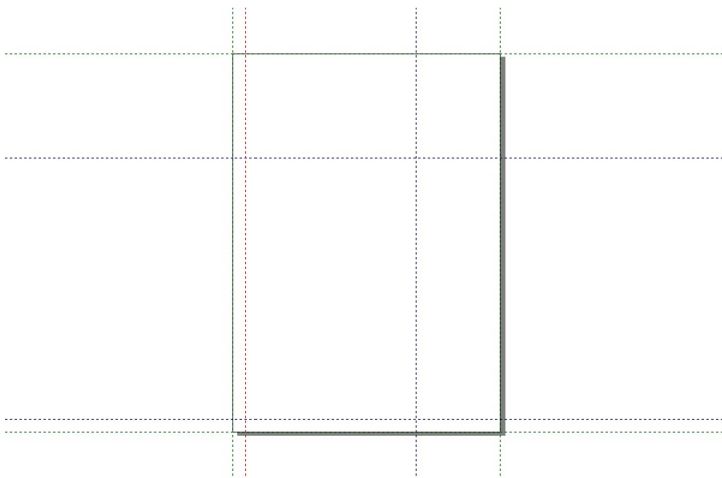
Noch eine neue Hilfslinie

- 7 Nach der Eingabe des Werts muß natürlich wieder die *Hinzufügen*-Schaltfläche angeklickt werden, da die zuerst gesetzte Hilfslinie ja erhalten bleiben soll.
- 8 Als nächstes werden zwei vertikale Hilfslinien benötigt. Wechseln Sie dazu in die Kategorie *Vertikal* und tragen Sie dort die beiden Werte 10 und 144 Millimeter ein. Diese werden ebenfalls mit der Schaltfläche *Hinzufügen* in die Liste aufgenommen.



Zwei vertikale Hilfslinien sind hinzugekommen

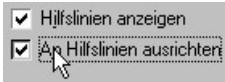
Bei diesen Hilfslinien wollen wir es vorerst belassen – Sie sollten nach dem Verlassen des Dialogfelds folgende Ansicht erhalten:



Die fertig platzierten Hilfslinien

Hilfslinien magnetisieren

Damit die Hilfslinien auch aktiv sind, muß außerdem die Option *An Hilfslinien ausrichten* aktiv sein. Diese Option finden Sie in der Kategorie *Hilfslinien*. Natürlich muß auch die Option *Hilfslinien anzeigen* aktiv sein, sonst sehen Sie die Hilfslinien ja nicht.



Die Hilfslinienoptionen

Alternative Wege zu magnetischen Hilfslinien

Das „Ansnappen“ an die Hilfslinien kann auch auf andere Art aktiviert werden. Einerseits können Sie im Menü *Ansicht* die entsprechende Option aktivieren, andererseits gibt es in der Eigenschaftsleiste eine entsprechende Schaltfläche, die Sie nachfolgend abgebildet sehen:



Einschalten der Hilfslinien

Hilfslinien anzeigen

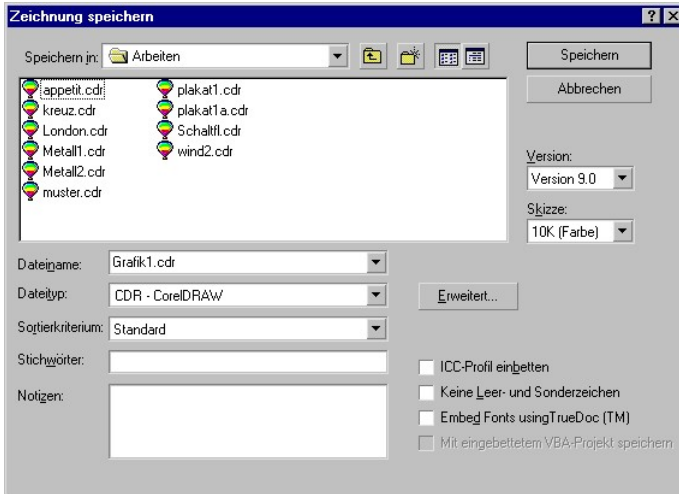
Die Ansicht der Hilfslinien können Sie auch über das Menü *Ansicht* ein- und ausschalten.

Dateien speichern

Auch wenn bisher noch nicht viel passiert ist, sollte nun die Arbeit gespeichert werden – schon deshalb, um Ihnen das Speichern erklären zu können.

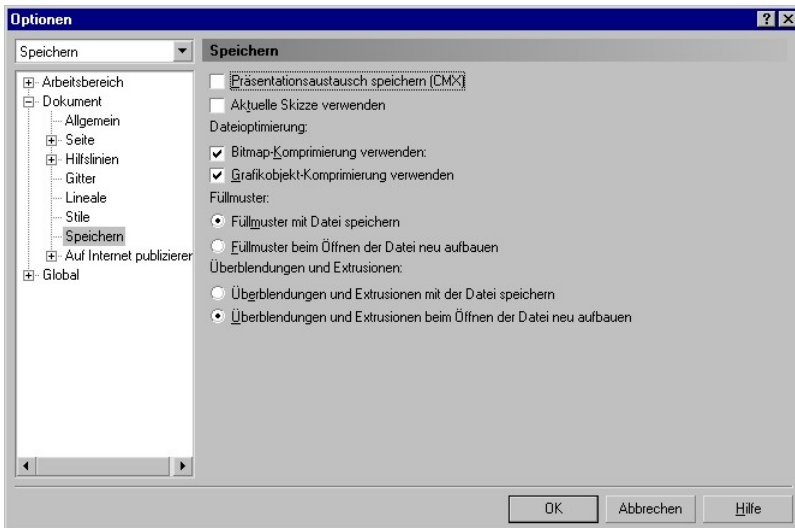
Im Menü *Datei* finden Sie zwei Befehle zum Speichern einer Datei: *Speichern* und *Speichern unter*. Da wir unser Dokument noch nicht gesichert hatten, wird in diesem Fall bei beiden Befehlen der *Speichern unter*-Dialog geöffnet. Damit wird nämlich die Grafik in einer neuen Datei gesichert.

Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen der Datei und das Zielverzeichnis festlegen. Wichtig ist das Optionsfeld *Version*. In dem Listenfeld können Sie entscheiden, in welcher CorelDRAW-Version Sie das Dokument sichern wollen. Wählen Sie hier zwischen den Versionen 5 bis 9.



Das Dialogfenster *Zeichnung speichern*

Mit der Option *Erweitert* stehen in einem gesonderten Dialogfeld weitere Funktionen zur Verfügung – wie zum Beispiel Kompressionsverfahren. Diese Zusatzoptionen benötigen wir aber zunächst nicht.



Zusätzliche Optionen

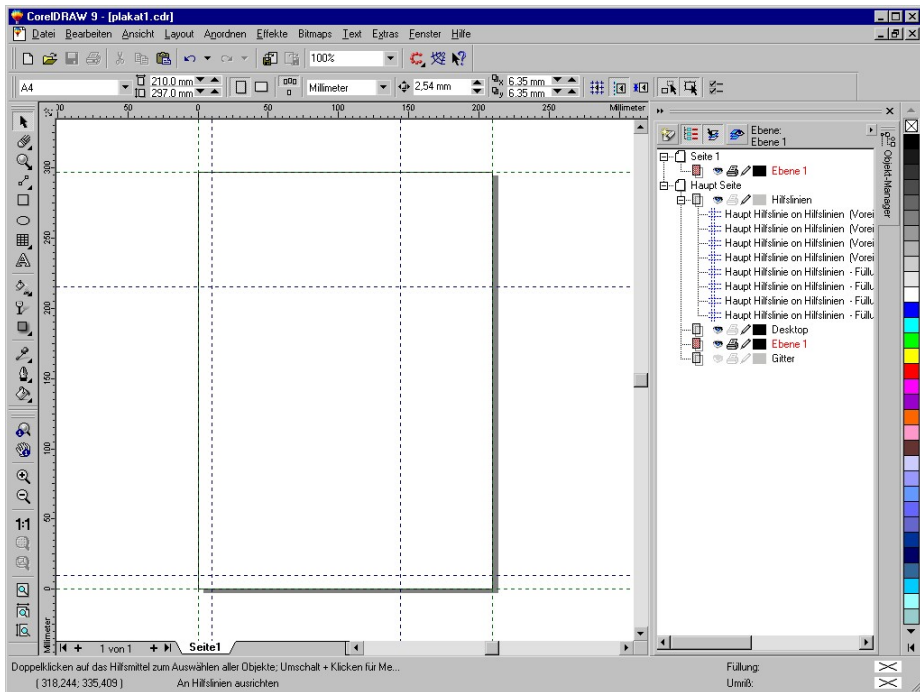
Wenn auf der Arbeitsfläche Objekte ausgewählt sind – dies kann auch eine Hilfslinie sein – ist die Option *Nur markierte Objekte* verfügbar. Ist diese Funktion eingeschaltet, werden nur die ausgewählten Objekte gesichert, alles andere wird ignoriert.

Die anderen Felder des Dialogfelds benötigen wir momentan nicht. Dort können Sie zum Beispiel Kommentare zum Dokument mitspeichern oder den Dateityp

auswählen. Für unser Beispiel verwenden wir bei allen nicht beschriebenen Optionen die Standardvorgaben.

3.3 Die Arbeit beginnt

Nachdem nun endlich die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie in der folgenden Abbildung aussehen. Beachten Sie auch die Einträge im *Objekt-Manager*. Dort sind nun die acht neuen Hilfslinien aufgeführt.



Die Arbeitsfläche, nachdem die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind

Kommentar

Natürlich sind nicht bei allen Arbeiten so aufwendige Vorbereitungen notwendig. Wir haben aber die Gelegenheit genutzt, um Ihnen einige wichtige Elemente der CorelDRAW-Arbeitsoberfläche vorzustellen. Grundsätzlich gilt aber bei jeder grafischen Arbeit: Eine gute Vorbereitung erspart später viel Arbeitszeit. Deshalb sollten Sie sich schon bei Beginn der Arbeit überlegen, welche Hilfslinien und Papiermaße Sie benötigen.

Später werden Sie erfahren, wie Sie alle einmal vorgenommenen Einstellungen auch für Ihre kommenden Arbeiten verwenden können. Die einmal erledigte Arbeit ist also nicht umsonst.

Nun wollen wir aber endlich mit dem Zeichnen beginnen, dazu ist CorelDRAW ja schließlich da...

Die benötigten Werkzeuge immer zur Hand in der Symbolleiste

Wie beim manuellen Zeichnen, brauchen Sie natürlich auch bei Computerprogrammen Werkzeuge, mit denen Sie zeichnen können. Diese Werkzeuge werden in der sogenannten Hilfsmittelleiste zusammengefaßt.

Sie finden diese Symbolleiste standardmäßig auf der linken Seite der Arbeitsfläche. Um keinen Platz zu verschwenden, haben wir sie nachfolgend querliegend abgebildet. Standardmäßig stehen die Symbole senkrecht in der Symbolleiste.



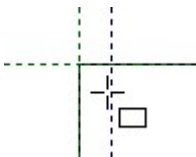
Die Hilfsmittelleiste stellt die Werkzeuge bereit

Wie in jedem Vektor-Grafikprogramm gibt es auch in CorelDRAW einige geometrische Grundformen. Rechtecke und Kreise sind nur zwei Beispiele.

Alle Formen, die Sie zeichnen können, lassen sich aus diesen beiden Formen ableiten. Die anderen verfügbaren Grundformen sind lediglich Abwandlungen. Damit Sie komplizierte Formen – wie zum Beispiel eine Spirale – nicht jedes Mal neu konstruieren müssen, gibt es einige weitere Werkzeuge, mit denen sich aufwendigere Formen erstellen lassen.

Ein Rechteck zeichnen

Für unsere Aufgabe benötigen wir als erstes ein Rechteck. Wählen Sie das oben abgebildete Werkzeug aus, indem Sie auf die Schaltfläche klicken. Wenn Sie nun den Mauszeiger wieder in den Arbeitsbereich bewegen, sehen Sie, daß sich seine Form verändert hat: Er hat jetzt die Form eines kleinen Kreuzes mit einem danebenstehenden Rechteck.



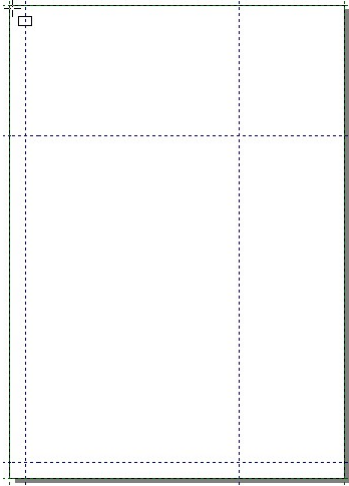
Der Mauszeiger hat die Form verändert

Durch die Änderung der Mauszeigerform erkennen Sie immer, welches Werkzeug aktiv ist – vorausgesetzt, Sie verstehen die CorelDRAW-„Symbolsprache“. Die

meisten Mauszeiger sind allerdings so gewählt, daß auch unerfahrene Anwender die Funktion erkennen können.

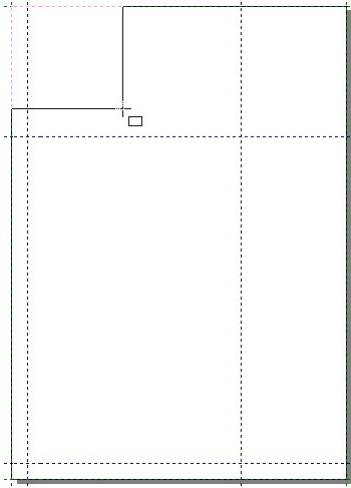
Um das Rechteck zu zeichnen, gehen Sie in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

1. Klicken Sie in die Nähe der oberen, linken Ecke, wie Sie es im folgenden Bild sehen.



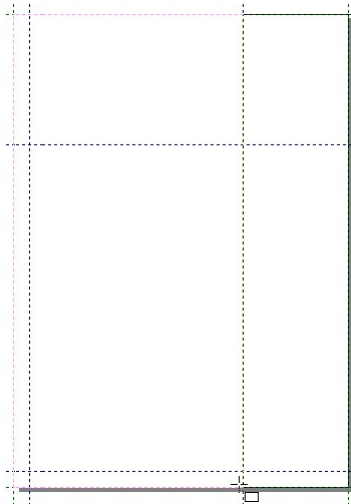
Der Ansatzpunkt zum Rechteck-Zeichnen

2. Nach dem Klicken bemerken Sie, wie sich die Hilfslinien auswirken. Obwohl der Mauszeiger mit etwas Abstand zu den Hilfslinien platziert wurde, schnappt das Rechteck an der Hilfslinie an. So sind Sie sicher, daß das Rechteck mit 10 Millimeter Abstand zum oberen und linken Rand platziert wird. Zur Verdeutlichung, wann ein Objekt an die Hilfslinie anschnappt, wird diese gelb eingefärbt.
3. Nachdem Sie einmal geklickt haben, halten Sie die Maustaste gedrückt. Mit dem ersten Klick bestimmen Sie den ersten Eckpunkt des Rechtecks. Wenn Sie nun den Mauszeiger ziehen entsteht ein Rechteck. Je weiter Sie den Mauszeiger ziehen, um so größer wird das Rechteck.



Aufziehen eines Rechtecks

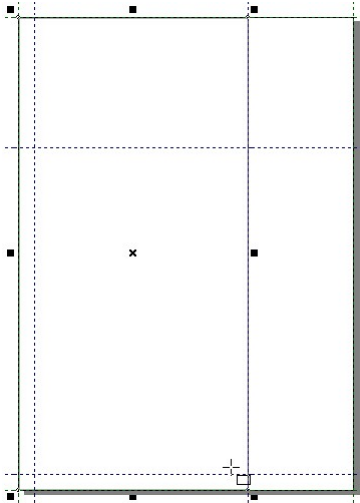
4. Ziehen Sie das Rechteck so weit auf, daß Sie die rechte, senkrechte Hilfslinie erreichen. Auch dort schnappt das Rechteck an, sobald Sie sich der Hilfslinie nähern.



Das Rechteck ist aufgezogen

5. Um das Rechteck fertig zu zeichnen, brauchen Sie nur noch die Maustaste loszulassen. Mit dem Loslassen der Maustaste legen Sie nämlich den gegenüberliegenden Punkt des Rechtecks zum zuerst platzierten Eckpunkt fest.

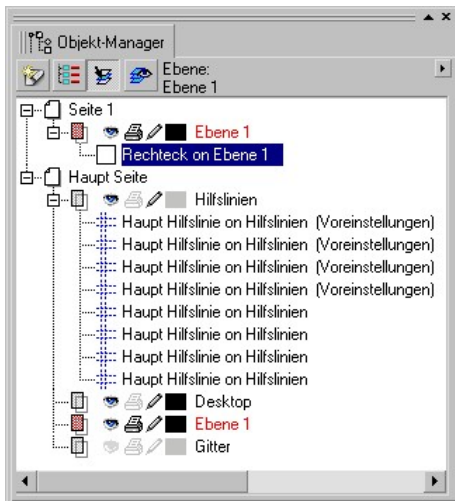
Nachdem das Rechteck fertig gezeichnet ist, wird es von acht schwarzen Quadraten umgeben. Diese werden Markierungspunkte genannt. Ihre Funktionalität werden Sie in Kürze kennenlernen, ebenso wie die des kleinen Kreuzes im Zentrum des Rechtecks.



Das fertige Rechteck ist von Markierungspunkten umgeben

Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie Ihr erstes Objekt in CorelDRAW erstellt. Na ja, so ganz stimmt das nicht. Wir hatten ja schon darauf hingewiesen, daß Hilfslinien auch Objekte sind.

Im *Objekt-Manager* sehen Sie das neu gezeichnete Rechteck ebenfalls. Dort ist es in der Seitenhierarchie aufgelistet. Neben der Standardbezeichnung Rechteck sind noch die Eigenschaften dieses Objekts aufgeführt.



Das Rechteck im Objekt-Manager

3.4 Der Aufbau einer CorelDRAW-Grafik

Nun wurde bereits häufiger von Objekten geschrieben. Was sind denn nun eigentlich diese Objekte?

Anders, als Sie es von Bildbearbeitungsprogrammen kennen, bestehen Grafiken in CorelDRAW nicht aus lauter einzelnen Pixeln. Ihr Aufbau ist gänzlich anders.

Wenn Sie ein Rechteck zeichnen, vermerkt CorelDRAW lediglich einige Informationen. Beim Rechteck sind das bisher nur die Positionen der Eckpunkte und die Information, daß diese durch gerade Linien verbunden sind. Wenn Sie die Größe des Rechtecks verändern, braucht lediglich die neue Position der Eckpunkte vermerkt zu werden.

Neben diesen Informationen gibt es noch weitere Eigenschaften, die sich CorelDRAW „merkt“. Dazu gehört zum Beispiel das Aussehen des Umrisses und der Füllung. Diese Angaben ergeben zusammen das „Objekt“. Durch diese Art des Aufbaus einer Grafik lassen sich alle einzelnen Faktoren jederzeit verändern.

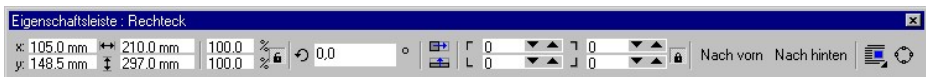
Anders als bei der Bildbearbeitung bleiben durch diese Objektverwaltung auch immer alle Objekte in ihrer Gesamtheit erhalten. Legen Sie also ein weiteres Rechteck über das erste, wird dieses nicht zerstört. Sobald das darüberliegende Objekt entfernt wird, ist das untere Element wieder vollständig mit all seinen Attributen zu erkennen.

Welche einzelnen Objekte in einem Dokument vorhanden sind, können Sie im *Objekt-Manager* sehen. Dort sind auch die Objekt-Eigenschaften wie Füll- und Umrißattribute vermerkt. Dazu muß allerdings in der Kopfleiste des *Objekt-Managers* die zweite Schaltfläche ausgewählt sein. Ansonsten werden die Füll- und Umrißeigenschaften nicht angezeigt.

Die Rechteckeigenschaften

Die Objekte besitzen noch weitere zusätzliche Eigenschaften, die sich je nach ausgewähltem Objekt unterscheiden. Die jeweils verfügbaren Attribute können Sie am einfachsten über die Eigenschaftsleiste verändern. Bei einem Rechteck könnten Sie beispielsweise die Ecken abrunden.

Sie sehen die Eigenschaftsleiste standardmäßig über der Arbeitsfläche. Die Symbole in der Eigenschaftsleiste werden dem entsprechenden Objekt angepaßt. Beim Rechteck sieht sie wie folgt aus:



Die Eigenschaftsleiste des Rechteck-Werkzeugs

3.5 Füllung, Verlauf, Fraktal etc. – Objekte unterschiedlich füllen

Noch sieht unser Rechteck ziemlich „nackt“ aus. Das liegt im wesentlichen natürlich daran, daß es innen leer ist – es ist ungefüllt.

In CorelDRAW gibt es verschiedene Möglichkeiten, Objekte zu füllen. Egal ob Sie eine einfarbige Füllung, einen Verlauf, ein Muster oder ein fraktales Muster als Füllung verwenden wollen – um nur einige zu nennen – alles ist möglich.

Zum Füllen der Objekte steht ein Flyout-Menü bereit, das Sie in der Hilfsmittel-leiste unter der oben gezeigten Schaltfläche finden. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil auf der Schaltfläche, um das Flyout-Menü zu öffnen. Dort können Sie eine der verfügbaren Schaltflächen auswählen.

Diese Flyout-Menüs sind praktisch, da ohne sie die Arbeitsfläche mit Schaltflächen übersät wäre. In diesen Flyouts werden immer diejenigen Schaltflächen zusammengefaßt, die thematisch auch zusammengehören.

Wenn Sie das *Füllung*-Flyout öffnen, sehen Sie folgendes Bild:



Das Flyout-Menü des Hilfsmittels Füllung

Vieldeutige Pfeile

Immer dann, wenn Sie einen Pfeil unten rechts auf einer Schaltfläche sehen, deutet dies darauf hin, daß in einem Flyout-Menü weitere Schaltflächen untergebracht sind.

Falls Sie häufig auf die Funktionen eines Flyout-Menüs zurückgreifen möchten – es gibt nämlich einige davon – können Sie es als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche platzieren.

Klicken Sie dazu auf einen freien Bereich innerhalb des Flyout-Menüs und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun einfach das Menü auf die Arbeitsfläche. Dann wird ein freischwebendes Fenster daraus, das Sie frei auf der Arbeitsfläche platzieren können. Das Flyout-Menü wurde also zur Symbolleiste. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Das Füllung-Flyout als freischwebendes Fenster

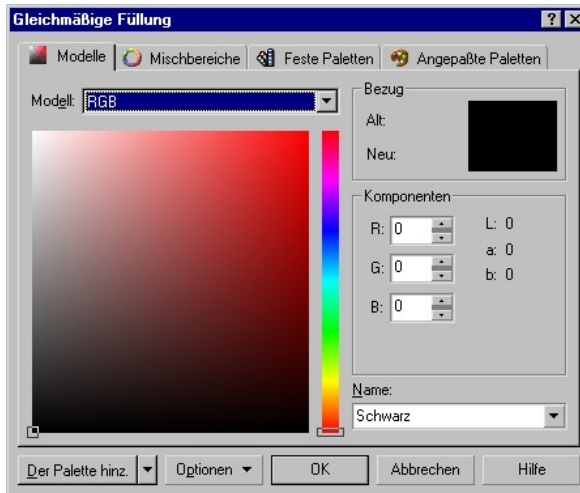
Alle Füllungsoptionen finden Sie in einem Flyout

Wir hatten es schon erwähnt: Sie können Objekte auf unterschiedliche Art füllen. Die verfügbaren Füllungstypen finden Sie alle in dem Flyout-Menü.

Die einfarbige Füllung

Klicken Sie auf das erste Symbol, wenn das Element vollständig in einer Farbe gefüllt werden soll. Das ist zwar nicht sonderlich interessant, aber es wird sicherlich oft vorkommen, daß Sie diesen Füllungstyp verwenden: Es geht halt am schnellsten...

Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird das folgende Dialogfenster geöffnet:

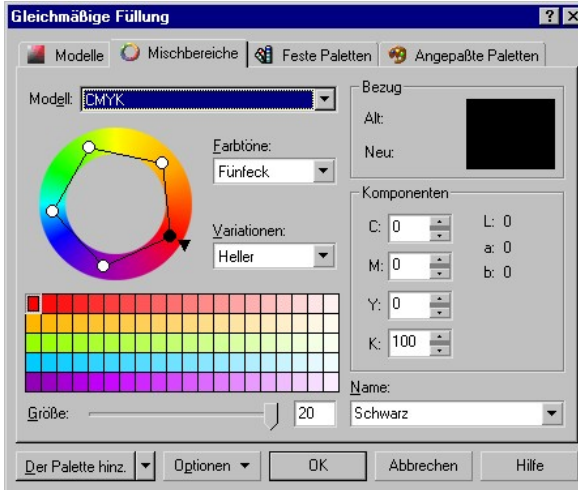


Das Dialogfenster Gleichmäßige Füllung

Im Dialogfenster werden verschiedene Ansichtsmodi angeboten, außerdem können Sie über das Listenfeld im Kopf des Dialogfelds das Farbmodell auswählen. Den größten Bereich des Dialogfelds nimmt allerdings der Farbwähler ein, in dem Sie sich aussuchen sollen, welche Farbe Ihr Objekt erhält.

In dem schmalen Streifen wählen Sie – im gezeigten Anzeigemodus – den Farbton, im großen Feld die Helligkeit und Sättigung des Farbtons aus. Mit dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche wird die Farbe übernommen, und auf das ausgewählte Objekt übertragen.

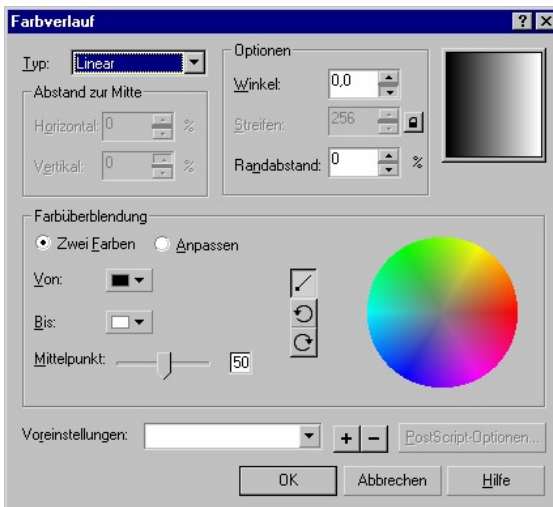
Über die Registerkarten im Kopfbereich erreichen Sie andere Darstellungsarten, um eine Farbe auszuwählen, oder sie zu „mischen“ – diese Option sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Die Farbmisch-Option

Die Verlaufsfüllung

Na ja, die vorher beschriebene Füllungs-Option war ja ganz interessant, für unser Objekt haben wir uns aber etwas spannenderes ausgesucht: Den Verlauf. Diese Füllungsoption erreichen Sie über die zweite Schaltfläche im Füllung-Flyout. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfenster:



Der Füllungstyp Farbverlauf

Mit diesem Füllungstyp können Sie interessante Verläufe – weiche Übergänge von einer in eine andere Farbe – einstellen. Dafür stehen unterschiedliche Verlaufstypen zur Verfügung, die Sie im *Typ*-Listenfeld auswählen können. Für unser Beispiel reicht zunächst aber der standardmäßig vorgegebene lineare Verlauf aus.

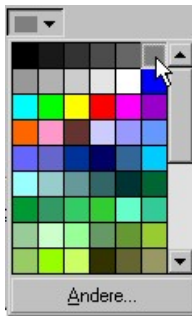
Wir wollen hier noch nicht detailliert auf alle einzelnen Optionen in diesem Menü eingehen, deshalb sollen jetzt nur die relevanten Optionen beschrieben werden. Auf der rechten Seite des Dialogfelds sehen Sie ein Feld, in dem die Vorschau der momentan eingestellten Werte angezeigt wird. Standardmäßig ist dies ein Schwarzweißverlauf von links nach rechts.

Im Feld *Farbüberblendung* können Sie festlegen, welche Farben überblendet werden sollen. Besteht der Verlauf nur aus zwei Farben, können diese über die beiden Farbfelder verändert werden.

Verlaufsfarben festlegen

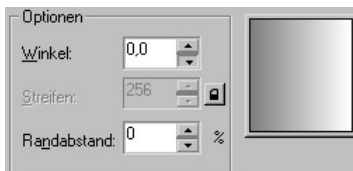
Nun wollen wir die Farben für unser Rechteck festlegen. Gehen Sie dazu in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Klicken Sie im Bereich Farbüberblendung auf das schwarze Farbfeld – das die Bezeichnung *Von* trägt.
- 2 Damit öffnen Sie eine Farbpalette, aus der Sie sich einen Farbton aussuchen können. Wir benötigen für unser Beispiel einen mittleren Grauton – Sie sehen ihn im folgenden Bild markiert.



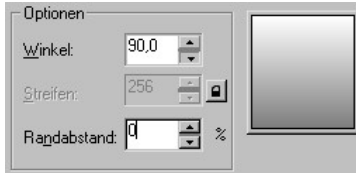
Auswahl einer neuen Farbe

- 3 Im Vorschaubild sehen Sie, daß sich der ehemals schwarzweiße nun in einen grauweißen Verlauf geändert hat.



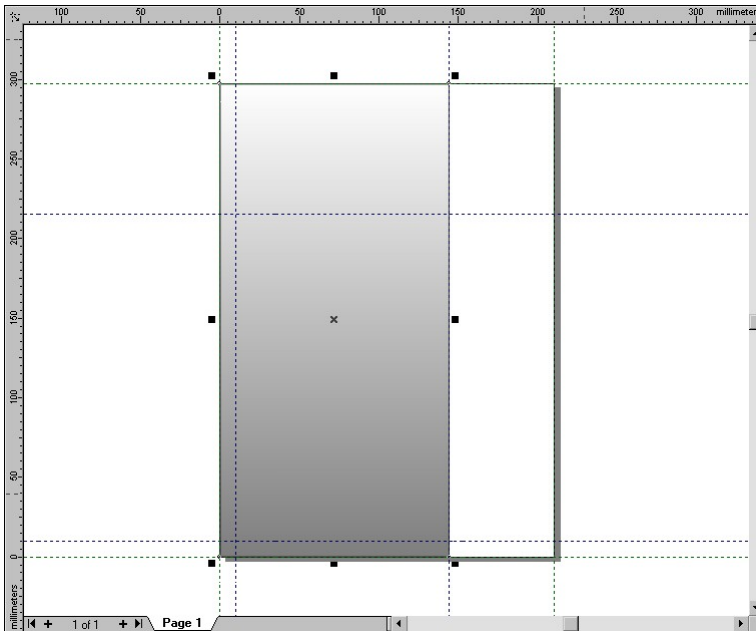
Die neue Farbe im Vorschaubild

- 4 Der Verlauf soll für unsere Arbeit aber nicht von links nach rechts, sondern von unten nach oben verlaufen. Tippen Sie dazu im Eingabefeld *Winkel* den Wert 90 ein. Danach wird das Vorschaubild automatisch angepaßt:



Der geänderte Winkel

- 5 Andere Einstellungen sollen für unser Beispiel nicht verändert werden. Schließen Sie deshalb das Dialogfeld über die *OK*-Schaltfläche.
- 6 Sie sehen nun das gefüllte Rechteck. Es zeigt einen weichen Übergang von Mittelgrau zu Weiß:



Das Rechteck ist mit einem Verlauf gefüllt

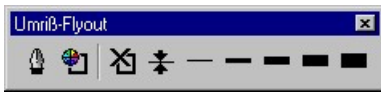
Ein Umriß kann sein – muß aber nicht

Objekte können nicht nur gefüllt werden. Sie können außerdem mit einer Linie „umrahmt“ werden: Der Umrißlinie. Auch unser Beispielobjekt wurde automatisch mit einer solchen Umrißlinie versehen.

Für die Umrißlinie steht in der Hilfsmittleiste ein weiteres Flyout-Menü zur Verfügung. Sie finden es gleich oberhalb des Füllungs-Werkzeugs. Das dazugehörige Symbol sahen Sie in der Überschrift abgebildet.

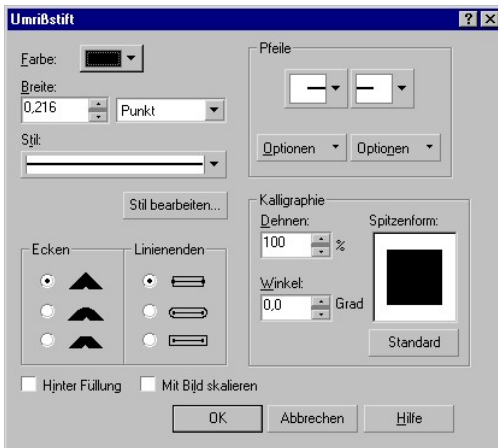
Wählen Sie die erste Schaltfläche, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem detaillierte Einstellungen vorgenommen werden können. Mit den letzten sechs Schaltflächen

können Sie auf vorbereitete Strichbreiten zurückgreifen. Die anderen Schaltflächen besprechen wir später.



Das Umriß-Flyout-Menü

Nach dem Klicken auf die erste Schaltfläche im Flyout-Menü öffnet sich das folgende Dialogfeld:



Das Dialogfeld Umrißstift

Die Einstellungen

Im oberen Farbfeld können Sie – sicherlich haben Sie es sich schon gedacht – die Farbe des Umrisses festlegen. Wenn Sie auf das Farbfeld klicken, öffnet sich die bereits bekannte Palette. Die Stärke der Umrißlinie ändern Sie im Eingabefeld *Breite*. Stellen Sie in dem Listenfeld zunächst die Maßeinheit ein, und anschließend die gewünschte Stärke.

Vorschaubild beachten

Wenn Sie Einstellungen im Dialogfeld verändern, wird das Vorschaubild auf der rechten Seite des Dialogfelds automatisch angepaßt. Dort können Sie dann die neue Form des Umrisses gut beurteilen.

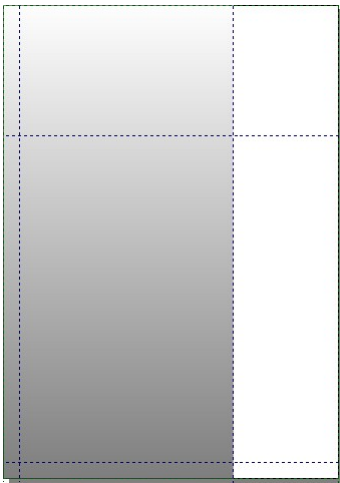
Die Einstellungen dieses Dialogfelds benötigen wir allerdings für unserer Beispiel nicht – unser Beispielrechteck soll nämlich keine Umrißlinie zeigen. Wir wollten Ihnen diese Option aber dennoch kurz vorstellen.

Um eine Umrißlinie vom Objekt zu entfernen, müssen Sie aus dem Flyout-Menü die dritte Schaltfläche wählen – Sie sehen sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Der Umriß wird entfernt

Damit erhalten wir folgendes Zwischenergebnis – ohne Kontur sieht unser Rechteck etwas eleganter aus.

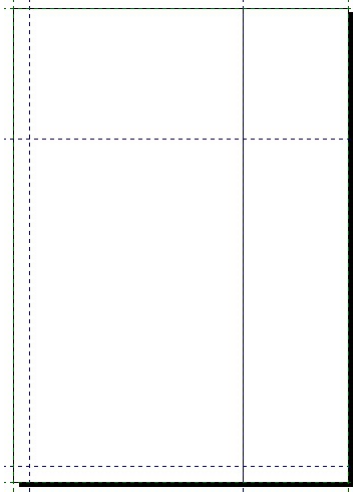


Das Zwischenergebnis

Geschwindigkeit oder Qualität – die verschiedenen Ansichtsmodi entscheiden

Im Menü *Ansicht* finden Sie fünf verschiedene Ansichtsmodi, mit denen Sie die Darstellungsqualität auf dem Bildschirm verändern können. Die Daten des Bildes bleiben dabei unverändert.

Je nachdem, welchen der Modi Sie wählen, werden die Objekte nur sehr vereinfacht angezeigt. Im *Umriß*-Modus sehen Sie vom Rechteck nur den Umriß. Die Füllungen werden dann ignoriert. Der Modus hat den Vorteil, daß der Bildschirm-aufbau sehr schnell erfolgt. Der Nachteil besteht darin, daß man nicht viel von der Grafik erkennen kann.



Der Ansichts-Modus Umriß

Die beste Anzeigequalität mit dem langsamsten Bildschirmaufbau erzielen Sie mit der Einstellung *Erweitert*. Sie sahen die Qualität dieses Anzeigemodus in den vorangegangenen Abbildungen.

In diesem Modus werden unschöne Treppenstufen an den Linienrändern umgangen, weil sie mit dem sogenannten „Anti-Aliasing“ geglättet werden. In diesem Modus wollen wir nun unsere Bearbeitung fortsetzen.

Qualität vor Geschwindigkeit

Da CorelDRAW inzwischen den Bildschirm recht flott aufbaut, sollten Sie ruhig immer im erweiterten Modus arbeiten, um stets die optimale Anzeigequalität zu sehen.

3.6 Das Bild aufpeppen mit einem Clipart-Motiv

Als nächstes Element benötigen wir ein Clipart-Motiv. Da wir ein Plakat für ein Violinkonzert erstellen wollen, haben wir uns aus der Clipart-Sammlung eine Violine ausgesucht.

Ein großes Plus des Corel-Pakets sind – neben den Schriften – die vielen Clipart-Motive, die auf den CDs mitgeliefert werden. Hier finden Sie alles, was das Herz begehrt. Im Cliparthandbuch – Sie haben doch sicherlich eines?! – können Sie sich das passende Motiv aussuchen.

Falls Sie Ihr Handbuch verlegt haben ;-) können Sie das Skizzenbuch in CorelDRAW verwenden, um das passende Motiv auf der CD zu finden. Sehen wir uns deshalb diese Funktion einmal näher an.

Neuer Multimedia-Dateimanager

In der aktuellen CorelDRAW-Version finden Sie eine Testversion eines interessanten Multimedia-Dateimanagers: Cumulus® Desktop 4.0 LE. Dieses getrennte Programm müssen Sie über das Setup-Programm gesondert installieren.

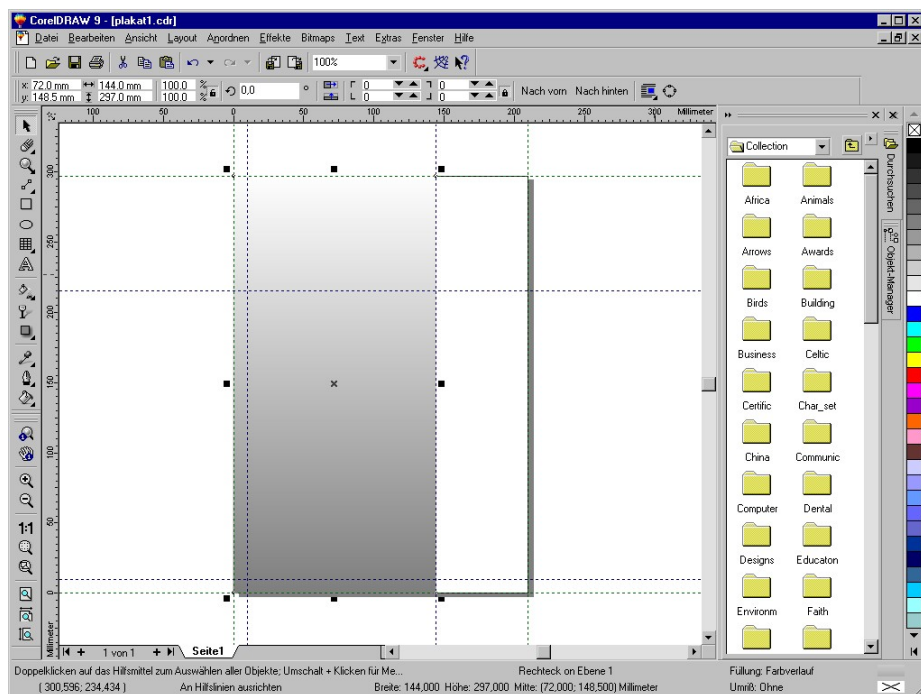
Sie können dieses Programm verwenden, um Kataloge der Clipart-Sammlung zusammenzustellen – so, wie es in früheren Versionen mit dem Multimedia-Manager von Corel möglich war.

Das Skizzenbuch erleichtert die Auswahl

Das Skizzenbuch öffnen Sie mit der Menü-Funktion *Fenster/Andock-Fenster/Skizzenbuch/Durchsuchen*. Nach dem Aufruf erscheint ein Andock-Fenster. Da der *Objekt-Manager* bereits als Andock-Fenster vorhanden ist, sehen Sie dann eine weitere Registerkarte am rechten Rand des Arbeitsbereichs.

Das Skizzenbuch wird so bedient, wie Sie es vom Windows-Explorer gewohnt sind. Wechseln Sie über das obere Listenfeld zunächst zu der CD, und dann in den Clipart-Ordner. Dort finden Sie weitere Unterordner, die thematisch sortiert sind. So können Sie am Namen des Ordners bereits erkennen, welche Motive in ihm enthalten sind.

Sie sehen die Clipart-Unterordner im folgenden Bild.



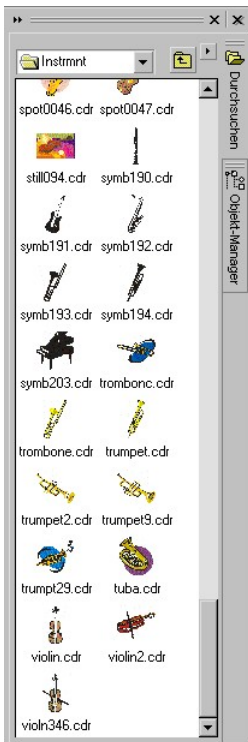
Das geöffnete Skizzenbuch

Einlesen der Cliparts eines Ordners

Die Musik-Motive – in denen auch die gesuchte Violine enthalten ist – sind in verschiedenen Unterordnern verteilt. Klappen Sie den Ordner *Music/Instrmnt* auf. Dort finden Sie das gesuchte Clipart-Motiv *Violin.cdr*.

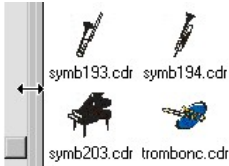
Wenn der richtige Ordner aufgeklappt ist, heißt es: Warten. CorelDRAW liest alle Bilder ein, die sich in dem Ordner befinden, und zeigt sie mit Vorschaubildern an. Das ist sehr nützlich, da Sie sofort erkennen können, was sich hinter den einzelnen Dateien verbirgt.

Es dauert aber – je nachdem, wie viele Bilder sich im Ordner befinden – eine ganze Weile, ehe alle Motive sichtbar sind. Leider werden die Motive bei jedem Aufruf erneut eingelesen, so daß Sie jedes Mal warten müssen.



Warten auf das Einlesen der Clipart-Motive

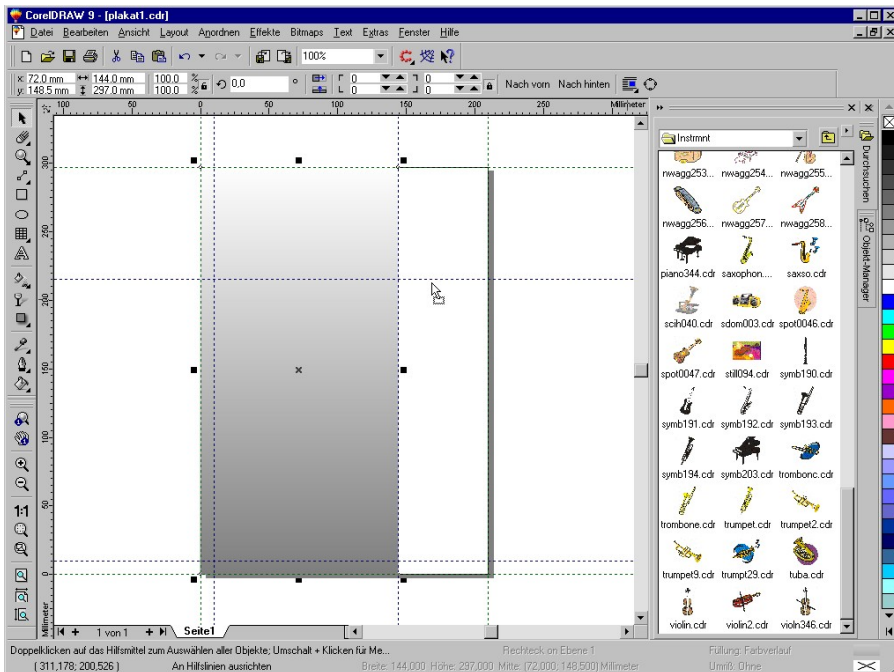
Um mehr Motive auf einmal im Andock-Fenster anzuzeigen, können Sie das Andock-Fenster verbreitern. Klicken Sie dazu an den Rand des Andock-Fensters und ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste nach links, bis die gewünschte neue Größe erreicht ist. Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.



Das Fenster wird verbreitert

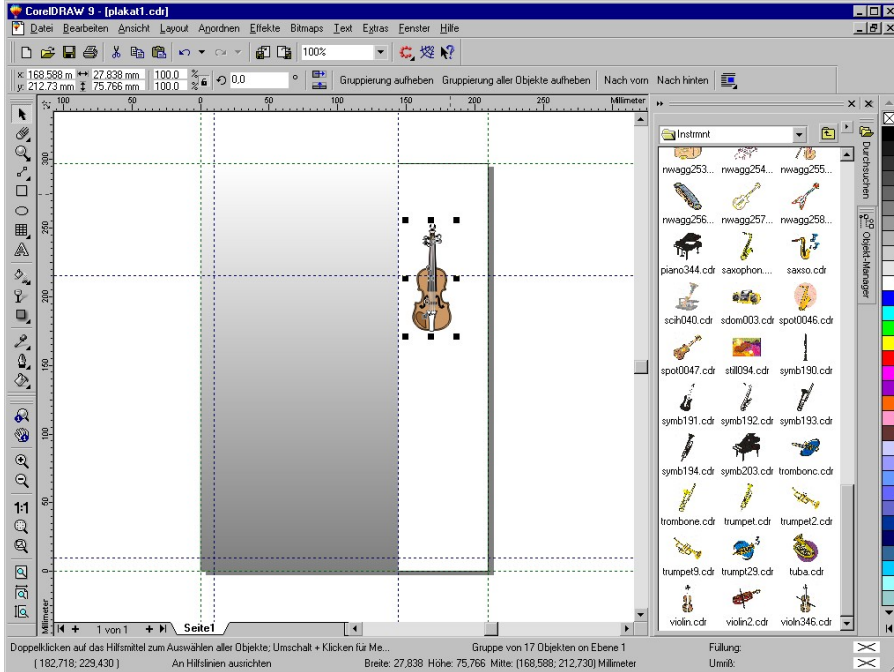
Cliparts einfügen per Drag & Drop

Klicken Sie das gewünschte Motiv im Skizzenbuch an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun den Mauszeiger in das CorelDRAW-Dokument. Der Mauszeiger zeigt an, daß Sie das Clipart-Motiv im Bild ablegen können. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung:



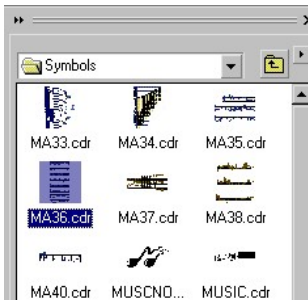
Das Clipart-Motiv wird im CorelDRAW-Dokument abgelegt

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Clipart-Motiv in die Grafik importiert. Dieses Verfahren wird Drag & Drop – Ziehen und Ablegen – genannt. Sie sehen unser ausgewähltes Motiv im nächsten Bild.



Ein Clipart-Motiv wird importiert

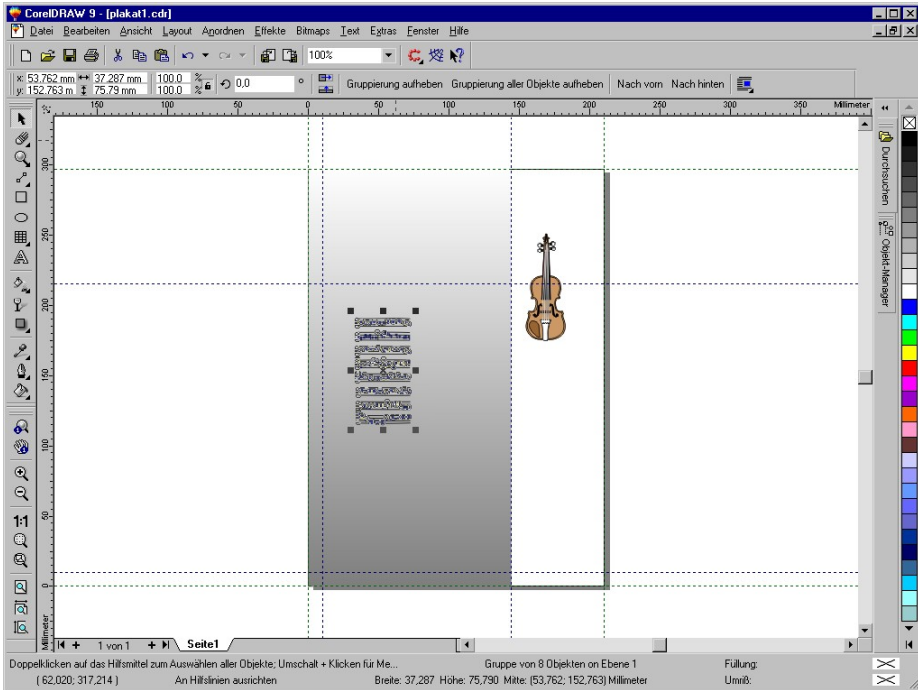
Wir benötigen ein weiteres Clipart-Motiv, daß Sie im Unterordner *Music/Symbols* finden. Die Datei heißt: *MA36.cdr*.



Und noch ein Clipart-Motiv

Platz schaffen – Andock-Fenster zuklappen

Klappen Sie nun das *Skizzenbuch*-Andock-Fenster mit einem Klick auf den Doppelpfeil wieder zu, damit der Platz auf der Arbeitsfläche wieder freigegeben wird. Sie sehen dann nur noch die Registerkarten der Andock-Fenster:



Durch das zugeklappte Andock-Fenster ist mehr Platz für die Arbeitsfläche

Die Statuszeile verrät wichtige Informationen

Am Fuß des Arbeitsbereichs gibt es ein Feld – die sogenannte Statuszeile. Sie sehen diese im folgenden Bild.



Die einzeilige Statuszeile

In dieser Statuszeile werden viele wichtige Informationen angezeigt. Sie können die Statuszeile vergrößern, indem Sie entweder die Maustaste am Rand drücken, und die Zeile nach oben ziehen, oder wenn Sie die rechte Maustaste drücken. Dann erscheint ein Menü. Im Untereintrag *Größe* ist einstellbar, ob die Statuszeile ein oder zwei Zeilen hoch sein soll. Mit zwei Zeilen hat sie das folgende Aussehen:



Die zweizeilige Statuszeile

Keine Statuszeile da!

Falls die Statuszeile nicht zu sehen ist, können Sie diese über das Menü *Fenster/Symbolleisten* einschalten. Ausschalten können Sie die Statuszeile zusätzlich über das Menü der rechten Maustaste.

Links ist die Position der Maus angegeben. In der Statuszeile sehen Sie im mittleren Block den Namen des aktuell ausgewählten Objekts. Rechts sehen Sie die Umriß- und Fülleigenschaften.

Hilfe durch die Statuszeile

Die Statuszeile gibt zusätzlich eine wertvolle Hilfe zu allen Werkzeugen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Werkzeug bewegen, wird die Funktion, die sich dahinter verbirgt, in der Statuszeile näher erklärt.

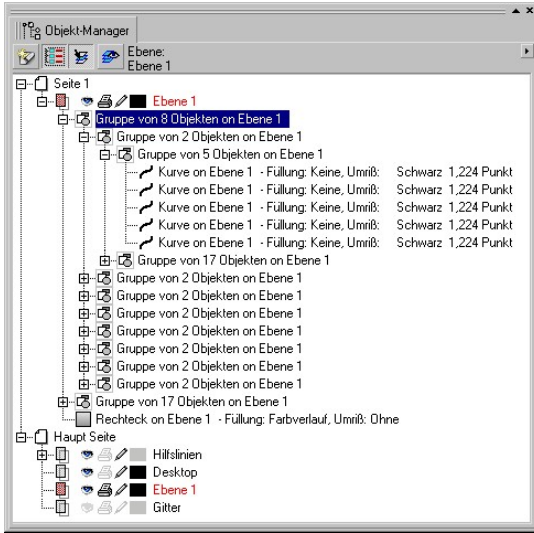
Werfen Sie deshalb immer ein Auge auf die Statuszeile, wenn Sie einmal nicht mehr wissen, was für eine Funktion sich hinter einem Symbol verbirgt. Auch Zusatzoptionen zu den Werkzeugen werden dort erläutert.

Wegen dieser Hilfe sollten Sie die Statuszeile immer eingeschaltet lassen, auch wenn Sie die Arbeitsfläche etwas reduziert. Ihr Nutzen wiegt diesen Verlust wieder auf.

Das Clipart-Motiv bearbeiten

Wenn Sie eines der Clipart-Motive angeklickt haben, und die Statuszeile beobachten, sehen Sie, daß es sich hier um besondere Elemente handelt: Eine Gruppe. CorelDRAW bietet nämlich die Möglichkeit, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen. Alle Änderungen, die Sie an der Gruppe vornehmen, beziehen sich dann auf alle Elemente der Gruppe. Gruppen können jederzeit aufgehoben werden.

Um zu erkennen, wie das Clipart-Motiv aufgebaut ist, sollten Sie sich den *Objekt-Manager* ansehen. Dort sehen Sie, daß das Motiv eine Gruppe ist. Um den Inhalt der Gruppe betrachten zu können, klicken Sie auf das Plus-Symbol vor der Gruppe. Die Gruppe wird dann „aufgeklappt“. Nachfolgend sehen Sie alle Elemente der Clipart-Gruppe im *Objekt-Manager*:

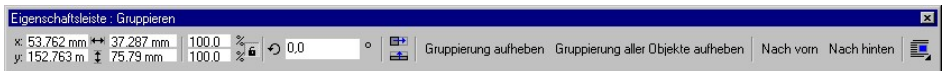


Die Clipart-Gruppe in der Objekt-Manager-Ansicht

Gruppierungen der Cliparts aufheben

Gruppen können auch verschachtelt aufgebaut sein. Das bedeutet, daß sich innerhalb einer Gruppe auch eine weitere Gruppe befinden kann und so weiter. Bei unseren Clipart-Motiven ist dies der Fall, wie Sie im *Objekt-Manager* erkennen können.

Wenn Sie eine Gruppe auswählen, sehen Sie die folgende Eigenschaftsleiste.



Die Eigenschaftsleiste bei einer markierten Gruppe

Hier gibt es zwei Schaltflächen zum Trennen einer Gruppe. Mit der Option *Gruppierung aufheben* wird nur die oberste Hierarchie der Gruppe getrennt. Wenn sich also innerhalb der markierten Gruppe eine weitere Gruppe befindet, bleibt diese erhalten.

Wählen Sie dagegen die Option *Gruppierung aller Objekte aufheben* aus, werden alle Gruppen, die sich in einer Gruppe befinden ebenfalls aufgehoben, so daß nur noch einzelne Objekte bestehen.

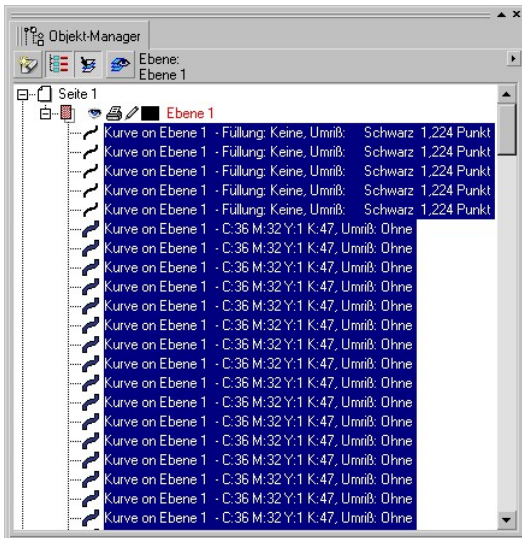
Genau diese Option benötigen wir für unser zuletzt importiertes Clipart-Motiv – die Noten. Markieren Sie also – falls noch nicht geschehen – durch Anklicken die Clipart-Gruppe, und rufen Sie die Funktion *Gruppierung aller Objekte aufheben* auf.

Anschließend sehen Sie in der Statuszeile bereits die geänderte Situation. Dort ist nun die Bezeichnung „172 Objekte markiert“. Die Gruppen und Untergruppen bestanden also insgesamt aus 172 einzelnen Objekten.

172 Objekte markiert on Ebene 1

Die Anzeige in der Statuszeile

Im *Objekt-Manager* ist die Trennung natürlich auch zu sehen. Dort sehen Sie nun jede Menge einzelner Kurvenformen.

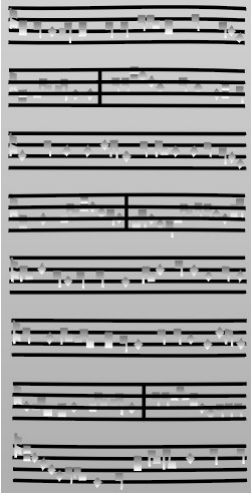


Die Gruppe ist getrennt

Aus vielen wird eins: Objekte kombinieren

Folgende Überlegung: Wir wollen die Noten mit einem Verlauf füllen. Da diese aber – wie wir gerade festgestellt haben – aus sehr vielen verschiedenen Objekten bestehen, können Sie die Füllung nicht einfach auf all diese Objekte anwenden. Dann würde nämlich jedes einzelne Objekt mit einem Verlauf gefüllt.

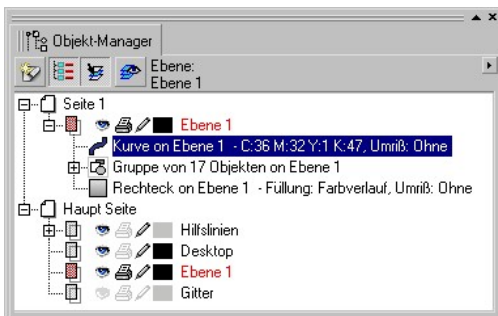
In der folgenden Abbildung sehen Sie, daß dieser Effekt natürlich nicht erwünscht ist:



Die einzelnen Objekte sind mit einem Verlauf gefüllt

Also müssen wir uns etwas anderes Überlegen. Klar, daß CorelDRAW dafür eine entsprechende Funktion bereitstellt.

Nachdem die Objektgruppe getrennt wurde, brauchen Sie nun nur noch die Tastenkombination **(Strg)+[L]** aufzurufen. Alternativ dazu können Sie auch die Funktion *Anordnen/Kombinieren* aufrufen. Mit dieser Funktion werden alle Objekte zu einem einzigen Objekt zusammengefaßt – dies belegt auch ein Blick in den *Objekt-Manager*. Dort ist nun nur noch ein Objekt zu sehen. Die vielen Einzelobjekte sind verschwunden:



Die kombinierten Objekte

Ergebnis speichern

Diesen Zwischenschritt wollen wir natürlich wieder speichern. Da das Dokument bereits einmal gesichert wurde, reicht es nun, wenn wir die Option *Datei/Speichern* aufrufen. Damit wird die bestehende Datei überschrieben. Diese Funktion erreichen Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+[S]**. Ein Dialogfeld erscheint bei dieser Funktion nicht.

Etwas größer bitte: Objekte skalieren

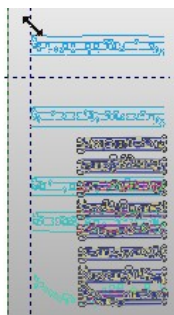
Bevor wir nun das Objekt ebenfalls mit einem Verlauf füllen, soll es erst einmal vergrößert werden – schließlich soll man ja auch etwas erkennen. Sehen wir uns die Arbeitsschritte an, die dafür notwendig sind:

- 1 Jedes markierte Objekt zeigt acht Markierungspunkte an den Außenkanten. Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Markierungspunkte halten, sehen Sie, wofür die Markierungspunkte verwendet werden können.
- 2 So symbolisiert der Mauszeiger an den Ecken die Skalierungsmöglichkeit. Sie sehen dies im nächsten Bild.



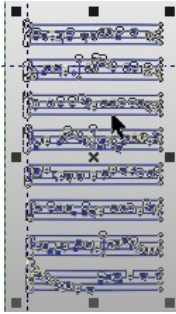
Der Mauszeiger symbolisiert die mögliche Aktion

- 3 Um das Objekt zu skalieren, klicken Sie und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun den Mauszeiger verschieben, zeigt ein Vorschaubild die Skalierung an. Ziehen Sie den Mauszeiger bis zur linken Hilfslinie. Dort schnappt das Objekt an – die Hilfslinien sind ja noch immer magnetisiert.



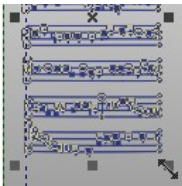
Skalieren des Objekts

- 4 Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird das Objekt endgültig skaliert.
- 5 Unsere Noten sollen in mehreren Etappen skaliert werden – dafür haben wir zuvor die Hilfslinien eingerichtet. Dazu muß nun erst einmal das Objekt etwas nach unten geschoben werden.
- 6 Klicken Sie dazu in das Objekt und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Zum Verschieben muß das Objekt angeklickt werden

- 7 Ziehen Sie das Objekt nun nach unten, so daß die obere Kante an die waagerechte Hilfslinie anschnappt.

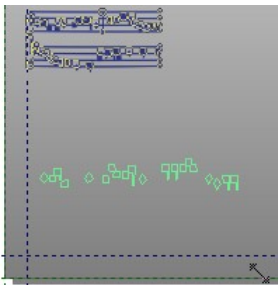


Verschieben des Objekts

Präzise senkrecht verschieben

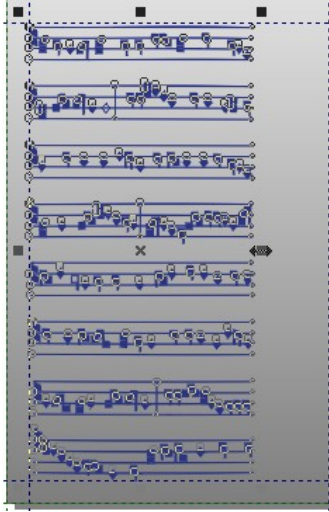
In unserem Beispiel ist es durch die Hilfslinien leicht, daß Objekt gerade nach unten zu schieben. Wenn keine Hilfslinien vorhanden sind, können Sie beim Verschieben einfach die **(Strg)**-Taste gedrückt halten – dann kann das Objekt nur in 45°-Winkeln verschoben werden.

- 8 Skalieren Sie nun das Objekt am unteren rechten Markierungspunkt bis zur unteren Hilfslinie.



Die nächste Skalierung

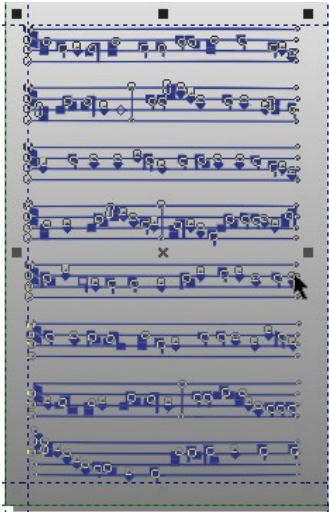
- 9 An den Eck-Markierungspunkten bleibt die Proportion des Objekts erhalten. Als nächstes soll das Objekt rechts etwas in die Breite gezogen werden. Um Objekte zu dehnen, können Sie die mittleren Markierungspunkte verwenden.



Dehnen eines Objekts

- 10 Ziehen Sie den rechten, mittleren Markierungspunkt bei gedrückter linker Maustaste so weit nach rechts, bis Sie das nachfolgend gezeigte Stadium erreicht haben und lassen Sie dann die Maustaste los.

Auf das ganz präzise Maß kommt es in diesem Stadium noch nicht an – wir justieren das Objekt später noch.

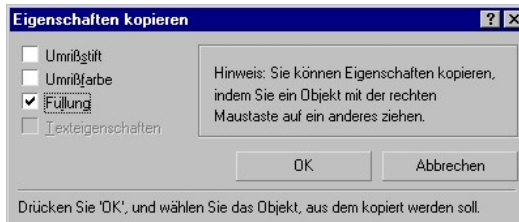


Das gedehnte Objekt

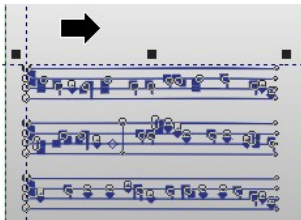
Eigenschaften von anderen Objekten übernehmen

Das markierte Objekt soll – fast – genauso gefüllt werden, wie das Rechteck, das wir zu Beginn erstellt haben. Sie könnten die Werte wieder so einstellen, wie wir es bereits geschildert haben – es geht aber auch anders.

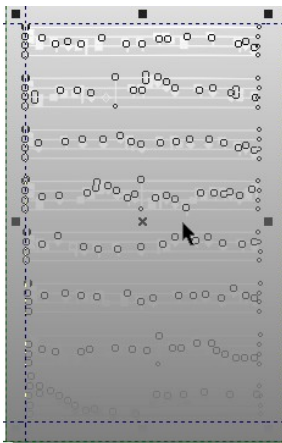
- 1 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(A)** erreichen.
- 2 Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, welche Eigenschaften von anderen Objekten kopiert werden sollen. Markieren Sie hier die Option *Füllung*.



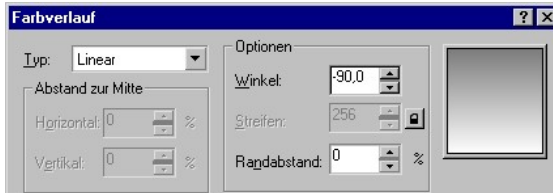
- 3 Nach dem Bestätigen erscheint ein kräftiger Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt klicken müssen, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen – also das Rechteck.



- 4 Danach haben die Noten dieselbe Füllung wie das Rechteck – Sie sehen das nachfolgend:

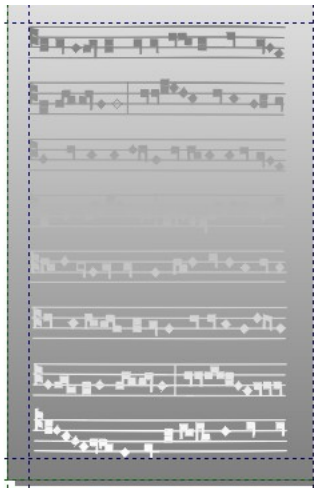


- 5 Das Objekt kann so natürlich nicht bleiben – es unterscheidet sich ja nicht vom Rechteck. Also rufen Sie das Füllungs-Dialogfeld über das *Füllung-Fly-out*-Menü auf.
- 6 Dort brauchen Sie nun nur noch ein Minuszeichen vor dem *Winkel*-Wert einzutippen – damit kehren Sie den Verlauf um.



Umdrehen des Verlaufs

- 7 Jetzt sieht das Ergebnis schon interessanter aus. Es ist ein gegenläufiger Verlauf entstanden, wie Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung sehen können:



Das Objekt mit umgedrehten Verlauf

Farben von Objekten anpassen

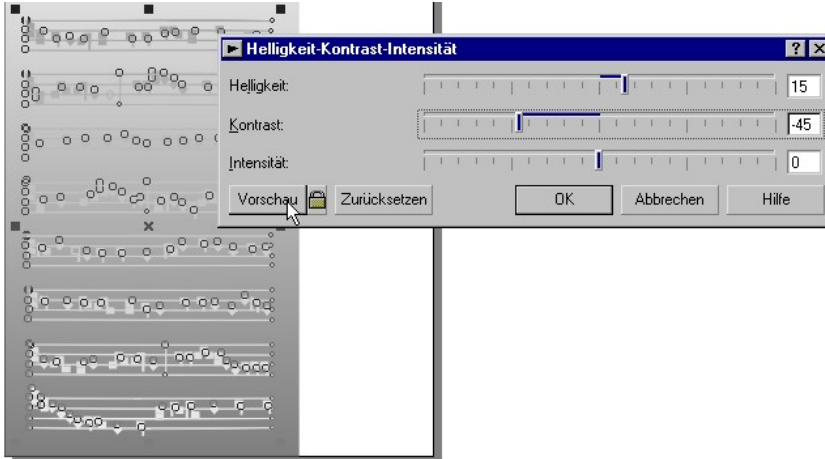
Der Kontrast der Farben ist uns noch zu stark. Sie könnten nun dabeigehen und über das Füllungs-Dialogfeld andere Graustufen auszusuchen, bei denen der Kontrast abgeschwächt wird.

CorelDRAW bietet aber eine bequemere und schnellere Variante an, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

- 1 Rufen Sie dazu die Funktion *Effekte/Farbanpassung/Helligkeit-Kontrast-Intensität* auf.

- 2 Im folgenden Dialogfeld können Sie die Helligkeit und den Kontrast der ausgewählten Objekte verändern.

Wir haben die Helligkeit um den Wert 15 erhöht und den Kontrast um 45 gesenkt.



Anpassen von Helligkeit und Kontrast

Vorschau betrachten

Um die Auswirkungen am Objekt vor dem Bestätigen zu betrachten, können Sie die *Vorschau*-Schaltfläche verwenden. Wenn die Vorschau nach jeder Wertänderung automatisch aktualisiert werden soll, müssen Sie das kleine Schloßsymbol aktivieren.

Wer ist wer? Anzeige der aktiven Objekte

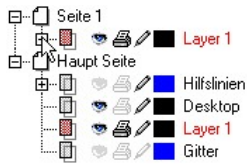
Nun soll das zweite Clipart-Motiv – die Violine – verändert werden. Dazu muß das Objekt ausgewählt werden. Sie wissen ja bereits, daß die Markierungspunkte anzeigen, welches der Objekte gerade ausgewählt ist. Neben den Markierungspunkten gibt es noch weitere Anzeichen, welches Objekt gerade aktiv ist. Wir wollen Ihnen nun in einem kurzen Exkurs einige wichtige Punkte zu Objekten erläutern.

Je mehr Objekte in einem Dokument vorhanden sind, um so schwerer wird deren Verwaltung. Deshalb wollen wir nun die Arbeit des Auffindens von Objekten etwas erleichtern.

Im *Objekt-Manager* haben Sie die Möglichkeit, Objekte mit einem aussagekräftigen Namen zu versehen. Öffnen Sie dazu den *Objekt-Manager* – falls er nicht mehr geöffnet ist – über die Funktion *Fenster/Andock-Fenster/Objekt-Manager*.

Die Objekte sind so gegliedert, wie Sie es von der Verzeichnisstruktur im Windows-Explorer kennen.

Um eine tieferliegende Hierarchie zu öffnen, müssen Sie auf das Pluszeichen vor dem Eintrag klicken.



Öffnen des „Objektbaums“

Um den Namen eines Objekts zu ändern, klicken Sie zweimal nacheinander auf den betreffenden Namen. Damit wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus, und können den Namen des Objekts ändern, wie es im folgenden Bild zu sehen ist:



Ändern eines Objekt Namens

Wir haben in unserem Beispiel die Namen beider Clipart-Objekte geändert. Der Inhalt des *Objekt-Managers* sollte nun wie folgt aussehen: Um alle einzelnen Elemente der Violinen-Gruppe zu sehen, öffnen Sie die Gruppe mit einem Doppelklick auf das Gruppen-Symbol:



Die Objekte nach der Benennung

Wer ist wer?

Welches Objekt zu welchem Namen gehört erkennen Sie auf der Arbeitsfläche. Sobald Sie ein Objekt im *Objekt-Manager* anklicken, wird es auf der Arbeitsfläche markiert.

Wenn Sie nun ein Objekt auf der Arbeitsfläche anklicken, sehen Sie *im Objekt-Manager* sofort, um welches Objekt es sich handelt – vorausgesetzt, Sie haben den *Objekt-Manager* geöffnet. Der dazugehörige Eintrag wird nämlich nach der Auswahl immer im *Objekt-Manager* markiert hervorgehoben.

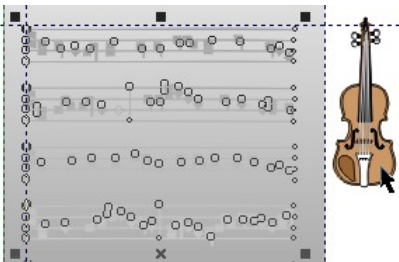
3.7 Objekte markieren mit dem Hilfsmittel Auswahl

Die Objekte kennen Sie schon. Mit ihnen ist auch eine Besonderheit verbunden. In allen Programmen, die mit Objekten arbeiten, muß das Programm natürlich wissen, auf welches Element sich eine Änderung beziehen soll.

Dazu dient das *Auswahl*-Hilfsmittel, das Sie an erster Stelle in der Hilfsmittelleiste finden. Bevor Sie Änderungen vornehmen, markieren Sie das Objekt, auf das sich die Änderung beziehen soll. Die Markierung kann auf unterschiedliche Art vorgenommen werden.

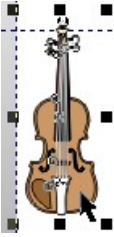
Im folgenden Bild sind noch die Noten markiert. Sie erkennen das einerseits an den Markierungspunkten und andererseits an den Knotenpunkten, die auf der Linie des Rechtecks zu sehen sind.

Klicken Sie nun auf die Violine, um sie auszuwählen.



Das innere Rechteck ist markiert

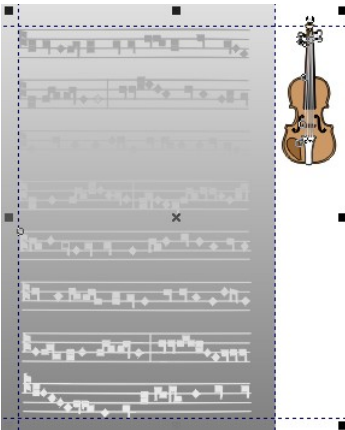
Nach dem Anklicken der Violine ist dieses Element aktiv. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Markierungspunkte jetzt um die Violine plazierte sind. Da es sich bei diesem Objekt um eine Gruppierung handelt, sind hier keine Knotenpunkte markiert.



Die Violine ist markiert

Nun kann es auch vorkommen, daß Sie mehrere Objekte gleichzeitig markieren möchten, um sie gemeinsam zu verändern. Dafür gibt es eine weitere Markierungsmethode.

Zum einen können Sie alle Objekte, die Sie markieren möchten, nacheinander anklicken. Dabei müssen Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten. Die Markierungspunkte umschließen danach alle markierten Objekte.



Zwei Objekte sind markiert

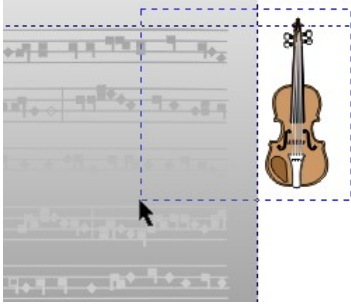
In der Statuszeile können Sie dann ablesen, wie viele Objekte Sie markiert haben.



Die Anzeige in der Statuszeile

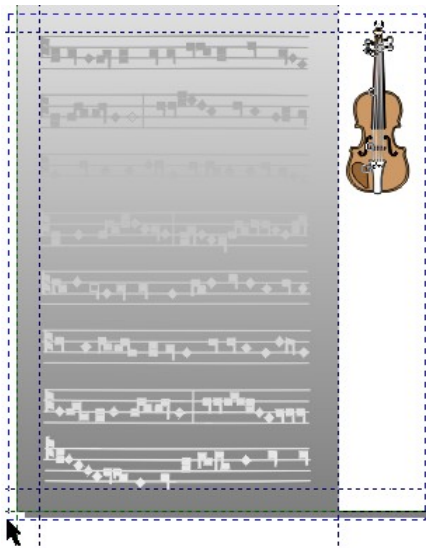
Eine andere Art, mehrere Objekte zu markieren besteht darin, einen „Rahmen“ um sie zu ziehen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Klicken Sie neben die Objekte, die Sie markieren wollen. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und beginnen Sie mit dem Ziehen der Maus. Sie sehen, daß ein gestrichelter Rahmen entsteht:



Ein Rahmen wird aufgezogen

2. Ziehen Sie den Rahmen so weit auf, daß er alle Objekte umspannt, die Sie markieren wollen. Das nächste Bild zeigt, daß der Rahmen um unsere beiden Clipart-Motive herum gespannt wurde:

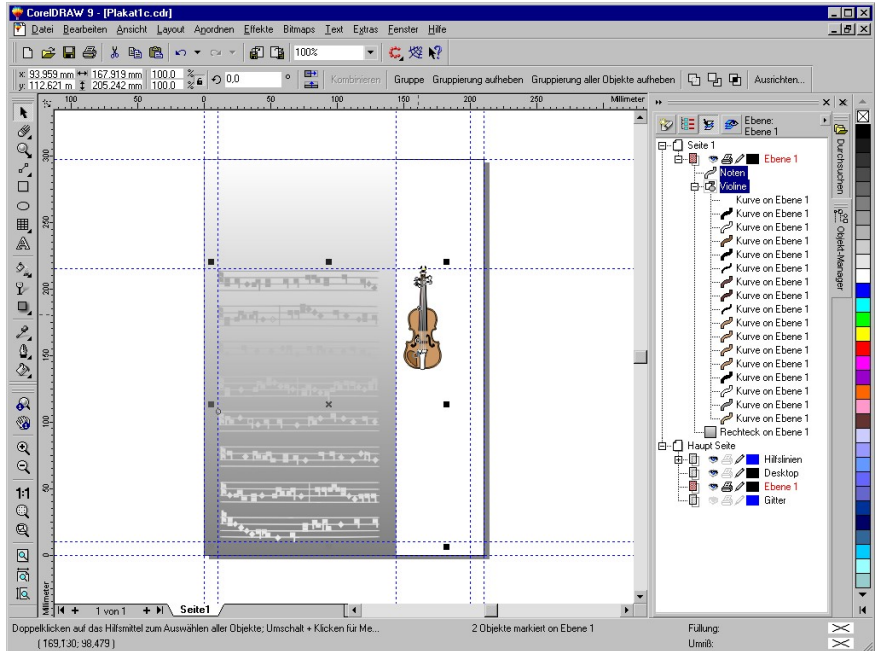


Der Rahmen umschließt die beiden Rechtecke

3. Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, werden alle Objekte ausgewählt, die vollständig von dem Rahmen erfaßt wurden. Auch wenn mehrere Objekte ausgewählt wurden, sind nur die acht Markierungspunkte sichtbar.

Im folgenden Bild sehen Sie die beiden markierten Clipart-Motive. Außerdem können Sie im *Objekt-Manager* erkennen, daß beide Rechtecke markiert wurden.

Im *Objekt-Manager* können Sie natürlich auch die gewünschten Markierungen vornehmen. Denken Sie daran, daß Sie auch dort die **Umschalt**-Taste gedrückt halten müssen, wenn mehrere Objekte ausgewählt werden sollen.



Zwei Objekte sind markiert. Dies ist auch im Objekt-Manager erkennbar

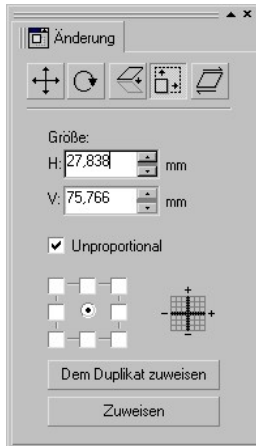
Objekte abwählen

Wenn Sie markierte Objekte abwählen wollen, klicken Sie einfach auf eine leere Stelle des Arbeitsbereichs. Dann wird die aktuelle Auswahl aufgehoben.

Numerisch exakt transformieren

Nach diesem Exkurs über die Objektauswahl soll nun auch das Violinen-Motiv verändert werden. Das Clipart-Motiv ist zu klein – es soll ebenfalls vergrößert werden. Dazu wollen wir dieses Mal aber eine andere Transformationsmöglichkeit von CorelDRAW verwenden.

- 1 Markieren Sie zunächst einmal die Violinen-Gruppe. Wie das funktioniert wissen Sie ja nun.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Fenster/Andock-Fenster/Änderung* auf, um das nachfolgend abgebildete Andock-Fenster zu öffnen.
- 3 Im Kopfbereich des Andock-Fensters sehen Sie fünf Schaltflächen, über die Sie die Art der Transformation auswählen können. Wählen Sie hier die vierte Schaltfläche – damit können Sie Objekte vergrößern oder verkleinern.



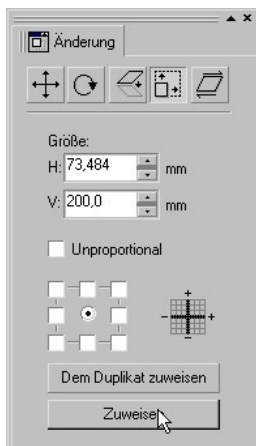
Das Andock-Fenster Änderung

- 4 Tippen Sie im V-Eingabefeld den neuen Wert von 200 Millimetern ein. „V“ steht für Vertikal – damit ändern Sie also die Höhe des ausgewählten Objekts.

Proportionen erhalten

Achten Sie darauf, daß Sie vor der Werteingabe die Option *Unproportional* deaktivieren. Nun bei deaktivierter Option bleibt das Verhältnis von Höhe zu Breite beim Skalieren erhalten.

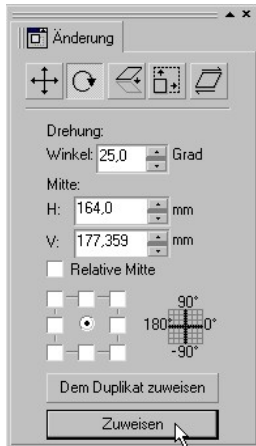
- 5 Noch ist am Objekt nichts passiert. Um die neuen Werte auf das Objekt zu übertragen, müssen Sie abschließend die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken. Danach sehen Sie auf der Arbeitsfläche die vergrößerte Violine.



Zuweisen der neuen Werte

- 6 Zusätzlich zum Vergrößern soll die Violine nun noch gedreht werden. Wechseln Sie dazu im Andock-Fenster *Änderung* zur Rotationsanzeige – die erreichen Sie über die zweite Schaltfläche.

- 7 Tippen Sie im obersten Eingabefeld den neuen Winkel von 25 Grad ein. Sie sehen die neue Einstellung nachfolgend:
- 8 Weisen Sie die neue Einstellung wieder über die *Zuweisen*-Schaltfläche zu.

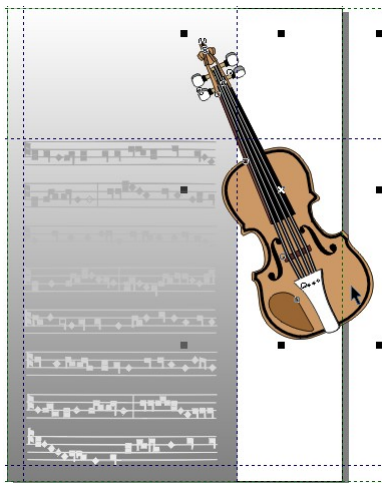


Drehen des Objekts

Alles auf einmal einstellen

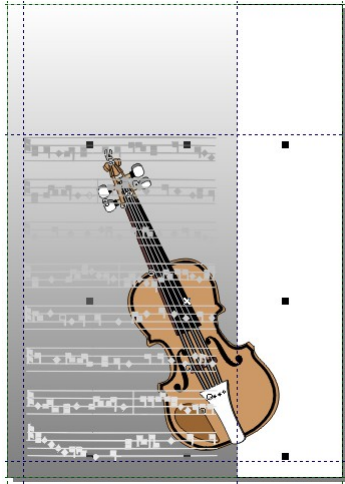
Sie können sich das häufige Zuweisen auch ersparen: Geben Sie in den verschiedenen Transformations-Modi die neuen Werte ein und drücken Sie erst zum Abschluß die *Zuweisen*-Schaltfläche.

- 9 Sie sollten nach dem Zuweisen der Werte auf der Arbeitsfläche folgendes, neues Objekt sehen.



Das gedrehte Objekt

- 10 Schieben Sie nun die Violine an eine neue Position. Klicken Sie dazu das Objekt an und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an die neue Position. Sie können sich dabei an der folgenden Abbildung orientieren – so genau kommt es allerdings auf die Position nicht an.

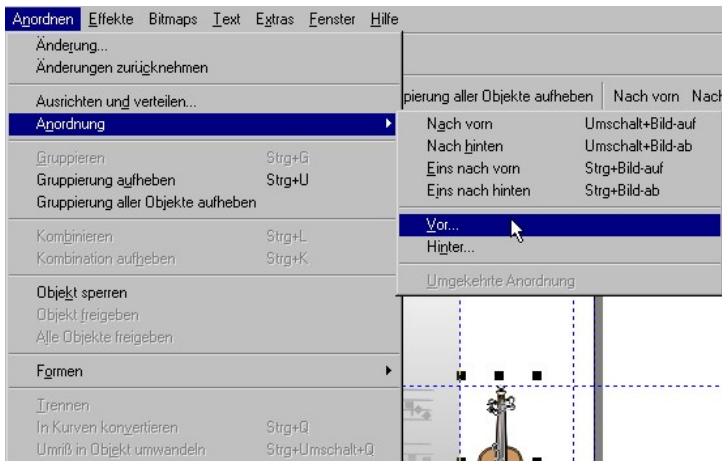


Das zurechtgerückte Objekt

Reihenfolge von Objekten ändern

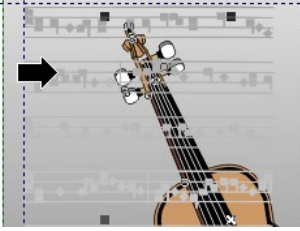
Sicherlich haben Sie es sich schon gedacht: Das die Noten über dem Instrument liegen, ist natürlich nicht gewollt. Der Grund ist folgender: CorelDRAW schichtet alle Objekte in der Reihenfolge des Erstellens übereinander. Da die Noten nach der Violine eingefügt wurden, liegen Sie über dem Instrument.

CorelDRAW bietet verschiedene Möglichkeiten an, um die Objekthierarchien zu ändern. Im Menü *Anordnen/Anordnung* finden Sie zum Beispiel verschiedene Optionen, um die Anordnung der Objekte zu verändern. Für unser Beispiel wollen wir hier die Option *Vor* verwenden.



Optionen zur Änderung der Objekthierarchien

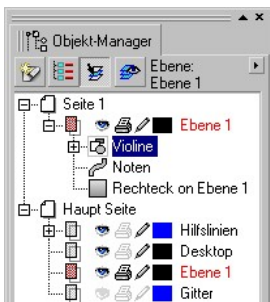
Nach dem Aufruf dieser Option erscheint ein kräftiger Pfeil. Klicken Sie mit diesem die Noten an, damit die Violine vor die Noten geschoben wird.



Auswahl eines Objekts zur neuen Objektanordnung

Anschließend sehen Sie, daß auch im *Objekt-Manager* die neue Anordnung zu sehen ist – dort steht nämlich nun der Eintrag der Violine über dem Eintrag der Noten.

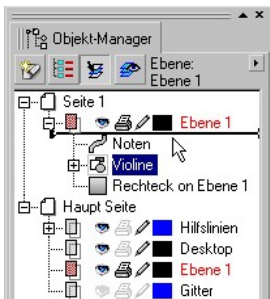
Untenliegende Objekte werden in der Liste der Objekte am Ende Liste angezeigt.



Die neue Anzeige

Sie können die Reihenfolge der Objekte auch direkt im *Objekt-Manager* ändern. Klicken Sie dazu einfach den betreffenden Objekteintrag an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Eintrag nun an die gewünschte neue Position. Ein Strich zeigt an, wohin das Objekt verschoben wird. Ist die richtige Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.



Verschieben des Objekts im Objekt-Manager

Das erste Zwischenergebnis sieht schon ganz nett aus – eine Kleinigkeit stört allerdings noch. Deshalb wollen wir nun noch eine Korrektur am Clipart-Motiv vornehmen. Dazu ist aber noch ein kleiner Exkurs nötig:

Mit der Lupe näher ran: Die Ansichtgröße verändern

Bisher haben wir alle unsere Arbeiten in der Standardansichtsgröße vorgenommen. Bei diesem Standardwert ist immer das gesamte Blatt zu sehen. Für die bisherigen Aufgaben war dies auch völlig ausreichend.

Um nun aber Details zu erkennen, müssen wir uns die betreffende Stelle näher heranholen. Bei unseren vorbereitenden Arbeiten hatten wir eine zusätzliche Symbolleiste geöffnet, in der die *Zoom*-Werkzeuge untergebracht sind. Sie erinnern sich?

Dort finden Sie verschiedene Optionen, um die Ansichtgröße zu verändern. So können Sie beispielsweise mit den letzten drei Symbolen einstellen, ob die volle Höhe, Breite oder die gesamte Seite zu sehen sein soll.



Die Vergrößern-Symbolleiste

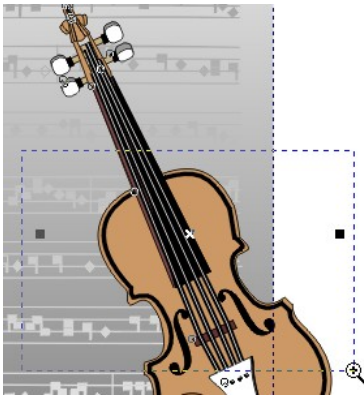
Um an einen Bildausschnitt heranzuzoomen, müssen Sie die folgenden Arbeitsschritte ausführen:

1. Wählen Sie aus der *Vergrößern*-Symbolleiste das erste Symbol mit der Lupe aus.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger – der jetzt ein Lupensymbol zeigt – neben die Violine, so, wie Sie es im nächsten Bild sehen. Halten Sie dann die Maustaste gedrückt.



Erster Ansatzpunkt der Lupe

3. Ziehen Sie einen Rahmen um den Bereich, der nach der Vergrößerung die Arbeitsfläche füllen soll.



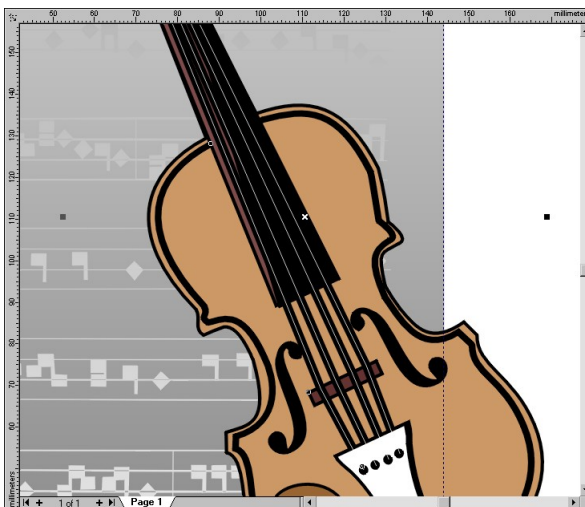
Ein Bildausschnitt wird festgelegt

4. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Darstellungsgröße soweit vergrößert, daß der Inhalt des Rahmens vollständig sichtbar ist.

Was passiert?

Beachten Sie beim Zoomen folgendes: Wenn Sie einen sehr schmalen, aber hohen Bereich markieren, wird die Höhe berücksichtigt, bei einem breiten, flachen die Breite. Es wird immer so vergrößert, daß in jedem Fall alle Teile sichtbar sind, die Sie eingegrenzt hatten.

Nachdem Sie die Ansichtsgröße geändert haben, sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie im folgenden Bild aussehen:



Die vergrößerte Darstellung

Am Bildinhalt hat sich nichts verändert, Sie erkennen aber nun durch die starke Vergrößerung die Details des Bildes besser. Dort fällt auch gut ins Auge, daß die innere Kontur des Violinenrands zu stark ist. Da dies nicht gut aussieht, wollen wir die Umrißstärke nun reduzieren.

Elemente innerhalb der Gruppe bearbeiten

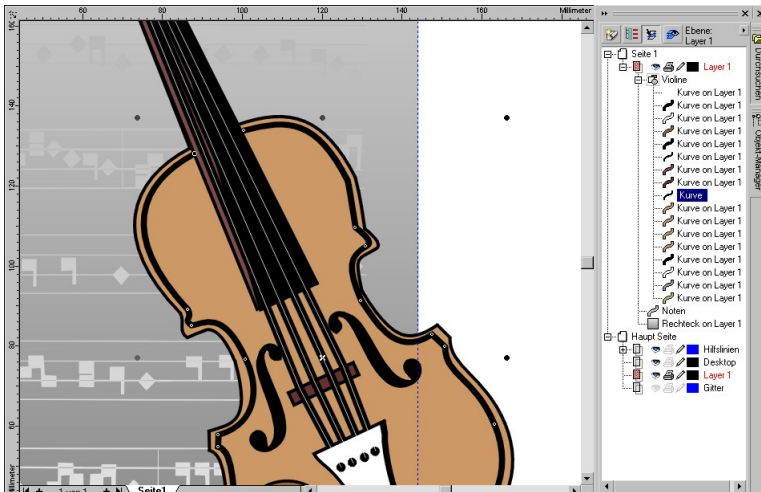
Um die Umrißstärke zu ändern, muß eine Klippe überwunden werden – die Violine besteht ja schließlich aus einer Gruppe verschiedener Elemente. Stellen Sie also „einfach so“ eine neue Umrißstärke ein, gelten die Einstellungen für alle Einzellelemente der Gruppe. Das soll natürlich nicht passieren.

Halten Sie deshalb die **Strg**-Taste gedrückt, wenn Sie die innere Kontur der Violine anklicken. Sie sehen das betreffende Objekt in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Auswahl eines einzelnen Elements innerhalb einer Gruppe

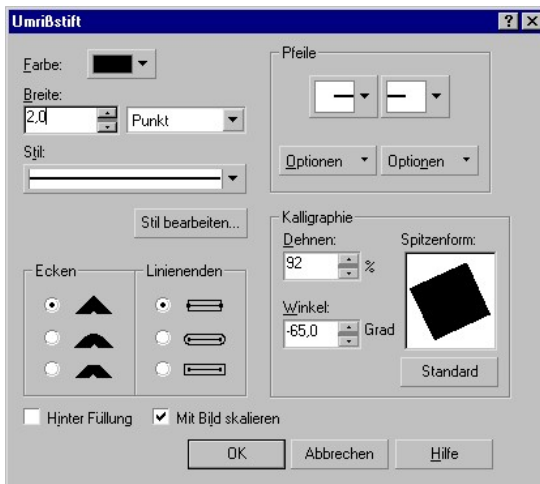
Vielleicht ist es Ihnen schon aufgefallen: Nach der Auswahl des Objekts sehen Sie nicht die gewohnten eckigen Markierungspunkte – sondern runde.



Das ausgewählte Gruppenmitglied ist auch im Objekt-Manager erkennbar

Das ist das Symbol dafür, daß es sich beim ausgewählten Objekt um ein Mitglied einer Gruppe handelt. Im *Objekt-Manager* erkennen Sie ebenfalls, daß die Gruppierung nach der Auswahl noch immer besteht. Sie sahen diese Situation in der vorangegangenen Abbildung.

Das ausgewählte Objekt kann nun wie gewohnt bearbeitet werden. Rufen Sie dazu über das *Umriß-Flyout*-Menü das Umriß-Dialogfeld auf. Stellen Sie dort eine neue Umrißstärke von 2 Punkt ein. Die anderen Einstellungen in diesem Dialogfeld können unverändert übernommen werden.



Die neue Umrißstärke

Im nächsten Bild sehen Sie die neue, dünnere Kontur. Sie sieht harmonischer und weniger aufdringlich aus.

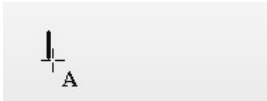


Die dünnere Kontur

3.8 Textobjekte erstellen auf Knopfdruck

Nun benötigen wir für unser Plakat noch einige Texte. Für die Texteingabe gibt es ein eigenes Werkzeug in der Hilfsmittelleiste. Um den erforderlichen Schriftzug zu erstellen sind folgende Arbeitsschritte nötig:

1. Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Textwerkzeug aus.
2. Klicken Sie innerhalb des Rechtecks auf die Arbeitsfläche. Sie sehen dann neben dem veränderten Mauszeiger einen senkrechten Strich. Dies ist das Eingabesymbol.



Das Eingabesymbol

3. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Dabei zeigt der Eingabe-Mauszeiger an, wo Sie sich innerhalb des Schriftzugs befinden. Sollten Sie sich vertippen, können Sie mit den Pfeiltasten zurückgehen und die Korrektur vornehmen. Die Eingabemöglichkeiten entsprechen denen, die Sie von Textbearbeitungsprogrammen kennen.



Der Text ist fertig

4. Wenn Sie nach der Texteingabe einen Moment warten, erhält auch der Text die bereits bekannten acht Markierungspunkte. An diesem Indiz erkennen Sie, daß es sich bei Texten ebenfalls um Objekte handelt, die wie unsere anderen Elemente auch verändert werden können.



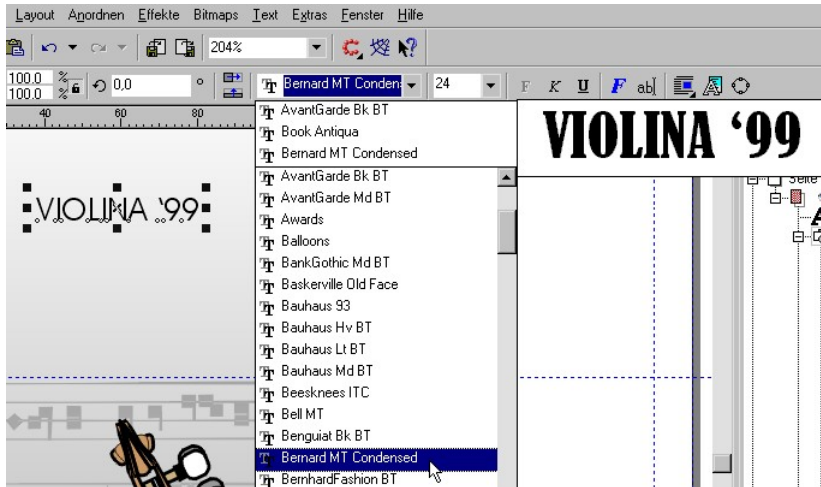
Der markierte Text

Den passenden Schrifttyp auswählen

Der standardmäßig eingestellte Schrifttyp gefällt uns natürlich nicht. Deshalb soll nun ein anderer Schrifttyp ausgewählt werden.

In der Eigenschaftsleiste sehen Sie ein Listenfeld, in dem alle installierten Schriften aufgeführt sind. Wir verwenden für unser Beispiel die Schrift *Poster Bernard MT Condensed*. Achten Sie darauf, daß diese Schrift auf Ihrem Rechner installiert ist.

Klicken Sie dann auf die Liste und scrollen Sie zum Eintrag dieser Schrifttype. Das markierte Wort wird in der ausgewählten Schrift angezeigt – zumindest soweit es in das Vorschaufeld paßt. So haben Sie einen guten Eindruck, ob die Schrift Ihren Wünschen entspricht.



Der Schrifttyp wird verändert

Neben dem Schrifttyp-Listenfeld können Sie in einem anderen Listenfeld die Schriftgröße aus verschiedenen Vorgabewerten auswählen. Ist die gewünschte Schriftgröße nicht in der Liste enthalten, können Sie die vorgesehene Größe einfach in das Feld eintippen. Wir verwenden eine Schriftgröße von 120 Punkt.



Die neue Schriftgröße

Das Text-Objekt an die richtige Stelle verschieben

Da wir den Schriftzug willkürlich auf der Arbeitsfläche plaziert haben, wollen wir ihn jetzt an eine geeignete Position verschieben. Wie bei fast allen Funktionen von CorelDRAW gibt es für diese Aufgabe natürlich wieder verschiedene Wege – einige kennen Sie ja schon.

Während Sie das Element verschieben, sehen Sie eine Vorschau des Schriftzugs. So können Sie gut erkennen, wohin Sie den Schriftzug plazieren.



Während des Verschiebens wird ein Vorschaubild angezeigt

Wenn Sie die **Tab**-Taste drücken, können Sie in einen anderen Vorschaumodus wechseln – dann wird nur noch eine Umrißlinie als Vorschau verwendet. Sie sehen diesen Modus nachfolgend.



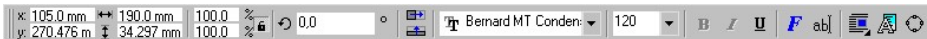
Der Umriss-Vorschaumodus

Verschieben per Tastatur

Objekte können alternativ auch mit den Pfeiltasten verschoben werden. Dieses Verfahren ist präziser als das Verschieben mit der Maus. Wenn Sie beim Verschieben mit den Pfeiltasten die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, sind die Verschiebungsschritte größer.

Die Eigenschaftsleiste nutzen

Wenn die Position auf der Seite genau festgelegt werden soll, können Sie auch die Eigenschaftsleiste zum Verschieben verwenden:



Die Eigenschaftsleiste des Text-Objekts

In den ersten beiden Eingabefeldern können Sie Werte für die horizontale (x) und vertikale (y) Position eingeben. Tippen Sie dort die gewünschten neuen Positionen ein. Bei negativen Werten schieben Sie das Textelement nach links oder unten, bei positiven Werten nach rechts oder oben.

An festgelegten Stellen messen

Schieben Sie das Textobjekt so, daß es an die linke Hilfslinie anstößt. Wenn Sie mit Hilfslinien arbeiten – wie wir in unserem Beispiel – ist das Verschieben mit der Maus am schnellsten.

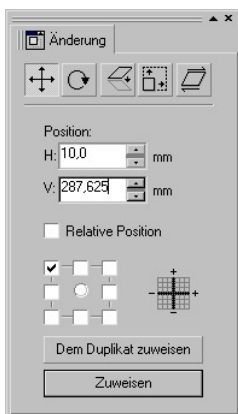
Für die Höhe wollen wir wieder auf eine bekannte Möglichkeit zurückgreifen: Wir wollen wieder das Andock-Fenster *Änderung* verwenden. Der Schriftzug soll in der Höhe so verschoben werden, daß er genau 10 Millimeter vom oberen Seitenrand entfernt ist.

In diesem Fall nutzen uns Hilfslinien nichts, da Textobjekte an der oberen Kante nicht „anschnappen“.

Um den Schriftzug dennoch präzise zu verschieben, wechseln Sie im Andock-Fenster *Änderung* nun über die erste Schaltfläche im Kopfbereich in den Positions-Modus.

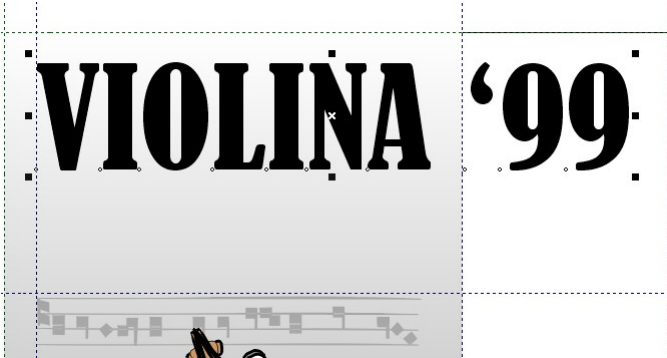
Im unteren Bereich sehen Sie eine Neuner-Matrix. Dort können Sie festlegen, an welchem der Markierungspunkte die Position bestimmt werden soll. Klicken Sie auf das Optionsfeld oben links – so, wie es die Abbildung zeigt.

Geben Sie dann den Wert für die Position ein. Da ein DIN A4-Blatt 297 Millimeter hoch ist, müssen Sie hier den Wert 287 Millimeter eingeben. Damit verbleiben die gewünschten 10 Millimeter zum Rand.



Verschieben an der oberen linken Ecke

Nachfolgend sehen Sie, daß unser Schriftzug nun denselben Abstand von der linken und oberen Papierkante zeigt.



Das zurechtgerutschte Textobjekt

Um nun auch den Abstand vom rechten Rand auf 10 Millimeter einstellen zu können, benötigen wir eine zusätzliche Hilfslinie. Klicken Sie also doppelt auf eine der anderen Hilfslinien, um das bereits bekannte Dialogfeld zu öffnen. Fügen Sie eine neue vertikale Hilfslinie bei 200 Millimeter ein. Da ein DIN A4-Blatt 210 mm breit ist, entsteht damit der gewünschte 10 Millimeter-Abstand.



Eine zusätzliche Hilfslinie

Das Textobjekt auf die richtige Breite dehnen

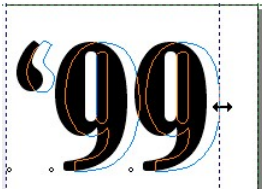
Sie brauchen die Schrift nicht in den Proportionen zu übernehmen, die für den ausgewählten Schrifttyp vorgesehen sind. Sie können die Schrift auch in der Höhe oder Breite dehnen. Trotzdem bleibt der Text editierbar. Um Objekte zu dehnen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie das Textelement. Wenn Sie den Mauszeiger über die mittleren Markierungspunkte bewegen, zeigt er die Dehnmöglichkeit an. An den beiden horizontalen Markierungspunkten kann der Schriftzug senkrecht gedehnt werden, an den beiden vertikalen waagerecht.



Der Mauszeiger zeigt an, daß Sie das Objekt in der Höhe dehnen können

2. Klicken Sie nun, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus nach rechts um den Schriftzug zu verbreitern. Während des Verziehens sehen Sie an der Vorschau wieder, wie das Ergebnis aussehen wird.



Die Vorschau zeigt das spätere Ergebnis an

Nur als Umriß sichtbar

Beim Skalieren ist die Vorschau auf die Umrißdarstellung begrenzt. Das Drücken der **[Tab]**-Taste bewirkt in diesem Fall nichts.

3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der Schriftzug an der neu platzierten Hilfslinie anschnappt.



Der verzerrte Schriftzug

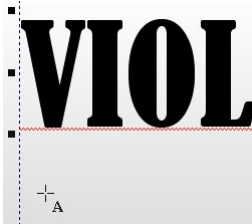
Keine Übertreibung

Achten Sie darauf, daß Sie den Schriftzug nicht so weit verzerren, daß er unnatürlich wirkt. Wie stark eine Schrift verzerrt werden kann hängt von der jeweiligen Schrifttype ab. Hier gibt es keine allgemein geltende Regel.

Ein weiterer Schriftzug mit neuen Einstellungen

Unter dem fertigen Schriftzug soll jetzt noch ein Textobjekt erstellt werden. Rufen Sie also wieder das Texthilfsmittel aus der Hilfsmittelleiste auf – falls das Hilfsmittel nicht mehr aktiviert ist.

Klicken Sie unterhalb des zuerst fertiggestellten Schriftzugs.



Ansatzpunkt für einen weiteren Schriftzug

Tippen Sie dort den neuen Text ein. Unseren Beispieltext sehen Sie nachfolgend – es ist der Hinweis auf den Veranstaltungsort und -termin.



Die zweite Textzeile

Für diesen Schriftzug stellen Sie über die Eigenschaftsleiste eine andere Schrifttype ein – zum Beispiel die Schrift *Book Antiqua* in einer Größe von 32 Punkt.



Die verwendeten Schriftattribute

Texte mit besonderen Optionen formatieren

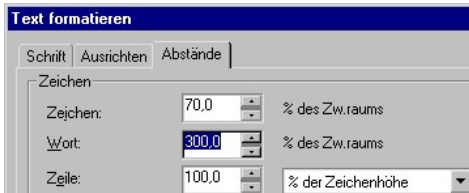
Neben der Eigenschaftsleiste können Sie die Schriftattribute auch in einem Dialogfeld verändern, das über die oben gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste aufgerufen wird:

Alternativ dazu kann das Dialogfeld auch über das Menü *Text/Text formatieren* oder die Tastenkombination **(Strg)+T** aufgerufen werden. Hier können Sie auf drei Registerkarten alle relevanten Texteingenschaften verändern:



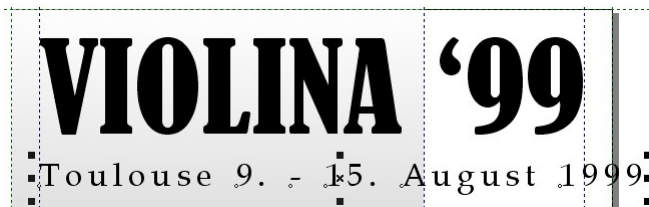
Das Dialogfeld Text formatieren

Über die Registerkarte *Abstände* können Sie die Abstände von Buchstaben, Zeilen und Wörtern einstellen. Unsere Buchstaben sollen auseinandergezogen werden, deshalb verwenden wir die Werte, die Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung sehen:



Neue Abstandswerte

Das Ergebnis zeigt das nächste Bild. Sie sehen dort, daß durch die recht hohen Werte alle Buchstaben weit auseinander gerückt sind. Wir haben diese Art als grafisches Element verwendet. Es vermittelt eine gewisse Eleganz.



Die auseinandergezogenen Buchstaben

Verschieben Sie nun, falls noch nicht geschehen, das Ergebnis bis an die linke Hilfslinie. Anschließend soll die Breite des neuen Schriftzugs an die der Überschrift angeglichen werden. Nutzen Sie dafür die rechts platzierte Hilfslinie.



Dehnen des Schriftzugs

Nach dem Dehnen sind beide Schriftzüge gleich breit. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend:



Beide Schriftzüge haben dieselbe Breite

Versehen Sie nun die Überschrift mit einer 0,5 Millimeter starken, schwarzen Umrißlinie und übernehmen Sie die Füllung von den Noten. Den unteren Schriftzug versehen Sie mit einer 50 % schwarzen Füllung. In der Standard-Farbpalette ist dies die fünfte Farbe.



Die neu gefüllten Textobjekte

3.9 Nun kommt Farbe ins Spiel

Für die Überschrift haben wir ja die Füllung einfach von den Noten übernommen. Der so entstandene schwarzweiße Verlauf ist doch eher trist.

Um das Objekt einzufärben, wollen wir wieder auf eine ganz besondere CorelDRAW-Funktion zurückgreifen. Für Vektorgrafikprogramme ist diese Funktion eher ungewöhnlich.

Im Menü *Effekte* finden Sie im Untermenü *Farbanpassung* einige Einträge, mit denen Sie das Aussehen eines Objekts beeinflussen können. Rufen Sie aus diesem Untermenü die Funktion *Farbton-Sättigung-Helligkeit* auf.

Es erscheint das folgende Dialogfeld. Klicken Sie die Option *Graustufen* an.

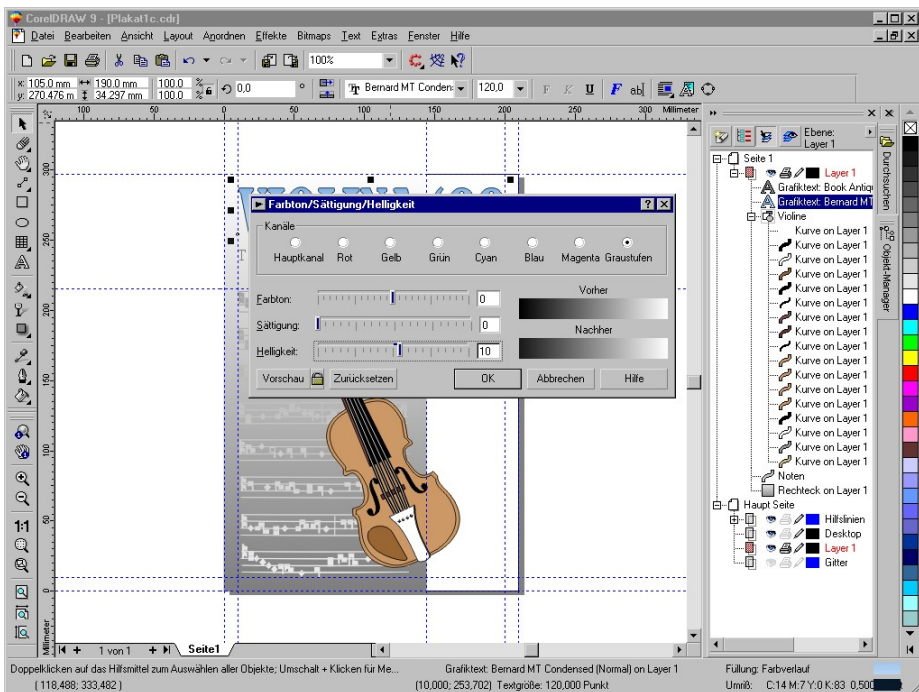


Das Dialogfeld zum Verändern von Farbton, Sättigung und Helligkeit

In diesem Dialogfeld finden Sie drei Regler, deren Namen schon verraten, was Sie damit bewirken können. Derartige Optionen sind normalerweise eher von Bildbearbeitungsprogrammen bekannt. Sie sind seit ihrer Einführung eine große Stärke von CorelDRAW.

Helligkeit verändern

Beginnen wir mit dem letzten Regler. Geben Sie dort den Wert „10“ ein. Wenn Sie sich nun das Motiv betrachten, sehen Sie nicht viel, wie das nächste Bild belegt.

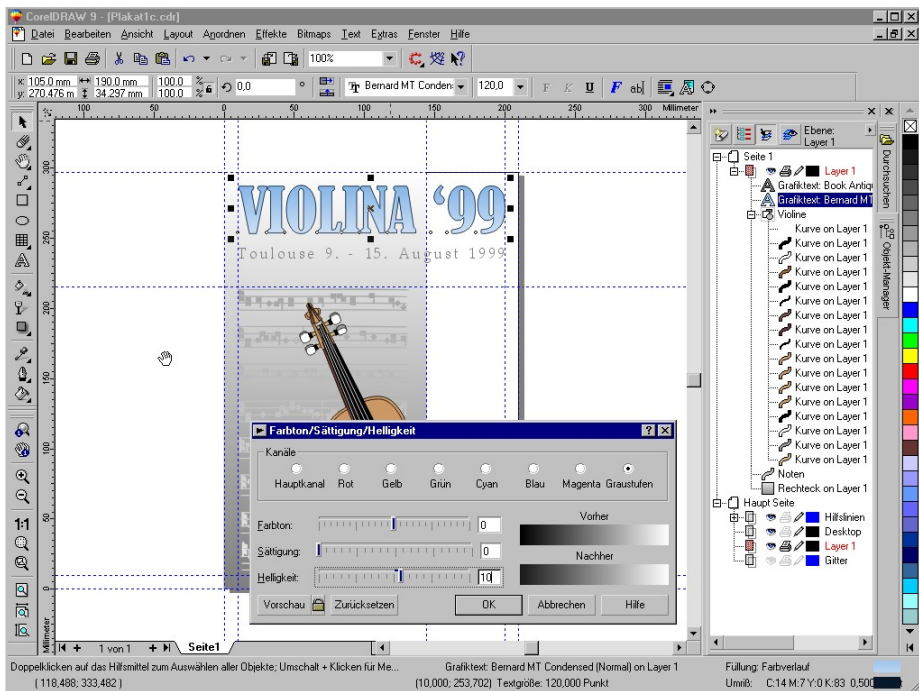


Das Dialogfeld stört die Ansicht des Motivs

Daß Sie nichts sehen, hat mehrere Gründe. Zum einen ist natürlich der eingegebene Wert sehr gering und zum anderen behindert das Dialogfeld die Ansicht auf das Motiv.

Also wollen wir das Dialogfeld nun verschieben. Klicken Sie dazu mit dem Mauszeiger in die Titelleiste des Dialogfelds – wie im vorangegangenen Bild gezeigt – und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun verschieben Sie das Fenster an eine neue Position.

Wenn Sie nun den Mauszeiger außerhalb des Dialogfelds bewegen, verwandelt er sich in eine Hand, wie Sie im nächsten Bild sehen. Dieses Symbol zeigt an, daß Sie nun die Arbeitsfläche verschieben können. Drücken Sie also die Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Ziehen Sie dann mit der Maus, wenn Sie die Arbeitsfläche verrücken wollen.



Die Arbeitsfläche kann verschoben werden, wie der Mauszeiger symbolisiert

Auf diese Art können Sie ausreichend Platz schaffen, so daß Sie das bearbeitete Element immer gut erkennen können

Um die Änderungen an den ausgewählten Objekten bewundern zu können, müssen Sie aber noch die *Vorschau*-Schaltfläche am Fuß des Dialogfelds einschalten. Soll die Vorschau nach jeder neuen Werteingabe aktualisiert werden, klicken Sie auf das Schloßsymbol.

Nachdem wir jetzt sehen, was wir tun, können wir mit dem Verändern der Einstellungen fortfahren. Stellen Sie den Helligkeitsregler auf den Wert 10.

Ein neuer Farbton

Um aus den Graustufen einen Farbton machen zu können, stellen Sie nun zunächst den Sättigungs-Regler auf 70. Mit dem Schieberegler können Sie die Sättigung – also die Intensität – verändern. Je höher der Wert ist, um so „reiner“ werden die Farben.

Nun kann der Farbton verändert werden. Dazu dient das obere Feld – Farbton. Wir stellen hier einen Wert von 30 ein – damit entsteht ein Blauton.

Zum Einstellen können Sie entweder das Eingabefeld verwenden, oder den Schieberegler ziehen. Wie aus den Graustufen Farben werden, können Sie an den beiden Balken sehen, die neben den Eingabefeldern untergebracht sind.

Im oberen Farbbalken sehen Sie die aktuellen Farbeinstellungen. Der Farbbalken darunter ändert sich, wenn Sie den Wert im Eingabefeld verändern.

Vorschau bewerten

Da wir ja den Vorschaumodus eingeschaltet haben, ist jeder Unterschied bei einer neuen Werteingabe sofort erkennbar. Statt des ursprünglichen grauen Schriftzugs sollten Sie jetzt einen bläulichen Verlauf sehen.

Nachfolgend sehen Sie die eingestellten Werte. Bestätigen Sie über die *OK*-Schaltfläche die eingegebenen Werte.



Die neu eingestellten Werte

Auf ein Bild mit dem neuen Zwischenergebnis können wir an dieser Stelle verzichten – da wir nur Farben verändert haben, können Sie den Unterschied im Schwarzweißdruck eh nicht sehen ;-)

Immer wieder

Sie müssen die Vorschauoption in jedem Dialogfeld erneut mit einem Klick auf die Schaltfläche *Vorschau* einschalten, da die Einstellung nicht aus den anderen Dialogfeldern übernommen wird.

Übernommen

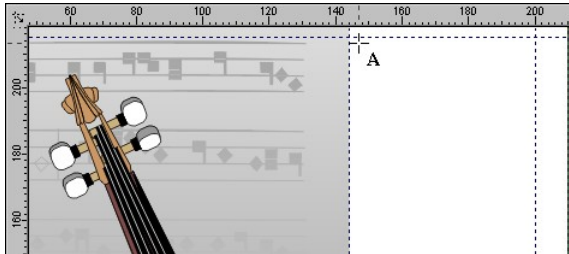
Wenn Sie in einem der Farbanpassungs-Dialogfelder Werte eingestellt haben, werden diese beim nächsten Aufruf des Dialogfelds übernommen. Auch eine eventuell veränderte Dialogfeld-Position „merkt“ sich CorelDRAW.

3.10 Viel Text verarbeiten: Mengentext

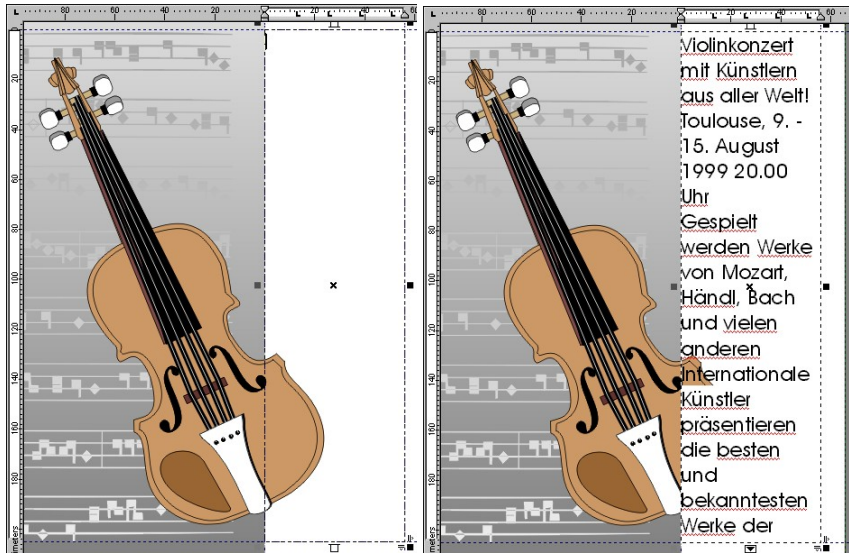
Neben dem grafischen Text, den wir Ihnen bei den Überschriften vorgestellt haben, gibt es noch eine andere Textart: Den Mengentextrahmen. Der Unterschied zum grafischen Text besteht darin, daß hier der Rahmen das Objekt ist, nicht der Text.

Sehen wir uns im praktischen an, was das bedeutet.

- 1 Sie benötigen dafür das bereits bekannte Text-Hilfsmittel. Klicken Sie an die Stelle, wo der Textrahmen beginnen soll – Sie sehen die Position des Mauszeigers im folgenden Bild. Halten Sie nach dem Klicken die Maustaste gedrückt.



- 2 Ziehen Sie nun die Größe des Textrahmens auf, so, als wenn Sie ein Rechteck zeichnen würden. Unser Textrahmen soll innerhalb der Hilfslinien auf dem weißen Untergrund liegen. Dafür haben wir nämlich zu Beginn der Arbeit den Bereich freigelassen.
- 3 Füllen Sie nun den Rahmen – den Sie nachfolgend links sehen – mit dem gewünschten Text. Unser Ergebnis sehen Sie rechts.



Der aufgezugene Textrahmen

Direkt tippen oder übernehmen

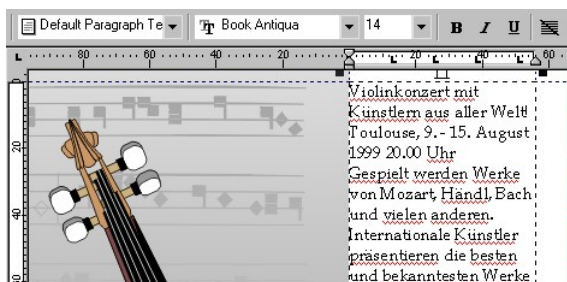
Woher der verwendete Text kommt, ist egal. Sie können ihn direkt in den Textrahmen eintippen, oder ihn in einem Textbearbeitungsprogramm tippen und dann über die Zwischenablage einfügen.

Gekringelte Linien

Vielleicht kennen Sie das schon aus Ihrem bevorzugten Textbearbeitungsprogramm: Die gekringelten Linien kennzeichnen Worte, die nicht im Wörterbuch der Rechtschreibprüfung enthalten sind.

- 4 Wenn Sie beim Tippen auf die Lineale achten, werden Sie bemerken, daß sich deren Aussehen verändert hat. Sie gleichen nun den Linealen, die Sie aus Textbearbeitungsprogrammen kennen.

Wählen Sie nun über die Eigenschaftsleiste den gewünschten Schrifttyp aus – wir haben wieder die Schrift *Book Antiqua* in einer Schriftgröße von 14 Punkt verwendet.

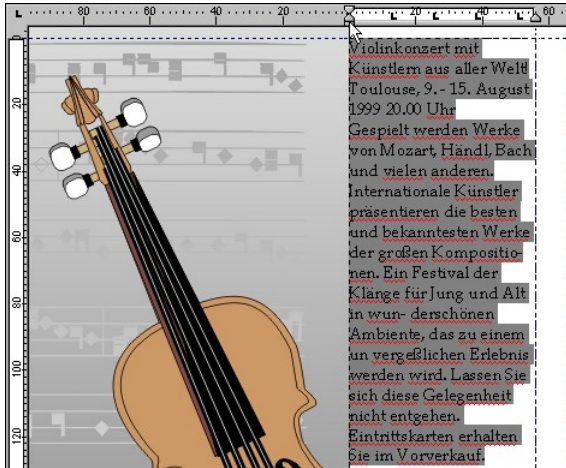


Im Textmodus ändern die Lineale ihr Aussehen

Die Schrift verändert sich nicht!

Um die Schriftart für den Text zu ändern, müssen Sie entweder den Textrahmen mit dem Markierungshilfsmittel auswählen, oder den gesamten Text mit dem Texthilfsmittel markieren.

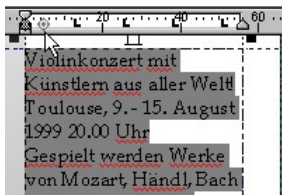
- 5 Markieren Sie nun den gesamten Text im Rahmen. Ziehen Sie dazu einfach mit gedrückter Maustaste einmal über den gesamten Text. Er wird zur Unterscheidung nach der Auswahl grau unterlegt.



Markieren des Texts

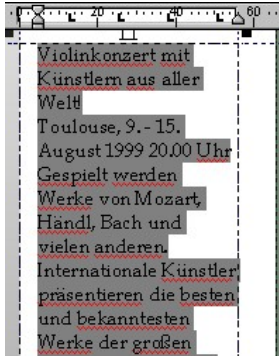
- 6 Wenn Sie auf das kleine rechteckige Symbol unter den Dreiecken auf der linken Seite klicken, können Sie mit gedrückter Maustaste den Abstand des Textes zum linken Rand festlegen.

Wir haben den Rand etwas vergrößert. Sie sehen das verschobene Symbol im folgenden Bild.



Vergrößern des Randbereichs

- 7 Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, sehen Sie den größeren Randbereich – wie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Der vergrößerte Randbereich

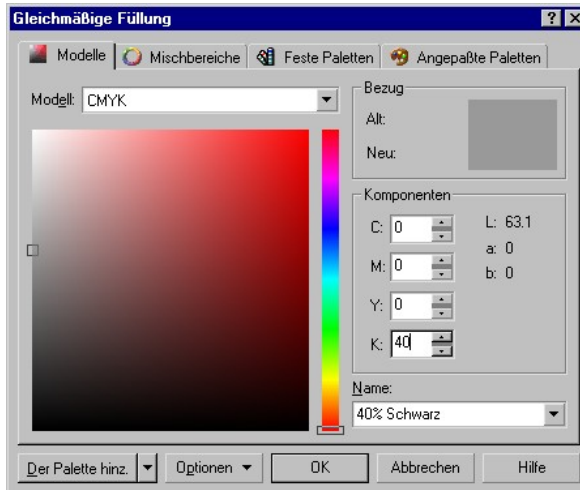
- 8 Nun soll der Text formatiert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Text/Text formatieren* auf, oder verwenden Sie alternativ die Tastenkombination **Strg**+**T**.
- 9 Wechseln Sie dort zu Registerkarte *Abstände*. Um die Absätze optisch voneinander zu trennen, vergrößern wir den Abstand. Stellen Sie dazu den Wert *Nach Absatz* auf 200 % ein. Damit wird sozusagen eine Leerzeile nach jedem Absatz eingefügt.



Vergrößern des Absatzabstands

- 10 Wählen Sie danach über das Füllungs-Dialogfeld eine neue Schriftfarbe aus – wir haben ein 40 %iges Grau eingestellt. Am schnellsten und genauesten stellen Sie diesen Farbton über das *K*-Eingabefeld ein.

Dazu muß aber das CMYK-Farbmodell in dem oberen Listenfeld ausgewählt sein.



Einstellen einer Füllungsfarbe

Unterschiedliche Formatierungen im Textrahmen

Die Zeilen mit dem Veranstaltungsdatum sollen besonders hervorgehoben werden. Markieren Sie dazu die beiden Zeilen. Anschließend können Sie in der Eigenschaftsleiste die Option *Fett* auswählen.



Die hervorgehobenen Zeilen

Bezug der Änderungen

Änderungen an der Absatz-Formatierung beziehen sich immer auf den markierten Absatz – Zeichenformatierungen gelten für alle markierten Buchstaben.

Elegant: Textrahmen umfließen Objekte

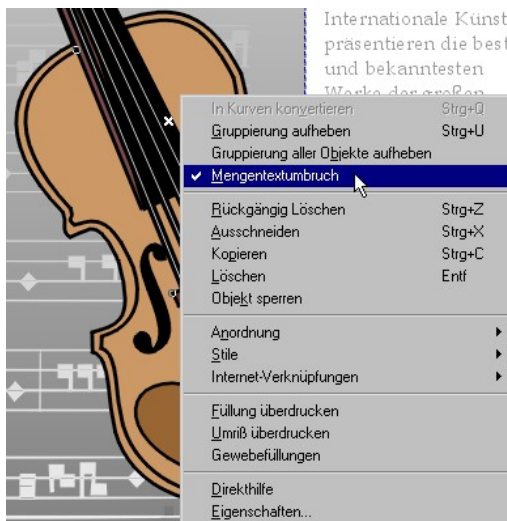
Eins stimmt natürlich noch nicht, wie Sie bereits gesehen haben: Der Text fließt über die Gitarre hinweg. Das soll nun geändert werden.

Was bei grafischen Texten nicht funktioniert, ist bei Mengentexten kein Problem. Jeder Textrahmen kann um andere Objekte im Dokument „herumlaufen“.



Falsch platzierter Text

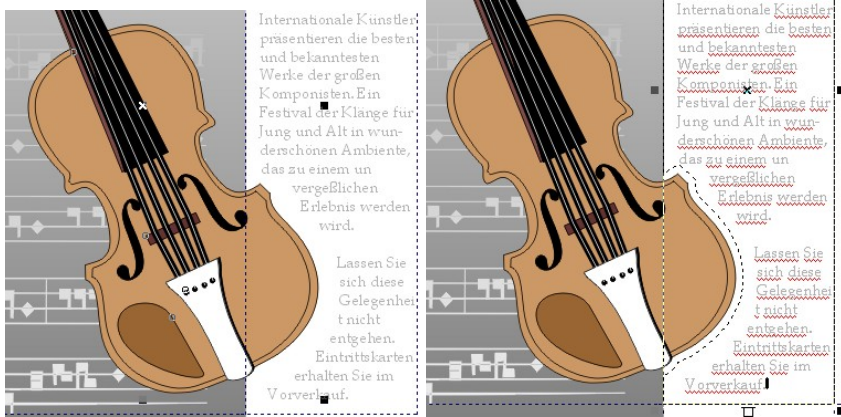
- 1 Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Objekt, um das der Textrahmen herumfließen soll. In dem Popup-Menü finden Sie die Option *Mengentextumbruch*.



Aufruf der Funktion aus dem Popup-Menü

- 2 Nachfolgend sehen Sie links, daß der Text nun an den Stellen ausgespart wird, an denen sich die Gitarre befindet.

Rechts sehen Sie dieselbe Darstellung – allerdings hier im Textmodus. Dort ist das Umfahren der Form gut zu erkennen.

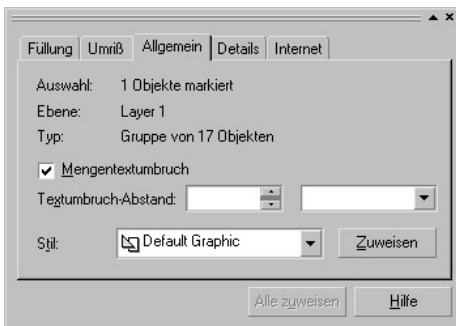


Der Text umfließt das Objekt

Verschiedene Arten des Aussparens

Über das letzte Symbol in der Eigenschaftsleiste können Sie verschiedene Arten wählen, wie das ausgewählte Objekt vom Text umflossen werden soll. Außerdem können Sie dort auch den Abstand zum Text verändern. Sie sehen das betreffende Symbol in der Überschrift abgebildet.

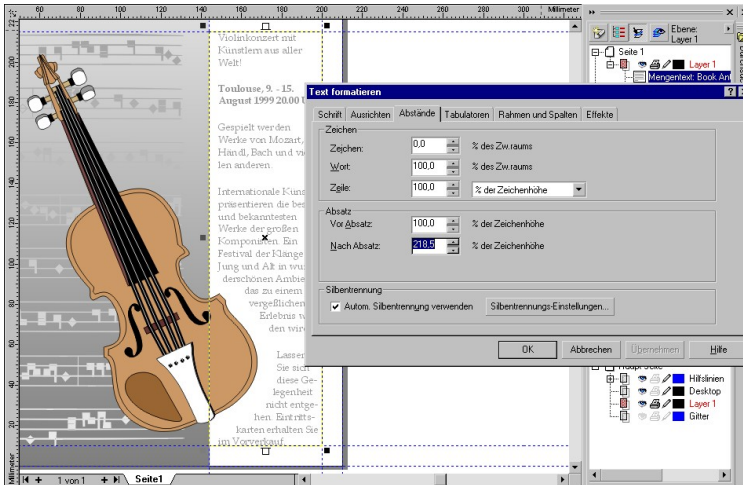
In den Objekteigenschaften – die Sie ebenfalls über das Popup-Menü der rechten Maustaste aufrufen können, finden Sie auf der Registerkarte *Allgemein* ebenfalls die Möglichkeit, den Abstand zum Text festzulegen.



Ändern des Abstands zum Text

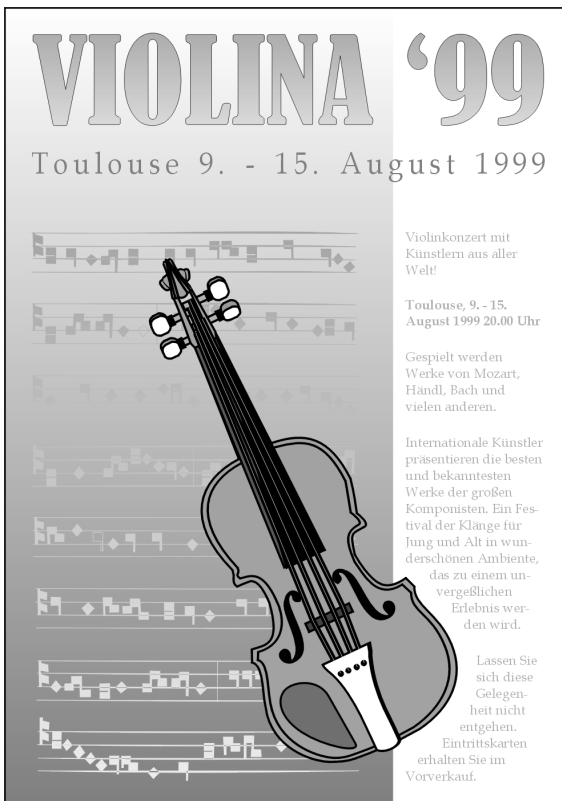
Nachdem der Text die Violine umfließt, soll noch der Text angeglichen werden. Er soll bis zur unteren Hilfslinie gehen. Rufen Sie dazu nochmals das Dialogfeld *Text/Text formatieren* über die Tastenkombination **(Strg)+T** auf. Wechseln Sie dort erneut zur Registerkarte *Abstände*.

Erhöhen Sie den Absatzabstand auf 218,5 %. Mit diesem erhöhten Wert reicht der Text bis zum unteren Rand, wie Sie in der folgenden Abbildung sehen. Da bis zum Finden des passenden Werts einige Versuche nötig sind, platzieren Sie das Dialogfeld neben dem Text und verwenden Sie die *Übernehmen*-Schaltfläche. Erhöhen oder reduzieren Sie den Wert, bis der gewünschte Abstand entsteht.



Anpassen des Abstands

Damit haben wir ein weiteres Zwischenstadium erreicht, das Sie in der folgenden Abbildung sehen. Eigentlich könnten Sie dieses Stadium schon als Endergebnis verwenden. Das Plakat sieht nämlich schon ganz hübsch aus, wir wollen es aber noch etwas verbessern.



Das nächste Zwischenergebnis

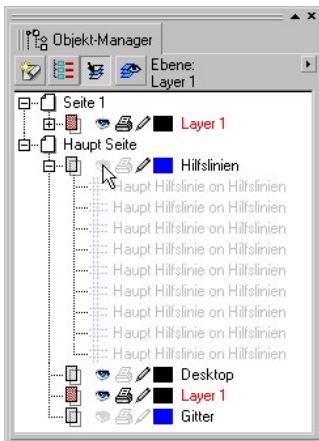
Die Hilfslinien werden unsichtbar

Bei den folgenden Arbeiten stören die Hilfslinien, deshalb wollen wir die Ansicht der Linien deaktivieren. Sie können dafür die Menü-Funktion *Ansicht/Hilfslinien* verwenden. Nach dem Aufruf wird der Haken des Eintrags entfernt.

Alternativ dazu bietet auch der *Objekt-Manager* eine entsprechende Option. Vor den einzelnen Ebenen sehen Sie drei Symbole: Ein Auge, einen Drucker und einen Stift. Sind diese Symbole schwarz, sind sie aktiv. Inaktive Optionen werden grau dargestellt. Mit einem Klick auf das Symbol erfolgt die Umschaltung.

Mit dem Augen-Symbol werden die Ebenen „unsichtbar“. Mit dem Drucker-Symbol bestimmen Sie, ob die entsprechende Ebene gedruckt werden soll. Bei deaktiviertem Stift-Symbol kann die betreffende Ebene nicht mehr bearbeitet werden.

Da wir die Hilfslinien nicht mehr brauchen, klicken Sie also auf das Augen-Symbol der Hilfslinien-Ebene. Sie sehen den Mauszeiger im folgenden Bild an dieser Stelle. Das Augen-Symbol wird dann grau.



Die Hilfslinien werden ausgeblendet

Weiter aktiv

Die Funktionalität der Hilfslinien ändert sich dadurch nicht: Sie sind weiterhin magnetisch.

3.1 1 Weiche Schatten verschönern das Plakat



Wir wollen das Plakat nun abschließend verschönern, indem weiche Schatten unter einigen Elementen plaziert werden.

Diese Funktion erreichen Sie über die abgebildete Schaltfläche im Flyout der interaktiven Werkzeuge. Um den Schatten zu plazieren gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Rufen Sie das Hilfsmittel *Interaktiver hinterlegter Schatten* auf. Markieren Sie mit diesem Hilfsmittel die Violinen-Objektgruppe.



- 2 Halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie mit der Maus. Sie sehen, wie ein versetztes Element entsteht, das den Abstand des Schattens anzeigt. Durch Verziehen mit der Maus können Sie den Winkel und den Abstand frei bestimmen.



Der Abstand des Schattens wird festgelegt

- 3 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Schatten generiert. Aber Vorsicht: Es dauert einen Moment, ehe Sie etwas sehen, CorelDRAW ist nicht abgestürzt.



Der Schatten ist berechnet

- 4 Nach dem Berechnen sehen Sie wieder einige Symbole. Das schwarze Quadrat symbolisiert die volle Deckkraft, das weiße die Durchsichtigkeit des Schattens. Mit der Position des Rechtecks legen Sie fest, wie stark der Schatten decken soll. Je weiter Sie das Rechteck in Richtung des schwarzen Quadrats bewegen, um so deckender wird der Schatten.
- 5 Klicken Sie auf das Rechteck, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie das Rechteck sehr nah an das schwarze Quadrat, um den Schatten fast deckend zu gestalten – Sie sehen die Position im folgenden Bild.



Die Deckkraft wird erhöht

- 6 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Schatten neu berechnet. Aber Vorsicht: Leider dauert auch hier jede einzelne Änderung etwas. Grafische Schönheit hat halt ihren Preis!
- 7 Eigenschaftsleiste Sie können die Einstellungen auch über die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste vornehmen, das ist leichter und präziser. Sie sehen diese Eigenschaftsleiste mit den von uns verwendeten Werten in der folgenden Abbildung.



Die Eigenschaftsleiste des interaktiven hinterlegten Schattens

- 8 Mit den beiden ersten Eingabefeldern können Sie ebenfalls den Abstand des Schattens einstellen. Diese Variante ist präziser, als die Einstellung mit der Maus.
- 9 Mit dem zweiten Eingabefeld bestimmen Sie die Deckkraft des Schattens, mit dem dritten, wie weich der Schatten auslaufen soll. Je geringer dieser Wert ist, um so scharfkantiger ist das Ergebnis.

Den umfließenden Text korrigieren

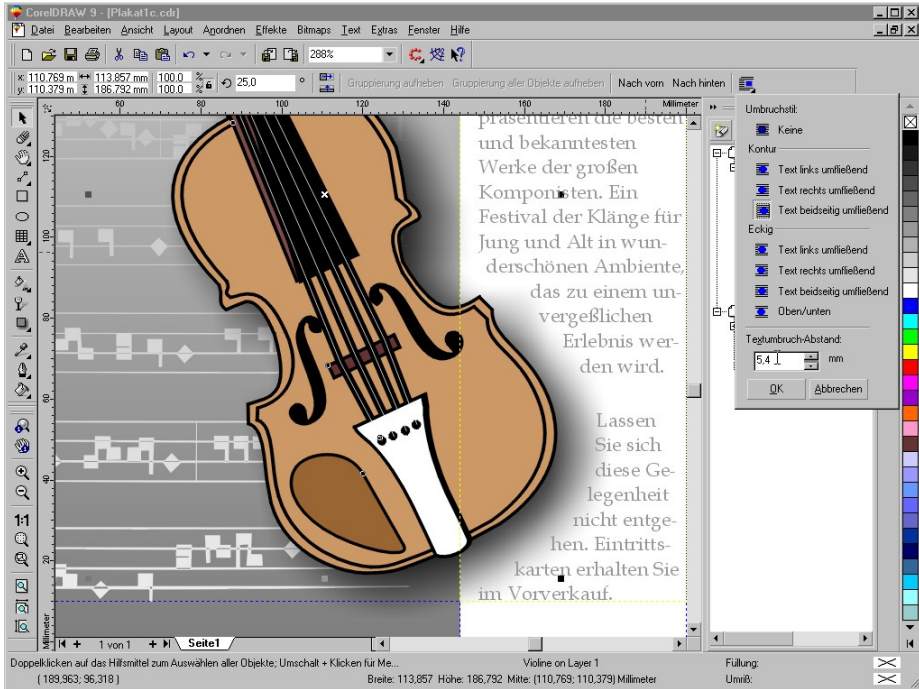
Durch den weichen Schatten ist nun eine Korrektur des umlaufenden Texts notwendig – teilweise ist der Text unleserlich geworden, da er vom Schatten überdeckt wird.

Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



Der umlaufende Text wird vom Schatten verdeckt

Am leichtesten nehmen Sie diese Änderung über das Menü vor, das Sie über die letzte Schaltfläche der Eigenschaftsleiste aufklappen können. Tippen Sie im Eingabefeld den neuen Wert ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der **[Return]**-Taste.



Einstellen eines neuen Textumbruch-Abstands

Auswahl beachten

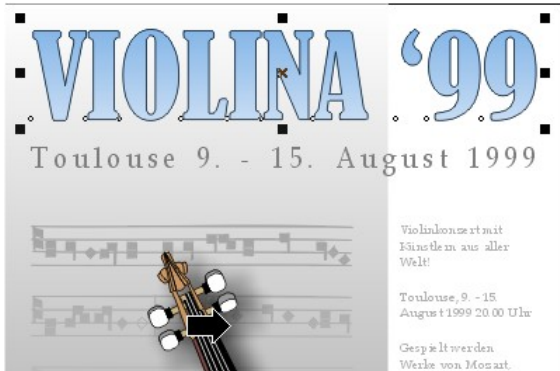
Achten Sie darauf, daß Sie bei der Einstellung des *Textumbruch-Abstands* die Violine – und nicht die Schattengruppe – markiert haben. Wählen Sie das Objekt gegebenenfalls über den *Objekt-Manager* aus.

Eigenschaften von Effekten kopieren

Sie hatten ja schon die Variante kennengelernt, Eigenschaften von anderen Objekten zu kopieren. Diese Möglichkeit gibt es auch bei den Effekten. Markieren Sie zunächst das Element, das ebenfalls einen Schatten erhalten soll. In unserem Beispiel ist dies die Überschrift.

Rufen Sie dann die Menü-Funktion *Effekte/Kopieren/Hinterlegter Schatten aus* auf. Es erscheint wieder der bekannte Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt zeigen müssen, von dem Sie die Schatteneinstellungen übernehmen wollen.

Klicken Sie auf den Schatten der Violine. Sie sehen diese Situation im nächsten Bild.



Der Schatten wird übernommen

Das neue Ergebnis sehen Sie nachfolgend abgebildet:



Der übernommene weiche Schatten

Auch für den Untertitel soll der Schatten zunächst kopiert werden. Wiederholen Sie deshalb nach der Objektauswahl den zuletzt beschriebenen Arbeitsschritt. Klicken Sie dann auf einen der beiden bereits fertiggestellten hinterlegten Schatten.

Die Einstellungen können für die zweite Überschrift nicht genauso übernommen werden – der Schatten ist falsch positioniert und zu kräftig:



Ungeeignete Schattenwerte

Deshalb nehmen wir in der Eigenschaftsleiste einige Änderungen vor, die Sie im nächsten Bild sehen. Der Weg über die Eigenschaftsleiste ist bequemer und schneller.



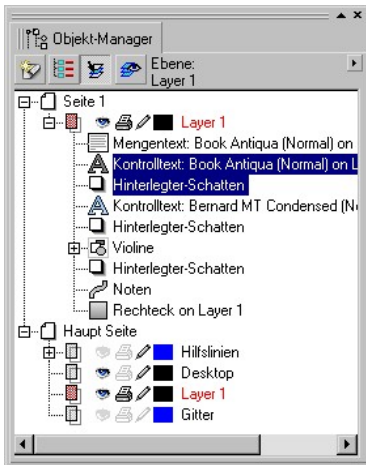
Die veränderten Einstellungen

Zeit sparen

Um die Einstellungen auf den Schatten des Rechtecks zu übertragen, drücken Sie nach der Eingabe im letzten Feld einfach die Return-Taste. Erst dann werden die Veränderungen durchgeführt. Mit diesem Verfahren sparen Sie das ständige Neuberechnen.

Aufbau der Schatten

Vielleicht haben Sie es schon im *Objekt-Manager* gesehen: Nach dem Plazieren des Schattens entstehen „Kontrollelemente“. Der Schatten ist also mit dem Ausgangsobjekt „verknüpft“. Über diese besondere Gruppierung erfahren Sie im Laufe des Buches noch Näheres – sie kommt noch häufiger vor.



Eine Schattengruppe ist markiert

Lichtrichtung beachten

Beachten Sie, daß ein Schatten immer dann am realistischsten aussieht, wenn er nach unten rechts verläuft. Man hat dann nämlich den Eindruck, als wenn das Licht von links oben käme. Dies entspricht dem natürlichen Empfinden des Menschen.

Damit haben wir das Ziel des Workshops erreicht. Das Endergebnis sehen Sie im nächsten Bild. Der Arbeitsaufwand hat sich doch gelohnt, oder?

VIOLINA '99

Toulouse 9. - 15. August 1999



Violinkonzert mit
Künstlern aus aller
Welt!

Toulouse, 9. - 15.
August 1999 20.00 Uhr

Gespielt werden
Werke von Mozart,
Händl, Bach und
vielen anderen.

Internationale Künstler
präsentieren die besten
und bekanntesten
Werke der großen
Komponisten. Ein Fes-
tival der Klänge für
Jung und Alt in wun-
derschönen Ambiente,
das zu einem un-
vergeßlichen
Erlebnis wer-
den wird.

Lassen
Sie sich
diese Ge-
legenheit
nicht entge-
hen. Eintritts-
karten erhalten Sie
im Vorverkauf.

Das Endergebnis

Das war ja ganz schön spannend!

Auf jeden Fall haben Sie in diesem ersten Workshop einiges über CorelDRAW erfahren. Aber natürlich haben Sie in diesem Kapitel nur einen knappen Überblick über die Möglichkeiten erhalten. Viele der wichtigsten Funktionen haben wir verwendet.

Außerdem haben wir darauf geachtet, daß auch neue Funktionen zum Einsatz kamen. So haben Sie auch gleich einen Eindruck von den erweiterten Funktionen gewinnen können.

Das Wichtigste in diesem Kapitel war jedoch, daß eine bestimmte Reihenfolge der Arbeitsschritte eingehalten werden muß, um zum Ziel zu gelangen. Zugegeben: Ein paar kleine Umwege haben wir beschritten, um Ihnen einige interessante Funktionen vorstellen zu können.

Außerdem haben Sie gemerkt, wie Sie bereits mit wenigen Objekten – sechs Stück an der Zahl (rechnen wir mal die Cliparts als ein Objekt) – eine ansprechende Grafik gestalten können. Auch an Farben haben wir geknausert – und trotzdem sieht die Grafik interessant aus. Es muß nicht immer alles knallig bunt sein!

4. Crashkurs: Bilder retuschieren und plastische Schriftzüge

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen anhand einer Bildbearbeitung und -optimierung die Möglichkeiten von Corel PHOTO-PAINT vorstellen. Wenn Sie oft mit diesem Programm arbeiten, könnte „Das große Buch Corel PHOTO-PAINT™ 9“ von DATA BECKER vielleicht interessant für Sie sein. Dort finden Sie alles, was Sie zu diesem leistungsstarken Bildbearbeitungsprogramm wissen müssen.

Im Laufe der Versionen haben sich die Funktionen dieses Programms immer weiter verbessert. Corel orientierte sich dabei immer an dem Marktführer Photoshop. So gibt es auch in der Version 9 wieder einige Neuerungen, die Ihnen die Bearbeitung erleichtern.

In unserem Beispiel werden wir nicht alle Funktionen von Corel PHOTO-PAINT erläutern. Sie lernen aber alle wichtigen Funktionen kennen. Wir werden Retuschearbeiten durchführen, und ein Objekt in das Bild integrieren. Außerdem wird der Kontrast und die Helligkeit optimal aufeinander abgestimmt.

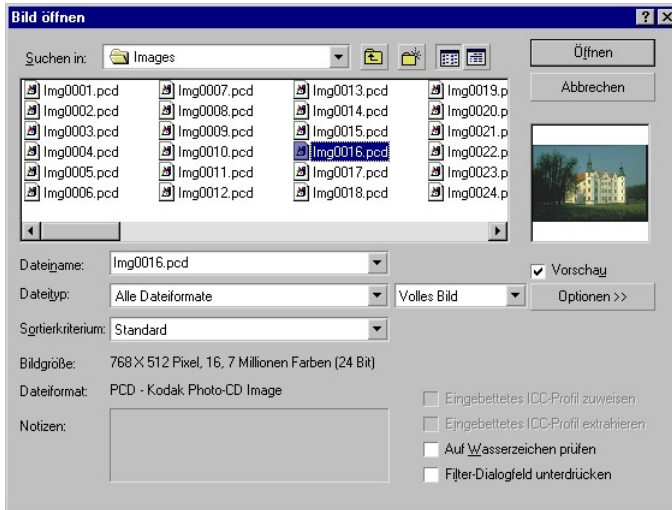
4.1 Corel PHOTO-PAINT starten

Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol, das Sie in der Überschrift sehen. Nach dem Start erscheint ein Begrüßungs-Bildschirm. Hier können Sie aus unterschiedlichen Optionen auswählen, wie Sie Ihre Arbeit beginnen wollen. Wir haben ein Photo-CD-Bild ausgesucht, deshalb wählen wir die Option *Bild öffnen*.



Der Begrüßungs-Bildschirm

Nach der Auswahl der Option erscheint das Dialogfeld zum Öffnen von Dateien. Wählen Sie hier die betreffende Datei aus. Wenn Sie eine Vorschau des Bildes sehen wollen, muß die entsprechende Option aktiviert sein.



Öffnen einer Photo-CD-Datei

4.2 Das Photo-CD-Format

Wir wollen in unserem Workshop ein Photo-CD-Bild bearbeiten. Mit der Photo-CD haben Sie eine günstige Möglichkeit, Bilder zu scannen. Auf jeder Photo-CD – die im Fotofachhandel hergestellt wird – können maximal 100 Fotos gespeichert werden. Sie können wahlweise Dias oder Negative auf eine Photo-CD übertragen.

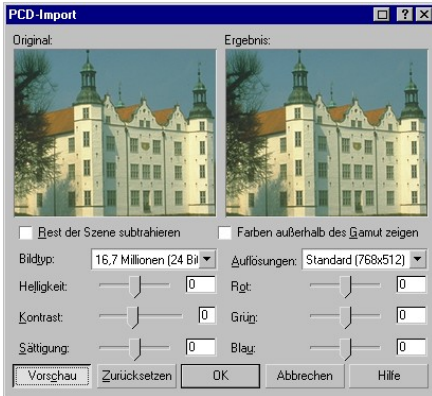
Das PCD-Dateiformat ist ein spezielles Dateiformat, das von Kodak entwickelt wurde. Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie dieses Format zwar einlesen, das Speichern ist allerdings nicht möglich. In jeder PCD-Datei werden fünf verschiedene Bildgrößen gespeichert. Nachfolgend sind die verfügbaren Größen und deren Verwendung aufgelistet.

Bezeichnung	Pixel	Größe /cm (75 dpi)	Druckbare Größe/cm (300 dpi)	Verwendung
Base/16	128x192	4,3x6,5	1,1x1,6	Übersichtslisten, Web-Previews
Base/4	256x384	8,7x13	2,2x3,3	sehr kleine Bilder
Base	512x768	17,3x26,1	4,3x6,5	Bildschirmauflösung
4 Base	1.024x1.536	34,7x52	8,7x13,0	Druck in normaler Größe
16 Base	2.048x3.072	69,4x104	17,3x26,0	Druck im großen Format

Die Auflösung von 75 dpi entspricht ungefähr der Bildschirmauflösung, 300 dpi ist der Standardwert für die Druckausgabe. So haben Sie eine Orientierung, wofür

die einzelnen Größen geeignet sind. Die Bezeichnungen in der ersten Spalte sind die Kodak-Bezeichnungen.

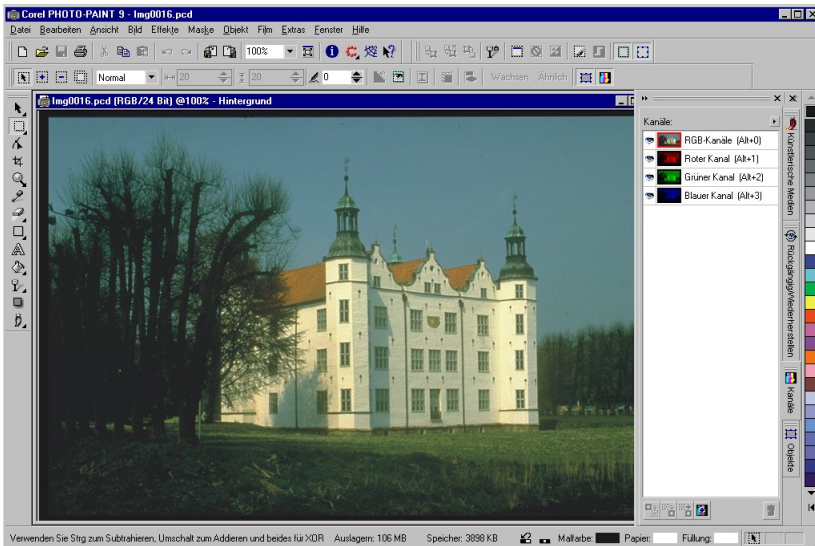
Zum Öffnen von PCD-Dateien bietet Corel PHOTO-PAINT ein spezielles Dialogfeld. Im linken Listenfeld wird die Farbtiefe eingestellt, im rechten Feld die Bildgröße. Wir wählten die folgenden Einstellungen:



Die verwendeten Einstellungen

Außerdem können Sie im unteren Bereich die Bildqualität ändern. Wir belassen die Werte in den vorgegebenen Einstellungen. Bestätigen Sie deshalb die Eingaben über die **OK**-Schaltfläche.

Das Laden des Bildes dauert einen Moment, da erst die Umrechnung der Bilddaten erfolgen muß. Im folgenden Bild sehen Sie die Corel PHOTO-PAINT-Arbeitsfläche, nachdem das Bild geöffnet wurde. Die Optik der Arbeitsumgebung entspricht ziemlich genau der von CorelDRAW – so fällt der Umstieg leicht.

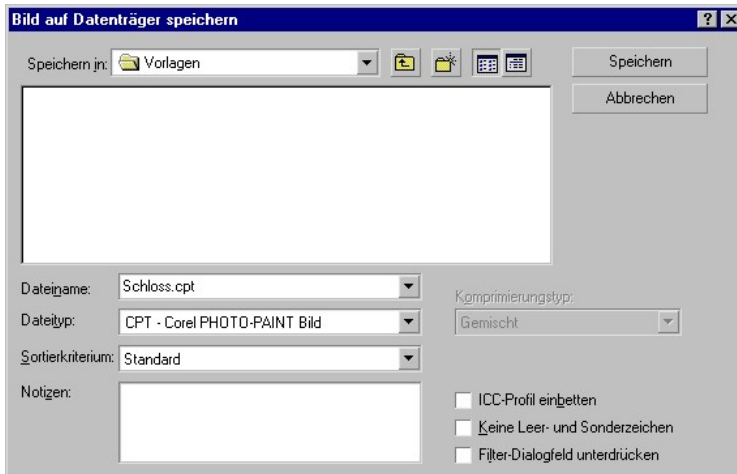


Die Corel PHOTO-PAINT-Arbeitsoberfläche

4.3 Datei speichern

Nachdem die Photo-CD-Datei geöffnet ist, erscheint in einem Schild der Hinweis, daß ein Überschreiben der Originaldatei nicht möglich ist – es handelt sich ja schließlich um eine CD.

Deshalb sollten Sie im ersten Arbeitsschritt die Datei im Corel PHOTO-PAINT-Format CPT sichern. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf.



Speichern einer Datei

4.4 Der Rand muß ab!

Bei Photo-CD-Bildern ist es üblich, daß um das Bild herum ein störender, dunkler Rand liegt. Dieser entsteht beim Scannen. Diesen Rand wollen wir nun als erstes entfernen. Dazu benötigen wir das Hilfsmittel *Schnittbereich geraderichten*.

Sie finden dieses Werkzeug in der Hilfsmittelleiste, die Sie – wie auch bei Corel-DRAW – auf der linken Seite der Arbeitsoberfläche sehen. Der grundsätzliche Aufbau der Arbeitsumgebung ist zwischen den Programm-Modulen des Corel-Pakets angepaßt, so daß Sie kaum Umstellungsschwierigkeiten haben werden. Wir werden deshalb auch auf die detaillierte Beschreibung der Bedienung verzichten.

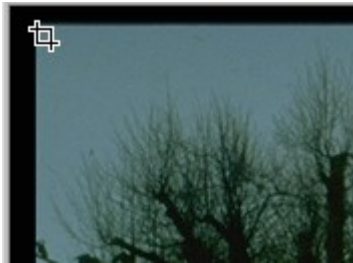
Um das Bild freizustellen, gehen Sie in den nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritten vor:

1. Markieren Sie das *Schnittbereich*-Werkzeug. Wechseln Sie dann im Bild zur oberen, linken Ecke. Dort soll mit dem Zuschneiden begonnen werden.

Wo ist die Maus?

Aufgrund des überproportionierten Mauszeigers ist es etwas schwierig zu beurteilen, welche Stelle maßgeblich für die Position ist. In diesem Fall zählt der linke obere Schnittpunkt der beiden Geraden. Probieren Sie es einmal aus. Falls der Ausschnitt mißlungen ist, können Sie die Markierung mit der **[ESC]**-Taste wieder aufheben.

2. Im folgenden Bild sehen Sie den Ansatzpunkt in der linken oberen Ecke. Halten Sie die Maustaste gedrückt.



Der Ansatzpunkt

3. Ziehen Sie einen Rahmen bis zur unteren rechten Ecke auf. Sollte diese Ecke nicht im Bildausschnitt zu sehen sein, wird der Bildausschnitt automatisch verschoben wenn Sie den Rand des Fensters erreichen. Wenn Sie die Ecke erreicht haben, lassen Sie die Maustaste wieder los.



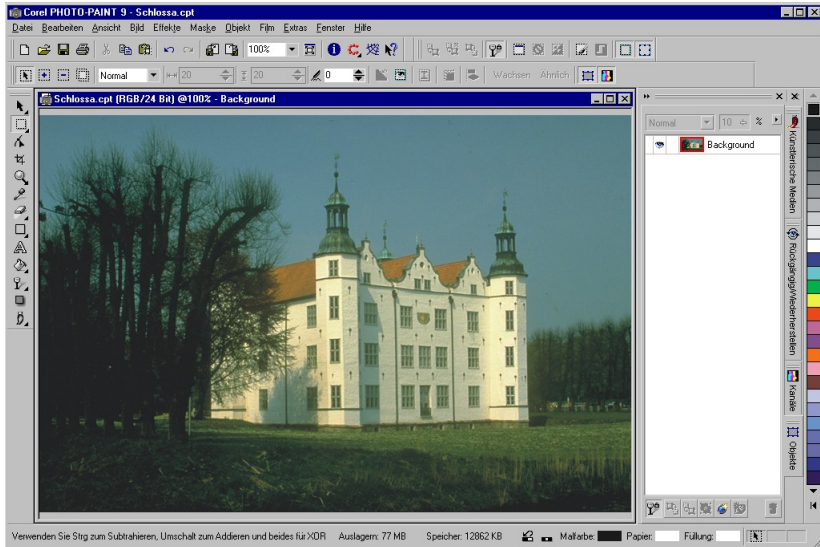
Die untere, rechte Ecke

4. Wenn Sie den Rahmen nicht genau getroffen haben, macht das nichts. Sie können den Rahmen nach dem Aufziehen noch verändern.
5. Sie sehen jetzt acht Markierungspunkte an den Ecken und in der Mitte des Ausschnitts. Diese Markierungspunkte lassen sich – wie in CorelDRAW – zum Skalieren und Dehnen des Rahmens verwenden.
6. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Markierungspunkte, und ziehen Sie diesen an die richtige Position. Um den Bereich nun freizustellen, klicken Sie doppelt in diesen.



Verziehen des mittleren Markierungspunkts

7. Nach dem Zuschneiden sehen Sie folgende Arbeitsfläche:



Das Bild ist zurechtgeschnitten

Die zusätzlichen Optionen

Wenn Sie das Hilfsmittel *Schnittbereich geraderichten* aktiviert haben, stehen Ihnen in der Eigenschaftsleiste einige zusätzliche Optionen zur Verfügung. Sie sehen die Eigenschaftsleiste im nächsten Bild.



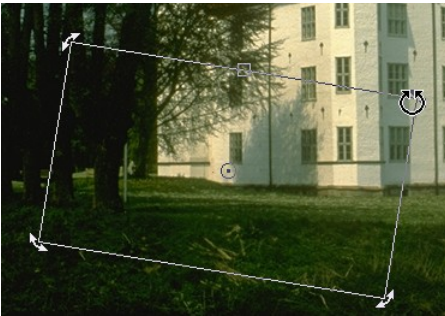
Die Eigenschaftsleiste des Hilfsmittels Schnittbereich geraderichten

Über die zweite Schaltfläche schalten Sie zwischen zwei Modi um. Sie können nämlich beim Beschneiden das Bild auch gleichzeitig drehen. Sie erreichen diese zweite Option auch, wenn Sie in den Rahmen klicken. Sie wechseln dann in den *Drehungsmodus*. Sie erkennen das an den veränderten Markierungspunkten – wie in unserem folgenden Bild:



Der Drehungsmodus

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Eckpunkte. Wenn Sie dort klicken, wechselt der Mauszeiger in einen Rotationspfeil. Sie können den Rahmen dann drehen. Das nächste Bild zeigt die Situation während der Rotation. Klicken Sie erneut in den Bereich, falls Sie weitere Größenänderungen vornehmen wollen. Der Modus wechselt dann wieder.



Der freizustellende Bereich wird gedreht

Nachdem Sie den Bereich durch Doppelklicken freigestellt haben, wird der Bereich gedreht. Das Ergebnis ist – wie Sie nachfolgend sehen – ein rechteckiges Bild:



Der freigestellte Bereich wurde zusätzlich rotiert

Bereiche ausschneiden per numerische Eingabe

In den nächsten Feldern der Eigenschaftsleiste können Sie die Änderungen numerisch exakt eingeben. Die Felder sind getrennt. Zunächst geben Sie das Zentrum des Beschneidens an, danach die Größe des Rahmens und zuletzt den Winkel.

Hinter der folgenden Schaltflächen verbergen sich sehr interessante Optionen. So können Sie zum Beispiel das Bild anhand der aktuellen Maskierung beschneiden. Nachfolgend haben wir eine unförmige Maskierung angelegt:



Eine unförmige Maske

Nach dem Betätigen der Schaltfläche sehen Sie, daß der Bereich mit der maximalen Ausdehnung der Maske freigestellt ist. Unser nächstes Bild zeigt das beschnittene Bild. Natürlich ist diese Funktion eher für rechteckig maskierte Bereiche gedacht.



Das beschnittene Bild

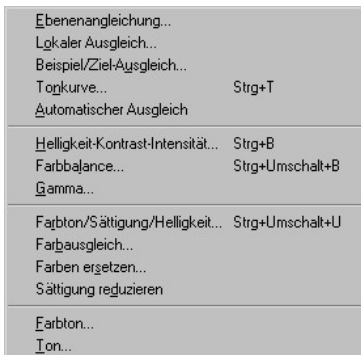
Noch interessanter ist die folgende Funktion. Hier können Sie im nachfolgend gezeigten Dialogfeld eine Farbe festlegen, die vom Rand abgeschnitten werden soll. Dabei können Sie auch einen Toleranzwert bestimmen. Mit der Pipette kann eine Farbe aus dem Bild aufgenommen werden.



Eine Farbe vom Rand beschneiden

4.5 Bilder optimieren

Bilder, die von der Photo-CD stammen, müssen meist optimiert werden, da sie leicht „flau“ und unscharf wirken. Für die Bildoptimierung gibt es im Menü *Bild* ein gesondertes Untermenü. Im *Anpassen*-Menü finden Sie alle Funktionen, die nötig sind, um die Qualität des Bildes zu verbessern:



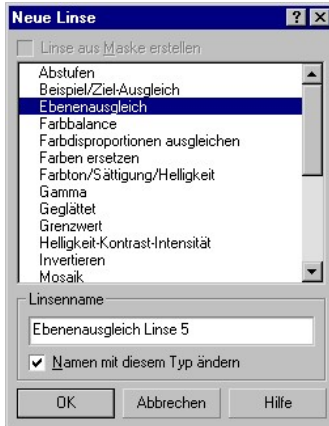
Das Anpassen-Menü

4.6 Änderungen zurücknehmbar machen mit den Linsen

Normalerweise werden die einzelnen Bildpunkte des Bilds – die Pixel – dauerhaft verändert, wenn Sie zum Beispiel eine Kontrast- oder Helligkeitsänderung vornehmen. Eine spätere Rücknahme der Änderung ist dann nicht mehr möglich. Die ursprünglichen Pixelinformationen sind verloren.

Mit Linsen können Sie dies vermeiden. Wenn Sie mit Linsen arbeiten, lassen sich die Werte der Änderungen jederzeit verändern oder ganz verwerfen, indem Sie die Linse einfach löschen. Sie kennen die Linsen auch aus CorelDRAW. Das Verfahren ist hier ähnlich.

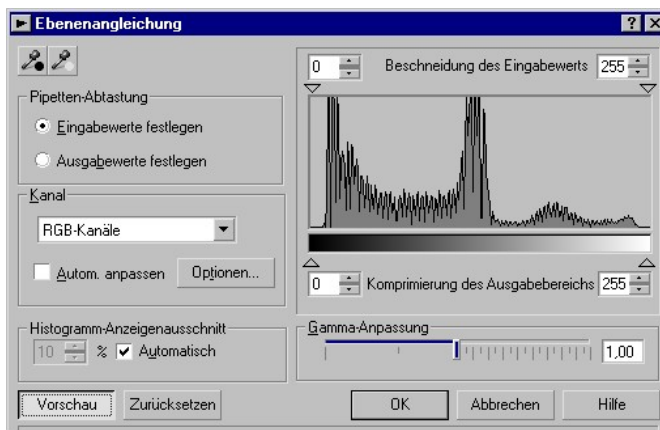
Die Funktion zur Erstellung von Linsen finden Sie im Menü *Objekt/Erstellen/Neue Linse*. Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfenster. Hier sind alle Einstellungen aufgelistet, die als Linse verwendet werden können:



Die möglichen Linsen sind in diesem Dialogfenster aufgelistet

Unser Beispielbild wollen wir mit der Linse *Ebenenausgleich* optimieren. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Erstellen Sie eine neue Linse. Stellen Sie den *Ebenenausgleich* ein – wie in der vorherigen Abbildung zu sehen. Geben Sie gegebenenfalls im Namensfeld einen aussagekräftigen Namen für die Linse ein.
- 2 Danach wird das folgende Dialogfenster geöffnet:

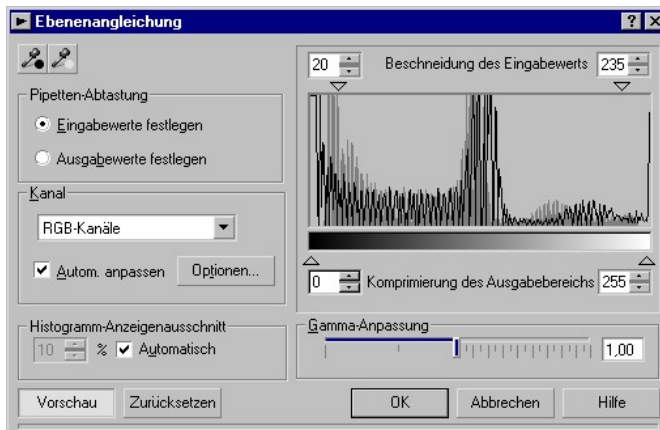


Das Dialogfenster *Ebenenangleichung*

- 3 In dem Histogramm wird die Verteilung der im Bild vorhandenen Farben angezeigt. Mit der Veränderung der Werte in den Eingabefeldern können Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bilds steuern. Um die Änderungen am Bild beurteilen zu können, sollten Sie auf die Schaltfläche *Vorschau* klicken. Damit wird die Vorschau aktiviert.

- 4 Anhand der Histogrammkurve können Sie Rückschlüsse auf die Qualität des Bilds ziehen. Allerdings ist dazu etwas Übung mit Corel PHOTO-PAINT notwendig. Je öfter Sie sich die Histogramme von guten und schlechten Bildern ansehen, um so eher bemerken Sie, worauf es ankommt. Nehmen wir als Beispiel unser Bild. Sie sehen, daß dort auf der rechten sowie auf der linken Seite sehr wenig Erhebungen sind. Damit hat es folgendes auf sich:

Links sehen Sie die dunklen Stellen – die Schattenpartien – des Bilds. Auf der rechten Seite werden die hellen Bereiche – die Lichter – angezeigt. Da beide Bereiche im Beispiel flach sind, wirkt das Bild etwas flau: Es sind zu wenige dunkle und helle Anteile im Bild.
- 5 Dieses Manko – das für Photo-CD-Bilder typisch ist – können Sie beheben, indem Sie die flachen Bereiche sozusagen „zusammendrücken“ und den mittleren Bereich „strecken“. Dazu dienen die beiden Eingabefelder und die Dreieck-Symbole über dem Histogramm. Die Dreiecke können Sie verschieben – die Eingabefelder werden dann automatisch aktualisiert.
- 6 Wir haben bei unserem Beispielbild das linke Dreieck auf den Wert 20 geschoben, das rechte auf den Wert 235 um den Kontrast zu erhöhen.
- 7 Um den Farbstich zu entfernen, klicken Sie auf die *Autom. anpassen*-Schaltfläche. Corel PHOTO-PAINT™ durchsucht damit die einzelnen Farbkanäle und paßt die Kurven so an, daß die Kurven gleichmäßig verlaufen. Damit können Sie nicht jedes Bild perfekt optimieren – bei unserem Beispielbild klappt es aber.



Der Kontrast wird erhöht und der Farbstich entfernt

Das Histogramm zeigt Ihnen, was bei einer Aktion passiert

Während Sie die Änderungen vornehmen, können Sie am Bild sehen, daß sich der Kontrast erhöht hat. Im Histogramm sehen Sie die Ursprungswerte – sie liegen in Grau abgesetzt hinter der Kurve des neuen Werts.

Anhand dieser neuen Kurve erkennen Sie, daß der „Berg“ in der Mitte auseinandergezogen ist. Die mittleren Farbtöne des Bilds nehmen also ein breiteres Spektrum als vorher ein. Außerdem sehen Sie am äußersten rechten und linken Rand starke Spitzen.

Alle Töne, die vor der Änderung den Farbwert 0 bis 20 aufwiesen, wurden nun zum Wert 0 zusammengefaßt – sie sind also schwarz. Es sind also deutlich mehr schwarze Bildpunkte im Bild enthalten – daher kommt die Spitze. Genauso verhält es sich mit dem hellen Bereich. Durch diese Änderungen entsteht das kontrastreichere Bild.

Vorher-Nachher-Ansicht

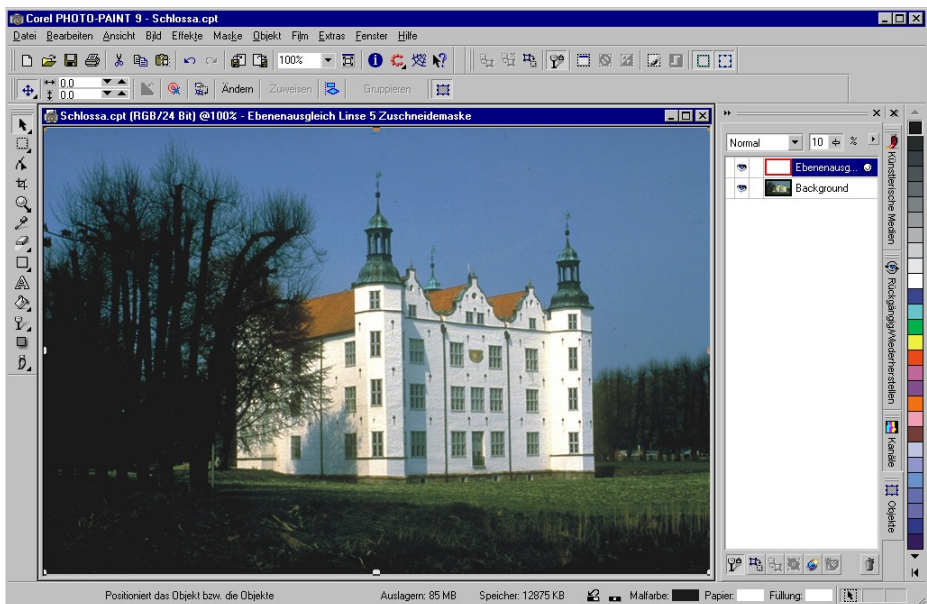
Wenn Sie die *Vorschau*-Schaltfläche ein- und ausschalten, können Sie den Vorher-Nachher-Unterschied gut beurteilen.

Die Änderungen annehmen – ein neues Objekt entsteht

Wenn Sie Ihre Änderungen mit der *OK*-Schaltfläche bestätigen, entsteht ein neues Objekt. Um dieses zu sehen, müssen Sie das Andock-Fenster geöffnet haben.

Falls es nicht auf der Arbeitsfläche zu sehen ist, können Sie es mit der Funktion *Fenster/Andock-Fenster/Objekte* oder der Tastenkombination **[Strg]+[F7]** öffnen.

Sie sehen dieses Fenster im nächsten Bild auf der rechten Seite der Arbeitsfläche.



Das Andock-Fenster Objekte

Was ist ein Objekt?

Im *Objekte*-Fenster sind nun zwei Objekte zu sehen: Der Hintergrund und die Linse.

An den kleinen Vorschaubildern erkennen Sie, um was es sich handelt. Sie können Objekte unabhängig voneinander bearbeiten – wie in CorelDRAW.

Wenn Sie also den Hintergrund bearbeiten, wirkt sich die Änderung ebenfalls auf die Linse aus – sie liegt ja über dem Hintergrund.

Die Objekte im Andock-Fenster sind geordnet: Das Element, das an erster Stelle in der Liste steht, ist auch das oberste Element im Dokument. An der letzten Stelle befindet sich immer der Hintergrund. Wie wir im Laufe des Kapitels noch erfahren werden, können Sie Bereiche des Bilds als separate Objekte deklarieren und so getrennt bearbeiten.

Vor den Einträgen sehen Sie ein Augen-Symbol. Damit wird die Anzeige der einzelnen Objekte ein- oder ausgeschaltet.

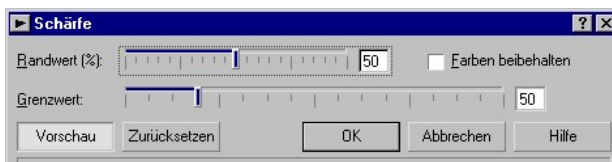
4.7 Die Schärfe eines Photo-CD-Bilds korrigieren

Nun soll das nächste Manko von Photo-CD-Bildern behoben werden: die fehlende Schärfe. Da wir alle Änderungen so gestalten wollen, daß sie nachträglich zurückgenommen werden können, verwenden wir auch in diesem Fall eine Linse.

Es ist sehr praktisch, daß Corel PHOTO-PAINT auch für diese Bildveränderung eine Linse bereitstellt. Diese Möglichkeit finden Sie in anderen Bildbearbeitungsprogrammen nicht.

Rufen Sie also erneut die Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* auf. Wählen Sie dieses Mal aber die Funktion *Schärfe* aus der Liste. Danach wird das Dialogfenster geöffnet, das Sie im nächsten Bild sehen.

Wir verwendeten für unser Bild die nachfolgend gezeigten Werte. Achten Sie darauf, daß Sie die Vorschauoption einschalten, damit Sie die Auswirkungen am Bild beurteilen können.



Das *Schärfe*-Dialogfenster

Mit diesen beiden Linsen haben wir die Qualität unseres Ausgangsbilds deutlich verbessern können. Sie sehen dieses erste Zwischenergebnis im nächsten Bild:



Ein Zwischenergebnis der Bildoptimierung

4.8 Weit weg oder ganz nah ran – Ansichtsgröße verändern

Damit wir wissen, was beim Schärfen passiert, sollten wir uns das Bild einmal aus der Nähe ansehen. Zum Vergrößern der Bildansicht gibt es in der Hilfsmittelleiste ein eigenes Werkzeug: die Lupe.

Wenn Sie dieses Werkzeug aktivieren, erscheint eine neue Eigenschaftsleiste, in der Sie verschiedene Werkzeuge zum Verändern der Ansicht finden:



Die Eigenschaftsleiste

In dem Listenfeld finden Sie einige Vorgabewerte. Wählen Sie den betreffenden Wert aus der Liste aus. Alternativ dazu können Sie auch einen Wert in das Eingabefeld eintippen.

Um den gewünschten Bildausschnitt direkt im Bild festzulegen, können Sie die Lupe verwenden. Mit diesem Werkzeug ziehen Sie einen Rahmen auf, der den gewünschten Bereich markiert. Die beiden Schaltflächen mit dem Plus- und Minus-Symbol in der Lupe sind eigentlich überflüssig. Dieselbe Funktionalität erzielen Sie auch mit der ersten Lupe und dem Listenfeld. Mit einem Klick auf die Plus-

Schaltfläche springen Sie nämlich lediglich um einen Vorgabewert weiter. Bei der Minus-Lupe ist es umgekehrt.

Die Lupe einsetzen

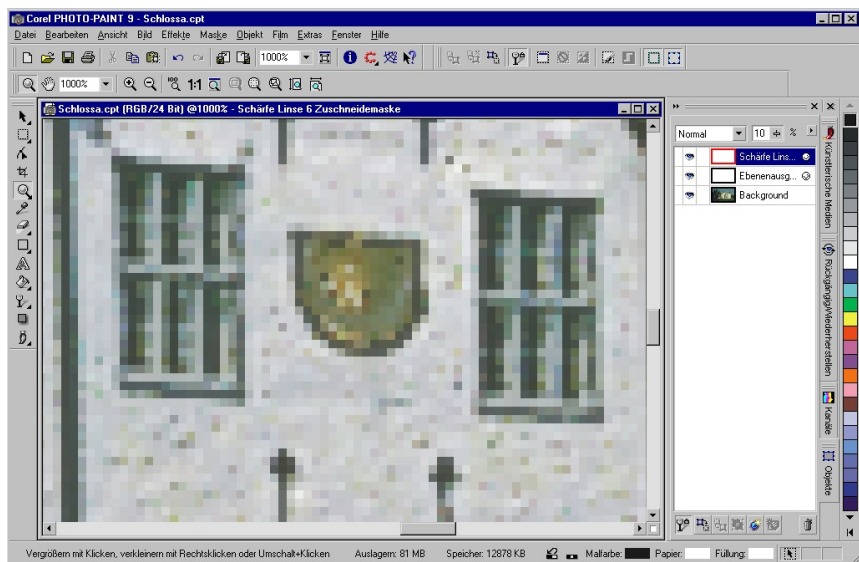
Um in ein Bild hineinzuzoomen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste die Lupe aus.
- 2 Klicken Sie auf die Stelle, an der der spätere Bildausschnitt beginnen soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Bereich auf, der den gewünschten Bildausschnitt umgrenzt.



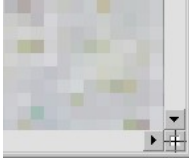
Der Bildausschnitt wird begrenzt

Wir haben sehr weit in das Bild hineingezoomt, so daß die einzelnen Pixel des Bilds zu sehen sind. Im Listenfeld können Sie ablesen, daß die Darstellungsgröße 1.000 % beträgt.



Die vergrößerte Ansicht

Bei vergrößerten Darstellungen sehen Sie Rollbalken, mit denen Sie den Bildausschnitt verschieben können. Außerdem sehen Sie in der unteren rechten Ecke eine – eher unauffällige – Schaltfläche. Im nächsten Bild befindet sich der Mauszeiger – in Form eines Kreuzes – über der Schaltfläche.



Eine Schaltfläche in der unteren rechten Ecke des Fensters

- 3 Klicken Sie auf diese Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Dann öffnet sich das *Navigator*-Fenster. Wenn Sie dort mit der Maus ziehen, können Sie den sichtbaren Bildausschnitt verschieben.

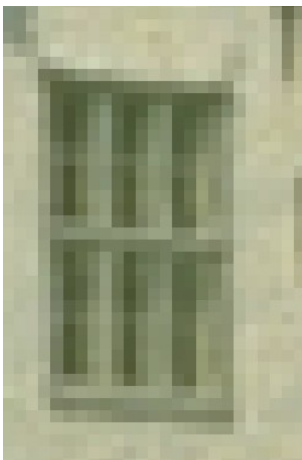


Das Navigator-Fenster

Nichts zu sehen

Leider ist der Rahmen im *Navigator*-Fenster nur schwer zu erkennen. Da sich aber parallel dazu auch der Bildausschnitt verschiebt, sollten Sie das *Navigator*-Fenster nicht weiter beachten.

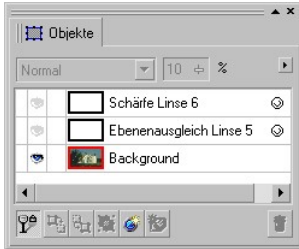
Nun wollen wir uns ansehen, was mit dem Ausgangsbild bei den vorgenommenen Änderungen passiert ist. Das nächste Bild zeigt das Ursprungsbild:



Das Ausgangsbild

Da wir ja die Änderungen mit den Linsen vorgenommen haben, können wir uns nachträglich alle Stadien der Bearbeitung einzeln ansehen.

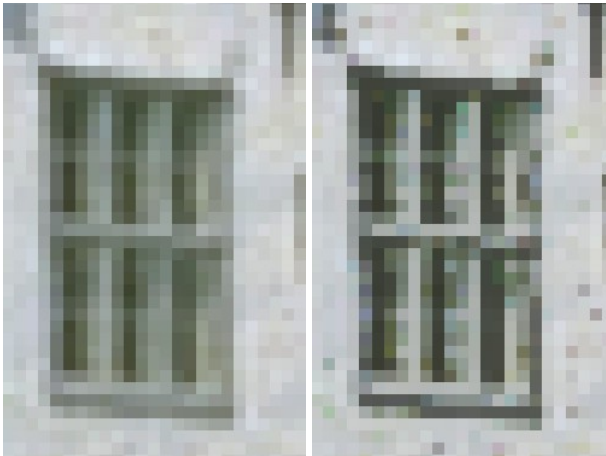
Wechseln Sie dazu im *Objekte*-Fenster zum Hintergrund, indem Sie auf das Vorschaubild klicken. Das aktuell markierte Objekt ist rot umrahmt. Schalten Sie dann das Auge-Symbol der beiden anderen Ebenen aus. So sehen Sie im Bild nur das Ursprungsbild.



Die beiden Linsen werden ausgeblendet

Im nachfolgenden Bild sehen Sie links die Erhöhung des Kontrasts, rechts die Schärfung des Bilds.

Sie erkennen deutlich, daß der schärfere Eindruck dadurch entsteht, daß der Kontrast an den Konturen erhöht wird. Als Konturen deklariert jedes Bildbearbeitungsprogramm diejenigen Bereiche, an denen helle Pixel neben dunklen liegen. Der Begriff „Schärfe“ ist also eigentlich nicht zutreffend; da aber der optische Eindruck dies vermittelt, wird diese Bezeichnung verwendet.



Die Veränderungen durch die beiden Linsen

4.9 Abdecken und Maskieren – Arbeitsbereiche festlegen

Kommen wir nun zu einer der wichtigsten Arbeiten in der Bildbearbeitung: Dem Herstellen von Masken. Es kommt in der Bildbearbeitung oft vor, daß nur einige, wenige Partien des Bilds von einer Änderung betroffen sein sollen. Aus diesem

Grund müssen die Bildteile, die von der Änderung nicht berührt werden sollen, geschützt werden. Dieses Verfahren nennt man Maskieren von Bildbereichen.

Um solche Masken zu erstellen, gibt es verschiedene Werkzeuge, die im *Masken-Hilfsmittel-Flyout* zusammengefaßt sind.



Das Masken-Hilfsmittel-Flyout-Menü

Haben Sie erst einmal eine Maske erstellt, gibt es im *Maske*-Menü zahlreiche Funktionen zum Ändern und Bearbeiten der Maske.

Wir möchten bei unserem Beispiel den Himmel maskieren. Dazu wählen wir aus dem Flyout-Menü den Zauberstab aus.

Die Zauberstabmaske

Der Zauberstab ist ein ganz besonderes Werkzeug zur Maskenerstellung, er markiert nämlich automatisch große Bereiche des Bilds. So bleibt Ihnen viel mühselige Arbeit erspart.

Zur Maskenerstellung dient die Farbe des Bildpunkts auf den Sie mit dem Werkzeug klicken. Alle Punkte die dieselbe Farbe besitzen, werden in den maskierten Bereich mit aufgenommen.

Das hört sich einfach an, nicht wahr? Es steckt aber etwas mehr dahinter. Nehmen wir dafür einmal ein Beispiel. Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als wenn der Himmel unseres Bilds aus einem Farbtton – nämlich Blau – bestehen würde. Zur Kennzeichnung haben wir die Lupe dort platziert, wo wir die folgende Vergrößerung ansetzen.



Ein blauer Himmel

In der Vergrößerung ist aber zu sehen, daß die vermeintlich einfarbige Fläche aus vielen unterschiedlichen Farbtönen mit feinen Abstufungen besteht. Dies ist praktisch bei jedem normalen Foto der Fall.



Fein nuancierte Farbunterschiede sind erst in der Vergrößerung zu erkennen

Stellen Sie sich vor, der Zauberstab könnte nur Bereiche erkennen, die exakt denselben Farbton hätten! Dann hätten Sie viel Spaß – und viel Arbeit. Natürlich gibt es aber eine Möglichkeit, die Arbeitszeit drastisch zu verkürzen.

Die Hilfsmiteileinstellungen über die Eigenschaftsleiste ändern

In der Eigenschaftsleiste können Sie festlegen, wie ähnlich eine Farbe sein muß, die in die Maske mit aufgenommen wird. Je niedriger der Wert ist, um so exakter muß der Farbton dem des angeklickten Pixels entsprechen. Im HSB-Modus können Sie die Toleranz nach Farbwert (**H**ue), Sättigung (**S**aturation) und Helligkeit (**B**rightness) unterscheiden. Dies ist eine sehr leistungsstarke Funktion, die selten in Bildbearbeitungsprogrammen enthalten ist.



Die Maskierungs-Eigenschaftsleiste

Ein Beispiel für die Toleranzwerteinstellung

Sehen wir uns einmal anhand eines Beispiels an, was bei einer Veränderung des Toleranzwerts passiert. Als erstes haben wir im Normalmodus einen Toleranzwert von 10 eingestellt. Um die Werte vergleichen zu können, haben wir mit dem Zauberstab immer knapp über die Turmspitze in den Bereich des Himmels geklickt.

Sie sehen im folgenden Bild, daß ein größerer Bereich des Himmels Farbtöne enthält, die sich innerhalb des Toleranzbereiches befinden. Der maskierte Bereich wird von einer gestrichelten Linie umgeben.



Der maskierte Bereich mit dem Toleranzwert 10

Es passiert nichts, wenn ich mit dem Zauberstab ins Bild klicke!

Um die Maske auch zu sehen, muß in der Eigenschaftsleiste – am Kopf des Arbeitsbereichs – die oben gezeigte Schaltfläche eingeschaltet sein. Damit wird die Anzeige der Maske ein- oder ausgeblendet. Die Maske wirkt allerdings auch dann, wenn sie nicht zu sehen ist.

Das nächste Bild zeigt die Maske mit dem Toleranzwert 15.



Die Maske ist beim Toleranzwert 15 größer geworden

Nun hat dieser hohe Toleranzwert aber nicht nur Vorteile, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte. Wenn wir uns den maskierten Bereich in der Vergrößerung ansehen, merken Sie, daß der Teufel im Detail steckt. Es wurden nämlich auch Bereiche in die Maske mit aufgenommen, die gar nicht berücksichtigt werden sollten.

Beachten Sie im folgenden Bild die Kante des Kirchturms, dort läßt sich der Fehler gut erkennen.



Der maskierte Bereich ist zu groß

Aus diesem Grund haben wir die Maske nochmals erstellt, diesmal aber mit einem Toleranzwert von 7. In der Vergrößerung sieht man, daß die Kante nun besser aussieht.



Vergrößerung beim Toleranzwert 7

Probieren, probieren, probieren

Sie werden nicht umhin kommen, verschiedene Versuche durchzuführen. Es gibt keine Regel für einen geeigneten Toleranzwert. Je nach Bild können sehr unterschiedliche Werte zutreffend sein.

Bereiche zur Maske hinzuaddieren

Auf der linken Seite der Eigenschaftsleiste sehen Sie die oben gezeigte Schaltfläche. Schalten Sie diese Option an. Wenn diese Option aktiv ist, werden die in der Folge markierten Bereiche zur bestehenden Maske dazuaddiert. Mit dem Minus-Symbol können Sie Bereiche von der aktuellen Maske abziehen.



Hinzuaddieren von Bereichen

Klicken Sie dann in alle Bereiche des Himmels, bis die gesamte Fläche erfaßt ist. Nachfolgend sehen Sie, wie die letzten Löcher geschlossen werden. Das nächste Bild zeigt die fast vollständige Maske.



Die Maskierung ist fast komplett

Masken von allein wachsen lassen

Die Maskierung wollen wir später verwenden, um einen neuen Himmel im Bild zu plazieren. Wie Sie an der bisher fertiggestellten Maske sehen können, gibt es einige Bereiche, die von der Maske nicht erfaßt wurden – die Teile des Himmels zwischen den Bäumen zum Beispiel.

Diese Bereiche sollen auf eine andere Art mit in die Maskierung aufgenommen werden.

- 1 Stellen Sie dazu zuerst einmal den Toleranzwert in der Eigenschaftsleiste auf den sehr geringen Wert 3 ein.



- 2 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Ähnlich*. Damit sucht Corel PHOTO-PAINT™ alle Farben aus dem gesamten Bild, die innerhalb des Toleranzwertes so aussehen, wie die Farben innerhalb des ausgewählten Bereichs.

Alle gefundenen Farben werden in die Maskierung mit aufgenommen. Sie sehen im folgenden Bild, daß damit die blauen Stellen zwischen den Bäumen auch in die Maskierung aufgenommen sind.



Alle ähnlichen Farben suchen

Nicht für jedes Motiv geeignet

Diese Funktion ist nicht für jedes Motiv geeignet, wenn Sie sich die Arbeit erleichtern wollen. In unserem Beispiel bietet sich die Verwendung an, da die blauen Farbtöne fast nur im Himmelbereich vorkommen. Zeigt das Motiv aber beispielsweise auch blaues Wasser, nutzt Ihnen die Funktion wenig – das Wasser soll ja nicht mit maskiert werden.

- 3 Wenn Sie die Darstellungsgröße vergrößern – zum Beispiel auf 200 % – sehen Sie, daß einige Bereiche mit in die Maskierung aufgenommen wurden, die nicht mit erfaßt werden sollten.

Dies ist im nächsten Bild unter anderem im Bereich rechts des Turms zu erkennen.



Zu viele Teile wurden mit erfaßt

Das Hilfsmittel Rechteckmaske

Die zuviel erfaßten Bereiche sollen nun entfernt werden. Dazu soll ein anderes Maskierungswerkzeug verwendet werden – der Zauberstab wäre dazu unangebracht.

Wählen Sie daher aus dem *Masken-Hilfsmittel-Flyout* das Rechteck aus. Wie Sie am Symbol sicherlich schon erkannt haben, werden mit diesem Werkzeug rechteckige Bereiche festgelegt.

Wechseln Sie über die Eigenschaftsleiste zunächst in den Subtraktionsmodus – dazu reicht ein Klick auf das Minus-Zeichen. Damit werden die ausgewählten Bereiche von der Maske abgezogen. Ziehen Sie – wie nachfolgend zu sehen – einen rechteckigen Bereich auf, der die überflüssigen Maskierungen in etwa abdeckt. Nachfolgend sehen Sie rechts einen solchen möglichen Bereich.



Die rechteckige Maskierung

Zwischenzeitiger Wechsel

Wenn Sie nur zwischendurch in den Additions- oder Subtraktionsmodus schalten wollen, brauchen Sie die beiden Schaltflächen nicht zu aktivieren. Der Additionsmodus wird ebenfalls aktiviert, wenn Sie die **[Strg]**-Taste drücken, der Subtraktionsmodus mit der **[Umschalt]**-Taste.

Der Kontrolldurchgang macht Löcher und Überflüssiges in der Maske sichtbar

Nun müssen Sie das Bild Stück für Stück von den zuviel erfaßten Bereichen befreien. Scrollen Sie einmal durch das Bild, um alle überflüssigen Teile durch Aufziehen eines Rechtecks zu entfernen.

In der Darstellungsgröße von 200 % – oder größer – sollten Sie sich danach die Maske noch einmal Stück für Stück genauer ansehen. Es ist ziemlich sicher, daß es irgendwo noch Löcher in der Maske gibt, die in der kleineren Darstellung nicht zu erkennen waren. Bewegen Sie sich mit den Rollbalken durch das Bild, bis Sie alle Partien kontrolliert haben.



Die überflüssigen Maskierungen sind entfernt

Versehen korrigieren

Falls Sie versehentlich einen falschen Bereich in die Maske einbezogen haben, denken Sie daran, daß Sie Aktionen mit dem Befehl *Bearbeiten/Rückgängig* oder der Tastenkombination **[Strg]+[Z]** widerrufen können.

Maske um Teile reduzieren

Beim Kontrolldurchgang werden Sie weitere Bildteile finden, die innerhalb der Maske liegen, dort aber gar nicht hingehören. Ein Beispiel dafür sind die Turmspitzen. Da die Randfarben dem Himmel sehr ähnlich sind, wurden sie ebenfalls mit in die Maskierung aufgenommen. Entfernen Sie diese Teile ebenfalls im Subtraktionsmodus aus der Maske.

Den fertig korrigierten Bereich sehen Sie in der vergrößerten Ansicht im folgenden Bild:



Die Turmspitzen sind aus der Maske entfernt

Weitere Maskenwerkzeuge

Die anderen Maskierungswerkzeuge benötigen wir in unserem Beispiel nicht. Es gibt in dem Flyout-Menü weitere Formen. So können Sie zum Beispiel auch ovale oder frei geformte Bereiche erfassen.

Sie sollten nun das folgende Zwischenstadium erhalten. Die Maske ist zwar noch nicht perfekt – für diesen Workshop soll es aber reichen.



Die vorerst fertige Maske

Die fertige Maske speichern

Nachdem wir die Maskierung nunmehr fertiggestellt haben, soll die Maske natürlich für eine spätere Verwendung gesichert werden. Im Moment ist die Maske nämlich vergänglich: Sobald Sie einen neuen Bereich auswählen, geht die bisher erzeugte Maske verloren.

Masken werden in sogenannten Kanälen gesichert. Dort bleiben sie auch beim Speichern erhalten.

Vergeßliche Dateiformate

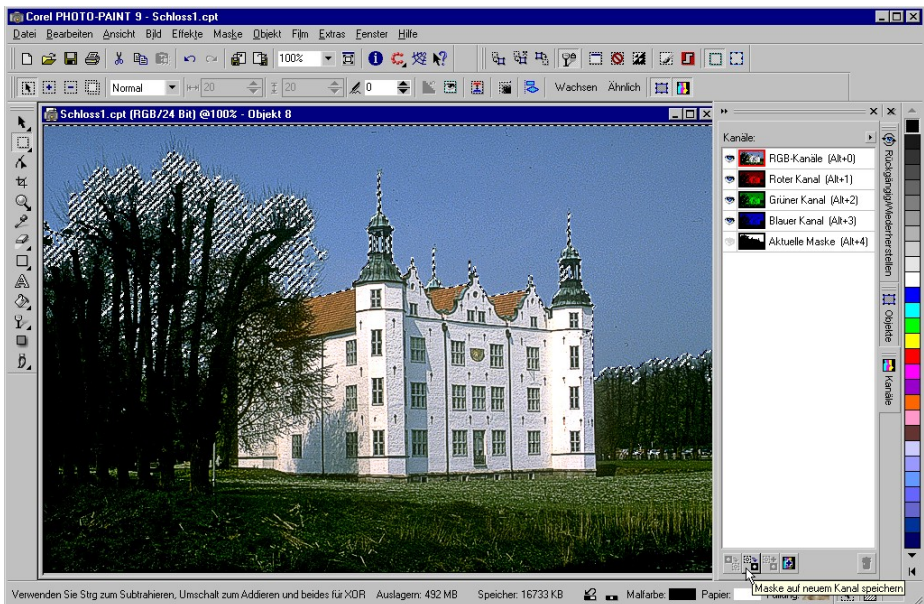
Sie können die Masken nicht in allen Dateiformaten speichern. Das TIF-, PSD- und CPT-Dateiformat können Sie verwenden, bei allen andere sollten Sie vorsichtig sein. So speichert zum Beispiel das professionelle TGA-Format lediglich eine, das BMP-Format gar keine Maske.

Sie können Masken zum Beispiel in einem Kanal speichern, indem Sie die Menüfunktion *Maske/Speichern/Als Kanal speichern* aufrufen.

Es gibt aber ein „moderneres“ Verfahren, das wir Ihnen jetzt vorstellen wollen.

Dazu benötigen Sie das Andock-Fenster *Kanäle*, das Sie entweder über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* oder mit der Tastenkombination **(Strg)+[F9]** aufrufen können.

Sie sehen dieses Andock-Fenster im nächsten Bild am rechten Rand der Arbeitsfläche.



Das Kanäle-Andock-Fenster

Sie sehen, daß sich im *Kanäle*-Andock-Fenster ein Feld mit der Bezeichnung *Aktuelle Maske* befindet. Dabei handelt es sich – wie Sie richtig vermuten – um die aktuelle Einstellung. Um diese Maske dauerhaft zu sichern, können Sie sich der Funktionen in der Fußleiste des Andock-Fensters bedienen.

Sie sehen den Mauszeiger in der vorangegangenen Abbildung über der zuständigen Schaltfläche. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Inhalt der aktuellen Maske in einem eigenen Kanal gesichert. Sie sehen den gespeicherten Kanal im nächsten Bild.



Die Maske ist gesichert

Eine fertige Maske entfernen

Heben Sie über die Menüfunktion *Maske/Entfernen* die aktuelle Maske auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+Umschalt+R** verwenden. Danach verschwindet die gestrichelte Linie im Bild und gleichzeitig im *Kanäle*-Andock-Fenster der Kanal, in dem die aktuelle Maske „gesichert“ war.

Mit den gesicherten Kanal-Optionen immer wieder arbeiten

Mit der einmal gesicherten Maske können Sie einiges anfangen. Klicken Sie im *Kanäle*-Andock-Fenster doppelt auf den Kanal, um das folgende Dialogfenster zu öffnen:



Die Kanaleigenschaften

Geben Sie im oberen Feld einen aussagekräftigen Namen ein, damit Sie den Inhalt des Kanals bereits am Namen wiedererkennen. Über das Farbfeld können Sie eine Farbe bestimmen, in der die Maskenüberlagerung angezeigt wird. Hierzu

später mehr. Nach dem Doppelklicken auf den Kanal springt die Anzeige automatisch um. Sie sehen im Andock-Fenster, daß die Farbkanäle des Bilds ausgeschaltet sind. Es ist lediglich der Maskenkanal zu sehen.



Der Maskenkanal ist aktiviert

Im Bild sehen Sie ebenfalls nur die Maskierung. Die Masken bestehen immer aus Graustufenbildern. Je dunkler ein Bereich ist, um so mehr wird die betreffende Zone geschützt. Die Häuserzeile ist in unserem Bild deshalb schwarz, wie Sie im nächsten Bild sehen:



Die Maske des Bilds

Getrenntes Bild

Diese Maske wird wie ein getrenntes Bild behandelt. Sie können die Maske mit der Funktion *Maske/Speichern/Auf Datenträger speichern* auch auf der Festplatte als eigenständiges Bild sichern.

Die Maske über dem Bild betrachten

Wenn Sie die Maskierung gemeinsam mit dem Bild betrachten wollen, brauchen Sie im Kanäle-Andock-Fenster nur auf das Augensymbol des ersten Eintrags *RGB-Kanäle* zu klicken.

So erhalten Sie einen guten Überblick, wie sich die Maskierung auf das Bild auswirkt. Schalten Sie nach dem Betrachten den Ansichtsmodus wieder aus, indem Sie erneut auf das Augensymbol klicken.



Die Maskenüberlagerung

Kein Bearbeiten

Diese *Maskenüberlagerung* dient nicht zum Bearbeiten der Maske, sondern nur zur Beurteilung.

In der Kanalansicht können Sie auch feststellen, ob alle Bereiche korrekt maskiert wurden. In der Vergrößerung sehen Sie, daß einige Pixel enthalten sind, die entfernt werden müssen – zum Beispiel an der rechten Seite des Turms.



Fehler in der Maske

Warum waren diese Pixel bisher nicht zu sehen?

Diese Einzelpixel waren in der Maskenansicht nicht zu erkennen, da in der Maske alle die Bereiche umrahmt werden, in denen Pixel enthalten sind, die nicht weiß sind. Die Einzelpunkte entstanden, weil bei der Maskierung die Option *Anti-Alias* markiert war.



Die Anti-Alias-Funktion

Mit dieser Funktion erhalten die Masken einen weichen Übergang. So fallen spätere Änderungen weniger auf. Deshalb sollte diese Option stets eingeschaltet sein. Die dadurch eventuell entstehenden Fehler sollten Sie in Kauf nehmen, man kann sie schnell beheben, wie Sie gleich erfahren werden.

4.10 Vorder- und Hintergrundfarbe festlegen

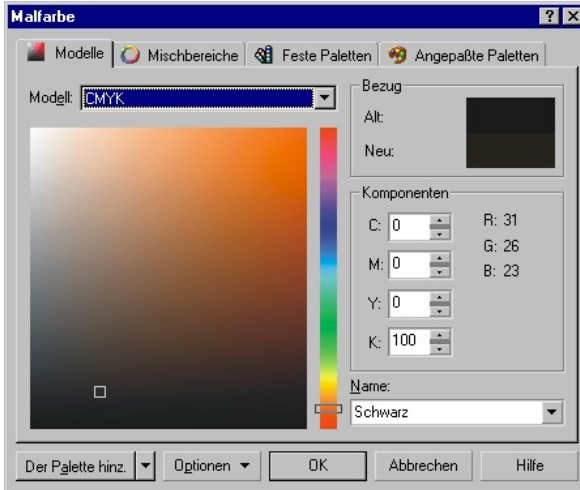
In der Statusleiste am Fuß des Arbeitsbereichs sehen Sie auf der rechten Seite die folgenden Symbole:



Die Symbole zum Einstellen von Farben

Hier können Sie eine Farbe festlegen, mit der gemalt wird, und eine Farbe für den Hintergrund. Außerdem wird die Füllfarbe eingestellt. Mit dem ersten Symbol werden die Mal- und die Papierfarbe vertauscht; die zweite Schaltfläche setzt die Farben auf die Standardeinstellungen zurück. Wir wollen als Mal- und als Füllfarbe Weiß verwenden.

Mit einem Doppelklick auf die jeweiligen Felder wird die Farbauswahl geöffnet, in der Sie die Farbe einstellen können. Diese kennen Sie bereits aus CorelDRAW.



Die Farbauswahl

Löcher nachträglich stopfen – im Masken-Kanal malen

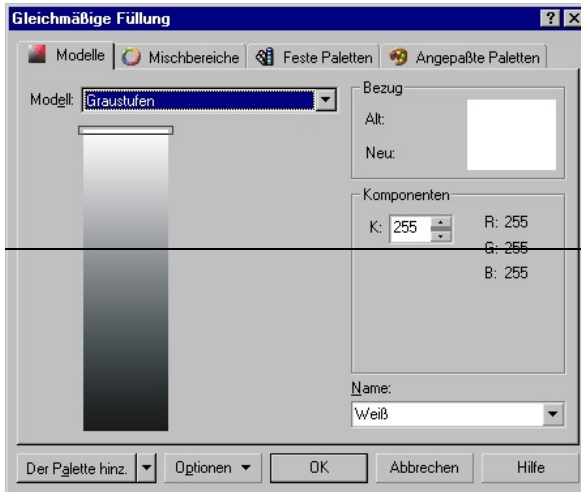
Um die Einzelpixel zu entfernen, gehen Sie in den folgenden Schritten vor:

- 1 Klicken Sie in der Statusleiste doppelt auf das Füllungs-Symbol rechts außen. Danach öffnet sich das folgende Dialogfenster. Hier können Sie die Art der Füllung vorgeben. Wir benötigen eine einfarbige Füllung. Klicken Sie deshalb auf die erste Schaltfläche mit dem Regenbogen-Symbol. Wenn die Papierfarbe auf Weiß eingestellt ist, könnten Sie auch einfach die Schaltfläche *Papierfarbe verwenden* anklicken.



Auswahl des Füllungstyps

- 2 Klicken Sie auf die *Bearbeiten*-Schaltfläche, um den vorgegebenen schwarzen Farbton zu verändern. Danach wird ein weiteres Dialogfenster geöffnet.
- 3 Da im Maskenkanal nur mit schwarzweißen Farbtönen gemalt werden kann, wird automatisch eine Grauskala zur Farbauswahl angeboten. Auf der Skala liegt ein Kästchen, das Sie verschieben können. Ziehen Sie das Quadrat ganz nach oben, um die Farbe Weiß einzustellen.

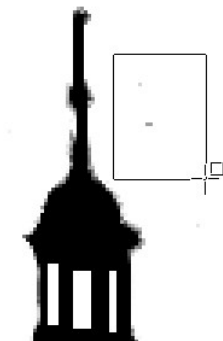


Die Malfarbe einstellen

- 4 Wählen Sie nach dem Bestätigen in der Hilfsmittelleiste das Rechteckwerkzeug aus. Sie finden es im Flyout der *Form*-Hilfsmittel. Das Symbol sehen Sie in der letzten Überschrift.

Mit diesem Werkzeug können Sie Rechtecke malen, die mit der eingestellten Füllung gefüllt werden. Deshalb haben wir diesen Farbwert zuvor geändert.

- 5 Ziehen Sie nun über die zu entfernenden Pixel das Rechteck auf. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Bereich in der eingestellten weißen Farbe gefüllt.



„Übermalen“ der Pixel

- 6 Wiederholen Sie den Vorgang an allen Stellen, wo Sie überflüssige Pixel sehen. Scrollen Sie am besten in einer Darstellungsgröße von 200 % die gesamte Kante der Maske einmal ab, und führen Sie jeweils die Korrekturen durch.

4.1.1 Einmal festgelegt, vielfach verwendet – Maskenoptionen

Da wir als letztes Werkzeug das *Rechteck* ausgewählt hatten, ist natürlich die Eigenschaftsleiste des Zoomwerkzeugs verschwunden. Sie können aber noch auf die Liste mit den Standarddarstellungsgrößen zugreifen, da in der Standardsymbolleiste am Kopf der Arbeitsfläche das Listenfeld ebenfalls vorhanden ist. Stellen Sie wieder die Originalgröße 100 % zur Ansicht ein.

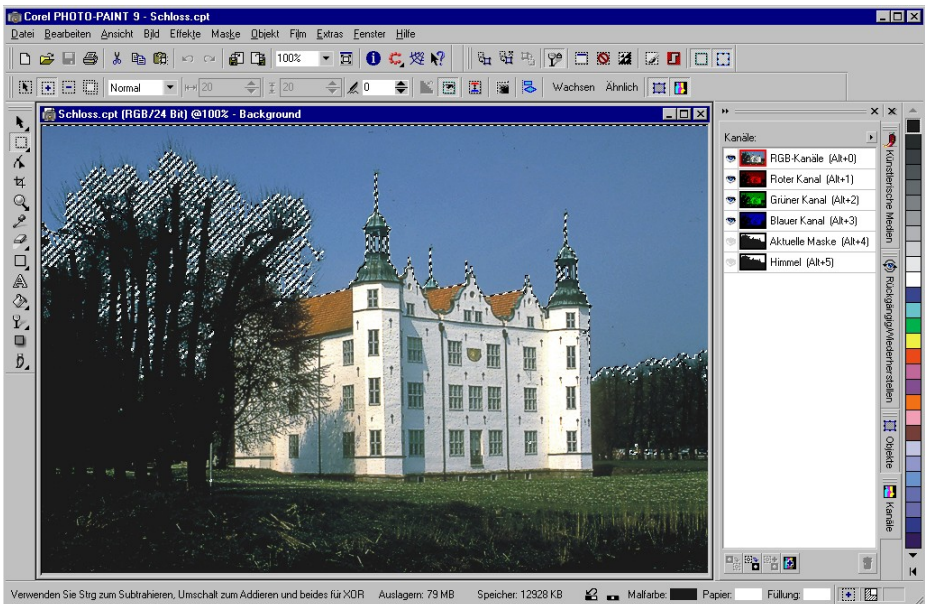


Das Listenfeld für die Darstellungsgröße in der Standardsymbolleiste

Da wir die Maskierung aufgehoben hatten, muß sie nun für die nächsten Arbeitsschritte wieder geladen werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Maske/Laden* auf. In einem Untermenü werden Ihnen die gespeicherten Masken angezeigt. Außerdem könnten Sie eine Maske von der Festplatte laden – was wir für unser Beispiel natürlich nicht brauchen.

Kanalarbeit beenden

Kehren Sie nun wieder zum Bild zurück, indem Sie einfach auf das oberste Vorschaubild in der Liste mit der Bezeichnung RGB-Kanäle klicken. Nach diesen Schritten sollten Sie nun die folgende Situation vorfinden. Beachten Sie, daß die Himmelsmaske – korrekt bezeichnet – in der Liste der Kanäle enthalten ist.



Die aktuelle Arbeitssituation

Anders herum – Maske umdrehen

Unsere Ausgangsbasis stellt sich nun wie folgt dar:

Der Himmel liegt als freigestellter Bereich vor, das bedeutet, daß alle Gebäude-
teile und das Parkumfeld vor Veränderungen geschützt sind. Genau diese Bildele-
mente sollen nun aber im folgenden Arbeitsschritt bearbeitet werden. Jetzt brau-
chen Sie aber – wie man vielleicht meinen könnte – keine neue Maskierung zu er-
stellen.

Sie können die bestehende Maske benutzen und die Funktion *Maske/Invertieren*
oder das Tastenkürzel **(Strg)+(Umschalt)+(I)** verwenden. Damit erhalten Sie genau
das Gegenstück zur zuvor erzeugten Maske.

Nach dem Umdrehen kann es passieren, daß Sie nochmals Einzelbereiche sehen,
die eigentlich nicht zur Maske gehören sollten. Benutzen Sie das Hilfsmittel
Rechteckmaske in Zusammenhang mit dem Subtraktionsmodus und entfernen
Sie diese Einzelpixel.

Außer der umgedrehten Maske sehen Sie auch im folgenden Bild, daß das Vor-
schaubild im *Kanäle*-Andock-Fenster ebenfalls die negative Fassung der Maske
anzeigt. Die neue Maske muß nicht unbedingt gesichert werden, da sie jederzeit
wiederhergestellt werden kann. So können Sie Festplattenspeicher sparen, da
sich jede neue Maskierung auf die Dateigröße auswirkt.



Die Maske ist umgedreht

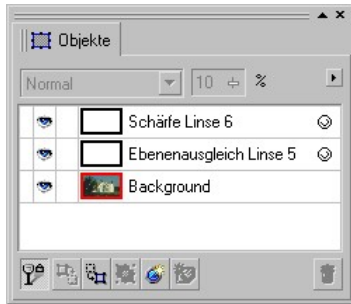
4.12 Einzelne Objekte kopieren

Im folgenden Schritt wollen wir neue Objekte erstellen.

Wir benötigen ein Objekt, auf dem der Himmel enthalten ist sowie ein Objekt mit dem Gebäude. Das Gesamtbild wollen wir aber erhalten.

Dazu sind mehrere Arbeitsschritte notwendig.

- 1 Markieren Sie zunächst den Hintergrund im *Objekte*-Andock-Fenster. Das Vorschaubild wird dann Rot umrandet.

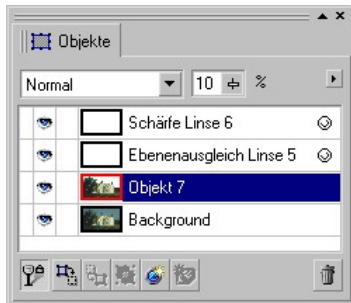


Der Hintergrund wird markiert

- 2 Zur Zeit ist das Gebäude noch markiert. Dies wollen wir nutzen. Rufen Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Objekt:Auswahl kopieren* auf.

Damit wird ein neues Objekt erzeugt, in dem nur diejenigen Teile vorhanden sind, die sich innerhalb des maskierten Bereichs befinden.

Das neue Objekt wird über der markierten Ebene – also dem Hintergrund – platziert. Sie sehen das neue Objekt im nächsten Bild.



Ein neues Objekt

- 3 Das neue Objekt wird automatisch ausgewählt. Sie sehen dies an der roten Markierung im *Objekte*-Andock-Fenster. Die Maskierung wird außerdem gleichzeitig aufgehoben.

Im Bild werden Objekte anders als Masken gekennzeichnet. Die Umrandung wird durch eine längere und blau-weiße Strichelung hervorgehoben. Außerdem sehen Sie Markierungspunkte zum Verzerren des Objekts.

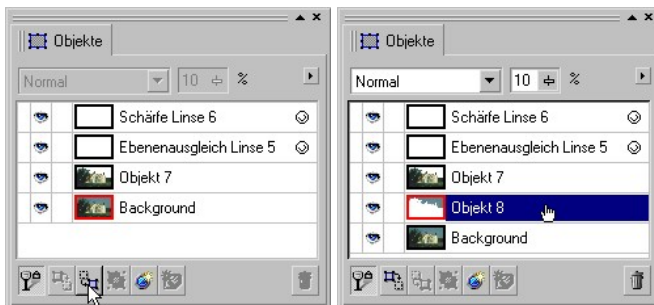
Sie kennen die Funktionalität dieser Markierungspunkte bereits vom Beschneidenwerkzeug.



Die Kennzeichnung von Objekten unterscheidet sich von der Maskendarstellung

In der Standardsymboleiste finden Sie die Schaltfläche , mit der Sie die Umrangungslinie ausblenden können. Die Markierungspunkte bleiben aber sichtbar.

- 4 Als nächstes laden Sie wieder die Himmelsmaske. Dieses Mal benötigen wir allerdings das Positiv.
- 5 Markieren Sie wieder den Hintergrund über das *Kanäle*-Andock-Fenster. Das neue Objekt erstellen wir dieses Mal nicht mit Hilfe der beschriebenen Menüfunktion, sondern mit der Schaltfläche im *Objekte*-Andock-Fenster, über der sich der Mauszeiger im linken Teil des nächsten Bilds befindet.
- 6 Im rechten Teil sehen Sie das andere neue Objekt, an dessen Vorschaubild Sie bereits erkennen, daß dort nur der Himmel enthalten ist. Damit ist die Aufgabenstellung erfüllt.



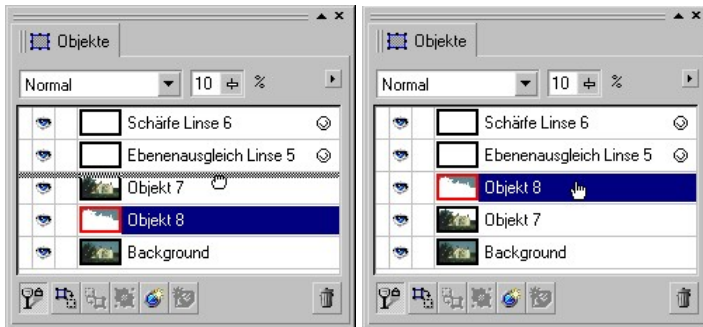
Ein weiteres Objekt

4.13 Hinter die Schärfe, aber vor den Kontrast – Objekthierarchien ändern

Wir hatten es schon einmal kurz angesprochen: An der Position im *Objekte*-An-dock-Fenster erkennen Sie, wo sich die Objekte innerhalb des „Objektstapels“ befinden. Im Untermenü des Menüs *Objekt/Anordnen/Anordnung* finden Sie einige Funktionen, um das aktive Objekt innerhalb des Stapels zu verschieben.

Es geht aber noch einfacher: Klicken Sie auf das gewünschte Objekt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun das Objekt einfach an die gewünschte Position. Eine Hervorhebung zeigt Ihnen an, wohin das Objekt verschoben wird. Sie sehen dies im linken Teil des nächsten Bilds.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt an der neuen Position eingefügt. Sie sehen dies im rechten Teil:



Das Himmelsobjekt wird verschoben

Teilretusche

Wenn Sie eine Ebene zwischen den beiden Linsen plazieren, wirkt nur die Linse, die sich über dem Objekt befindet. So können Sie also zum Beispiel die Schärfe des Objekts verändern, nicht aber seinen Kontrast.

Was haben Sie nun erreicht?

War das nicht spektakulär genug? Nun dann sehen wir uns einmal an, was Sie mit diesen Objektaktionen erreicht haben.

Zunächst haben wir unser Ausgangsbild als unterstes Objekt im Objektstapel erhalten. Das Objekt ist zwar nicht zu sehen – die anderen Objekte decken es ja zu – aber wir haben jederzeit Zugriff auf die unveränderten Originaldaten des Bilds. Man weiß ja nie ...

Darüber liegt das Gebäudeobjekt. Der freigestellte Himmel eröffnet uns viele Möglichkeiten: So könnten wir zum Beispiel problemlos einen neuen Himmel im Bild plazieren – genau das wollen wir nun tun. Sehen wir uns noch einmal näher

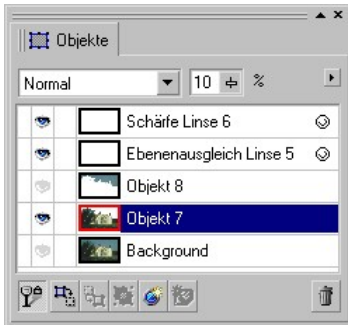
an, welche Bildteile wir zur Verfügung haben, um zu erkennen, was wir damit anstellen können.

Sie haben ja schon erfahren, daß Sie mit den Auge-Symbolen einzelne Objekte unsichtbar machen können. Markieren Sie zuerst die Ebene mit dem Gebäude und machen Sie dann den Himmel und den Untergrund unsichtbar.

Einer bleibt

Die aktive Ebene können Sie nicht ausblenden. Sie muß immer sichtbar sein.

Die Anzeige im *Objekte*-Andock-Fenster sollte dann wie folgt aussehen:



Nur der Gebäudekomplex bleibt eingeblendet

Freigestellter Hintergrund

Am folgenden Bild erkennen Sie, was wir mit der Maskierungsarbeit erreicht haben – das Gebäude ist sauber freigestellt. Das Karomuster im Hintergrund symbolisiert die Transparenz.



Das freigestellte Gebäude

Fit fürs WEB

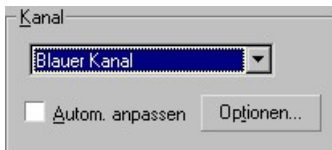
Diese Technik wird auch für die vielen freigestellten Bilder verwendet, die Ihnen auf zahlreichen Web-Seiten begegnen. Sie brauchen dazu das Bild nur im GIF-Format zu speichern.

Nach dem Ausblenden des Hintergrunds fällt auf, daß unser Bild wieder den alten Farbstich zeigt., Das liegt daran, daß wir beim Ebenenausgleich die Option *Autom. anpassen* aktiviert haben. Da nun die Fläche des Himmels nicht mehr sichtbar ist, schafft es die automatische Einstellung nicht mehr, den Farbstich zu entfernen.

Linseneinstellungen nachträglich ändern

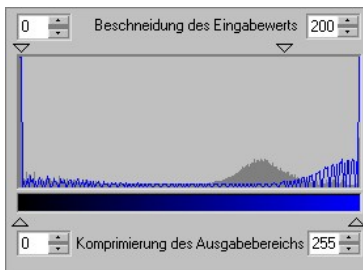
Der Vorteil der Linsen besteht darin, daß Sie deren Einstellungen jederzeit verändern können. Sehen wir uns an, wie das funktioniert.

- 1 Markieren Sie durch Anklicken das *Ebenenausgleich*-Objekt. Achten Sie auf die rote Umrandung beim Vorschaubild, das die Markierung kennzeichnet.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Linse bearbeiten* auf. Damit öffnen Sie das bereits bekannte Dialogfeld für den Ebenenausgleich. Die zuvor eingestellten Einstellungen werden dabei wieder angezeigt.
- 3 Deaktivieren Sie die Option *Autom. anpassen*.
- 4 Wechseln Sie im Kanal-Listenfeld zur Option *Blauer Kanal*.



Bearbeiten eines einzelnen Kanals

- 5 Ziehen Sie nun das rechte Dreieck über dem Histogramm nach links. Alternativ können Sie auch den neuen Wert 200 im Eingabefeld einstellen. Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche werden die neuen Werte angewandt. Durch diese Einstellung ist der Farbstich im Bild wieder entfernt.



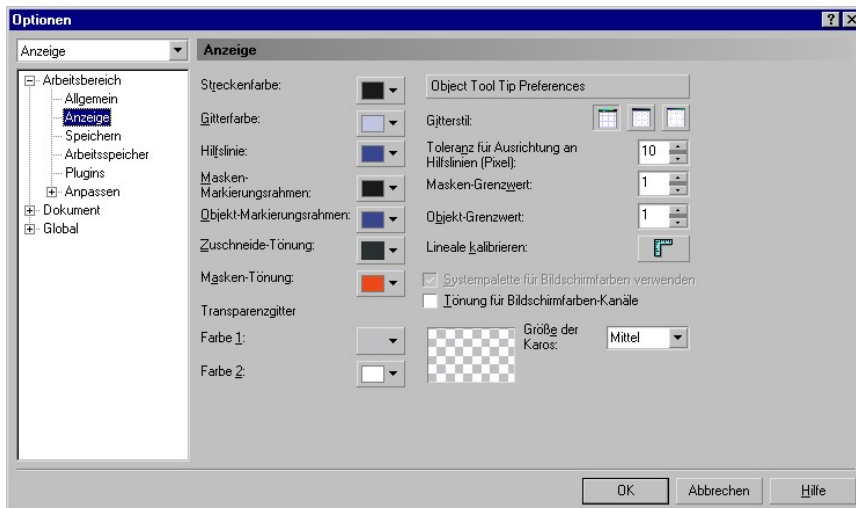
Die neuen Einstellungen für den blauen Kanal

Einzelne Kanäle bearbeiten

Alle Änderungen, die Sie nun vornehmen, beziehen sich nur auf den blauen Kanal. Mit dieser Methode können Sie ebenfalls Farbstiche entfernen.

Anzeigeoptionen für den richtigen Durchblick einstellen

Die Farben der Markierungs- und Objektlinien können Sie ebenso wie die Farbe des Karomusters im Menü *Extras/Optionen* einstellen. Klappen Sie dazu den *Arbeitsbereich* auf und wechseln Sie zum Eintrag *Anzeige*.



Die Anzeigeoptionen

Ein neuer Himmel muß her

In den folgenden Arbeitsschritten wollen wir den etwas tristen Himmel gegen einen neuen austauschen – damit sich die Arbeit des Maskierens auch gelohnt hat.

Qualität beachten

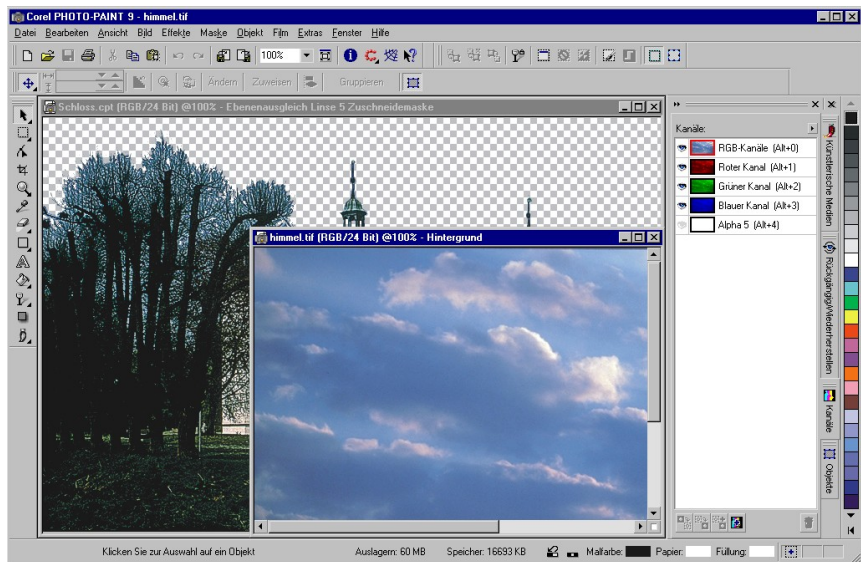
Bei der Auswahl des geeigneten Bilds muß darauf geachtet werden, daß sich die Bildqualitäten nicht allzu sehr unterscheiden – dann würde die Bildmanipulation auffallen. Auch die Bildgrößen sollten in etwa gleich sein.

- 1 Öffnen Sie zunächst das Bild mit dem Himmel, den Sie in das Bild einfügen wollen. Unser Himmel-Motiv sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Diesen Himmel benötigen wir zum Einfügen

- 2 Verkleinern Sie das Fenster des Himmel-Bilds so weit, daß Sie das darunter geöffnete alte Motiv wieder sehen können. Bildfenster können so skaliert werden, wie Sie es von anderen Programmen auch kennen.



Skalieren des Bildfensters

- 3 Klicken Sie im Maskierungs-Flyout-Menü doppelt auf das Hilfsmittel *Rechteckmaske*.



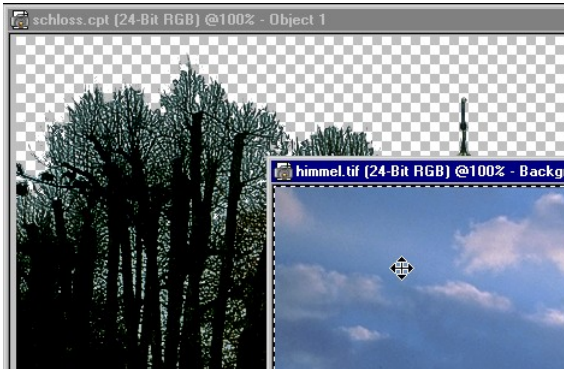
Das Hilfsmittel Rechteckmaske

- 4 Mit diesem Doppelklick wird das gesamte Bild als Maske ausgewählt – Sie erkennen den gestrichelten Rahmen am Rand des Bilds.



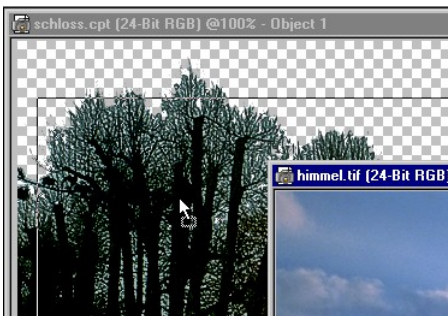
Das ganze Bild ist ausgewählt

- 5 Klicken Sie in das Himmel-Bild und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Nun können Sie die Maske samt Inhalt – also dem Himmel-Bild – verschieben.



Wechseln in den Verschiebemodus

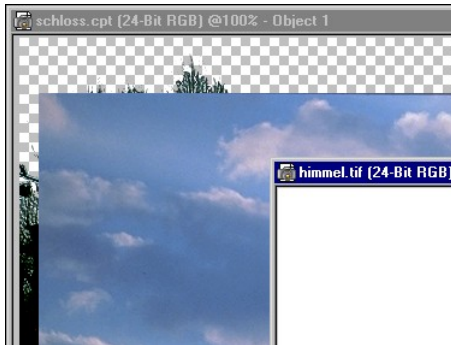
- 6 Der Mauszeiger verändert sich nun in ein Doppelpfeil-Symbol und signalisiert damit, daß Sie das Bild jetzt verschieben können.



Das Bild wird verschoben

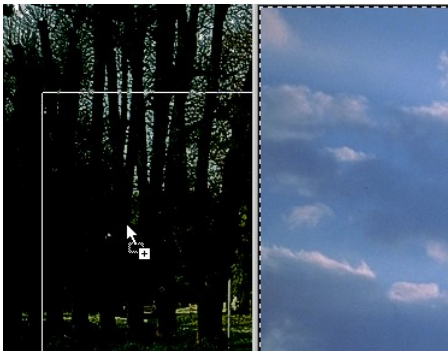
- 7 Sie können das Bild nicht nur im selben Dokument verschieben. Wenn Sie den Mauszeiger in das andere, geöffnete Bild ziehen, sehen Sie an einem Rahmen, daß Sie das Bild dort ablegen können.

- 8 Lassen Sie die Maustaste los, um das Bild im anderen Dokument abzulegen. Danach ist das Ausgangsdokument leer, da dort das Bild ausgeschnitten wurde. Diese Situation zeigt das nächste Bild.



Das ausgeschnittene Bild

- 9 Falls das Ausgangsdokument unverändert bleiben soll, halten Sie einfach beim Verschieben die **(Strg)**-Taste gedrückt. Dann wird nämlich der Bildinhalt nicht ausgeschnitten, sondern kopiert. Das Pluszeichen neben dem Mauszeiger-Symbol zeigt dies an:

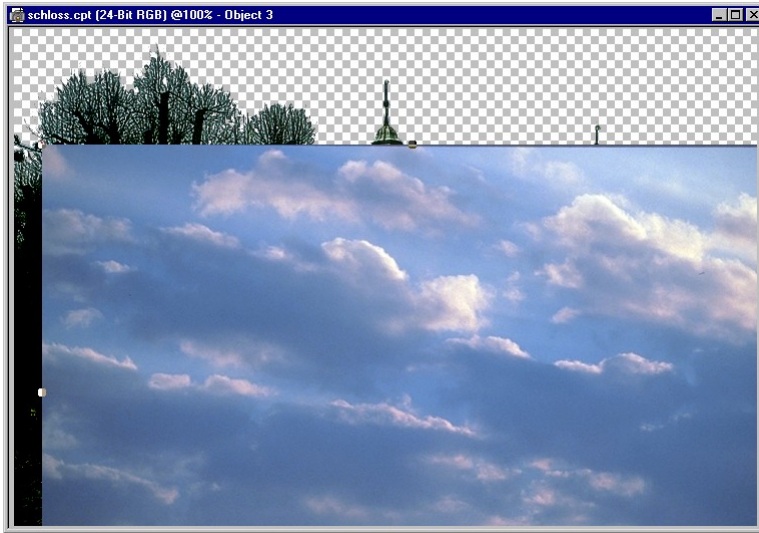


Der Kopiermodus

- 10 Wenn Sie nun zum anderen Bild wechseln, sehen Sie dort den eingefügten Himmel. Das Himmel-Bild können Sie nun schließen – wir benötigen es nicht mehr.

Die Plazierung des Bilds

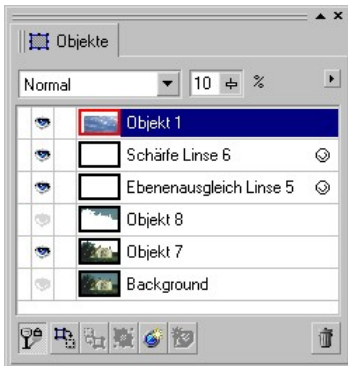
Das Bild wird beim Einfügen an der Stelle abgelegt, an der sich der Mauszeiger beim Loslassen der Maustaste befindet. Es kommt bei unserem Beispiel nicht so genau drauf an, wo Sie das Bild ablegen – es wird sowieso noch verschoben.



Der eingefügte Himmel

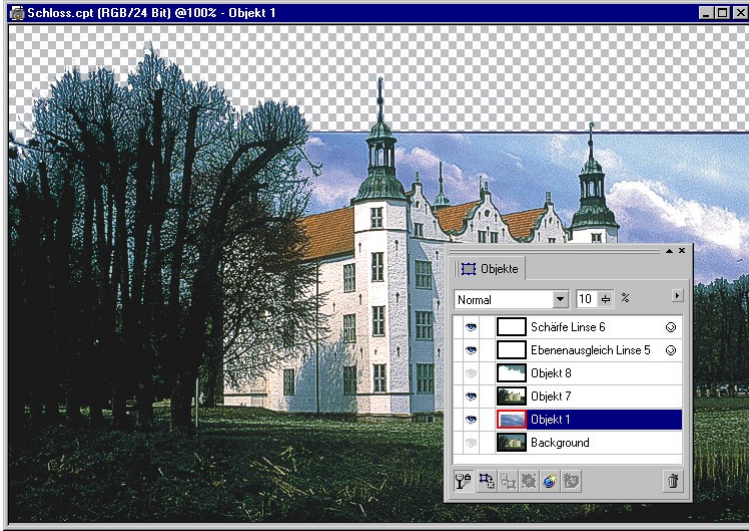
Die Objekthierarchie anpassen

Wenn Sie ein Bild einfügen, wird automatisch ein neues Objekt erstellt – Sie erkennen das im Objekte-Andock-Fenster. Das neue Objekt ist an der ersten Stelle in der Liste zu sehen – es befindet sich also über allen anderen Objekten im Bild. Deshalb überdeckt der Himmel auch die anderen Bildteile.



Das neu erstellte Objekt im Andock-Fenster

Klicken Sie nun das neu erstellte Objekt an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dieses Objekt im Andock-Fenster unter das Gebäudeobjekt – damit ist der Himmel nur noch hinter dem Gebäude zu sehen – Sie sehen dies im folgenden Bild. Lassen Sie nach dem Verschieben im Andock-Fenster die Maustaste wieder los.



Verschieben des Objekts

Objekte ausrichten

Der Himmel war ja nur willkürlich plaziert – das soll nun geändert werden. Achten Sie dazu darauf, daß im Objekte-Andock-Fenster immer noch das Himmel-Objekt markiert ist.

Rufen Sie dann die Funktion *Objekt/Anordnen/Ausrichten und verteilen auf*, oder verwenden Sie einfach die Tastenkombination **(Strg)+[A]**.

Im folgenden Dialogfeld können Sie auf der Registerkarte *Ausrichten* einstellen, wie das Objekt im Verhältnis zur Seite ausgerichtet sein soll. Dazu müssen Sie aber die Option *Auswahl am Dokument* einschalten.

Markieren Sie dann die Optionen *Linksbündig* und *Oben*, um das Himmel-Objekt zur oberen, linken Bildkante auszurichten.



Ausrichten des Objekts

Damit erzielen wir das folgende – vorläufige – Endergebnis. Der neue Himmel macht doch das Bild gleich viel interessanter, nicht wahr?



Der neue Himmel ist richtig plaziert

4.14 Mit der Bildretusche dem Fotografen auf die Finger geklopft

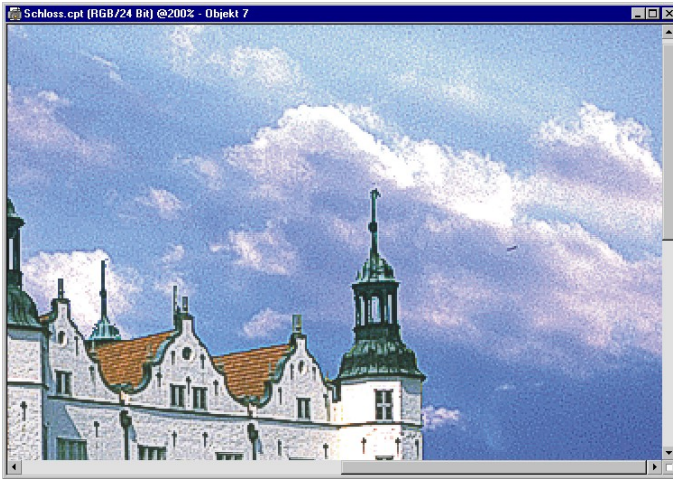
Nun soll das Bild noch etwas gesäubert werden. Oft gibt es im Bild Fussel oder Staubkörner, die entfernt werden sollten. Solche Korrekturen werden unter dem Begriff Retusche zusammengefaßt. Derartige Arbeiten waren zu früheren Zeiten noch sehr aufwendig, als im Fotolabor die Fehler mit dem Pinsel beseitigt werden mußten. Mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Corel PHOTO-PAINT sind solche Korrekturen zum Kinderspiel geworden.

Die Schritte zum Retuschieren werden fast immer im vergrößerten Ansichtsmodus durchgeführt. Ansonsten erkennen Sie Details – um die es ja geht – gar nicht. Wählen Sie deshalb stets eine Darstellungsgröße von mindestens 200 %, um eine gute Beurteilungsmöglichkeit zu erhalten.

Bedenken Sie bei Retuscharbeiten außerdem folgendes: Je mehr Arbeit Sie investieren, um so professioneller wird das Ergebnis. Es lohnt sich auf jeden Fall, sorgfältig vorzugehen – auch wenn es etwas mehr Arbeit macht. Deshalb gehen wir bei unserem Beispiel auch auf kleinere Bereiche ein, von denen Sie zunächst meinen, man könnte sie vernachlässigen. In unserem Beispielbild hält sich die Fehleranzahl in Grenzen – bei anderen Bildern mag das ganz anders sein ...

Der (Fehler-)Teufel steckt oft im Detail

Sehen wir uns einmal ein Detail bei einer Darstellungsgröße von 200 % an. Dort sehen Sie zum Beispiel einen Bildfehler, der entfernt werden muß.



*Ein Fussel im
Himmel*

Ein Stück vom Himmel transportieren mit dem Klonenwerkzeug

Das wichtigste Werkzeug für die Retusche ist das *Klonen*-Hilfsmittel, das Sie im Flyout-Menü der Malwerkzeuge am Ende der Hilfsmittelleiste finden. Sie können es alternativ auch über das Tastenkürzel **[C]** aufrufen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dieses Werkzeug zu benutzen. Allerdings reichen für unsere Aufgabenstellung die Standardeinstellungen aus.

Die Einstellungen können Sie über die Eigenschaftsleiste ändern, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.



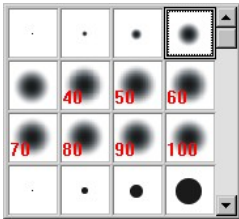
Die Eigenschaftsleiste des Klonen-Hilfsmittels

Die Möglichkeiten

Mit dem Klonenwerkzeug können Sie zum Beispiel einen Bereich des Bilds aufnehmen und an eine andere Stelle im Bild kopieren. Diese Möglichkeit benötigen wir, um Bildteile zu kopieren, in denen keine Fehler sind, und sie an die Stellen des Bilds zu kopieren, die Fehler aufweisen. Probieren wir es in der Praxis aus:

Dick verlaufend oder dünn und scharf – eine Spitzenform definieren

Als erstes müssen wir festlegen, wie dick der Malstift sein soll. Die nötigen Listenelemente finden Sie in der Eigenschaftsleiste. Über das Listenelement  öffnen Sie eine Box mit voreingestellten Spitzenformen.



*Vordefinierte
Spitzenformen*

Spitzenformen können entweder scharfkantig sein oder eine weich auslaufende Form haben. In der Auswahlliste sind zuerst die weich auslaufenden Spitzenformen aufgeführt. Sie können die Spitze aber auch frei bestimmen, indem Sie die folgenden drei Eingabefelder verwenden. Sie sehen diese Felder in der nächsten Abbildung:



*Die Parameter
zum Verstellen
der Spitzenform*

Mit dem ersten Schieberegler legen Sie die Größe der Spitze fest. Alternativ dazu können Sie auch im danebenstehenden Eingabefeld einen Wert von 1 bis 999 Pixeln eingeben. Wir wollen für unser Bild zunächst 20 Pixel festlegen.

Variieren

In der Praxis werden Sie den Wert für die Spitzenform immer wieder neu anpassen müssen, je nachdem, welche Bildpartie Sie gerade bearbeiten.

Im zweiten Optionsfeld legen Sie die Deckkraft des Pinsels fest: Er muß nämlich nicht unbedingt vollständig decken. Hier können Sie den Wert entweder per Eingabe in das Feld oder mit den beiden danebenstehenden Pfeiltasten verändern.

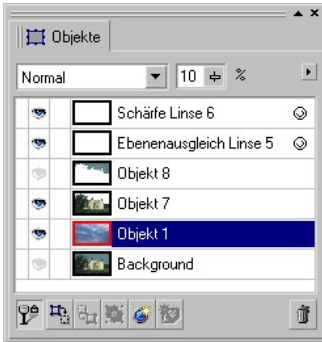
Wir belassen den Wert bei voller Deckkraft – also dem Wert 0. Im letzten dieser Optionsfelder wird eingestellt, wie weich der Rand auslaufen soll. Je niedriger der Wert ist, um so scharfkantiger ist die Spitzenform. Hier stellen wir den Maximalwert von 100 % ein.

Unauffällige Retusche

Wenn Sie Pinsel mit weich auslaufendem Rand verwenden, fallen die Retuscharbeiten weniger auf, als bei scharfkantigen Pinselformen.

Bildteile an andere Stellen kopieren

Bevor wir nun endlich loslegen können, müssen wir noch eines bedenken: Gemalt wird immer auf dem markierten Objekt. Achten Sie also stets darauf, welches Objekt Sie markiert haben. In unserem Beispiel malen wir auf dem Himmelsobjekt. Klicken Sie also im Objekt-Manager auf das Himmelsobjekt, so daß das Vorschaubild rot umrandet hervorgehoben wird.



*Der Himmel
ist markiert*

Nachdem wir nun alle notwendigen Vorbereitungen getroffen haben, kann die Retusche losgehen. Gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger an eine Position, die knapp neben einer defekten Bildpartie liegt – so wie Sie es im nächsten Bild sehen können. Dort sehen Sie zunächst einen Kreis mit einem Kreuz darin. Wenn Sie nun einmal mit der rechten Maustaste klicken, haben Sie den Ursprungspunkt festgelegt.



*Der Ursprung
wird festgelegt*

- 2 Wenn Sie jetzt die Maus zu der defekten Stelle im Bild bewegen, bleibt das Kreuz stehen. Sie ahnen es sicher schon: Das Kreuz zeigt Ihnen nämlich immer an, welche Stelle kopiert wird, deshalb trennen sich der Kreis und das Kreuz. Der Kreis zeigt an, wo Sie gerade malen.
- 3 Mit dem zweiten Mausklick – nun mit der linken Maustaste – beginnen Sie mit dem Malen.



Der Abstand zwischen Malstift und Ursprungspunkt wird festgelegt

- 4 Sie können wählen, ob Sie zum Zudecken der fehlerhaften Bildpartien „tupfen“ oder malen. Wenn Sie während des Bewegens die Maustaste gedrückt haben, werden durchgängige Linien gemalt. Dabei können Sie sich schneller vermalen.
- 5 Der Abstand den Sie mit den beiden ersten Mausklicks zwischen den beiden Symbolen festgelegt haben, bleibt bestehen. Bewegen Sie also den Mauszeiger um 15 Pixel nach oben, verändert sich die Position des Ursprungs ebenso wie die des Malstifts.
- 6 Tupfen Sie auf diese Art den Fehler zu. Das geschlossene Loch sehen Sie im folgenden Bild.



Die erste Lücke ist geschlossen

- 7 Untersuchen Sie nun den Himmel nach weiteren Fehlern. Scrollen Sie innerhalb des Bilds, bis das gesamte Himmelbild kontrolliert ist.
- 8 Während des Malens müssen Sie beachten, ob sich unter dem Ursprungspunkt auch eine geeignete Stelle befindet, die zur defekten Stelle paßt. Deshalb werden Sie nicht umhin kommen, den Ursprungspunkt häufiger neu festzulegen.
- 9 Positionieren Sie dazu einfach den Kreis über dem neuen Ursprungspunkt und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Legen Sie mit dem zweiten Mausklick wieder den gewünschten Abstand fest. Sie sehen den veränderten Ursprungspunkt im nächsten Bild. Er ist nun links über dem Malpunkt untergebracht.



*Ein veränderter
Ursprungspunkt*

Damit ist die Arbeit am Bild abgeschlossen. Wenn Sie es einmal mit dem Ausgangsbild vergleichen, hat sich doch eine ganze Menge getan, nicht wahr? Und das, obwohl dazu nur relativ wenige Arbeitsschritte notwendig waren.

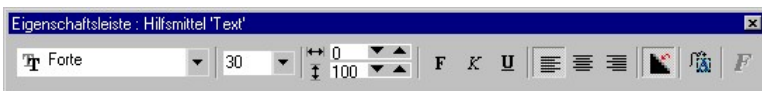
4.15 Ein leuchtender Schriftzug

Da es noch mehr Erwähnenswertes gibt, das Sie über Corel PHOTO-PAINT unbedingt erfahren sollten, hängen wir an unseren Workshop einfach noch einen weiteren kurzen Workshop an, in dem wir diese interessanten, noch nicht beschriebenen Informationen unterbringen.

Wir wollen einen effektvollen Schriftzug in unser Bild integrieren.

Text im Bild plazieren

Als nächstes soll ein Schriftzug im Bild plaziert werden. Rufen Sie dazu das Textwerkzeug auf, das Sie in der Hilfsmittelleiste finden. Nach dem Aufruf sehen Sie folgende Optionen in der Eigenschaftsleiste.



Die Eigenschaftsleiste bei aktiviertem Textwerkzeug

Folgende Arbeitsschritte sind notwendig, um einen Text im Bild zu plazieren.

- 1 Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste die oben gezeigten Werte ein. Als Schrifttyp wählten wir die Schrift *Forte* in einer Schriftgröße von 30 Punkt.
- 2 Klicken Sie in das Bild. Es erscheint ein Eingabebauszeiger, an dem Sie erkennen, wo die Texteingabe plaziert wird. Unser Text soll am unteren Bildrand plaziert werden. Beginnen Sie, den Text einzugeben, wie es das folgende Bild zeigt:



Beginn der Texteingabe

- 3 Geben Sie den Schriftzug vollständig ein. Wir wählen – passend zum Bild – die Worte „Mein Traumschloß“. Während des Editierens wird der Text in einem Vorschaumodus angezeigt – wundern Sie sich also nicht über die verminderte Qualität.



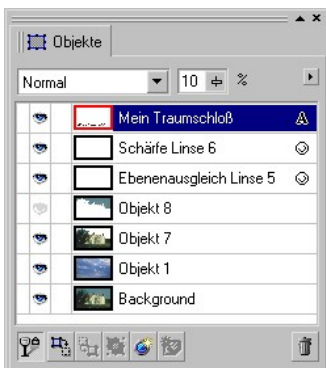
Der fertig eingegebene Schriftzug

- 4 Als Füllung wird für das Textelement die vorgegebene Malfarbe eingestellt – standardmäßig ist das Schwarz.



Die Standardfüllung des Schriftzugs

- 5 Wählen Sie nach der fertigen Texteingabe das Objektauswahlwerkzeug aus. Nach der Auswahl dieses Werkzeugs wird der Text automatisch „gerendert“. Dieses Berechnen hat zur Folge, daß der Text weiche Ränder erhält. Die Treppenstufen sind danach also verschwunden.
- 6 Außerdem generiert Corel PHOTO-PAINT automatisch ein neues Objekt, wenn Sie das Objektauswahlhilfsmittel aufrufen. Als Name des neuen Objekts wird automatisch der eingegebene Text verwendet. Das Objekt wird an der obersten Stelle im Objektstapel platziert. Sie sehen dies im *Objekte*-Andock-Fenster:



*Das neue Textobjekt
im Objekte-Andock-
Fenster*

Textobjekte verschieben

Mit dem aktiven Objektauswahlwerkzeug können Sie Objekte auch verschieben. Klicken Sie an eine Stelle des Schriftzugs und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie das Objekt frei verschieben. Ein Rahmen zeigt das Verschieben an. So haben Sie eine einigermaßen gute Orientierung.



Text wird verschoben

Textobjekte ausrichten

Um das Objekt exakt auf der Seitenmitte zu plazieren, gibt es eine weitere Funktion: das Ausrichten. Im Menü *Objekt/Anordnen/Ausrichten und verteilen* finden Sie diese Funktion, mit der Sie das folgende Dialogfenster aufrufen.

Die Bedienung erfolgt wie in CorelDRAW. Stellen Sie für unser Beispiel die Option *An Mitte des Dokuments* ein. Damit wird der Schriftzug genau in der Mitte des Bilds plaziert. Da dies nur für die horizontale – nicht aber für die vertikale Ausrichtung – gelten soll, deaktivieren Sie auf der linken Seite die Option *Mitte*.

Wenn Sie die Schaltfläche mit dem Auge-Symbol einschalten, sehen Sie eine Vorschau im Originalbild mit den aktuellen Einstellungen.



*Ausrichten
des Objekts*

Textobjekt füllen

Bisher ist unser Schriftzug noch Schwarz – keine besonders hübsche Füllung. Deshalb wollen wir ihm nun eine interessantere Füllung verpassen. Bedenken Sie dabei aber folgendes:

In Corel PHOTO-PAINT bleiben Texte als Text editierbar – im Gegensatz zu vielen anderen Bildbearbeitungsprogrammen. Dies hat aber einen Nachteil: Wenn Sie den Text später editieren, gehen seine Füllungseigenschaften verloren. Sie sollten sich also vor dem Füllen überlegen, ob Sie am Text noch Änderungen vornehmen wollen.

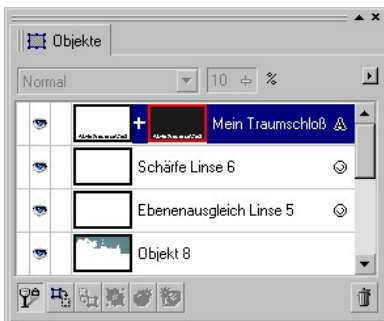
Zum Füllen gibt es – wie sollte es anders sein – verschiedene Möglichkeiten. Zum einen könnten Sie aus der Hilfsmittelleiste das Füllungswerkzeug benutzen. Wir wollen aber einen anderen Weg beschreiten.

Mit Zuschneidemasken den Text füllen

Um den Schriftzug zu füllen, wollen wir eine andere – flexiblere – Möglichkeit nutzen, die Corel PHOTO-PAINT bereitstellt: die Zuschneidemaske.

- 1 Aktivieren Sie das Textobjekt und rufen Sie die Funktion *Objekt/Zuschneidemaske/Erstellen/Aus Objekttransparenz* auf.
- 2 Im *Objekte*-Andock-Fenster können Sie gut erkennen, was bei dieser Funktion passiert: Es wird eine Maske angelegt. Wie Sie wissen, werden bei Maskierungen nur die weißen Teile zur Bearbeitung freigegeben; die schwarzen Teile bleiben von Änderungen unberührt.

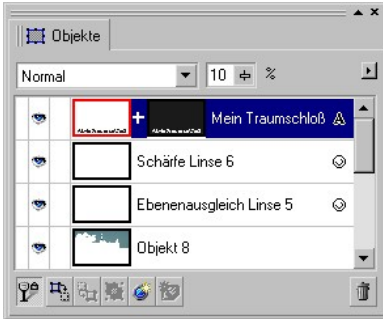
Das Vorschaubild zeigt, daß der Schriftzug nun bearbeitet werden kann, das Umfeld dagegen nicht, es ist geschützt. Wofür diese Variante nützlich ist, erfahren Sie in Kürze.



Eine
Zuschneide-
maske

- 3 Nach dem Erstellen der Objektmaske ist diese Maske aktiv.

Für den folgenden Schritt muß aber das linke Vorschaubild aktiv sein, deshalb klicken Sie darauf. Danach ist es rot umrahmt:

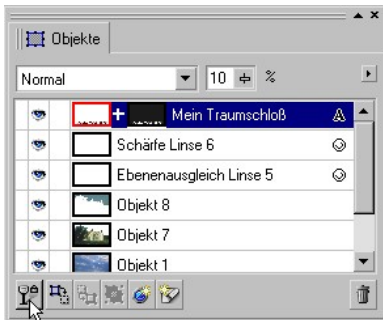


*Das Objekt
ist ohne
Maske
aktiv*

Die Objekttransparenz bearbeiten

Würden Sie nun einfach das Objekt füllen, wären nur diejenigen Stellen gefüllt, wo sich der Text befindet. Da das Umfeld transparent ist, wird es nicht mit gefüllt.

In unserem Fall soll aber das gesamte Objekt gefüllt werden. Klicken Sie deshalb in der Symbolleiste auf das erste Symbol. Damit heben Sie die Sperrung der Objekttransparenz auf.



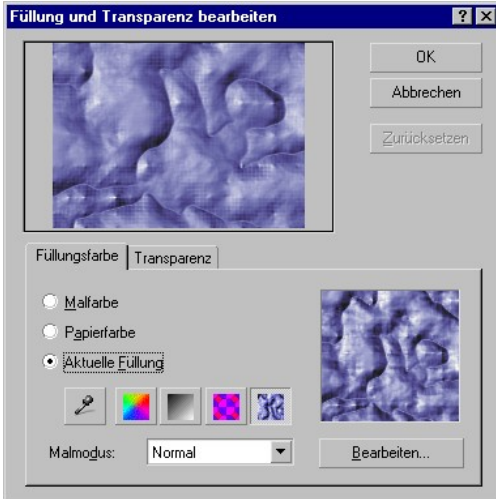
Auch die transparenten Bereiche sollen bearbeitet werden

Alle Objekte sind betroffen

Mit dieser Aktion sperren Sie die Objekttransparenz für alle Objekte des Dokuments – oder geben sie für alle Objekte frei. Achten Sie deshalb auf die Einstellung, wenn Sie ein anderes Objekt bearbeiten wollen.

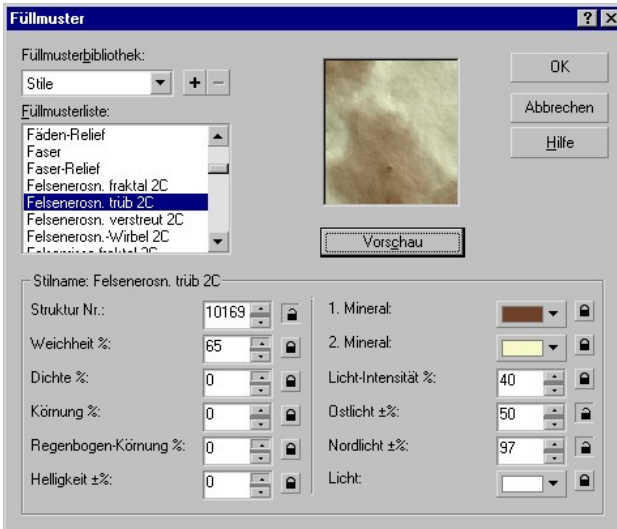
Objekt füllen

Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Füllen* auf, um das folgende Dialogfenster zu öffnen. Wählen Sie dort die letzte Schaltfläche, um das Objekt mit einem Füllmuster zu versehen.



Der Füllen-Dialog

Das voreingestellte Muster können Sie ändern, wenn Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche anklicken. Corel PHOTO-PAINT™ bietet eine große Anzahl vordefinierter Muster an – die von uns verwendeten Einstellungen zeigt die folgende Abbildung.



Bearbeiten der Bitmap-Füllung

Nach dem Bestätigen und Schließen beider Dialogfenster wird der Schriftzug gefüllt. Das Ergebnis sieht schon spannender aus als die bisherige weiße Füllung. Das nächste Bild belegt dies:



Der Schriftzug ist gefüllt

Helligkeit und Kontrast eines Musters ändern

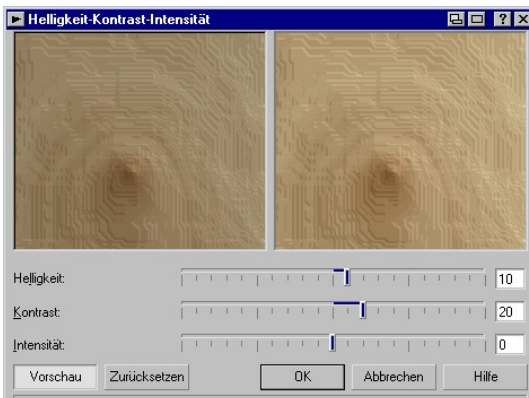
Das ausgewählte Muster gefällt uns aber noch nicht ganz: Es ist etwas zu kontrastarm und zu dunkel. Also rufen Sie die Funktion *Bild/Anpassen/Helligkeit-Kontrast-Intensität* auf, die Sie auch mit dem Tastenkürzel **Strg+B** erreichen.

Hier stellen Sie im *Helligkeits*-Eingabefeld den Wert 10 – im *Kontrast*-Eingabefeld den Wert 20 – ein. Positive Werte hellen das Bild auf, negative dunkeln es ab. Über die *Vorschau*-Schaltfläche erreichen Sie wieder den Vorschaumodus.



Aufhellen des Bilds

Falls Sie die Vorschau lieber im Dialogfenster haben möchten, klicken Sie auf die linke Schaltfläche auf der rechten Seite der Titelzeile. Dann wird der Dialogfenstermodus umgeschaltet, und Sie sehen die „traditionelle“ Darstellung:



Die andere Vorschau

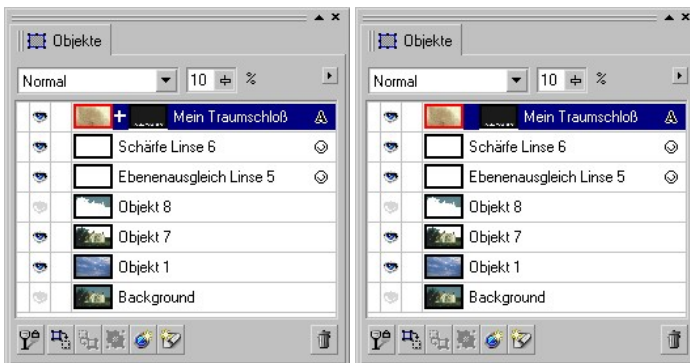
Wo ist denn nun der Vorteil?

Wir hatten einen Vorteil gegenüber dem Füllungswerkzeug versprochen. Hier ist er nun: Im *Objekte*-Andock-Fenster sehen Sie im linken Vorschaubild, daß die gesamte Bildfläche mit dem Muster gefüllt wurde.

Daß Sie das Muster nur im Schriftzug sehen, liegt an der Maske, die wir zuvor angebracht hatten. Zwischen den beiden Vorschaubildern sehen Sie ein Plus-Zeichen. Daran erkennen Sie, daß die beiden Objekte – der Untergrund und die Maske – gekoppelt sind.

Das bedeutet unter anderem: Wird der Schriftzug verschoben, werden der Untergrund und die Maskierung gleichermaßen verschoben.

Wenn Sie auf das Plus-Zeichen zwischen den beiden Vorschaubildern klicken, verschwindet es. Das symbolisiert, daß nun keine Kopplung mehr vorhanden ist: Es sind zwei eigenständige Objekte entstanden.



*Aufheben der
Objektkoppelung*

Markieren Sie nun im Andock-Fenster *Objekte* die gefüllte Fläche und wählen Sie das Objektauswahlhilfsmittel aus. Sie können dann die Textur verschieben, ohne daß sich der Schriftzug dabei verändert.

So ist es möglich, die optimale Position für die Textur auszusuchen. Sie sehen dies im folgenden Bild. Wir haben dort die helleren Bereiche des Musters nach links geschoben, so daß sie besser zur Geltung kommen.



Die Textur wurde verschoben

Hätten wir einen anderen Weg zum Füllen des Textes gewählt, wäre keinerlei Veränderung möglich. Mit dem soeben vorgestellten Verfahren halten Sie sich alle Wege für eine spätere Umgestaltung offen.

Flexibel arbeiten

Wir haben mehrfach Verfahren vorgestellt, die nur dazu dienen, spätere Änderungen zu ermöglichen. Genau dies ist der Vorteil vieler neuer Funktionen in Corel PHOTO-PAINT. Sie sind nicht mehr an einmal getroffene Entscheidungen gebunden. Sie sollten oft von diesen Verfahren Gebrauch machen.

Dreidimensionale Effekte mit dem Boss

Zum Abschluß dieses Workshops wollen wir unseren Schriftzug noch mit zwei Effekten verschönern. Corel PHOTO-PAINT™ bietet auch in der aktuellen Version wieder sehr viele Effekt-Filter mit den unterschiedlichsten Wirkungen an. Alle Filter sind im *Effekte*-Menü untergebracht – nach verschiedenen Themenbereichen sortiert. Hier finden Sie Filter, um Bilder in Gemälde zu verwandeln oder sie zu verzerren. Wir wollen einen Filter verwenden, um den Schriftzug plastisch zu gestalten.

Viele Effekte arbeiten nur mit einer Maske. Da wir momentan nichts ausgewählt haben, müssen Sie nun erst einmal eine Maske laden. Wechseln Sie dazu in das *Kanäle*-Andock-Fenster. Wenn Sie das Text-Objekt noch markiert haben, sehen Sie im *Kanäle*-Andock-Fenster die Zuschneidemaske – die Sie mit einem Klick auf das Vorschaubild markieren müssen. Mit einem Klick auf die erste Schaltfläche in der Fußzeile können Sie diese Maske laden.



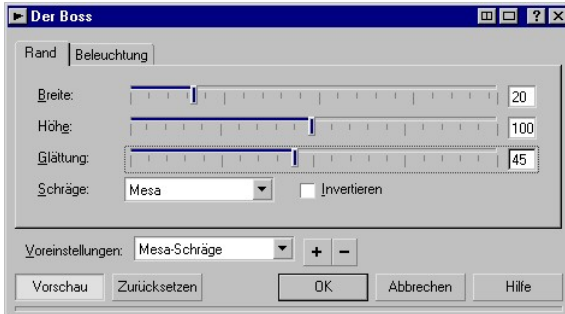
Die Zuschneidemaske im Kanäle-Andock-Fenster

Damit wird der Schriftzug ausgewählt – die bereits bekannte gestrichelte Linie zeigt die Auswahl an:



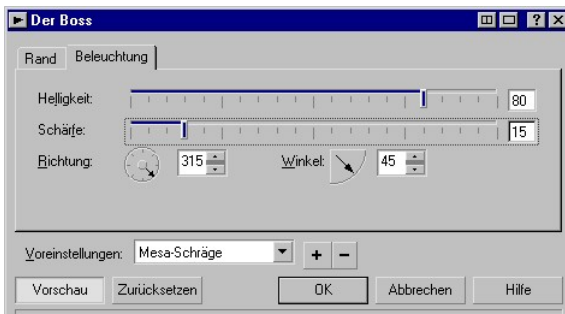
Der ausgewählte Schriftzug

Rufen Sie nun den Filter *Effekte/3D-Effekte/Der Boss* auf. Auf zwei Registerkarten finden Sie dort verschiedene Optionen, um den Filtereffekt anzupassen. Stellen Sie zunächst auf der Registerkarte *Rand* die folgenden Werte ein.



Die verwendeten Einstellungen

Die Art der Beleuchtung legen Sie auf der zweiten Registerkarte fest. Unsere Werte zeigt die folgende Abbildung. Wenn die *Vorschau*-Schaltfläche aktiviert ist, können Sie die Wirkung des Effekts am Textobjekt begutachten.



Die Beleuchtungs-Werte

Mit diesem Filter entsteht ein interessanter dreidimensionaler Effekt, den Sie nachfolgend sehen.



Der Boss-Filter

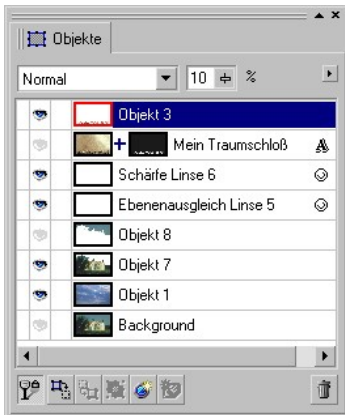
Kein Verschieben mehr

Der Effekt wird auf dem gefüllten Objekt abgelegt. Wenn Sie also nun den Untergrund verschieben wollen, klappt das nicht mehr – Sie würden ja gleichzeitig auch die Beleuchtungseffekte mit verschieben.

Ein weicher Schatten für das Objekt

Um Objekte mit einem Schatten zu versehen, gibt es in der Hilfsmittelleiste ein eigenes Hilfsmittel – es ist das vorletzte Symbol.

Bevor das Schatten-Hilfsmittel angewendet werden kann, sollten Sie mit der aktuellen Maskierung ein neues Objekt erstellen – rufen Sie dazu die Funktion *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl kopieren* auf. Das neue Objekt wird dann an oberster Stelle in der Objekt-Hierarchie eingefügt.



Das neue Objekt

Rufen Sie nun das Schatten-Hilfsmittel über die Hilfsmittelleiste auf. Die Benutzung dieses Hilfsmittels ist identisch zum Hilfsmittel, das Sie aus CorelDRAW kennen.

Sie können die Einstellungen entweder per Drag & Drop-Aktionen durchführen, oder über die Eigenschaftsleiste. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



Die Einstellungen für das leuchtende Objekt

Leuchtende Objekte

Mit diesem Hilfsmittel können Sie nicht nur weiche Schatten plazieren – Sie können auch Objekte zum leuchten bringen. Die von uns gewählten Einstellungen ergeben diesen Effekt.

Leuchtfarbe ändern

Um die Farbe für das „leuchtende“ Objekt zu ändern, ziehen Sie einfach die gewünschte Farbe aus der Farbpalette auf das Quadrat – so, wie Sie es auch von CorelDRAW kennen.

Das war es! Damit ist unsere Arbeit fertig. Das Endergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Das Endergebnis

Corel PHOTO-PAINT kann ja einiges!

Ja! Unser Beispiel hat ja wohl belegt, daß sich Corel PHOTO-PAINT nicht mehr verstecken muß. Aus einem „Spielzeug-Bildbearbeitungsprogramm“ ist inzwischen ein – fast – „echtes Profiprogramm“ geworden. Wann immer der Trendsetter Photoshop mit Neuerungen aufwartet, dauert es nicht lange, bis Corel PHOTO-PAINT weitergehende Funktionen bietet – so auch in der aktuellen Version. Hier wurden ebenfalls wieder viele Neuerungen eingefügt, die Photoshop in der letzten Version bot.

Das einzige Manko, was Corel PHOTO-PAINT noch immer aufweist, ist die Arbeitsgeschwindigkeit und die Stabilität.

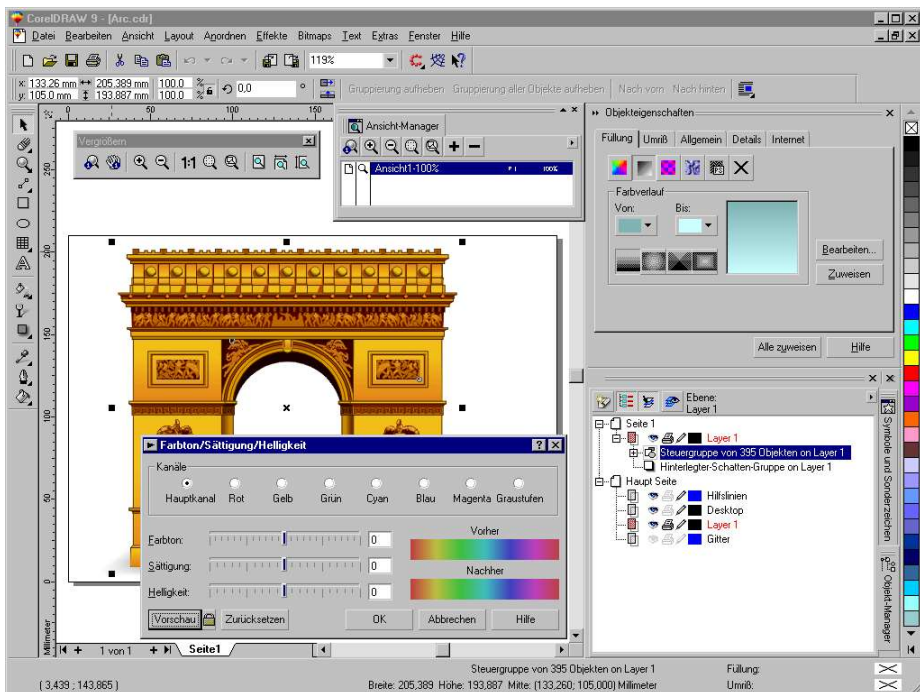
Wenn Sie aber dabei auch das Preis-Leistungs-Verhältnis betrachten, schneidet Corel PHOTO-PAINT sehr gut ab. Sie sollten sich auf jeden Fall einmal mit diesem interessanten Programm beschäftigen. Es lohnt sich – und Spaß macht es auch noch.

5.1 Intuitive Bedienung – Einrichten projektspezifischer Arbeitsumgebungen

In diesem Kapitel erfahren Sie alles über die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW und deren Bedienelemente. CorelDRAW rühmt sich einer intuitiven Bedienung. Wir werden in diesem Kapitel überprüfen, ob dem wirklich so ist.

Es gibt unterschiedliche Arten, um Aktionen in CorelDRAW durchzuführen. Eine mögliche Arbeitsoberfläche sehen Sie im nächsten Bild. Dort sehen Sie viele der unterschiedlichen Bedienelemente.

In diesem Beispielbild ist die Übersichtlichkeit gerade noch erträglich. Wenn Sie es aber übertreiben, kann das aufgrund der vielen verschiedenen Bedienelemente dazu führen, daß Sie auf der Arbeitsoberfläche Ihre eigentliche Arbeit gar nicht mehr sehen.



Die Arbeitsoberfläche von CorelDRAW

Deshalb wollen wir uns in diesem Kapitel einmal alle Elemente genauer ansehen und so einen nützlichen Bildschirmaufbau ermitteln, bei dem ein vernünftiges Arbeiten noch möglich ist.

Sehen wir uns nun die einzelnen Bereiche der Arbeitsoberfläche der Reihe nach an.

5.1 Die Arbeitsfläche

Den größten Teil des Bildschirms nimmt die Arbeitsfläche ein. In diesem Bereich können Sie Ihre Arbeiten ablegen. Der Bereich wird als Desktop bezeichnet. Auf dieser Arbeitsfläche liegt die Zeichenseite. Sie wird durch einen Rahmen angezeigt. Alle Elemente, die Sie innerhalb dieses Rahmens platzieren, erscheinen auch auf einem Ausdruck.

Um die Zeichenseite herum können Sie Elemente platzieren, die nicht gedruckt werden sollen. Sie können diesen Bereich auch als „Ablagefläche“ für die Elemente benutzen, die Sie erst später verwenden wollen.



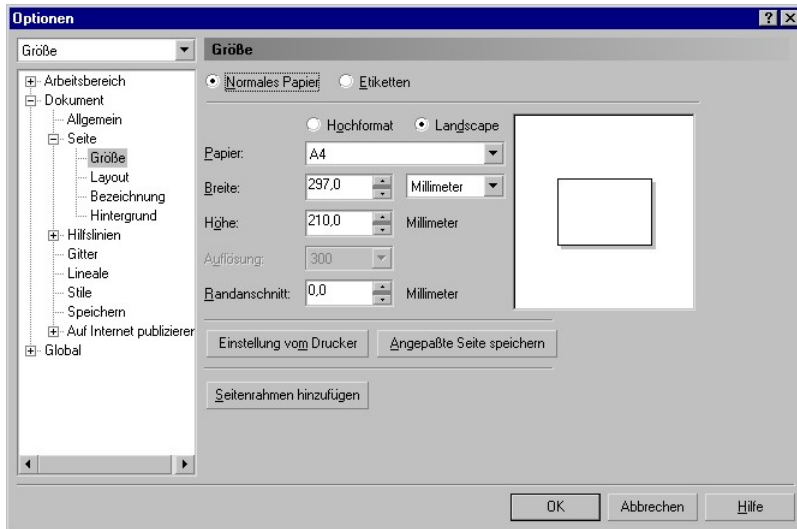
Die Arbeitsfläche

Die Optionen

Mit einem Doppelklick auf den Rand der Zeichenfläche oder über die Menüfunktion *Extras/Optionen* (Tastenkombination **Strg+J**) können Sie das folgende Dialogfenster öffnen, in dem die Seiteneinstellungen eingestellt werden.

Unter der Kategorie *Größe* wird die Seitenausrichtung und deren Größe eingestellt. In der Kategorie *Layout* finden Sie Optionen, um zum Beispiel Karten herzustellen. Die Aufteilung erfolgt dann so, daß nach dem Ausdruck und korrektem Falten die Vor- und Rückseite der Karte zusammenpassen. Unter *Bezeichnung*

können Sie unter anderem Seitenmaße für Aufkleber einstellen, mit denen Sie Disketten oder Videocassetten bekleben können. In der letzten Kategorie können Sie die Art des Hintergrunds einstellen. Hier können Sie zum Beispiel ein Bild als Hintergrund benutzen. Ist das Hintergrundbild kleiner als die Seitengröße, wird es automatisch gekachelt.



Die Seitenoptionen

Lineale zeigen, wo's langgeht

An die Desktop-Fläche grenzen an der linken und oberen Seite zwei Lineale an, mit deren Hilfe Sie Objekte präzise auf der Arbeitsfläche plazieren können.

Die Lineale sind nicht starr: Sie können auch an anderen Stellen platziert werden. Drücken Sie dazu einfach die **Umschalt**-Taste und ziehen Sie die Lineale an die gewünschte neue Position.

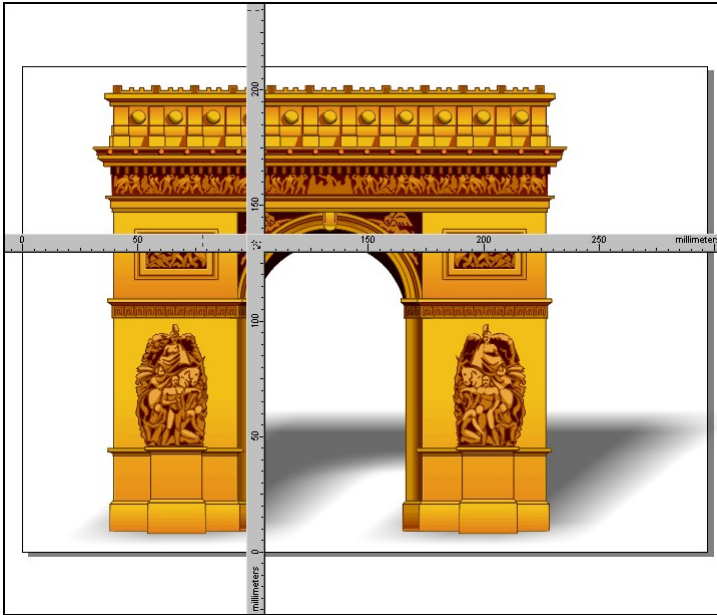
Um die Lineale wieder in die Ausgangsposition zurückzusetzen, klicken Sie sie bei gedrückter **Umschalt**-Taste doppelt an. Aus den Linealen können Sie die Hilfslinien „herausziehen“. Bei der Mengentextfunktion ändert das Lineal sein Aussehen. Dies beschreiben wir später.

Richtige Maßeinheiten

Die Maßeinheiten, die in den Linealen angezeigt werden, werden von der Seiteneinstellung übernommen. Ändern Sie in den Seiteneinstellungen die Maßeinheiten, werden also gleichzeitig die Maßeinheiten der Lineale geändert.

Optionen

Mit einem Doppelklick auf die Lineale öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie die Linealoptionen einstellen können.



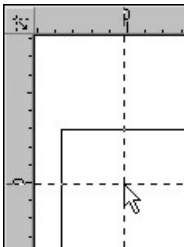
Ein versetztes Lineal

Der Nullpunkt ist der Ursprung der Lineale

Standardmäßig ist der Nullpunkt bei allen Dokumenten auf der linken unteren Ecke der Seite. Er dient als Bezugspunkt für unterschiedliche Aktionen, wie zum Beispiel das Verschieben von Objekten.

Der Nullpunkt kann auch auf eine neue Position verschoben werden. Die Schaltfläche zum Versetzen des Nullpunkts befindet sich im Schnittpunkt der beiden Lineale. Drücken Sie diese Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie jetzt den Nullpunkt auf die gewünschte neue Position. Sie sehen, daß sich die Skala der Lineale dem neuen Nullpunkt anpaßt.

Ein Doppelklick auf die Schaltfläche setzt den Nullpunkt wieder auf die Standardposition in der linken unteren Ecke des Dokuments zurück. Im nächsten Bild sehen Sie die Situation beim Verschieben des Nullpunkts.



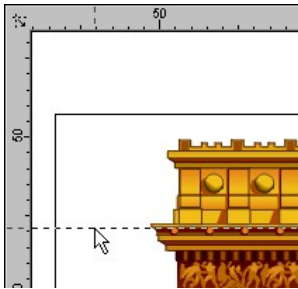
Der Nullpunkt wird verschoben

Hilfslinien erleichtern das exakte Plazieren

Mit Hilfe von Hilfslinien können Sie Objekte exakt plazieren. Es gibt horizontale, vertikale und schräge Hilfslinien.

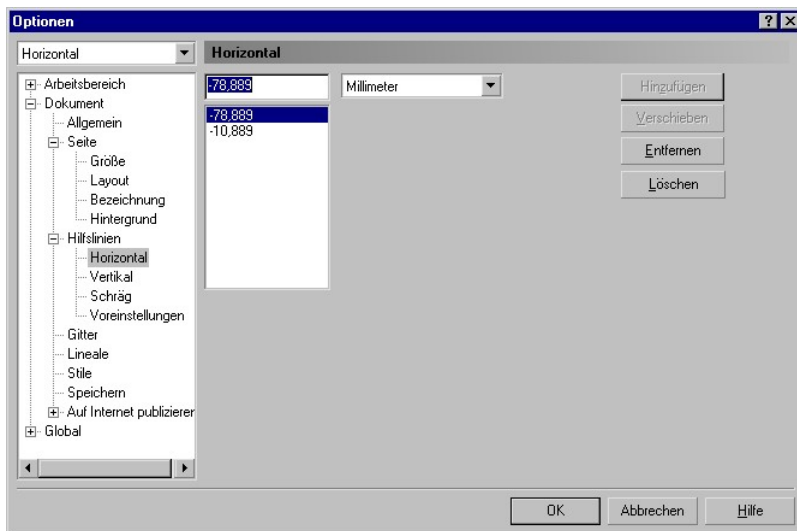
Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie die Hilfslinien erst über das Menü *Ansicht* sichtbar machen. Die Hilfslinien wirken – sofern die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* aktiviert ist – magnetisch. Nähern Sie sich zum Beispiel beim Verschieben eines Objekts einer Hilfslinie, schnappt es an die Hilfslinie an.

Die Hilfslinien werden am leichtesten positioniert, indem Sie sie aus dem Lineal „herausziehen“:



Plazieren einer Hilfslinie

Klicken Sie doppelt auf eine Hilfslinie, um präzise numerische Eingaben im folgenden Dialogfenster vorzunehmen:



Die Optionen der Hilfslinien

Hilfslinien sind Objekte

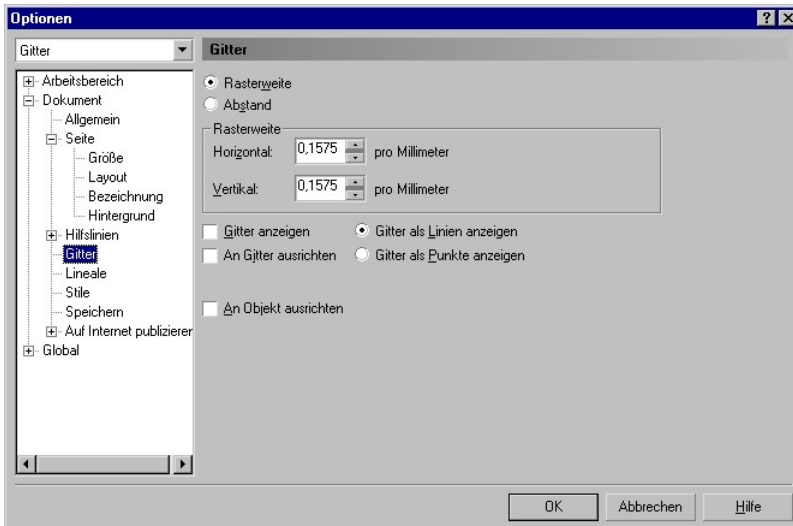
Seit der letzten CorelDRAW-Version werden Hilfslinien wie andere Objekte behandelt. Sie können auf dieselbe Art bearbeitet, gelöscht

und verschoben werden. Aktive Hilfslinien erkennen Sie an der roten Strichelung.

Fast wie Millimeterpapier – das Gitter

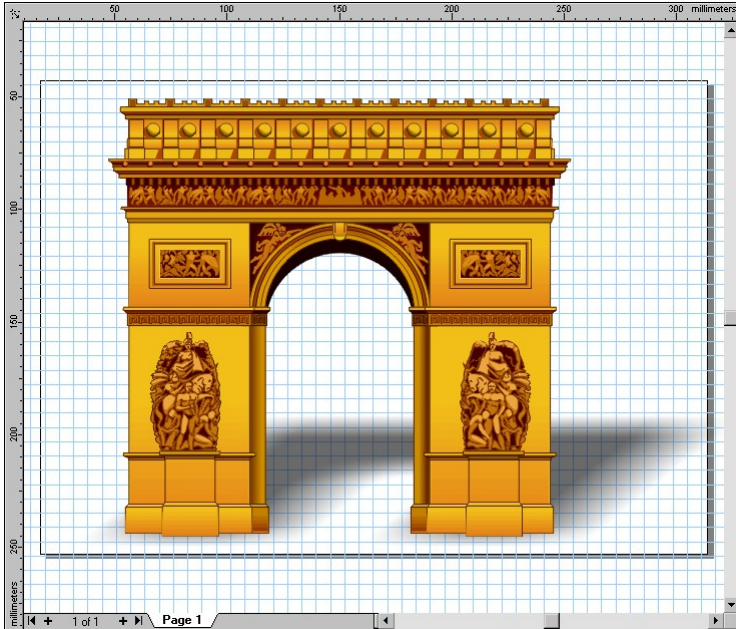
Es gibt ein weiteres magnetisches Hilfsmittel: das Gitter. Es wird auch über das *Ansicht*-Menü eingeschaltet. Sie können das Gitter mit magnetischem Millimeterpapier vergleichen.

Die Optionen des Gitters werden ebenfalls mit einem Doppelklick auf die Lineale eingestellt. Wechseln Sie dazu im *Optionen*-Dialogfenster zum entsprechenden Eintrag.



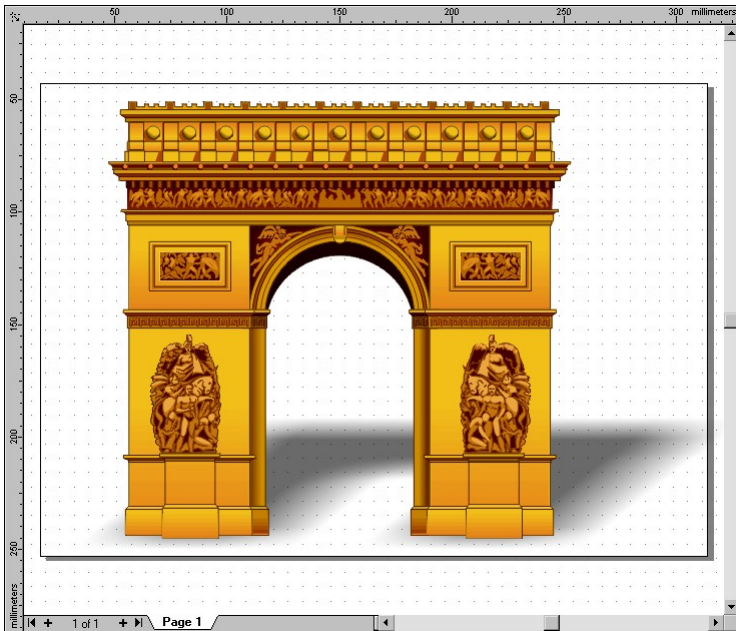
Die Optionen zur Einstellung des Gitters

Es gibt zwei unterschiedliche Anzeigemodi für die Gitter. Im nächsten Bild sehen Sie die Option *Gitter als Linien anzeigen*. Sie sehen die Einstellung im vorherigen Dialogfenster.



Das Gitter als Linienanzeige

Außerdem gibt es die Ansicht als Punkte:



Die Punktansicht des Gitters

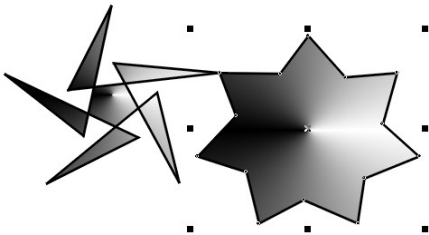
Ausnahmen

Die Wirkung des Gitters wird mit der Option *Ansicht/An Gitter ausrichten* oder **(Strg)+[Y]** aktiviert. Das Gitter wirkt allerdings nicht immer. Folgende Ausnahmen gibt es:

- Wenn Sie Bézier-, Grafik- oder Freihandlinien zeichnen. Beim nachträglichen Editieren der Knotenpunkte ist die Ausrichtung allerdings nur an den Gitterpunkten möglich.
- Das Drehen und Neigen von Objekten funktioniert ebenfalls ohne Auswirkungen auf das Gitter.
- Beim automatischen Vektorisieren mit dem Freihandwerkzeug wird das Gitter auch ignoriert.
- Natürlich spielt das Gitter auch bei Zoom- und Auswahlwerkzeugen keine Rolle.

An Objekten ausrichten – Die andere Art des Plazierens

Es gibt noch eine dritte magnetische Option, die Sie ebenfalls über das *Ansicht*-Menü aktivieren können: *An Objekten ausrichten*. Ist diese Option eingeschaltet, werden alle Knotenpunkte der Objekte magnetisch. Sie sehen im nächsten Bild, wie mit dieser Funktion zwei Vielecke aneinander ausgerichtet werden.

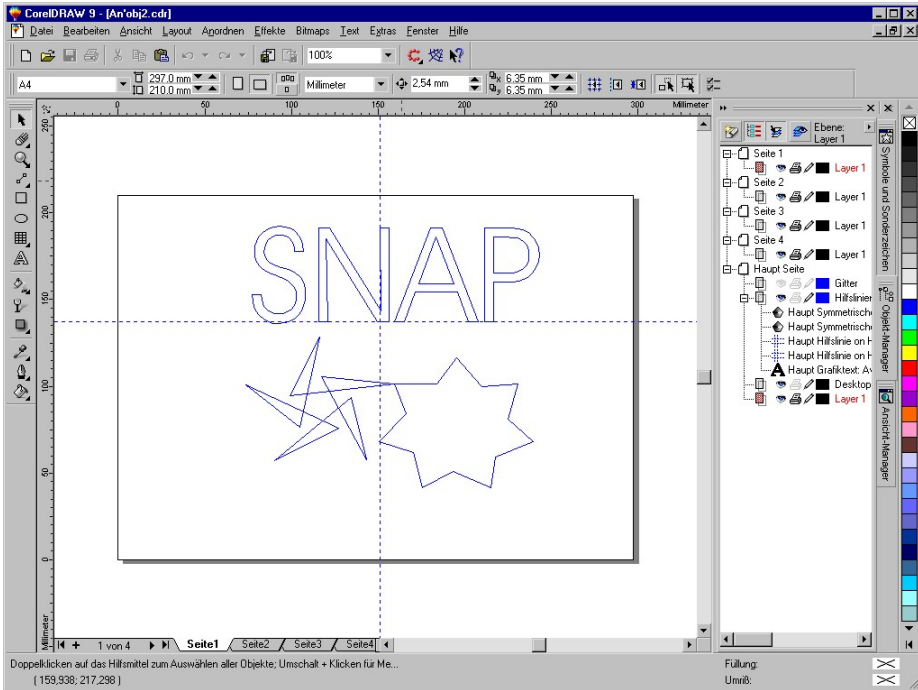


An Objekten ausgerichtet

Damit nichts verrutscht – Magnetisieren von Objekten

Es gibt noch einen Umweg, wie Sie beliebige Elemente magnetisieren können. Dazu wird die Hilfslinienebene verwendet, die Sie im *Objekt-Manager* finden.

Konstruieren Sie die gewünschten Elemente. Verziehen Sie diese Elemente anschließend mit Hilfe des *Objekt-Managers* einfach auf die Hilfslinienebene. Danach werden die Objekte nur noch ungefüllt mit blauen Konturen angezeigt. Sie können nun neue Objekte an diesen ausrichten. Beachten Sie im nächsten Bild die Anzeige im *Objekt-Manager*:

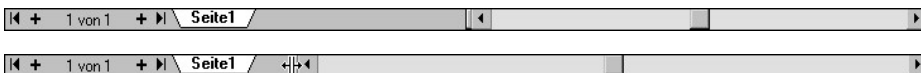


Elemente, die auf die Hilfslinienebene geschoben wurden

Raus aus dem Bild und wieder hinein mit vertikalen und horizontalen Rollbalken

Mit den Rollbalken können Sie den sichtbaren Teil des Desktops verändern. Bei vergrößerten Darstellungen können Sie sich mit Hilfe der Rollbalken innerhalb des Bilds bewegen.

Es gibt einen waagerechten und einen senkrechten Rollbalken. Die Breite des waagerechten Rollbalkens können Sie variieren, wenn Sie auf den schmalen Steg auf der linken Seite des Rollbalkens klicken.



Die Breite des horizontalen Rollbalkens kann verändert werden

Die Rollbalken können auf unterschiedliche Art bedient werden. Wenn Sie auf die Pfeile klicken, wird der Bildausschnitt in kleinen Schritten verschoben. In der Rollbalkenfläche ist ein Schieberegler. Klicken Sie darauf und ziehen Sie den Regler an die gewünschte Position. Klicken Sie neben diesen Schieberegler, um den Bildausschnitt in großen Schritten zu verändern.

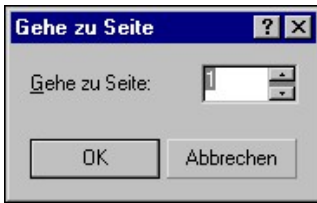
Seiten zählen und benennen

Links neben dem horizontalen Rollbalken sehen Sie den Seitenzähler. Hier können Sie sich innerhalb der Seiten des Dokuments fortbewegen und neue Seiten einfügen oder löschen.



Die Seitenzähler

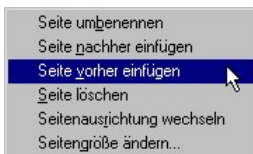
In der Mitte der Schaltflächen sehen Sie, auf welcher Seite Sie sich befinden – also zum Beispiel auf Seite 1 von insgesamt 3 Seiten des Dokuments. Klicken Sie doppelt auf diese Schaltfläche, um das folgende Dialogfenster zu öffnen. Dort können Sie zu einer Seite wechseln, die Sie im Eingabefeld bestimmen können.



Angabe der Seite, zu der gewechselt werden soll

Sind nur wenige Seiten im Dokument vorhanden, ist es schneller, auf den entsprechenden Reiter zu klicken, die rechts neben den Schaltflächen angezeigt werden. Am Namen des Reiters erkennen Sie auch die Seitenzahl.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf diese Reiter klicken, öffnet sich ein Menü. Dort gibt es Optionen zum Benennen und Löschen der Seite. Außerdem können Sie wahlweise vor oder nach der aktiven Seite eine neue Seite einfügen und die Seitenorientierung oder -größe ändern.



Optionen im Popup-Menü des Reiters

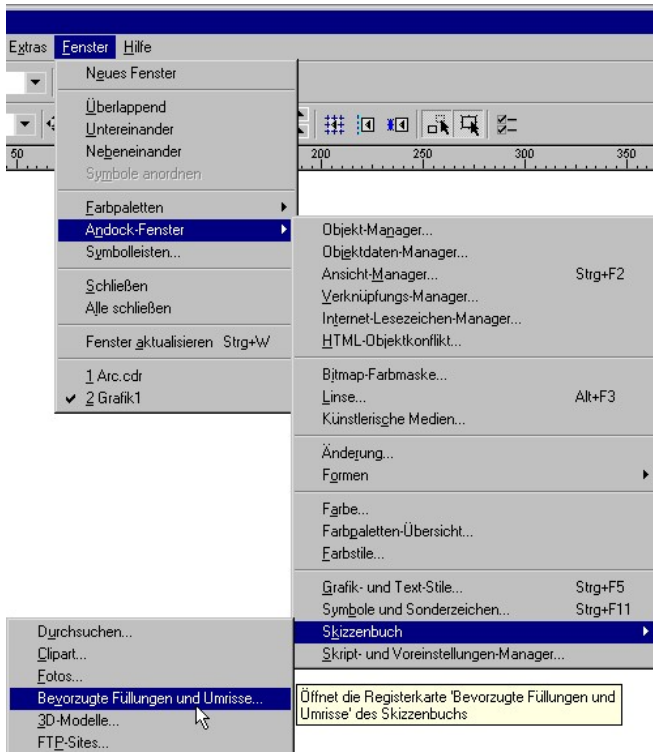
5.2 Was verbirgt sich hinter der Menüleiste?

In der Menüleiste, die Sie – wie bei Windows-Programmen üblich – am Kopf des Arbeitsbereiches finden, sind alle Funktionen von CorelDRAW – nach Themen sortiert – aufgelistet.

Klicken Sie auf einen der Menüeinträge, um das Menü zu öffnen. Wenn sich hinter einem Eintrag drei Punkte befinden – zum Beispiel: *Layout/Seite einfügen...* –

zeigt dies an, daß nach dem Aufruf ein Dialogfenster geöffnet wird. Ist ein Tastenkürzel verfügbar, sehen Sie dies an der rechten Seite des Eintrags.

Ein Pfeil hinter dem Eintrag bedeutet, daß sich dort ein Untermenü mit weiteren Einträgen verbirgt. Sie sehen dies im nächsten Bild:



Ein Menü mit einem Untermenü

Die Titelzeile

In dieser Zeile können Sie den Namen des aktuell geöffneten Dokuments ablesen. An dem Namen erkennen Sie auch, ob die Datei bereits gesichert wurde. Neue Bilder benennt CoreDRAW automatisch mit „Grafik1“ oder einer entsprechenden fortlaufenden Nummer.



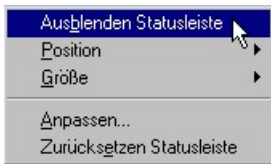
Die Titelzeile

Auf der rechten Seite der Titelzeile finden Sie die Windows-typischen Symbole zum Minimieren, Maximieren und zum Schließen des Programms. Mit einem Doppelklick auf die Titelzeile können Sie das Programmfenster ebenfalls minimieren. Wenn Sie diese Funktionen lieber aus einem Menü aufrufen möchten,

klicken Sie auf das CorelDRAW-Symbol auf der linken Seite. Damit öffnen Sie ein Menü.

Die Statusleiste – Informationen in einer oder zwei Zeilen

Die Statusleiste befindet sich standardmäßig am Fuß des Bildschirms. In einem Pulldown-Menü, das Sie mit der rechten Maustaste erreichen, finden Sie Optionen, um die Felder der Statusleiste im Aussehen zu variieren.



Popup-Menü der Statusleiste

In der Statusleiste finden Sie – je nachdem, ob sie ein oder zwei Zeilen hoch ist – unterschiedliche Informationen. Dort werden Informationen über die Position des Mauszeigers, die Objektart und dessen Position in der Ebenenhierarchie sowie die Füllungs- und Umrißattribute angezeigt. Außerdem werden bei Objektänderungen die Maße der Veränderung aufgeführt.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Werkzeuge bewegen, werden in der Statusleiste Texte angezeigt, mit denen die Funktionen und zusätzlichen Optionen näher beschrieben werden. Sie sollten deshalb immer ein Auge auf die Statusleiste werfen, wenn Sie einmal nicht mehr weiterwissen.



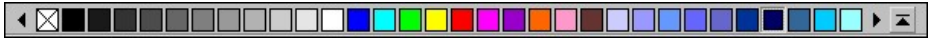
Die ein- und zweizeilige Statusleiste

Die Statusleiste kann außerdem über *Fenster/Symboleisten* ausgeschaltet werden. Sie belegt zwar etwas Platz des ohnehin sehr knappen Arbeitsbereiches, Sie sollten aber dennoch nicht auf sie verzichten. Bei der praktischen Arbeit sind die Informationen, die Sie dort finden, oftmals sehr hilfreich.

Die Farbpalette – Die etwas andere Symbolleiste

Die Farbpalette finden Sie standardmäßig an der rechten Seite des Bildschirms. Da die Farbpalette wie eine Symbolleiste behandelt wird, kann sie aber auch an einer der anderen Seiten oder frei auf der Arbeitsfläche platziert werden.

In der Farbpalette können Sie die aktuelle Füllungs- und Umrißfarbe aussuchen. Mit den Pfeilen rechts und links neben der Farbleiste ist das Navigieren innerhalb der Palette möglich.



Die Farbpalette

Klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil rechts außen, wird eine erweiterte Palette aufgeklappt, die maximal vier Farbreihen anzeigt. Die Standardpalette enthält weniger Farben, deshalb sehen Sie nachfolgend nur drei Reihen. Nach der Auswahl einer Farbe wird das Feld wieder zugeklappt.

Nach dem Schließen wird die Farbreihe soweit gescrollt, daß die ausgewählte Farbe auch bei der einzeligen Ansicht sichtbar ist.



Die erweiterte Anzeige

Außerdem können Sie die Farbpalette als Fenster frei auf der Arbeitsfläche platzieren. Klicken Sie dazu an den Rand der Palette und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Palette nun an die gewünschte Position. Die Fenstergröße kann frei skaliert werden.



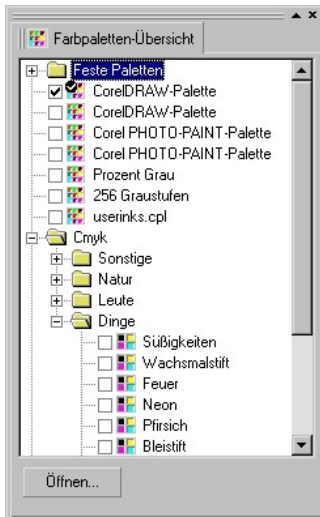
Die Farbpalette als freischwebendes Fenster

Als ersten Eintrag in der Palette sehen Sie ein Feld mit einem Kreuz. Mit einem Klick auf dieses Feld wird die Farbe aus dem markierten Objekt entfernt.

Im Menü *Fenster* finden Sie im Menüpunkt *Farbpaletten* unterschiedliche Farbpaletten zur Auswahl. In der aktuellen Version wurden einige neue Farbmodelle hinzugefügt. Mit der Option *Farbpaletten-Übersicht* wird ein Andock-Fenster geöffnet. Dort sind alle verfügbaren Farbpaletten hierarchisch aufgebaut abgelegt. Mit einem einfachen Klick auf den gewünschten Eintrag werden die Farben in die Palette übertragen.

Mehrere Paletten

In der aktuellen Version können erstmals mehrere Paletten gleichzeitig geöffnet sein. Sie werden dann standardmäßig nebeneinander am Rand des Arbeitsbereichs angedockt.



Die Farbpaletten-Übersicht

Ein Plus-Symbol vor einem Ordner zeigt an, daß Sie dort weitere Unterordner finden. Geöffnete Ordner zeigen dort ein Minus-Symbol. Mit einem Klick auf das entsprechende Symbol wird der Ordner geöffnet oder geschlossen – Sie kennen das schon vom Windows-Explorer.

Die Auswahl der Farbe

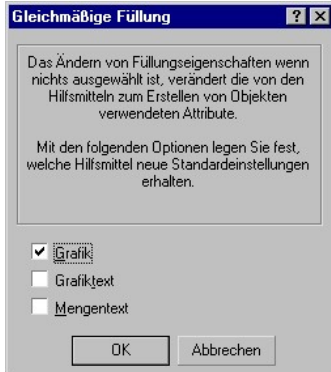
Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird das markierte Objekt mit der gewählten Farbe gefüllt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld, ändert sich die Umrißfarbe des Objekts. Alternativ dazu können Sie auch ein Farbkästchen mit der linken Maustaste auf ein Objekt ziehen. Das Objekt muß dazu nicht markiert sein. Dieser – seit der letzten Version verfügbare – Modus vereinfacht das Füllen, da die Zeit für das Markieren des Objekts entfällt.

Sehen wir uns diese interaktive Füllung einmal genauer an. Sie bietet nämlich verschiedene Zusatzoptionen.

- 1 Klicken Sie auf die gewünschte Farbe und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun die Farbe auf das zu füllende Objekt. Wenn Sie die Maustaste über einer leeren Stelle des Arbeitsbereichs loslassen, sehen Sie den folgenden Mauszeiger:



- 2 Danach erscheint das folgende Dialogfenster. Hier können Sie vorgeben, wofür die ausgewählte Farbe zukünftig als Standard verwendet werden soll. Alle neu konstruierten Objekte werden dann mit dieser Farbe gefüllt.



Festlegung der Standardfüllungsfarbe

- 3 Wenn Sie den Mauszeiger über die Kontur eines Objekts bewegen oder die **[Alt]**-Taste drücken, sehen Sie den folgenden Mauszeiger. Dieser zeigt an, daß nun die Umrißfarbe verändert werden kann.



- 4 Halten Sie den Mauszeiger dagegen über die Füllung zeigt ein gefülltes Quadrat an, daß nach dem Loslassen der Maustaste die Füllung des Objekts geändert wird.



Farben mischen

Eine sehr nützliche Funktion erscheint, wenn Sie zusätzlich die **[Strg]**-Taste drücken. Dies gilt sowohl beim Füllen der Kontur als auch bei der Füllung. Sie können dann nämlich Farben mischen. Dabei wird die ausgewählte Farbe in 10 %-Schritten zur Farbe des Objekts addiert.

Haben Sie also zum Beispiel ein rotes Objekt ausgewählt und wählen nun die Farbe Blau in der Farbpalette aus, wird das Objekt mit jedem Klick auf das Farbfeld etwas violetter.



Symbol beim Mischen von Farben

Sättigung zurücknehmen

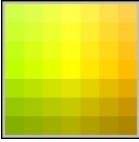
Wenn Sie die Sättigung einer Farbe etwas zurücknehmen wollen, können Sie bei gedrückter **[Strg]**-Taste auf einen grauen Farbton klicken. Dann wird das Element etwas stumpfer. Aufhellen können Sie es mit einem Klick auf Weiß, abdunkeln mit Schwarz.

Konturfarbe mischen

Auch die Konturfarbe kann gemischt werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld und drücken Sie dabei gleichzeitig die **[Strg]**-Taste.

Nuancen auswählen

Wenn Sie auf eines der Farbfelder klicken und die Maustaste einen Moment gedrückt halten, öffnet sich das folgende Feld. Lassen Sie nun die Maustaste wieder los.



Nuancierte Farbfelder

Hier finden Sie 49 verschiedene Abstufungen der angeklickten Farbe. Wählen Sie dann entweder mit der rechten oder linken Maustaste die gewünschte Abstufung aus – je nachdem, ob Sie die Umriß- oder die Füllungsfarbe verändern wollen. Nach der Auswahl der Farbe wird das Feld automatisch geschlossen. Bei dieser Art der Farbauswahl funktioniert das Ziehen auf das gewünschte Objekt – das vorgestellte Drag & Drop-Verfahren – nicht.

Halten Sie den Mauszeiger auf eine Graustufen-Farbe, erhalten Sie eine Auswahl von zehn Farben.



Nuancierte Graustufen

Farbe interaktiv

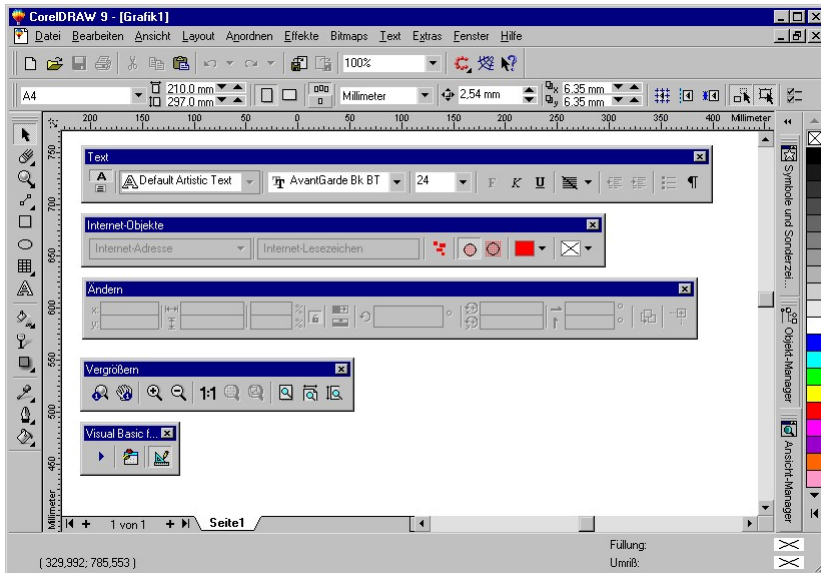
Auch beim interaktiven Füllungswerkzeug funktioniert das Drag & Drop-Verfahren. Ziehen Sie dazu die betreffende Farbe einfach auf das entsprechende Quadrat, das danach die übertragene Farbe anzeigt.

Für jeden Zweck den richtigen „Werkzeugkasten“ – die Symbolleisten

Die meisten der CorelDRAW-Funktionen sind über Symbolleisten erreichbar, deshalb kommt ihnen eine wichtige Bedeutung zu. Es gibt verschiedene vordefinierte Symbolleisten.

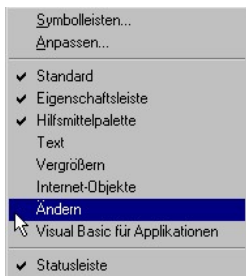
Es macht allerdings wenig Sinn, alle Symbolleisten gleichzeitig einzublenden, sie würden zuviel Platz im Arbeitsbereich verschwenden, wie Sie im nächsten Bild sehen. Sie sehen dort alle vordefinierten Symbolleisten.

Falls Ihnen diese noch nicht ausreichen, können Sie sich eigene Symbolleisten zusammenstellen – wie, das erfahren Sie im Laufe dieses Kapitels.



Die verfügbaren Symbolleisten

Um die verfügbaren Symbolleisten zu öffnen, brauchen Sie nur mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich innerhalb der Leiste zu klicken. Dann öffnet sich das folgende Menü. Alle Symbolleisten, die mit einem Haken versehen sind, sind bereits geöffnet.

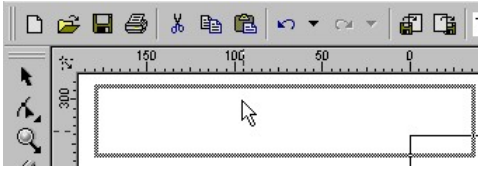


Das Popup-Menü der Symbolleisten

Freies Plazieren

Um die Symbolleisten zu verschieben, klicken Sie auf einen freien Bereich innerhalb der Leiste und halten die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann die Maus an

die Stelle, an der das Fenster platziert werden soll. Ein Rahmen zeigt Ihnen die Position während des Verschiebens an.



Eine Symbolleiste wird verschoben

Innerhalb des Arbeitsbereichs zeigt ein dickerer Rahmen an, daß nach dem Loslassen der Maustaste ein Fenster auf der Arbeitsfläche platziert wird. Die Titelzeile des Symbolleistenfensters zeigt den Namen des Symbolleistenthemas. Sie sehen nachfolgend ein solches Fenster.



Eine Symbolleiste als freischwebendes Fenster

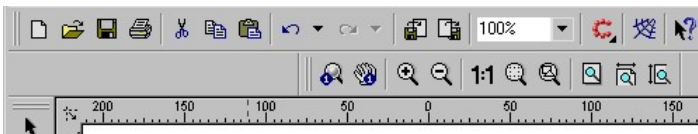
Dieses Fenster können Sie auch durch Anklicken der Titelleiste frei auf der Arbeitsfläche verschieben.

Wenn Sie die Symbolleiste an eine der Seiten des Arbeitsbereichs verschieben, zeigt ein dünnerer Rahmen an, daß nun kein Fenster entsteht. Die Symbolleiste wird dann an der jeweiligen Seite des Arbeitsbereichs „angedockt“.



Am Rand des Arbeitsbereichs erscheint ein dünnerer Rahmen

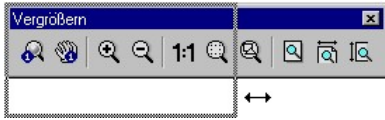
Die angedockte Symbolleiste sehen Sie im folgenden Bild:



Die angedockte Symbolleiste

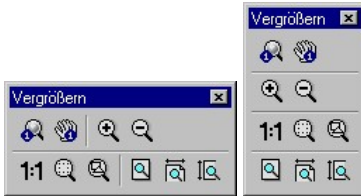
Skalieren der Fenster

Die Fenster lassen sich nicht völlig frei vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie den Mauszeiger über den seitlichen oder unteren Rand bewegen, sehen Sie an diesem, daß ein Skalieren möglich ist. Der Vorschaurahmen springt auf die möglichen Größen.



Ein Symbolleistenfenster wird skaliert

Zwei der möglichen Fenstergrößen sehen Sie – nur um einen Eindruck zu erhalten – in den beiden folgenden Bildern. Die Größen unterscheiden sich von Symbolleiste zu Symbolleiste – je nachdem welche Schaltflächen sie enthalten.



Skalierte Symbolleistenfenster

Viele, viele bunte Schaltflächen

Falls Sie die Orientierung bei den vielen Schaltflächen verlieren, sollten Sie daran denken, einmal einen Blick in die Statusleiste zu werfen. Dort erfahren Sie näheres über die betreffende Funktion.

Es gibt einige erwähnenswerte Symbolleisten, die wir gesondert hervorheben wollen.

Die Standardsymbolleiste

Die Standardsymbolleiste befindet sich normalerweise am Kopf des Arbeitsbereichs – und dort sollte sie sinnvollerweise auch bleiben. Sie beherbergt häufig benötigte Funktionen. Lange hat es gedauert, ehe dieses – aus vielen anderen Windows-Programmen bekannte – Standardelement auch in CorelDRAW Einzug gehalten hat. So konnten CorelDRAW-Anwender erst seit der fünften Version mit einem Mausklick auf die wichtigsten Funktionen zugreifen.



Die Standardsymbolleiste

Die Hilfsmittelleiste

Auch die Hilfsmittelleiste sollten Sie nicht ausblenden – Sie wollen doch auch mit CorelDRAW arbeiten, oder? Dort werden nämlich alle Werkzeuge untergebracht. Diese Hilfsmittelleiste gab es in CorelDRAW schon immer – ihr Inhalt hat sich allerdings stetig geändert.

Standardmäßig ist diese Symbolleiste am linken Rand des Arbeitsbereichs untergebracht. Wir zeigen sie nachfolgend waagerecht angedockt. Wir wollen ja keinen Platz verschwenden!



Die Hilfsmittelleiste

Die Eigenschaftsleiste

Dieses intelligente Element gibt es erst seit der Version 7 in CorelDRAW. Warum es intelligent ist? Nun, es paßt sich dem jeweiligen Werkzeug an, das Sie gerade ausgewählt haben. Sie finden also unterschiedliche Schaltflächen darin – je nachdem welches Werkzeug gerade aktiv ist.

Sie ist standardmäßig am oberen Rand des Arbeitsbildschirms untergebracht, und sollte auch immer eingeblendet sein, da die Arbeit durch diese Symbolleiste deutlich erleichtert wird.

Die Idee stammt übrigens aus CorelXARA, einem Grafikprogramm, das von Corel aufgekauft wurde.



Die Eigenschaftsleiste

Vielnutzer

Sie sollten häufig auf die Funktionen der Eigenschaftsleiste zurückgreifen. So können Sie viel Arbeitszeit einsparen. Der Umweg über das Menü kann in fast allen Fällen entfallen.

Doppelklick

Wenn Sie eine Symbolleiste in ein freischwebendes Fenster umgewandelt haben, reicht ein Doppelklick auf eine freie Stelle der Symbolleiste aus, um das Fenster wieder an der Position anzudocken, an der es sich zuletzt befand.

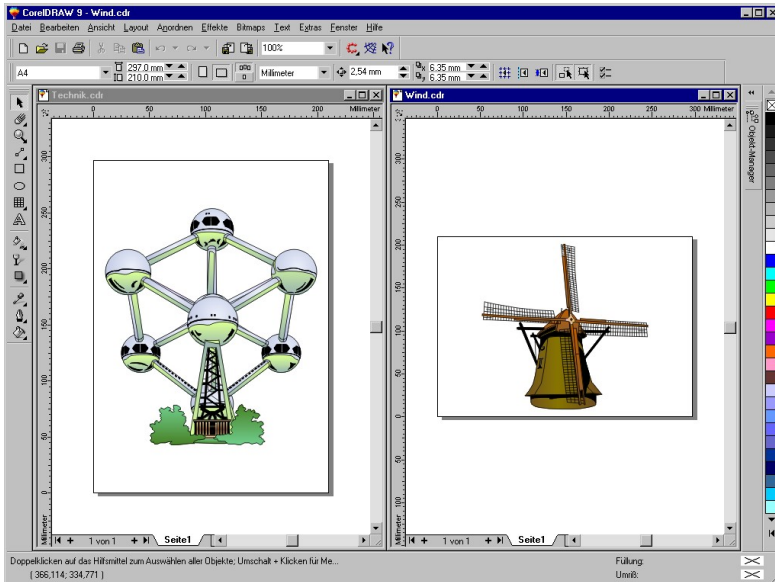
Fenster auf und Fenster zu – sinnvolle Einteilung des Arbeitsbereichs

Sicher wird es vorkommen, daß Sie mehrere Grafiken gleichzeitig bearbeiten wollen. Wenn Sie eine zweite Grafik öffnen, wird die erste Grafik einfach zugedeckt – sie ist dann nicht mehr zu sehen. Sie können sie sichtbar machen, wenn Sie das *Fenster*-Menü öffnen. Dort sind am Ende alle geöffneten Dokumente aufgelistet.

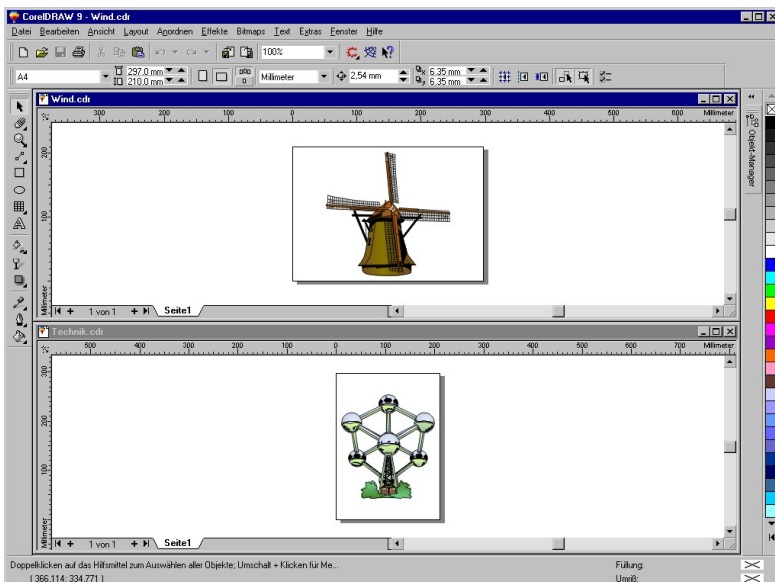
Das aufgerufene Dokument wird dann sichtbar – das bisher aktive Dokument verschwindet.

Gleichzeitiges Betrachten

Im *Fenster*-Menü finden Sie aber auch Optionen, um mehrere Dokumente nebeneinander anzuzeigen. Auf der folgenden Seite sehen Sie die beiden Optionen *Nebeneinander* und *Untereinander*. Die zweite Option werden Sie vermutlich nur selten benutzen, aber Sie sollten zumindest erfahren, daß es auch diese Option gibt ...

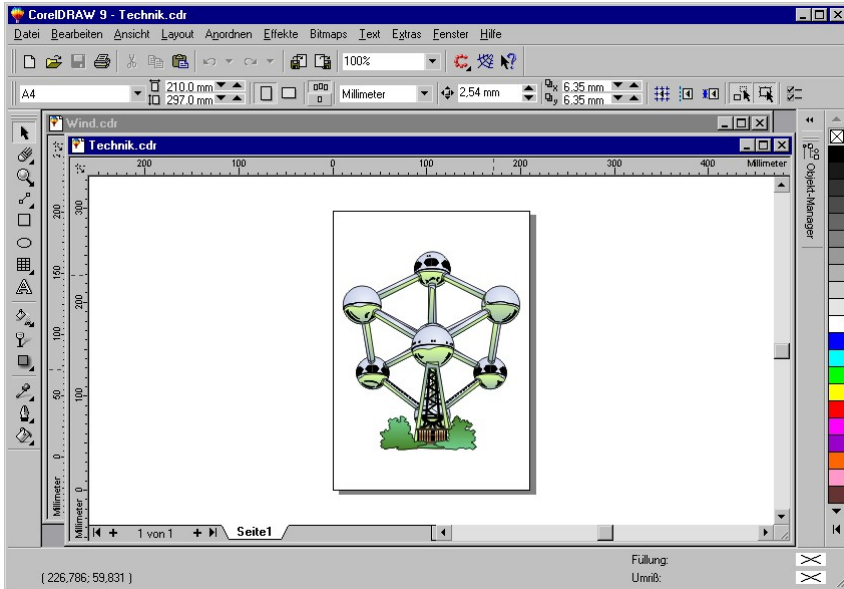


Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option *Nebeneinander*



Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option *Untereinander*

Mit der Funktion *Überlappend* – die die folgende Abbildung zeigt – werden die Bilder „übereinandergeschichtet“, so daß jedes Fenster mit einem Klick auf seine Titelzeile erreichbar bleibt.



Zwei Fenster: Dargestellt mit der Option *Überlappend*

Die einzelnen Fenster lassen sich frei skalieren und verschieben, wie Sie es bereits von den Symbolleisten kennen.

Mit der Funktion *Fenster/Neues Fenster* wird eine weitere Ansicht desselben Dokuments geöffnet. Alle Änderungen wirken sich dann auf alle Ansichten dieses Fensters aus. Die Funktion ist immer dann sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel unterschiedliche Bildausschnitte oder unterschiedliche Vergrößerungsstufen betrachten wollen.

Jedes einzelne Fenster kann – ebenso wie das Programmfenster – minimiert oder maximiert werden. Auch das Schließen über das Kreuz-Symbol am Kopf des Fensters funktioniert wie beim Programmfenster.

5.3 Die Ansichtsmodi entscheiden über die Darstellungsqualität

Seit der Version 7 können Sie in CorelDRAW zwischen fünf unterschiedlichen Darstellungsqualitäten wählen. Davor gab es lediglich den Umriß- und den Vollbildmodus.

Im Menü *Ansicht* befinden sich die Ansichtsmodi. Mit diesen Modi steuern Sie nicht nur die Darstellungsqualität, sondern auch die Geschwindigkeit des Bildschirmaufbaus. Je besser die Darstellungsqualität, – um so langsamer ist der Bildschirmaufbau. Tja: Alles können Sie eben nicht bekommen ...

Sehen wir uns die verfügbaren Darstellungsqualitäten einmal genauer an. Als Vorlage konstruierten wir eine Grafik, in der viele „Schlüsselobjekte“ enthalten sind.

Neben einer Verlaufs- sowie einer Fraktal- und einer PostScriptfüllung gibt es ein Bitmap-Bild, eine Überblendungsgruppe und einen weichen Schatten.

Außerdem weisen die Objekte verstärkte Konturen auf.

Der einfache Umriß

Am schnellsten erfolgt der Bildschirmaufbau, wenn Sie den Ansichtsmodus *Einfacher Umriß* wählen. Dabei werden Füllungen, Extrusionen und die Überblendungszwischenschritte ausgeblendet.

Auch Schatten sind in dieser Darstellungsform nicht zu sehen. Bitmap-Bilder werden in einer vergrößerten Darstellung als Schwarzweißversion angezeigt.



Der Einfacher Umriß-Darstellungsmodus

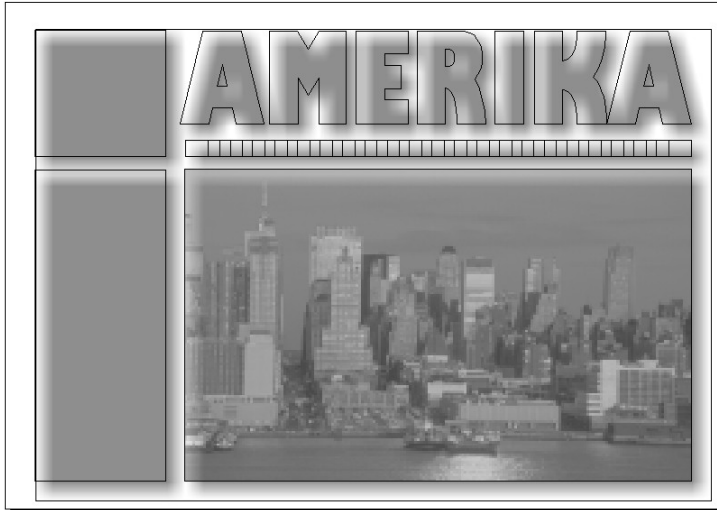
Der Umrißmodus

Etwas mehr sehen Sie in diesem zweiten Ansichtsmodus. Alle Zwischenschritte der Überblendungsfunktionen sind nun ebenso wie der weiche Schatten zu sehen.

Die Objekte werden aber immer noch im Drahtgittermodus ohne Füllungen angezeigt.

Auch hierbei erfolgt der Bildschirmaufbau schnell, da keine großartigen Berechnungen von Überblendungen und Farbfüllungen nötig sind.

Dieser Modus entspricht übrigens auch dem Umrißmodus der ersten Corel-DRAW-Versionen.



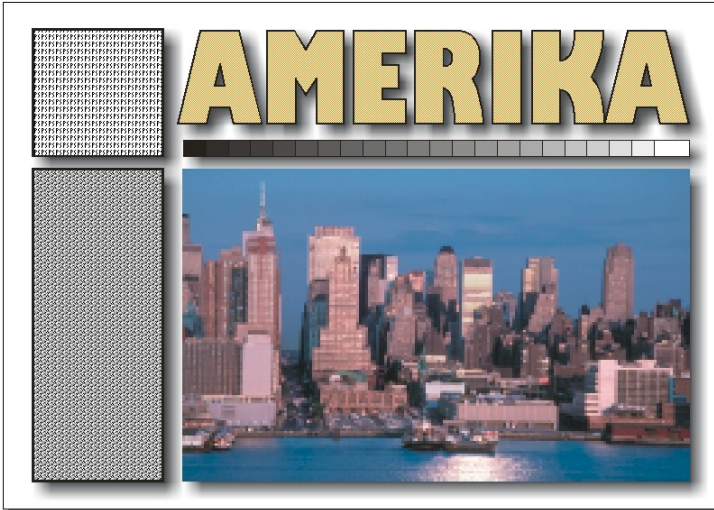
Der Ansichtsmodus Umriß

Der Entwurfsmodus

Bunt wird es im nächsten Modus. Hier werden nämlich auch die Farbfüllungen der Objekte angezeigt. Verlaufsfüllungen fehlen allerdings noch – sie werden nur einfarbig wiedergegeben. Bitmap-Bilder werden in verminderter Qualität aufgebaut, um den Bildschirmaufbau zu beschleunigen.

Dieser Modus bietet einen guten Kompromiß zwischen Darstellungsqualität und Geschwindigkeit beim Bildschirmaufbau. Objekte, die mit Bitmap-, Vektor- oder fraktalen Füllungen versehen sind, werden nur als vereinfachte Füllung angezeigt.

Eine Beurteilung dieser Füllungen ist hier nicht möglich.



Der Ansichtsmodus Entwurf

Der Normalmodus

Sollte es Ihre Hardware-Ausstattung zulassen, ist der Normalmodus sicherlich der geeignete Darstellungsmodus. Hier sehen Sie – zusätzlich zu dem bisher Sichtbaren – auch die Sonderfüllungen.

In diesem Modus werden alle Elemente in hoher Qualität – aber ohne Anti-aliasing – angezeigt. Dieser Modus war bis zur Version 5 der Normalmodus.



Der Ansichtsmodus Normal

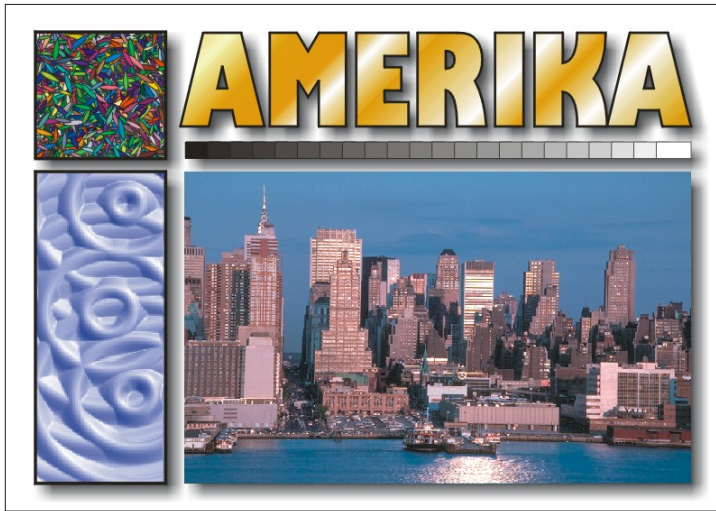
Die Erweiterte Ansicht

Wenn Sie alles sehen wollen – auch die PostScript-Füllung – müssen Sie diesen Darstellungsmodus einschalten. Hier erreichen Sie die optimale Darstellungsqualität. Dies hat jedoch einen langsamen Bildschirmaufbau zur Folge.

Damit bei schrägen Kanten der sonst übliche Treppenstufeneffekt vermieden wird, werden alle Kanten mit Anti-aliasing-Funktionen geglättet.

Anzeige täuscht

Beachten Sie, daß sich die geglättete Anzeige nur auf die Bildschirmdarstellung bezieht. Die Daten des Dokuments bleiben davon unberührt. Beim Export eines Bilds müssen Sie die Anti-aliasing-Funktionen gesondert einschalten.



Der Erweiterte Ansichtsmodus zeigt die beste Qualität

Die Ganzseitenvorschau – Ansicht ohne Bearbeitungsmöglichkeit

Im Menü *Ansicht* gibt es außerdem die Funktion *Ganzseitenvorschau*, die Sie auch mit **[F9]** erreichen. Dabei wird die gesamte Bildschirmfläche zur Anzeige verwendet. Eine Bearbeitung ist hier allerdings nicht möglich. Die aktuelle Darstellungsgröße wird dabei berücksichtigt.

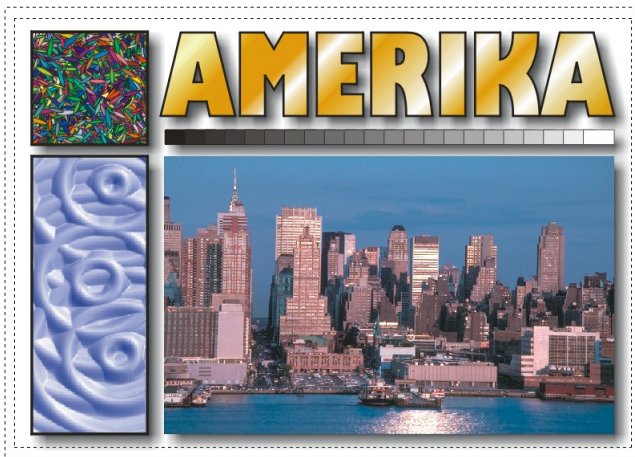
Ist die Option *Ansicht/Vorschau markierter Objekte* aktiviert, werden in diesem Modus lediglich die ausgewählten Objekte angezeigt. Sie verlassen diesen Modus wieder, indem Sie die **[Esc]**-Taste drücken. Beim folgenden Bild hatten wir nur das Foto markiert und dann die Ganzseitenvorschau aufgerufen.



Die Ganzseitenvorschau

Noch genauer: Weitere Ansichten

Neben diesen Ansichtsmodi finden Sie im *Ansicht*-Menü noch einige Optionen, die wir Ihnen nun vorstellen wollen. Aktivieren Sie die Funktion *Ansicht/Druckbarer Bereich*, wenn Sie sicher gehen wollen, dass alle Elemente innerhalb des druckbaren Bereichs liegen – er wird durch eine gestrichelte Linie dargestellt.



Der bedruckbare Bereich

Randanschnitt

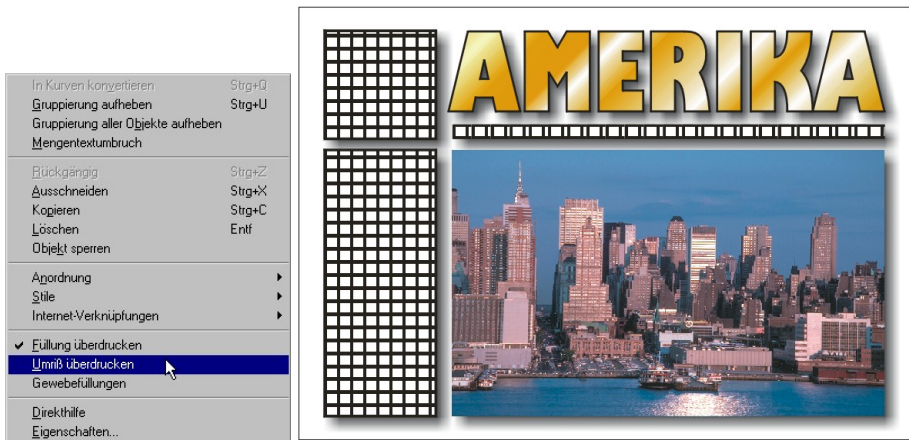
Falls Ihr Motiv bis zum Rand des Dokuments gehen soll, müssen Sie eine sogenannte Randanschnittgrenze in den Seitenoptionen festlegen. Damit „lappt“ das Objekt etwas über die Seite, damit es in

jedem Fall nach dem Zuschneiden des Papiers das Blatt ausfüllt. Um die eingestellte Randanschnittgrenze anzuzeigen, markieren Sie die entsprechende Option im *Ansicht*-Menü.

Überdruckte Objekte anzeigen

Um beim Vierfarbdruck sogenannte „Blitzer“ zu vermeiden, können Sie für Objekte Überfüllungen einstellen. Klicken Sie dazu das betreffende Objekt mit der rechten Maustaste an. In dem Popup-Menü können Sie einstellen, ob Kontur oder Füllung überdruckt werden soll.

Wenn Sie sehen wollen, welche Objekte mit dieser Option versehen sind, können Sie die Funktion *Ansicht/Überdruckte Objekte* aktivieren. Die betreffenden Objekte werden dann mit einem Karomuster versehen – Sie sehen das im nächsten Bild:



Anzeige der überdruckten Objekte

5.4 Die Bedienelemente

In den Dialogfenstern und den Symbolleisten finden Sie Bedienelemente. Diese wollen wir Ihnen im folgenden vorstellen. Beginnen wollen wir aber mit dem wichtigsten Element:

Mausaktionen

Bevor Sie irgendwelche Aktionen durchführen können, müssen Sie CorelDRAW dies mitteilen. Die „Kommunikation“ erfolgt über den Mauszeiger. Früher war der Mauszeiger immer ein Pfeil. Heute hat sich das deutlich verändert. In den

meisten Fällen erkennen Sie bereits am Mauszeiger, welche Aktion erwartet wird. Je nach Funktion ändert der Mauszeiger nämlich seine Form.

Erkennen Sie die Funktionen der nachfolgend gezeigten Mauszeiger? Dort sehen Sie eine kleine Kollektion aus dem CorelDRAW-Mauszeiger-Sortiment.



Einige unterschiedliche Mauszeiger

Der Mauszeiger reagiert auf verschiedene Aktionen. Beim einfachen Mausklick drücken Sie einmal die linke Maustaste. Beim Doppelklick muß diese Taste zweimal kurz hintereinander gedrückt werden. Wenn Sie ziehen, müssen Sie die linke Maustaste gedrückt halten, und dann die Maus bewegen.

Außerdem gibt es eine Sonderform: Drücken Sie während der Mausaktion gleichzeitig eine Taste, um zusätzliche Optionen zu erreichen. Normalerweise kommen als Zusatztasten entweder die **[Strg]**-, die **[Alt]**- oder die **[Umschalt]**-Taste in Betracht. Auch der rechten Maustaste kommt eine Bedeutung zu: Über diese Taste wird ein sogenanntes Kontextmenü geöffnet, in dem Funktionen angeboten werden, die – je nach ausgewähltem Objekt – variieren.

Die Schaltflächen – Mal superflach, mal dicke Knöpfe

In der neuen CorelDRAW-Version hat sich das Aussehen der Schaltflächen wieder einmal geändert. Im inaktiven Zustand sind sie nun nicht mehr als Schaltflächen erkennbar, erst wenn Sie den Mauszeiger über ein Symbol bewegen, wird eine Schaltfläche daraus. Ansonsten sehen Sie nur die nebeneinanderstehenden Symbole.



Nur die mittlere Schaltfläche ist als solche zu erkennen

Eine andere Art von Schaltflächen wird in den Dialogfenstern benutzt, um die vorgenommenen Einstellungen zu bestätigen oder die Aktion abzubrechen.



Schaltflächen zum Bestätigen und Abbrechen einer Aktion

Fliegende Hilfsmittel – Die Flyout-Menüs

In der Hilfsmittelleiste werden einige Schaltflächen in einem gesonderten Fenster zusammengefaßt: dem sogenannten Flyout-Menü. Wenn sich in der unteren

rechten Ecke einer Schaltfläche ein kleiner Pfeil befindet, ist dies das Zeichen dafür, daß mit einem Klick auf die Schaltfläche ein Flyout-Menü geöffnet wird. Halten Sie dazu beim Klicken die Maustaste einen Moment lang gedrückt.

Im nächsten Bild sehen Sie links eine Schaltfläche mit dem Symbol für das Flyout-Menü. In der Mitte sehen Sie das geöffnete Flyout-Menü. Wenn Sie dieses Flyout-Menü am Rand „anfassen“ und es auf die Arbeitsfläche ziehen, wird ein freischwebendes Fenster daraus, wie Sie es rechts sehen.



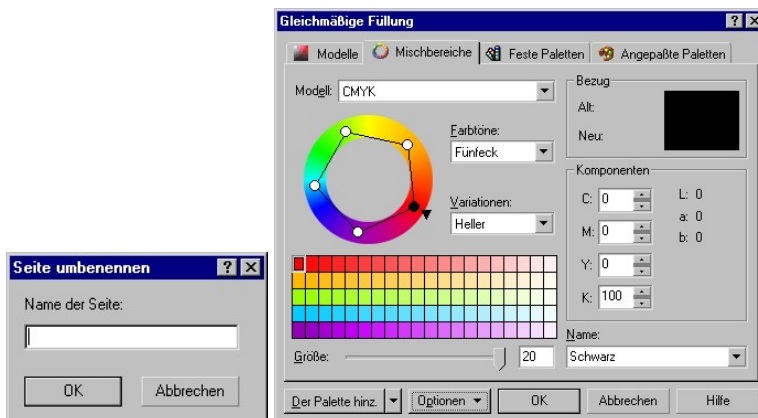
Die Stadien des Flyout-Menüs

Alte Veteranen: Die Rollup-Menüs

Vermissen Sie die altbekannten Rollup-Menüs? Richtig: Es gibt sie nicht mehr. Das ist auch gut so. Die Funktionalität haben nämlich nun die Andock-Fenster übernommen, die in der letzten CorelDRAW-Version neu hinzugekommen waren. Die Beschreibung der Bedienung dieser Andock-Fenster finden Sie etwas später in diesem Kapitel.

Nähere Informationen über Dialogfenster

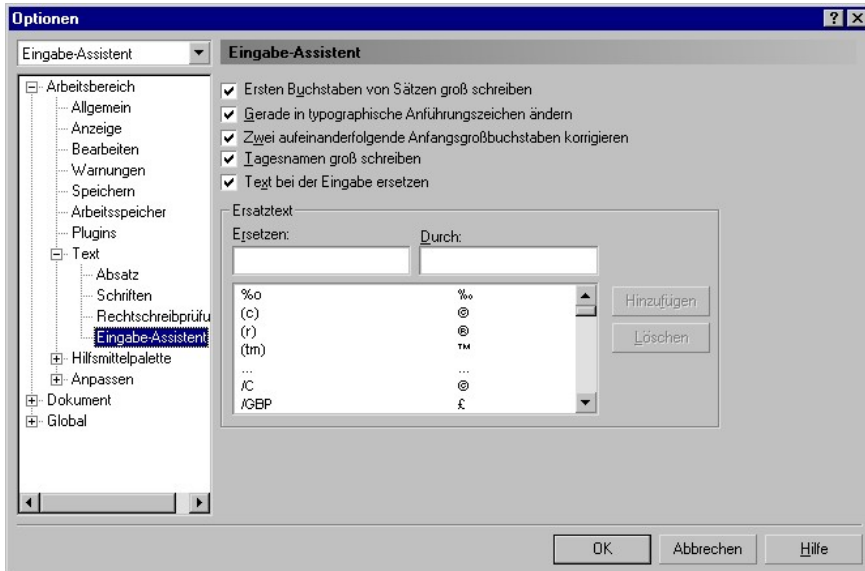
Bei einigen Menüfunktionen wird ein gesondertes Dialogfenster geöffnet, in dem die Einstellungen vorgenommen werden. Manchmal wird nur ein Wert abgefragt, bei anderen Dialogfenstern sind komplexe Eingaben notwendig. Nachfolgend sehen Sie zwei Beispiele:



Zwei unterschiedliche Dialogfenster

Immer häufiger werden Sie Dialogfenster antreffen, die eine große Anzahl unterschiedlicher Einstellungen zulassen. Die verschiedenen Themen sind entweder

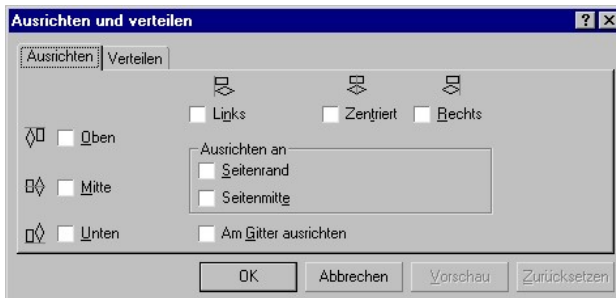
auf gesonderten Registerkarten untergebracht oder – wie im nächsten Bild – hierarchisch aufgebaut.



Das Optionen-Dialogfenster ist hierarchisch aufgebaut

Viel Auswahl zu einem Thema bieten die Registerkarten

Auf den Registerkarten werden unterschiedliche Funktionen zusammengefaßt, die thematisch zusammengehören. Die Registerkarten sind am Kopf des Dialogfensters untergebracht. Klicken Sie auf den Reiter mit der Themenbezeichnung, um zum entsprechenden Thema zu wechseln.

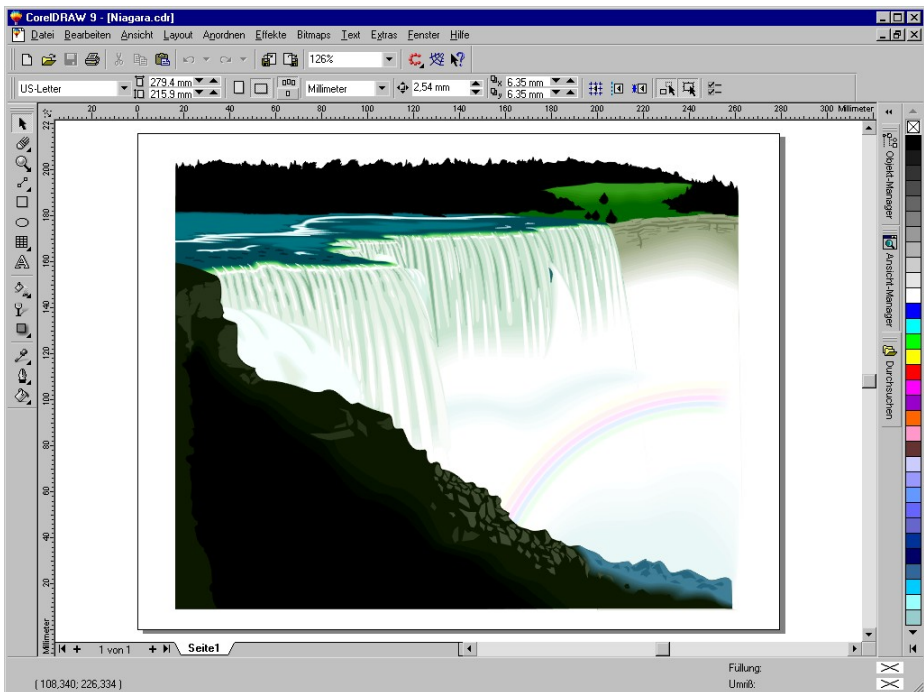


Auf Registerkarten sind die Funktionen thematisch sortiert

Voller Überblick mit den Andock-Fenstern

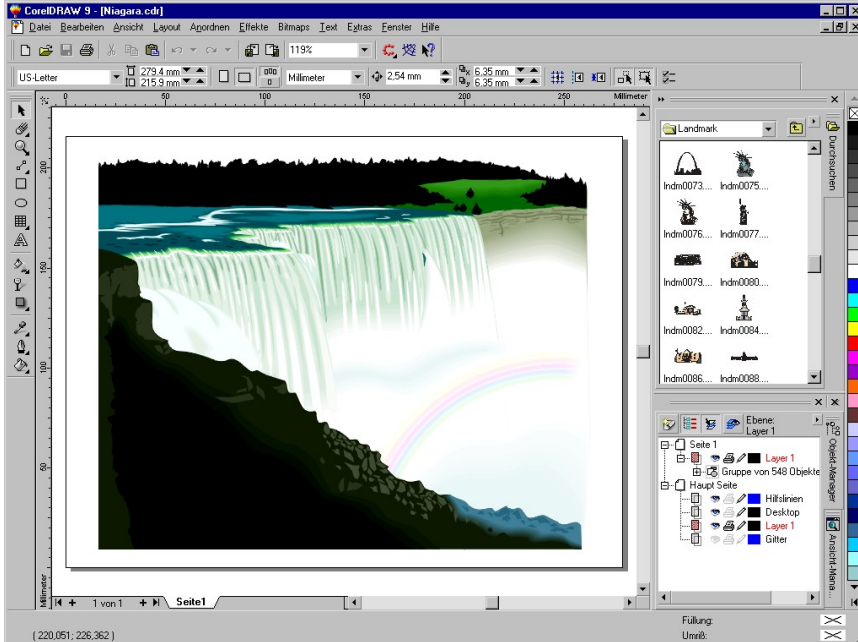
Die Andock-Fenster wurden gegenüber der Vorgängerversion weiter ausgebaut. Sie ersetzen nun vollständig die Rollup-Menüs. Bei Andock-Fenstern handelt es sich um eine besondere Art von Fenstern, die über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* aufgerufen werden.

Es gibt eine ganze Menge verschiedener Andock-Fenster. Wenn Sie ein Andock-Fenster aufrufen, wird es standardmäßig am rechten Rand des Bilds andockt. Zugeklappt erscheint dort eine Registerkarte. Sie sehen einige solcher Registerkarten im nächsten Bild. Im zugeklappten Zustand sind diese Bedienelemente eher unauffällig und belegen nur wenig Platz auf der Arbeitsoberfläche.



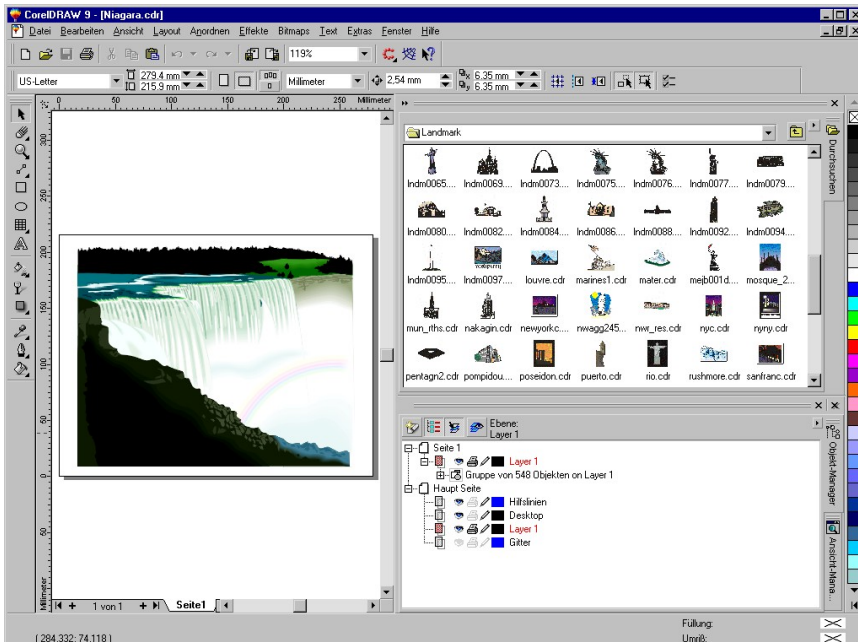
Andock-Fenster an der rechten Seite der Arbeitsfläche

Wenn Sie auf den nach links zeigenden Doppelpfeil klicken, werden die Fenster aufgeklappt. Die Darstellungsgröße der Arbeitsfläche wird dabei soweit verkleinert, daß sie den verbleibenden Platz einnimmt. Im nächsten Bild sehen Sie die aufgeklappten Andock-Fenster, wobei in diesem Fall zwei Andock-Fenster untereinander angeordnet sind. Beachten Sie dort auch, daß die Arbeitsfläche kleiner geworden ist.



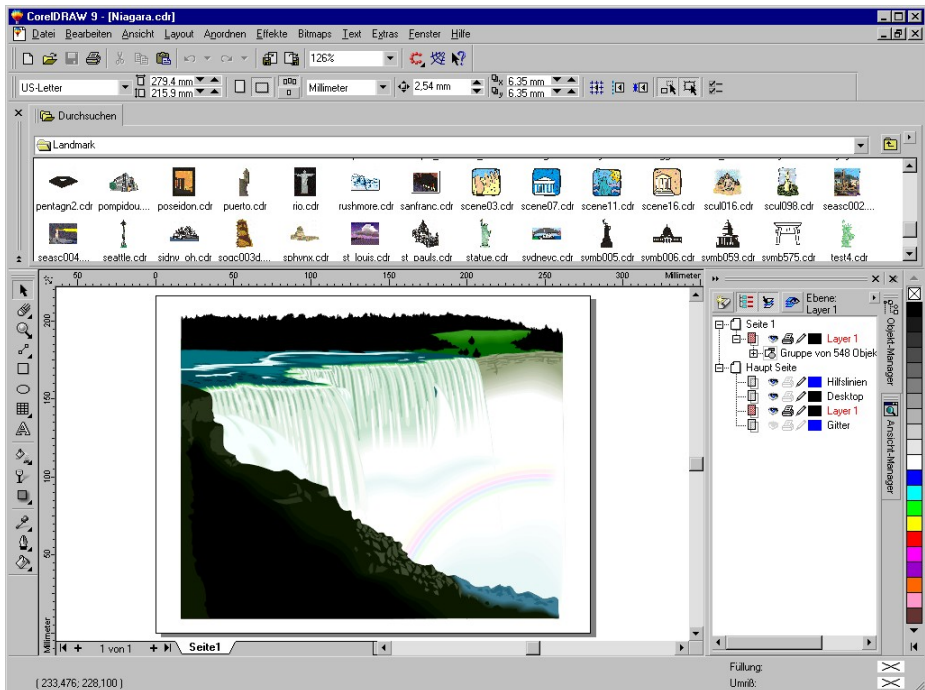
Zwei aufgeklappte Andock-Fenster

Wenn Sie an der linken Seite der Andock-Fenster ziehen, können Sie die Fenster verbreitern, wie das erste Bild zeigt. Die Andock-Fenster können an allen vier Seiten der Arbeitsfläche angeordnet werden. Klicken Sie dazu in die Kopfzeile des Andock-Fensters und ziehen Sie das Fenster an die gewünschte Seite.



Ein verbreitertes Andock-Fenster

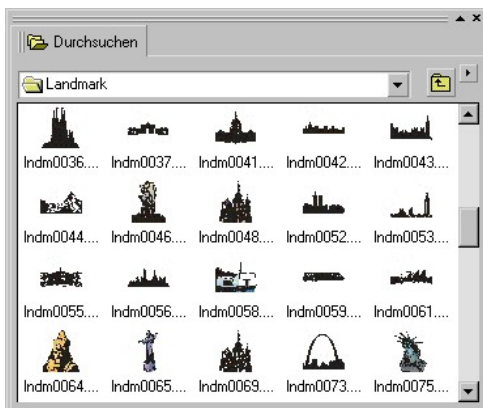
Im nächsten Bild sehen Sie, daß ein Andock-Fenster am Kopf der Arbeitsfläche angeordnet ist.



Ein Andock-Fenster ist an der oberen Seite angedockt

Groß oder klein: Freischwebende Andock-Fenster

Wenn Sie das Andock-Fenster beim Verschieben nicht am Rand, sondern in der Arbeitsfläche ablegen, wird aus dem Andock-Fenster ein freischwebendes Fenster. Dieses können Sie – wie gewohnt – frei auf der Arbeitsfläche plazieren.



Ein freischwebendes Andock-Fenster

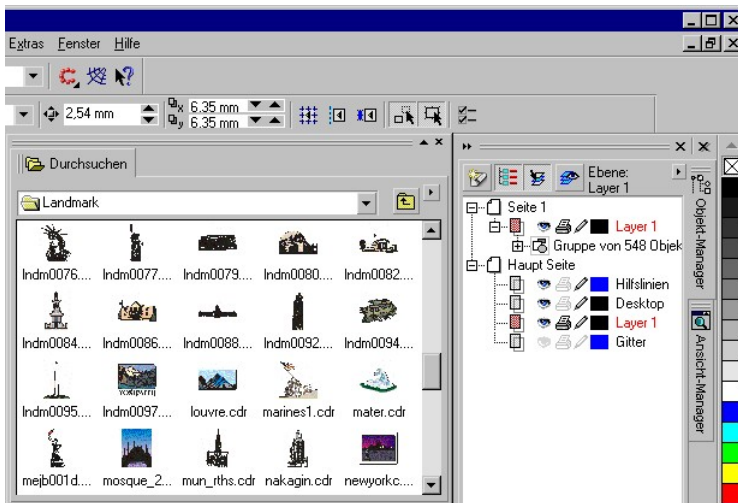
Toll, daß man in der aktuellen Version die freischwebenden Andock-Fenster endlich „aufrollen“ kann – so, wie es von den Rollup-Menüs früherer Versionen bekannt war. Dadurch belegen die Andock-Fenster im aufgerollten Zustand nur sehr wenig Platz auf der Arbeitsfläche, wie das folgende Bild belegt.

Zum Auf- und Zuklappen der Andock-Fenster kann der kleine Pfeil an der rechten Seite der Titelleiste verwendet werden.



Das aufgerollte Andock-Fenster

Die Andock-Fenster wirken „magnetisch“. Wenn Sie sich beim Verschieben dem Rand der Arbeitsfläche nähern, schnappt das Fenster an den Rand an. Zum Verschieben brauchen Sie nur in die Titelleiste zu klicken und die Maustaste gedrückt halten. Bei gedrückter Maustaste können Sie das Andock-Fenster nun beliebig auf der Arbeitsfläche hin- und herschieben.



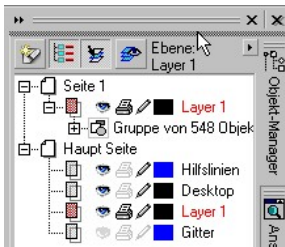
Anschnappen des Andock-Fensters an den Rand der Arbeitsfläche

Fehlende Titelleiste

Daß es bei den Andock-Fenstern standardmäßig keine Titelleiste gibt – wie Sie es zum Beispiel von den Flyout-Menüs kennen – macht nichts. Die Wirkung der Titelleiste beim Verschieben ist gleich. Und: So wird etwas kostbarer Platz auf der Arbeitsfläche eingespart. Wollen Sie aber nicht auf die Titelleiste verzichten, können Sie diese über die Optionen in der Rubrik *Allgemein* wieder einblenden.

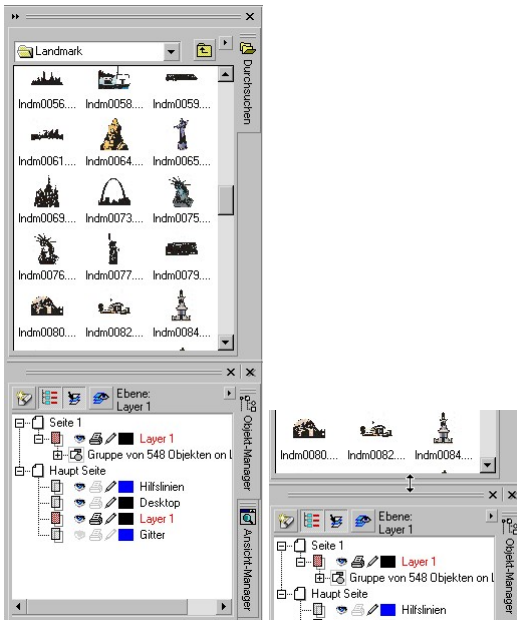
Zum Anordnen der Andock-Fenster haben Sie folgende Möglichkeiten: Wenn Sie die Andock-Fenster übereinander anordnen wollen, klicken Sie auf die Registerkarte und halten die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus unter die Titelleiste

des Andock-Fensters, unter dem Sie das Fenster verschieben wollen – so wie Sie es nachfolgend sehen. Ein dickerer Strich kennzeichnet die Position.



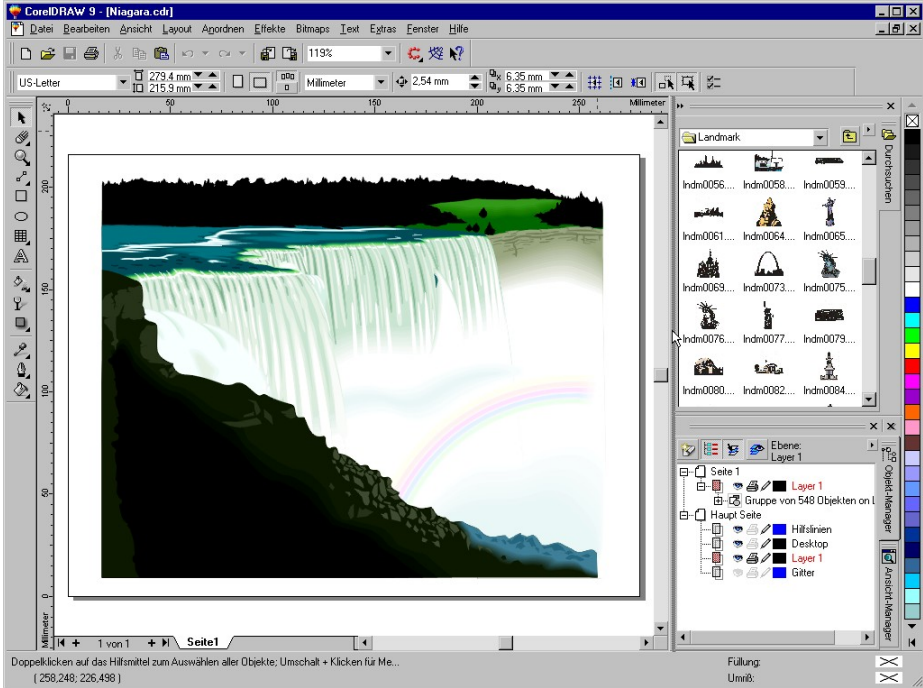
Ein Andock-Fenster wird umplaziert

Nach dem Loslassen der Maustaste werden die beiden Andock-Fenster übereinander angeordnet. Das folgende Bild zeigt die neue Anordnung der beiden Andock-Fenster. Die Größe der Fenster können Sie verändern, indem Sie unter der Titelleiste ziehen, so wie Sie es im rechten Bildteil sehen. Eine dickere Linie kennzeichnet die Dehnung.

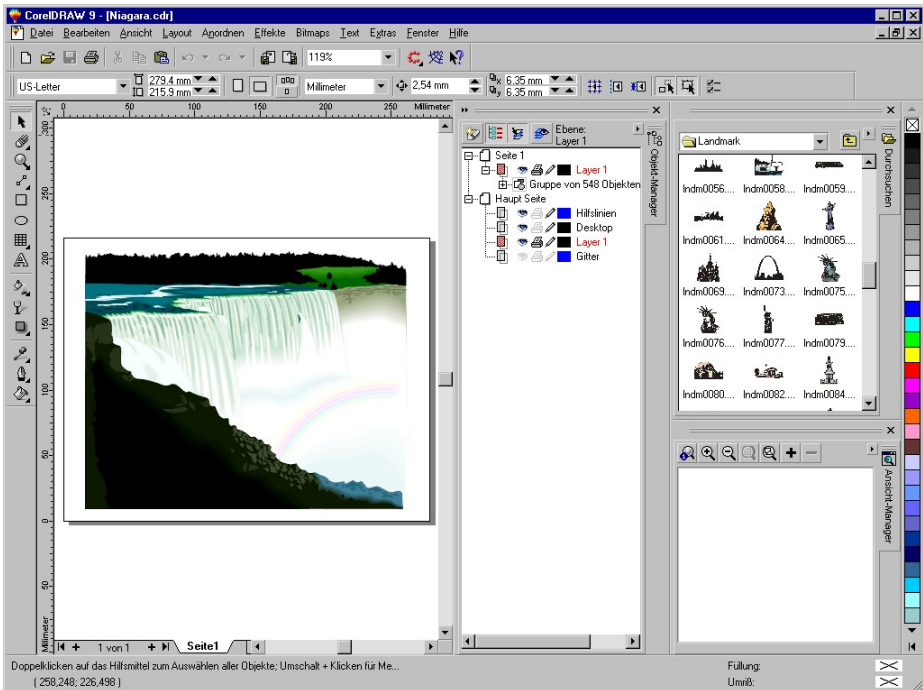


Zwei Andock-Fenster übereinander

Auch ein senkrechtes Anordnen ist möglich. Dazu müssen Sie die Registerkarte neben das Feld eines Andock-Fensters ziehen. Im folgenden Bild sehen Sie den senkrechten dickeren Strich an der linken Seite des Skizzenbuchs. Dort soll nun der *Objekt-Manager* andockt werden. Beachten Sie die Position des Mauszeigers. Er darf sich nämlich nicht neben der Titelleiste befinden. Nach dem Loslassen der Maustaste werden die Fenster nebeneinander plaziert:

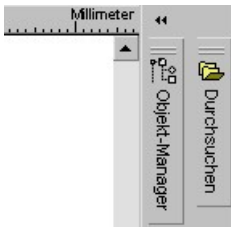


Anordnen der Andock-Fenster nebeneinander



Die umplazierten Fenster

Klappen Sie diese Fenster zu, sind zwei nebeneinanderstehende Registerkarten zu sehen:



Geschlossene Andock-Fenster

Zum Zusammenlegen und Untereinanderstellen zweier nebeneinanderstehender Andock-Fenster ziehen Sie das Fenster auf ein anderes. Dann entsteht wieder die Version der untereinanderliegenden Registerkarten.

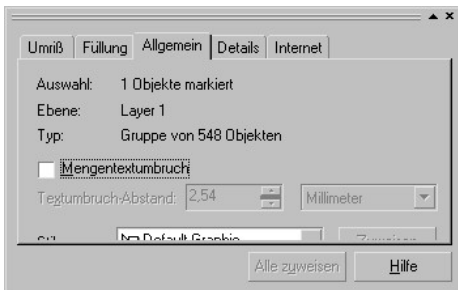
Andock-Fenster schließen

Um einzelne Andock-Fenster zu schließen klicken Sie auf das linke Kreuz-Symbol in der Titelzeile. Sollen alle Andock-Fenster auf einmal geschlossen werden, klicken Sie auf das rechte Kreuz-Symbol.

Feste Größen für Andock-Fenster

Sicherlich haben Sie es schon beim Experimentieren bemerkt: Die Größe der Andock-Fenster ist nur bedingt in der Breite variabel. Wenn Sie beispielsweise über das Popup-Menü der rechten Maustaste das *Eigenschaften*-Andock-Fenster öffnen, läßt sich die Größe des Andock-Fensters nur bis zu einer gewissen Grenze verkleinern.

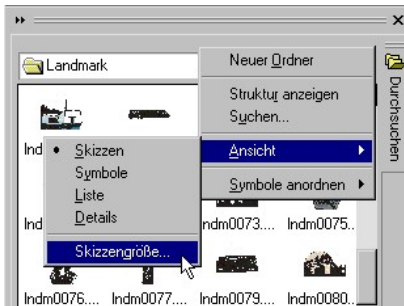
Leider gilt dies für die Höhe des Andock-Fensters (noch?) nicht – deshalb kann es passieren, daß einige Bedienelemente verschwinden, wenn das Fenster zu weit verkleinert wird. Sie sehen das nachfolgend. Dort sind im unteren Bereich Bedienelemente abgeschnitten.



Die Höhe des Andock-Fenster ist zu gering

In der Kopfleiste einiger Andock-Fenster sehen Sie rechts einen kleinen Pfeil, mit dem Sie ein Menü öffnen können, in dem weitere Optionen aufgeführt werden.

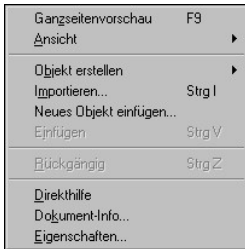
Sie sehen ein solches Beispiel im nächsten Bild für das *Skizzenbuch*-Andock-Fenster.



Zusätzliche Optionen

Springteufel hinter der rechten Maustaste – Kontextmenüs

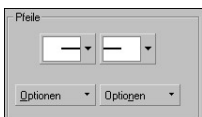
Neben den Pulldown-Menüs, die über die Menüleiste aufgerufen werden, gibt es noch andere Menüs: die Kontextmenüs. Kontextmenüs erscheinen, wenn Sie die rechte Maustaste betätigen. Je nach Art des Elements, über dem sich die Maus befindet, sind im Kontextmenü unterschiedliche Einträge vorhanden, die auf die jeweiligen Eigenschaften zugeschnitten sind. So haben Sie einen schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen.



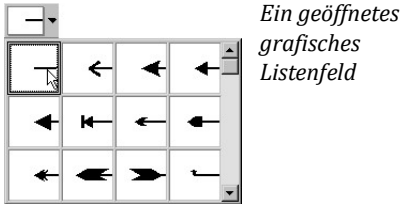
*Das Kontextmenü
beim Anklicken
der Arbeitsfläche*

Grafische Listenfelder

In den Dialogboxen, Andock-Fenstern und der Eigenschaftsleiste finden Sie häufig Listenfelder zur visuellen Auswahl verschiedener Vorgabewerte. Die Listenfelder zeigen mit einem kleinen Pfeil an, daß weitere Elemente zur Auswahl stehen.



Klicken Sie auf den Pfeil, öffnet sich ein Feld, aus dem das gewünschte Element ausgewählt werden kann. Nach der Auswahl wird das Listenfeld wieder geschlossen.



Viele auf einmal: Listenfelder

Nach dem Aktivieren öffnet sich eine Liste, die verschiedene Einträge aufweist. Der gewünschte Eintrag kann entweder mit einem Klick ausgewählt werden, oder Sie bewegen sich mit den Pfeiltasten innerhalb der Liste und bestätigen die Auswahl mit der **Enter**-Taste.



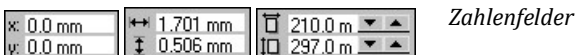
Größenfestlegung mit den Zahlenfeldern

Es gibt verschiedene Arten von Zahlenfeldern. Einige weisen Pfeile an der rechten Seite auf, andere nicht. Meist zeigen kleine Symbole auf der linken Seite an, wie sich die Veränderungen auswirken.

Bei Zahlenfeldern können Sie den gewünschten Wert entweder per Tastatur eingeben oder mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten einstellen.

Einzelne Klicks auf die Pfeile erhöhen oder reduzieren den Wert stufenweise. Halten Sie die Maustaste gedrückt, wird der Wert kontinuierlich verändert.

Drücken Sie auf die Fläche zwischen den Pfeiltasten, wird bei gedrückter Maustaste ein schneller Durchlauf der Werte erreicht. Die Geschwindigkeit des Durchlaufs wird verändert, indem Sie die Maus nach oben oder nach unten ziehen.



Proportionen erhalten

Wenn die Proportionen einer Änderung – zum Beispiel beim Skalieren von der Höhe zur Breite – erhalten werden sollen, muß das kleine Schloßsymbol, wie in der Überschrift abgebildet, „zugeshnappt“ aussehen. Ändern Sie dann einen der Werte, wird der andere Wert automatisch mit verändert.

Vergeben Sie Namen in Eingabefeldern

Es gibt in einigen Fällen auch Eingabefelder, in denen Sie Texte eingeben können – zum Beispiel um eine Farbe oder ähnliches zu benennen. Die Eingabe wird in diesen Fällen durch Drücken der **[Enter]**-Taste bestätigt.

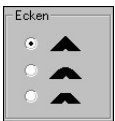


*Ein Eingabefeld
für Text*

1, 2 oder 3 – Entscheiden Sie in den Optionsfeldern

Optionen sind Wahlmöglichkeiten, die sich gegenseitig ausschließen. Wenn Sie wie im Beispiel die Form der Ecken festlegen sollen, so können Sie immer nur entweder eckig, rund oder abgeschrägt sein.

Klicken Sie hier *rund* an, so verschwindet der Markierungspunkt bei *eckig*.



Optionsfelder

Machen Sie Ihre Häkchen hier – Kontrollkästchen

Mit Hilfe der Kontrollkästchen können Sie Eigenschaften zuweisen, die sich nicht gegenseitig ausschließen, d. h. Sie können anklicken was Ihnen gefällt. Ausgewählte Optionen werden mit einem Haken gekennzeichnet.

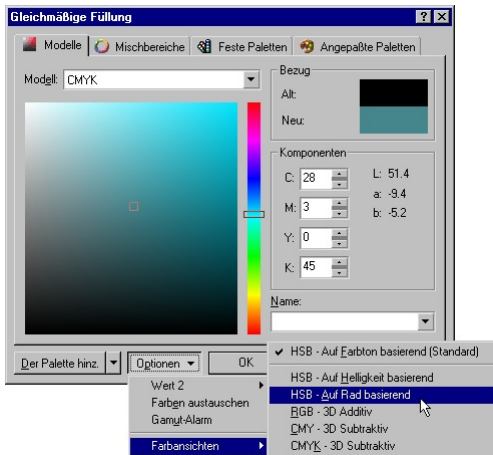
Im Beispiel kann der Umrißstift sowohl *Hinter der Füllung*, als auch *Mit dem Bild skaliert* eingestellt werden oder nur eins von beiden oder auch gar keins.



*Kontroll-
kästchen*

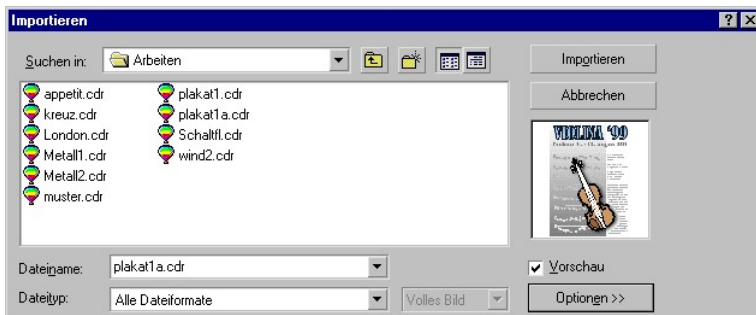
Das Menü hinter dem Menü – Erweiternde Schaltflächen

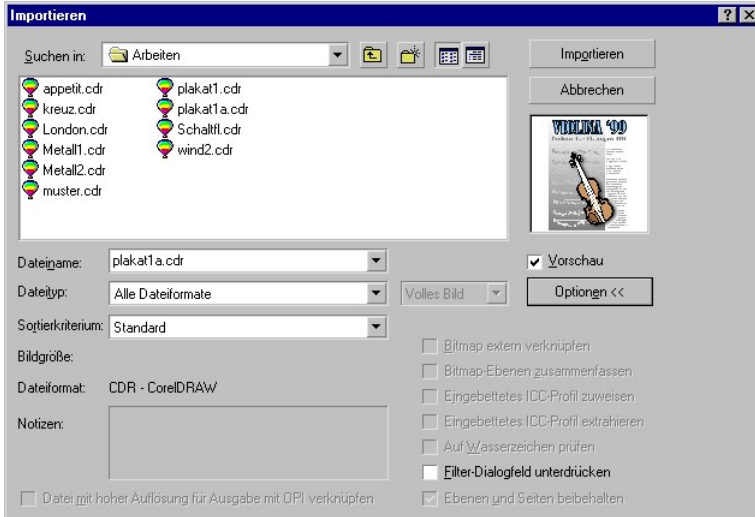
Gelegentlich sehen Sie – zum Beispiel in Dialogfenstern – kleine Schaltflächen mit einem Pfeilsymbol oder Pfeile neben Schaltflächen. Darüber werden Menüs mit zusätzlichen Optionen eingeblendet, wie zum Beispiel im folgenden Füllungs-Dialogfeld. Im nächsten Bild öffnet sich ein solches Zusatzmenü über die *Optionen*-Schaltfläche.



Zusätzliche Optionen in einem gesonderten Menü

In einigen Fällen werden über erweiternde Schaltflächen auch die Dialogfenster mit zusätzlichen Funktionen erweitert. Sie sehen ein solches Beispiel beim Import von Dateien. Über die *Optionen*-Schaltfläche werden in einem erweiterten Dialogfeld zusätzliche Optionen bereitgestellt.

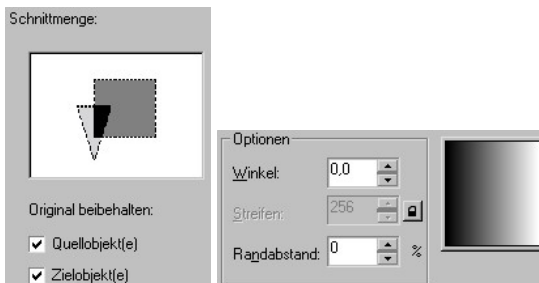




Das Dialogfenster wird erweitert

Ist es wirklich das Richtige? – Die Vorschaubilder verraten es Ihnen

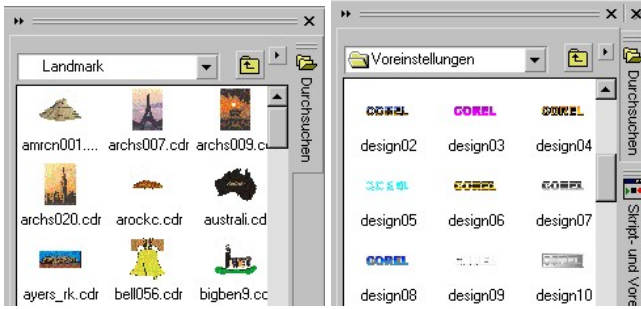
Bei vielen Dialogboxen wird in einem Vorschaufenster ein Bild unter Berücksichtigung der aktuellen Werte angezeigt. Das Bild wird bei jeder Änderung neu aufgebaut. So haben Sie stets einen Überblick, wie sich die Optionen auf das Element auswirken.



Zwei Beispiele, bei denen Vorschaubilder angezeigt werden

Besonders nützlich sind solche Vorschaubilder auch, wenn Sie Dateien auswählen wollen. So erkennen Sie bereits an den Vorschaubildern, was sich in einer Datei verbirgt. Auch beim Andock-Fenster *Skript- und Voreinstellungen-Manager* werden solche Vorschaubilder eingesetzt.

Das verstärkte Einsetzen von Vorschaubildern vereinfacht die Arbeit enorm.

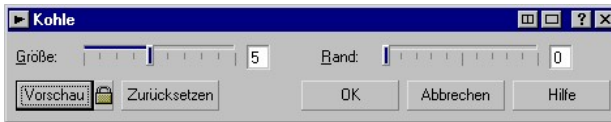


Vorschaubilder bei der Dateiauswahl und im Skript-Andock-Fenster

Ein besonderer Fall: Die Effekte-Dialogfelder

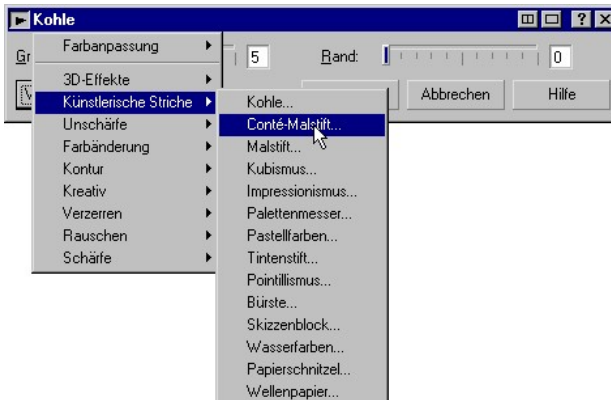
Wenn Sie Bilder in CorelDRAW bearbeiten und einen der vielen Effekte aus den Untermenüs des *Bitmaps*-Menüs aufrufen, wird Ihnen auffallen, daß die Dialogfelder etwas anders als gewohnt aussehen.

In der Kopfzeile des Dialogfelds gibt es nämlich einige zusätzliche Schaltflächen, wie die folgende Abbildung zeigt:



Ein Effekt-Filter-Dialogfeld

Sehen wir uns die Funktionen dieser unüblichen Schaltflächen an. Über die Schaltfläche links außen können Sie gegebenenfalls einen anderen Effekt auswählen. Der Aufbau entspricht dem *Bitmaps*-Menü.



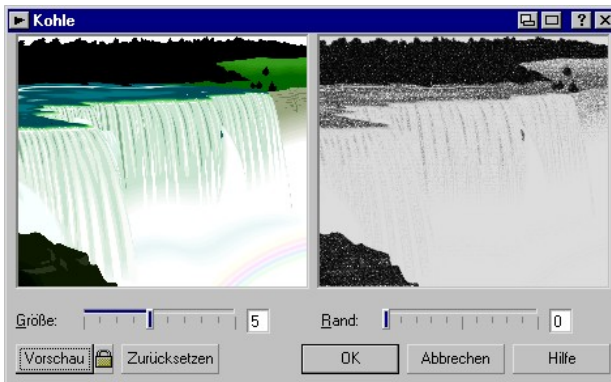
Einstellen eines anderen Filters

Standardmäßig ist die Vorschau direkt am Bild auf der Arbeitsfläche eingestellt. Wenn Sie die *Vorschau*-Schaltfläche anklicken, wird das Bild auf der Arbeitsfläche mit den aktuell eingestellten Filterwerten aktualisiert.

Von ganz allein aktualisieren

Wenn Sie das Schloßsymbol einrasten, wird die Vorschau nach jeder Wertänderung automatisch aktualisiert.

Auch auf der rechten Seite der Titelleiste befinden sich unübliche Schaltflächen. Klicken Sie auf die Schaltfläche links, um die Vorschau innerhalb des Dialogfelds zu sehen. Diese Art der Vorschau war in den früheren Versionen der Standard. Links ist dann das Ausgangsbild – rechts die Effektversion zu sehen.



Vorschau innerhalb des Dialogfelds

Wenn Sie auf die Ansicht des Ausgangsbilds verzichten wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche rechts daneben. Sie sehen dann nur noch die Effektvariante, die dann einen größeren Raum einnimmt. So können Sie das Ergebnis besser beurteilen. Das folgende Bild zeigt diese Darstellungsform:



Nur die Effektansicht ist zu sehen.

Zeit sparen

Besonders bei größeren Bildern lohnt es sich die Vorschau im Dialogfeld zu verwenden – hier erfolgt die Berechnung des Filters schneller.

5.5 Rettung in der Not bringen Ihnen die verschiedenen Hilfefunktionen

CorelDRAW stellt vielseitige Hilfen bereit, was aufgrund der Komplexität des Programms auch notwendig ist.

Immer zum richtigen Thema – Kontextsensitive Hilfe

In der Standardsymbolleiste sehen Sie eine Schaltfläche mit einem Fragezeichen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie Informationen über die Werkzeuge und Funktionen abrufen.

Dies ist sogar bei Menüeinträgen möglich. Klicken Sie einfach im betreffenden Menü auf die Funktion, über die Sie näheres erfahren wollen.

Außerdem sehen Sie in vielen Dialogfenstern in der Kopfleiste eine Schaltfläche mit einem Fragezeichen. Über diese kontextbezogene Hilfe können Sie Informationen zu einzelnen Feldern des Dialogs abrufen. Klicken Sie auf das Fragezeichen , verwandelt sich der Cursor in einen überdimensionalen Pfeil mit einem nebenstehenden Fragezeichen.

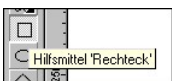
Klicken Sie dann auf das Feld, zu dem Sie eine nähere Erläuterung wünschen. Ist ein Thema vorhanden, wird in einem Schild die Funktion eingehender erläutert, wie die folgende Beispielabbildung zeigt.

Zeigt die aktuelle Umrissbreite an. Um die Breite zu ändern, geben Sie einen neuen Wert ein, oder klicken Sie auf die Freischaltflächen.

Die kontextsensitive Hilfe

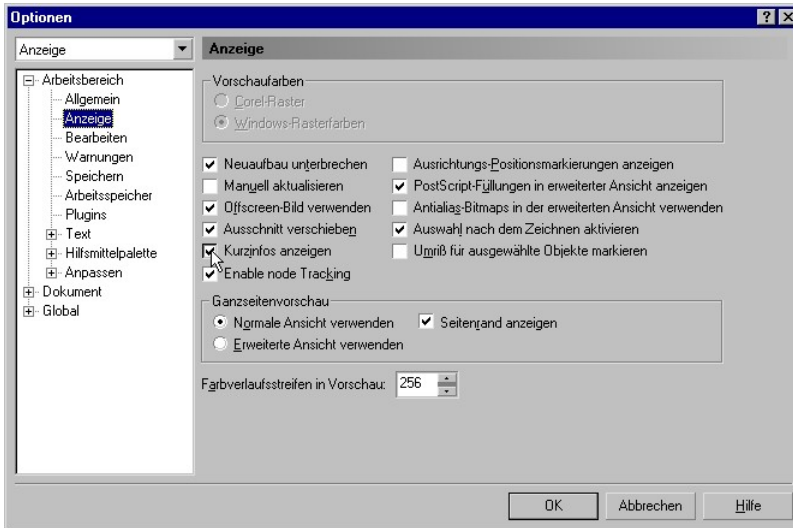
Beschreibung der Schaltflächen – die Kurzinfos

Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, erscheint ein Hilfeschild, das Ihnen die Funktion verrät, die sich hinter dem Schaltflächensymbol verbirgt.



Die Kurzinfos

Um die Kurzinfos zu sehen, müssen Sie allerdings im *Optionen*-Menü die entsprechende Option markieren. Wo Sie die Option finden, zeigt Ihnen der Mauszeiger im nächsten Bild:



Die Optionen

Jetzt auch Infos über die Menüfunktionen

Besonders Einsteiger werden sich freuen, daß die Kurzinfos in der neuen Version nun auch bei Menüeinträgen funktionieren. Sobald Sie den Mauszeiger über einen Menüeintrag halten, erscheint neben dem Menü das Kurzinfoschild.



Kurzinfos für Menüfunktionen

Die Statusleiste protokolliert alle Aktionen

Immer wenn Sie unsicher sind, sollten Sie die Statusleiste am Fuß des Arbeitsbereichs beobachten. Dort sehen Sie eine Beschreibung der Funktion inklusive der verfügbaren Zusatzoptionen, die Sie zum Beispiel mit dem Drücken zusätzlicher Tasten erreichen. Natürlich muß die Statusleiste dazu über die Funktion *Fenster/Symboleisten/Statusleiste* eingeschaltet sein.

Zeichnet symmetrische Polygone; durch Doppelklicken wird das Dialogfeld 'Optionen' auf dem Register 'Hilfsmittelpalette' geöffnet.

Die Statusleiste

Die Hinweise passen sich Ihrer Arbeit an

Die *Hinweise* werden über das *Hilfe*-Menü aufgerufen. Gerade im Lernstadium sollten Sie diese nützliche und informative Hilfefunktion eingeschaltet lassen. Das Fenster liegt immer über allen anderen Elementen im Arbeitsbereich – auch über den Symbolleisten.

Nach dem Aufruf sehen Sie das folgende Fenster, in dem unterschiedliche Themen aufgelistet sind, zu denen Sie Hilfestellungen erhalten können. Dies ist aber nicht die eigentliche Stärke der *Hinweise*. Viel interessanter ist die Tatsache, daß sich der Inhalt des Fensters automatisch ändert, je nachdem, welches Hilfsmittel Sie ausgewählt haben. Es erscheint dann der Hilfetext, der zu diesem Werkzeug gehört.



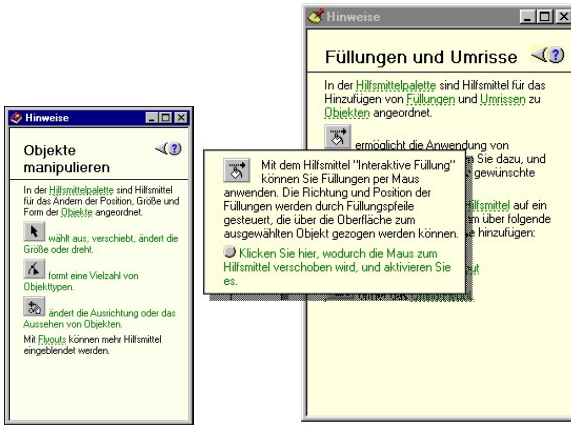
*Hauptmenü
der Hinweise*

Innerhalb der Fenster sehen Sie Schaltflächen und grün hervorgehobene Links. Diese zeigen an, daß weitergehende Informationen vorhanden sind, die Sie mit einem Klick auf das Symbol abrufen können. Die Zusatzinformationen sind in einem gesonderten Fenster untergebracht und meist reich bebildert.

Mit dem Fragezeichen im Kopf der Schilder aktivieren Sie das entsprechende Thema in der Online-Hilfe. Ist ein Pfeil neben dem Fragezeichen-Symbol zu sehen, können Sie zum vorherigen Thema wechseln.

Alles von allein

Sollten Sie Schwierigkeiten beim Aktivieren einer Funktion haben, übernimmt die Hinweis-Hilfe auch dies für Sie. Klicken Sie den grün hervorgehobenen Hinweis an, wandert der Mauszeiger selbständig zur gewünschten Funktion und aktiviert sie.

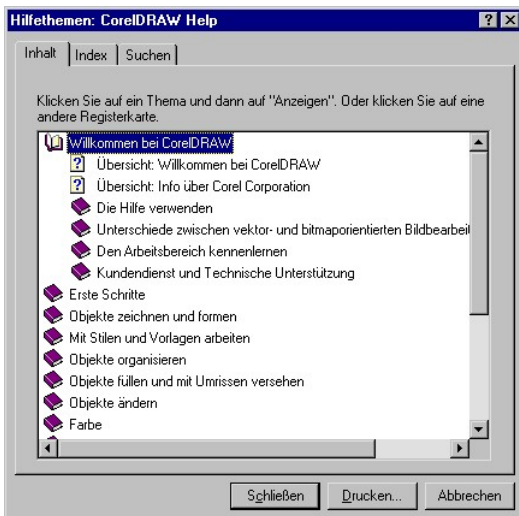


*Hinweise zu
einem Hilfsmittel (links) und
weitergehende Informationen*

Die Online-Hilfe ersetzt die Bedienungsanleitung

Im *Hilfe*-Menü finden Sie außerdem die „ganz gewöhnliche“ Hilfe, wie Sie auch von anderen Windows-Programmen bekannt ist. Verwenden Sie dazu den Eintrag *Hilfethemen*. Über die Registerkarte *Inhalt* können Sie das gewünschte Thema auswählen. Klicken Sie doppelt auf eines der Bücher-Symbole, um die darin enthaltenen Hilfethemen aufzulisten.

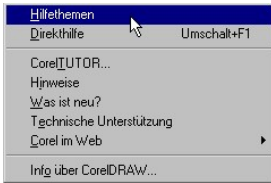
Über den *Index* ist die Auswahl anhand eines Stichworts möglich. Mit *Suchen* können Sie eine Volltextsuche starten.



*Die Online-
Hilfe*

Das Hilfe-Menü zeigt Ihnen alle Hilfefunktionen zusammen

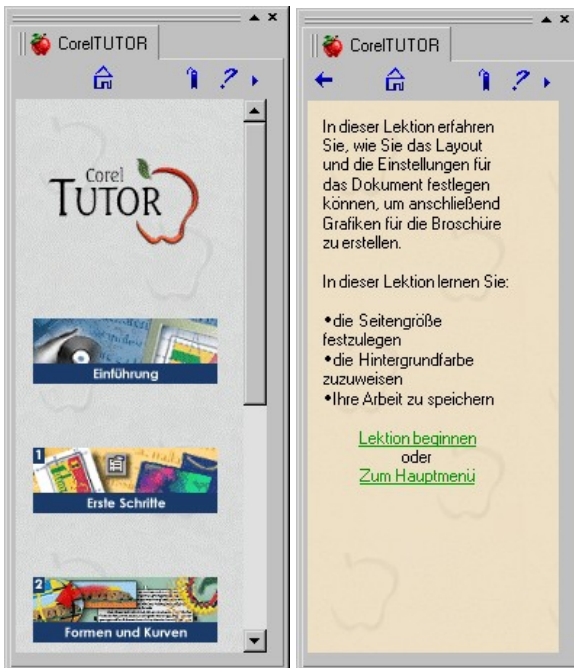
Im *Hilfe*-Menü finden Sie die beschriebenen Hilfefunktionen. Mit dem Eintrag *Info über CorelDRAW* erhalten Sie Informationen über die Macher von CorelDRAW und – wenn gewünscht – über die Leistungsdaten Ihres Rechners.



Das Hilfe-Menü

Der Tutor bringt Ihnen CorelDRAW Schritt für Schritt bei

Auch die – ehemals sehr ansprechend gestalteten – Tutoren wurden wieder völlig umgestaltet. Mit diesem Lernprogramm können Sie zu verschiedenen Themen Schritt-für-Schritt-Anleitungen erhalten. Er ist in einem Andock-Fenster untergebracht. Der Tutor ist nun „web-designed“. Sie können Themen, die Ihnen gefallen haben, mit Lesezeichen versehen. Nachfolgend sehen Sie die „Homepage“ des Tutors und eine Inhaltsseite.



Der Tutor

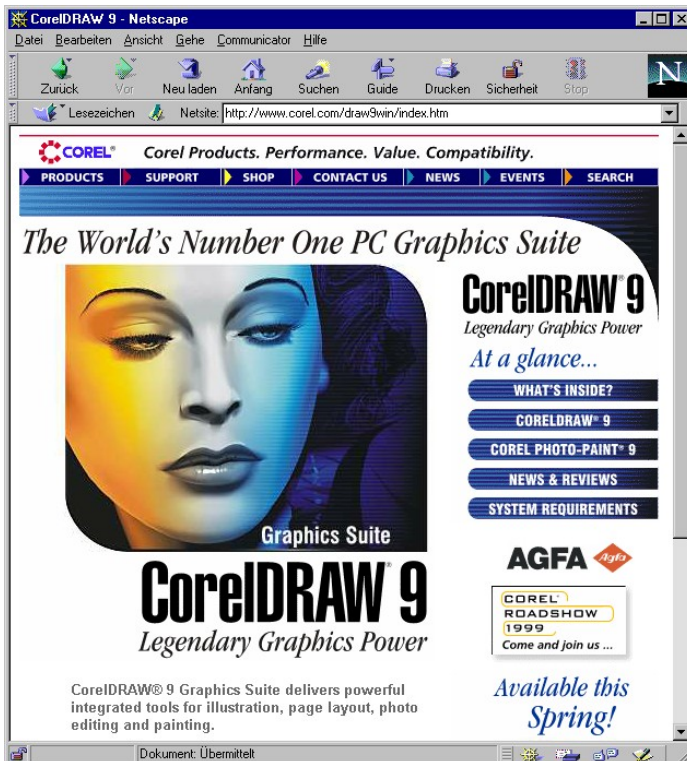
Hilfe aus dem Web

Im *Hilfe*-Menü gibt es einen Eintrag *Corel im Web*. In einem Untermenü finden Sie einige Einträge. Von dort aus können Sie direkt ins weltweite Netz zu Informationen über Corel surfen. Einige Adressen sind hier bereits vorgegeben.



Verknüpfungen bearbeiten

Surfen Sie doch einmal bei Corel vorbei. Die Adresse lautet <http://www.corel.com>. Die deutsche Webadresse lautet <http://www.corel.de>. Damit landen Sie auf der nachfolgend gezeigten Corel-Homepage. Von hier aus können Sie auf die Seiten mit vielseitigen Informationen zu den Corel-Produkten verzweigen.



Die Corel-Homepage

Links verfolgen

Rufen Sie doch einmal die Option *Links* der Corel-Homepage auf, und „hängeln“ Sie sich von dort aus zu vielen interessanten Web-Seiten.

Aus dem Menü können Sie auch mit dem Eintrag *Corel FTP Site* gleich zum FTP-Server gelangen und sich dort Informationen abholen. Sie sehen die Web-Seite dieses Service im folgenden Bild.



Die FTP-Seite von Corel

5.6 Die Arbeitsumgebung anpassen

Sie können die Arbeitsumgebung von CorelDRAW völlig nach Ihren Wünschen umgestalten, wie es auch bei den meisten der anderen Programme des Pakets möglich ist. Die Verfahrensweisen sind dabei gleich. Es kann fast alles, was Sie in CorelDRAW an Bedienelementen sehen, nach Ihren Wünschen verändert werden.

Wenn Sie für Ihre Arbeit immer dieselben Tools benutzen, kann es zum Beispiel sinnvoll sein, eine neue Symbolleiste anzulegen, die die häufig benötigten Symbole enthält.

Es ist auch möglich, diese Funktionen in einem neuen Menü unterzubringen. Sie finden die entsprechenden Funktionen im Menü *Extras/Optionen*.

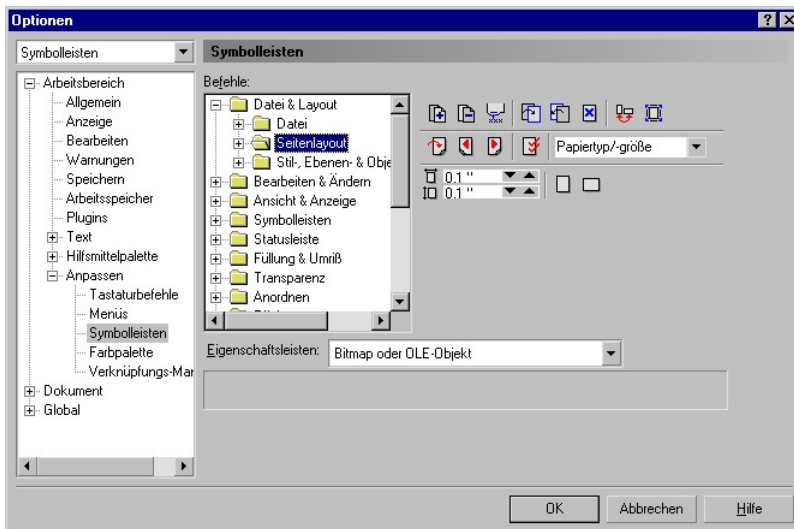
Sie sollten es beim Anpassen der CorelDRAW-Arbeitsfläche aber nicht übertreiben. Sonst finden Sie sich nach dem Anpassen vielleicht nicht mehr zurecht (und können vielleicht auch dieses Buch nicht mehr verwenden, da wir natürlich immer von den Standardeinstellungen ausgehen). Falls neben Ihnen noch ein anderer Anwender Ihre CorelDRAW-Version benutzt, sollten Sie ebenfalls vorsichtig sein. Sonst sucht Ihr Mitbenutzer eine Funktion, die Sie vielleicht aus dem Menü entfernt haben ...

Sie finden alle Anpassungsoptionen – hierarchisch geordnet – im *Optionen*-Menü, das Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+[J]** aufrufen können.

Ballast raus und Ihre Funktionen rein – Symbolleisten anpassen

Rufen Sie aus der hierarchischen Ordnung die betreffende Kategorie auf – wir wollen mit den Symbolleisten beginnen.

Dazu müssen Sie zunächst die Kategorie *Arbeitsbereich* mit einem Klick auf das Plus-Symbol öffnen. Danach wechseln Sie auf dieselbe Art in die Unterkategorie *Anpassen*. Dort finden Sie die Option zum Anpassen der Symbolleisten, wie sie im nächsten Bild zu sehen ist.



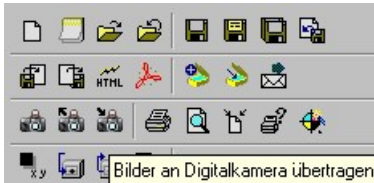
*Anpassen der
Symbolleisten*

Die Verfahrensweise beim Anpassen der Symbolleisten ist recht einfach – es funktioniert nämlich alles per Drag & Drop.

Das Dialogfenster ist auf der rechten Seite in zwei Kategorien unterteilt. Im linken Teil sind alle Funktionen – hierarchisch aufgebaut – untergebracht. Wählen Sie dort das gewünschte Thema aus. Nach der Auswahl werden im rechten Teil alle

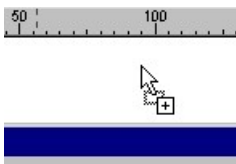
verfügbaren Symbole angezeigt – gelegentlich sind es auch Schaltflächen mit Wortbezeichnungen.

Falls Sie die Bedeutung eines Symbols nicht identifizieren können, macht das nichts – hier gibt es Hilfe. Verweilen Sie einfach einen Moment auf der Schaltfläche – dann wird die passende Kurzinfo angezeigt.



*Anzeige der
Funktion*

Klicken Sie nun die gewünschte Schaltfläche an und ziehen Sie diese aus dem Dialogfenster heraus. Lassen Sie die Maustaste auf einem freien Bereich los, wird automatisch eine neue Symbolleiste erstellt.



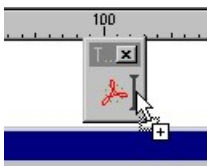
*Herausziehen eines Symbols
auf einen freien Bereich
auf der Arbeitsfläche*

Die neue Symbolleiste wird automatisch – fortlaufend nummeriert – benannt. Mit nur einem Symbol sieht die neue Symbolleiste natürlich noch recht spärlich aus:



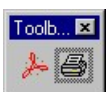
*Eine neue
Symbolleiste*

Ziehen Sie weitere Schaltflächen aus dem Dialogfenster heraus. Wenn Sie sich über einer Symbolleiste befinden, zeigt ein Einfüge-Mauszeiger an, wo das neue Symbol innerhalb der Symbolleiste platziert wird. Sie sehen im nächsten Bild, daß die zweite Schaltfläche hinter der ersten eingefügt wird.



*Einfügen neuer
Symbole*

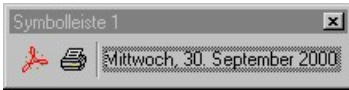
Das nächste Bild zeigt das eingefügte Symbol, das zur Markierung hervorgehoben ist:



*Ein neues
Symbol*

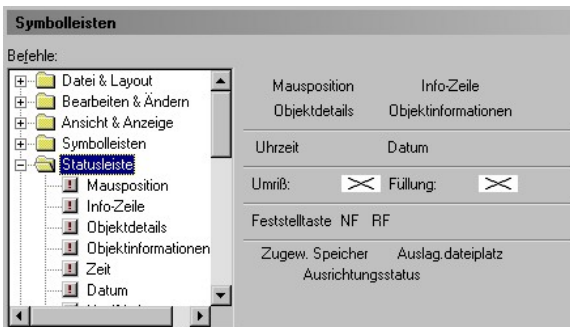
Statusleistenelemente

Die Statusleiste wird wie eine normale Symbolleiste behandelt. Sie können deshalb die Anzeigeelemente der Statusleiste auch in einer anderen Symbolleiste unterbringen – wie zum Beispiel im nächsten Bild ein Datum-Element.



*Ein Datum-Element
in der neuen
Symbolleiste*

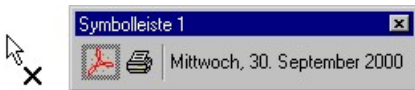
Für die Statusleisten-Elemente existiert ein eigener Ordner, den Sie nachfolgend abgebildet sehen:



*Die Statusleisten-
Elemente*

Elemente löschen

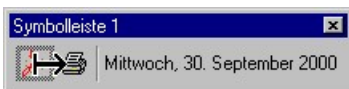
Wenn Sie Elemente aus Symbolleisten löschen wollen, markieren Sie das betreffende Element und ziehen es aus der Symbolleiste heraus auf die Arbeitsfläche. Ein Kreuz-Mauszeiger zeigt an, daß dieses Element entfernt wird.



*Entfernen
eines
Elements*

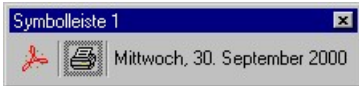
Trennstriche einfügen

Im modernen, flachen Design werden Schaltflächenblöcke durch vertikale Striche getrennt. Diese Striche werden eingefügt, indem Sie eine Schaltfläche markieren und sie nach rechts oder links ziehen. Ein nach rechts oder links zeigender Pfeil signalisiert diesen Vorgang:



*Ein Trennstrich
wird eingefügt*

Den eingefügten Trennstrich sehen Sie im nächsten Bild:

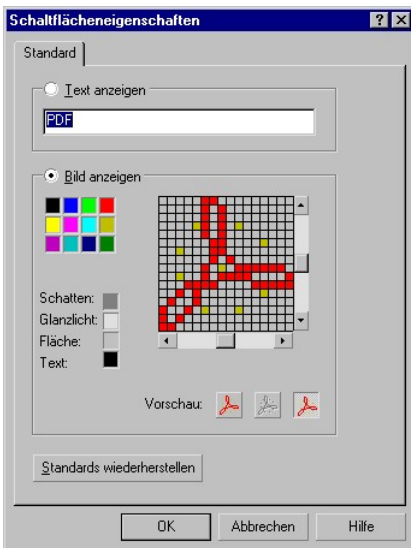


*Ein Trennstrich
zwischen den
Symbolen*

Symbole bearbeiten

Sie können jedes Symbol verändern. Klicken Sie dazu das betreffende Symbol mit der rechten Maustaste an. Dann erscheint ein Menü mit einer Funktion: *Eigenschaften*. Über diesen Menüpunkt öffnen Sie den folgenden Symbol-Editor. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und malen Sie innerhalb des Bilds. Dabei wird das Bild nur pixelweise verändert, besondere Werkzeuge gibt es nicht. Falsch gesetzte Pixel können Sie nur durch Übermalen löschen. Am Fuß des Dialogfensters wird das aktuelle Symbol in drei unterschiedlichen Phasen angezeigt: aktiv, deaktiviert und ausgewählt.

Alternativ zu dem Symbol können Sie auch einen Text als Schaltflächenbezeichnung wählen. Dazu muß die Option *Text anzeigen* aktiviert sein. Geben Sie den gewünschten Text in dem Eingabefeld an.

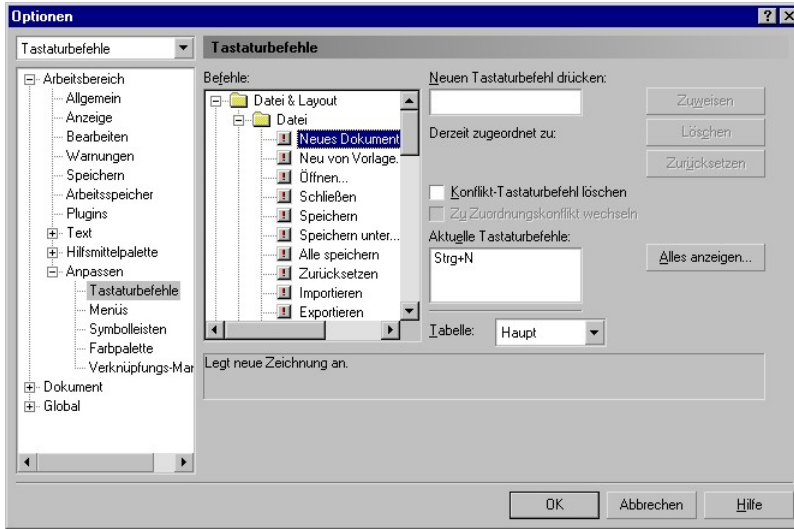


*Das Dialogfenster
Schaltflächen-
eigenschaften*

Befehle ohne Maus aufrufen – Tastenkürzel

Falls Ihnen die standardmäßigen Tastenkürzel nicht ausreichen oder Sie bestehende Tastenkürzel ändern wollen, bietet Ihnen CorelDRAW unter dem Eintrag *Tastaturbefehle* die entsprechenden Funktionen. Im linken Bereich werden alle Funktionen aufgelistet, im rechten Teil können Sie die Tastenkürzel ändern.

Falls eine angegebene Tastenkombination bereits von einer anderen Funktion belegt wird, können Sie direkt dorthin wechseln, um diese ebenfalls anzupassen.



Ändern der
Tastenkürzel

Interessant ist auch die Option *Alles anzeigen*. Damit werden tabellarisch alle verfügbaren Tastenkürzel in einem gesonderten Fenster aufgelistet. Diese Liste können Sie speichern oder ausdrucken, so daß Sie eine Referenzliste der Tastenkürzel erhalten.



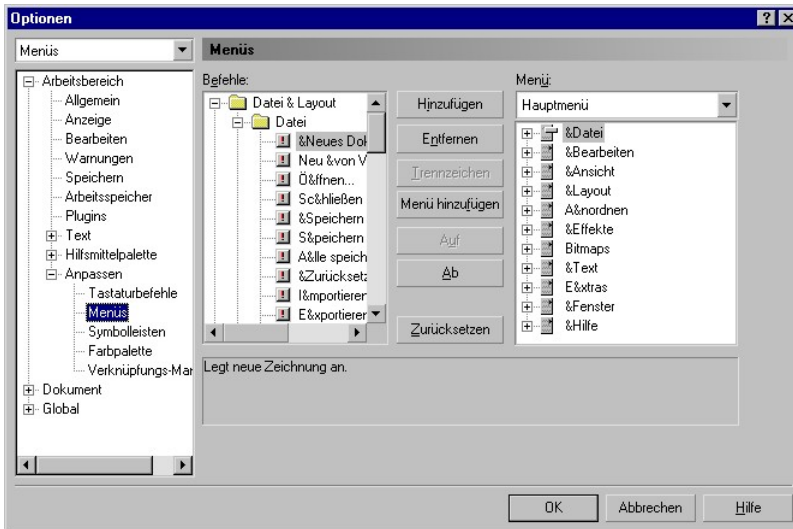
Anzeige aller
verfügbaren
Tastenkürzel

Menüeinträge ändern

Auch das Menü läßt sich nach Ihren Wünschen anpassen. Dabei sind Änderungen nicht nur an den Menüs der Menüleiste, sondern auch an den Kontextmenüs möglich. Auf der linken Seite sehen Sie die verfügbaren Funktionen. Rechts sind die aktuellen Einstellungen aufgelistet. In dem Listenfeld darüber können Sie auswählen, ob ein Pulldown- oder ein Kontextmenü geändert werden soll.

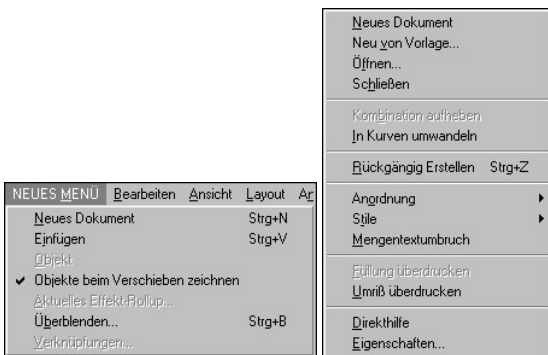
In der Mitte zwischen den beiden Listen finden Sie die verfügbaren Schaltflächen zum Einfügen und Entfernen von Menüeinträgen. Neue Hauptmenüpunkte fügen Sie durch Kopieren eines bestehenden Eintrags ein. Klicken Sie mit der rechten

Maustaste. Mit der Schaltfläche *Trennzeichen* wird ein Trennstrich in das Menü eingefügt.



Die Optionen zum Ändern der Menü-einträge

Zwei Beispiele für geänderte Menüs sehen Sie nachfolgend:



Ein neuer Eintrag im Pulldown-Menü (links) und ein geändertes Kontextmenü

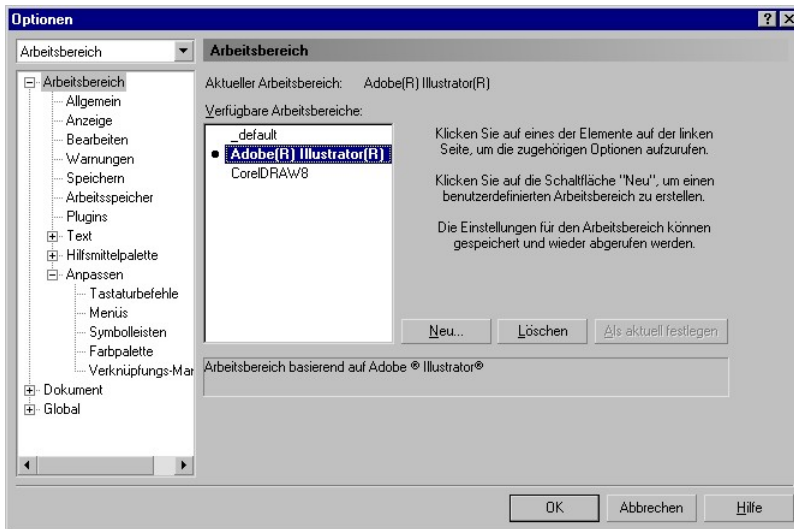
Andock-Fenster müssen bleiben wie sie sind

Das einzige Bedienelement, daß Sie nicht anpassen können sind die Andock-Fenster – Sie müssen sie nehmen, wie sie sind. Es gäbe allerdings auch wenig Sinn, hier Änderungen vorzunehmen.

5.7 Unterschiedliche Arbeitsumgebungen auf Knopfdruck – Die Optionen verändern

Im *Optionen*-Menü gibt es weitere Möglichkeiten, die Arbeitsumgebung den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Im Hauptmenü des Arbeitsbereichs können Sie die vorgenommenen Änderungen speichern.

Sie können zum Beispiel mehrere unterschiedliche Arbeitsumgebungen speichern, die auf spezielle Aufgaben abgestimmt sind. Zwischen diesen neuen Arbeitsumgebungen können Sie dann mit einem Mausklick wechseln.



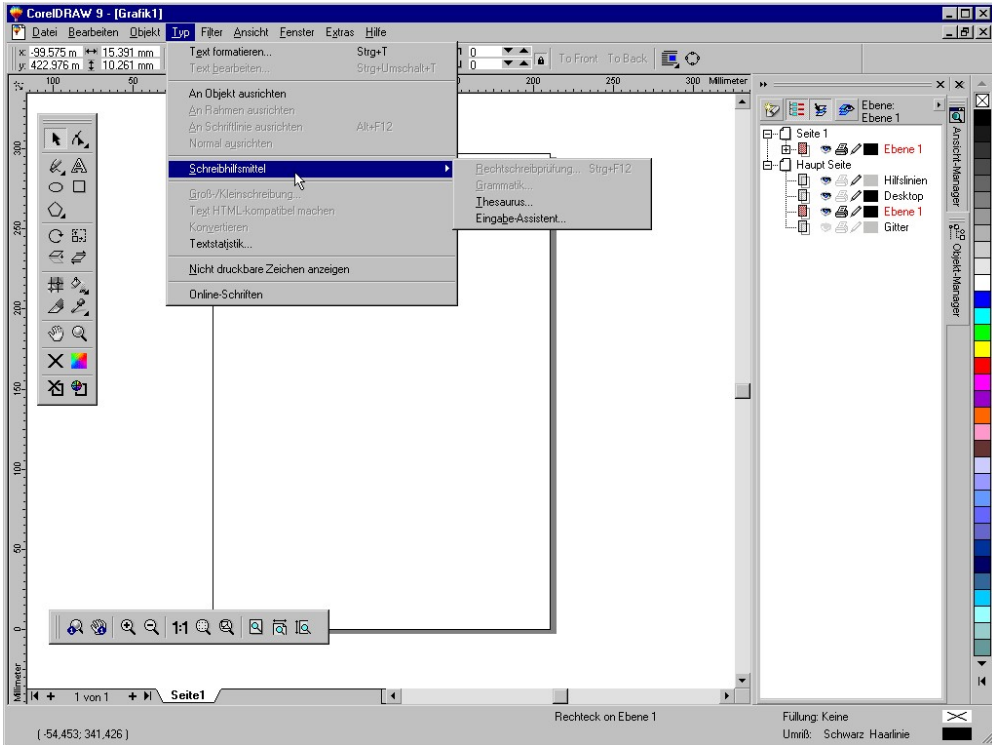
*Speichern
der Arbeits-
umgebung*

Für Umsteiger

Interessant sind die gespeicherten Arbeitsumgebungen. Falls Sie vorher mit dem Illustrator gearbeitet haben, können Sie die gesamte Arbeitsfläche umstellen.

Anschließend werden die Symbolleisten neu zusammengestellt, so daß Sie weitestgehend mit den Einstellungen des anderen Programms übereinstimmen. Beim nächsten Bild haben wir die Einstellung *Adobe Illustrator* gewählt. Sie sehen, daß die Arbeitsfläche umgestellt wurde.

Selbst die Menüeinträge sind neu zusammengestellt, so daß sie dem anderen Programm sehr ähnlich sind. Umsteiger finden sich nun deutlich leichter in CorelDRAW zurecht.



CorelDRAW „like“ Adobe Illustrator

Plagiate

Schade eigentlich, daß nur die Bedienung dem anderen Programm entspricht – an der Leistungsfähigkeit ändert sich allerdings nichts. Für CorelDRAW-Anwender ist diese Umstellung nicht zu empfehlen – Sie werden sich danach kaum noch in „Ihrem“ CorelDRAW zurechtfinden.

Gegenüber der letzten CorelDRAW-Version sind nun keine anderen Einstellungen mehr vorhanden – außer Sie möchten die geänderten Menüs nicht akzeptieren und lieber mit den Strukturen von CorelDRAW 8 arbeiten.

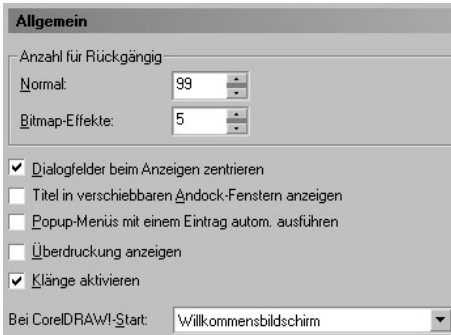
Allgemeine Optionen

Hier können Sie einige – weniger wichtige – Einstellungen vornehmen. Bedeutend ist allerdings die Option, wie viele Aktionen zurückgenommen werden können. Rein theoretisch sind hier 99.999 Rücknahmestufen möglich. Je höher der Wert ist, um so mehr Speicherbedarf hat CorelDRAW.

Die Rücknahmemöglichkeiten von Bitmap-Funktionen sind dabei gesondert verstellbar. Der dort eingegebene Wert darf allerdings nicht größer als der Wert im Feld *Normal* sein.

Nicht zuviel

Der verwendete Wert soll – wegen des Speicherhungers – nicht zu hoch sein. Wenn Sie im ersten Feld einen Wert von 20 und im zweiten von 10 Schritten verwenden, sollten Sie eigentlich keine Probleme bekommen.

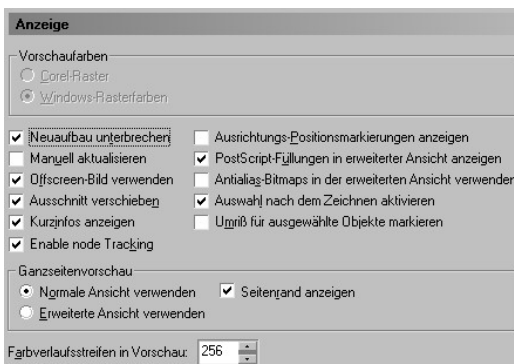


Die allgemeinen Optionen

Die folgenden Optionen sind selbsterklärend. Im letzten Listenfeld können Sie einstellen, mit welcher Aktion CorelDRAW starten soll. Die Auswahl entspricht den Optionen, die Sie vom CorelDRAW-Begrüßungsbildschirm kennen. Nutzen Sie dort stets dieselbe Option, können Sie diese hier einstellen und sich so einen Mausklick sparen.

Die Anzeigeeoptionen

In diesem Menü können Sie einige Optionen für die Bildschirmdarstellung verstellen. Die Optionen sehen Sie im nächsten Bild. Das Dialogfenster ist in drei Blöcke aufgeteilt.



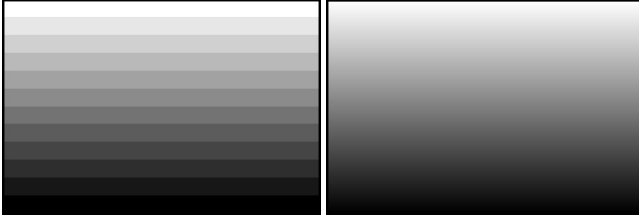
Die Anzeigeeoptionen

- **Neuaufbau unterbrechen:** Je mehr Objekte Ihre Grafik besitzt, um so länger dauert der Bildschirmaufbau. Bei jeder Aktion wird der Bildschirminhalt aktualisiert, was zu längeren Wartezeiten führen kann. Deshalb sollten Sie diese Option aktivieren. Dann können Sie nämlich den Bildschirmaufbau mit einem beliebigen

Tastendruck oder Mausklick unterbrechen. Der Bildschirm wird dann weiter aufgebaut, wenn Sie keine Aktionen vornehmen.

- **Manuell aktualisieren:** Bei eingeschalteter Option wird der Bildschirminhalt nicht mehr automatisch aktualisiert. Erst wenn Sie die Funktion *Fenster/Fenster aktualisieren* einschalten oder die Tastenkombination **[Strg]+[W]** drücken, wird der Bildschirm neu aufgebaut.
- **Offscreen-Bild verwenden:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen zum schnelleren Bildaufbau, da dann auf das Bild aus dem Speicher zurückgegriffen wird.
- **Ausschnitt verschieben** bewirkt ein automatisches Verschieben der Arbeitsfläche, wenn Sie sich bei einer Aktion über den Bildschirmrand hinaus bewegen.
- **Kurzinfos anzeigen** blendet Hilfeschilder ein, wenn Sie mit der Maus einen Moment über einem Werkzeug verweilen.
- **Knotenverfolgung verwenden:** Ermöglicht gleichzeitige Objekt- und Knotenbearbeitung.
- **Ausrichtungs-Positionsmarkierungen anzeigen:** Wenn Sie sehen möchten, wo die magnetischen Punkte von Objekten sind, sollten Sie diese Option einschalten. Dies wirkt sich besonders bei häufigen Arbeiten mit der Option *An Objekten ausrichten* aus.
- **PostScript-Füllungen in erweiterter Ansicht anzeigen:** Nur wenn diese Option aktiviert ist, können Sie sehen, welche PostScript-Füllungen Ihr Bild enthält. Andernfalls wird nur ein „Photoshop“-Symbol als Füllung angezeigt.
- **Seitenrand anzeigen:** Hier können Sie wählen, ob der Rahmen der Seite auf der Arbeitsfläche angezeigt werden soll.
- **Antialias Bitmaps in der Erweiterten-Ansicht verwenden:** Zeigt die Bilder in der besseren Anti-aliasing-Darstellung an.
- Mit den beiden letzten Optionsschaltflächen können Sie entscheiden, welcher Darstellungsmodus bei der Ganzseitenvorschau verwendet werden soll: die *Normale Ansicht* oder die *Erweiterte Ansicht*.
- **Vorschaufarben** ist nur aktiv, wenn Sie mit einer 256-Farben-Bildschirmdarstellung arbeiten. Sie könnten hier mit der Einstellung *Windows-Rasterfarben* die Bildschirmdarstellung beschleunigen. Die Einstellungen wirken sich nicht auf den Ausdruck aus, sondern nur auf die Bildschirmanzeige.
- **Farbverlaufsstreifen in Vorschau:** Hier geben Sie an, wie viele Farbnancen – von maximal 256 möglichen – beim Darstellen von Verläufen verwendet werden sollen. Je höher der Wert ist, um so weicher wird der Verlauf. Dafür dauert aber auch der Bildschirmaufbau länger. Wenn Sie besonders viele Verläufe im Bild verwenden, könnten Sie zur Zeitersparnis hier vorübergehend einen niedrigeren Wert eingeben.

Im nächsten Bild sehen Sie links die Einstellung 12, rechts den Maximalwert 256. Der Unterschied ist deutlich zu sehen.



*Erhöhung der
Farbverlaufs-
streifen*

Die Bearbeiten-Optionen

Der nächste Eintrag widmet sich allgemeinen Einstellungen:

*Die allgemeinen
Optionen*

- **Position der Kopie:** Hiermit verstellen Sie die Entfernung, in der Duplikate vom Original eingefügt werden. Stellen Sie in beiden Feldern „0“ ein, wenn das Duplikat an derselben Stelle wie das Original eingefügt werden soll.
- **Nur mit Dokument speichern:** Wenn Sie die Einstellungen nicht global, sondern nur für das aktuelle Dokument ändern wollen, müssen Sie dieses Feld aktivieren.
- **Schrittweise verschieben:** Geben Sie den Wert ein, um den das Objekt verschoben werden soll, wenn Sie die Pfeiltasten zum Verschieben verwenden. Im Feld *Größere Schrittweite* geben Sie einen Faktor vor, mit dem der erste Wert multipliziert wird. Wenn Sie beim Verschieben die **(Strg)**-Taste drücken, wird dieser höhere Wert zum Verschieben verwendet.
- **Einheiten:** Hier können Sie die Maßeinheiten – unabhängig von den Seiteneinstellungen – verändern.
- **Winkel-Schrittweite:** Mit diesem Wert geben Sie vor, auf wieviel Grad der Winkel beschränkt wird, wenn Sie zum Beispiel beim Linienzeichnen, bei Rotationen oder Verzerrungen die **(Strg)**-Taste drücken.
- **Zeichenpräzision:** Stellen Sie die Anzahl der Stellen nach dem Komma ein, die bei der Anzeige von Maßen und Koordinaten angezeigt werden soll.

- **Gehrungswinkel:** Legt den Wert fest, ab dem aufeinandertreffende Linien abgeschrägt werden.
- **Min. Extrusionsfacettengröße:** Wenn Sie ein Objekt extrudieren, werden die erzeugten Figuren aus einfarbigen Vielecken dargestellt. Ist die Facettengröße kleiner, gibt es eine bessere Qualität, dafür ist aber der Bildaufbau langsamer.
- **Facettengröße mit Dokument speichern:** Ist diese Option aktiviert, werden die Einstellungen in das Dokument übernommen.
- **Neuen PowerClip-Inhalt autom. zentrieren:** Zentriert die Inhalte von PowerClip-Objekten automatisch.

Warnungen – Mal sinnvoll, mal überflüssig

Hier können Sie unterschiedliche Warnmeldungen ein- oder ausschalten. Die Optionen haben gegenüber der Vorgänger-Version gewaltig zugenommen.

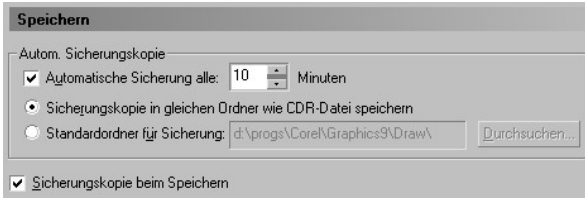


*Die Option
der Warnungen-Kategorie*

Eingebaute Sicherung – Die Speichern-Optionen

Hier können Sie einstellen, ob automatisch eine Sicherheitskopie des Dokuments erstellt werden soll. Ist die Option markiert, können Sie angeben, in welchem Zeitabstand eine Kopie des aktuellen Dokuments erzeugt werden soll.

In den beiden folgenden Optionsfeldern können Sie den Ort angeben, wo die Sicherungskopie abgelegt werden soll. Zuletzt lässt sich auswählen, ob nach jedem Speichervorgang eine Sicherungskopie erzeugt werden soll.



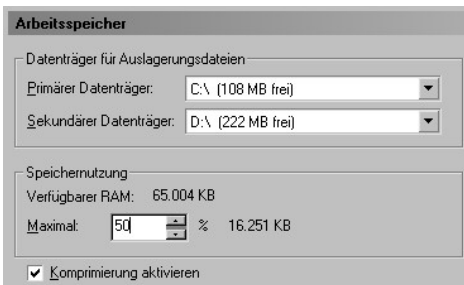
*Die Speichern-
Optionen*

Sicher ist sicher

Es ist sehr empfehlenswert, diese Option zu nutzen. Falls Sie die Sicherungskopien nicht benötigen, können Sie diese jederzeit löschen. Sie tragen den Namen des Originaldokuments. Vorangestellt ist der Zusatz „Autobackup_of_“. Falls Sie die Datei nicht im Verzeichnis der Originaldatei finden, haben Sie wahrscheinlich im Optionsfeld einen anderen Pfad definiert.

Wohin mit den Datenbergen – Die Arbeitsspeicher-Optionen

CorelDRAW nutzt, wenn der RAM-Speicher nicht ausreicht, Auslagerungsdateien. Sie können im folgenden Dialogfenster zwei Laufwerke angeben, die von CorelDRAW zur Auslagerung verwendet werden sollen.

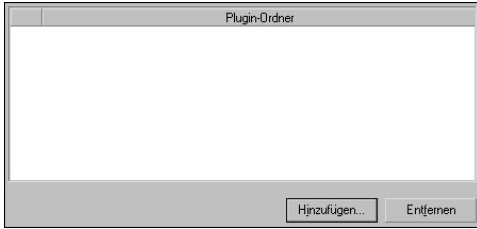


*Die Arbeitsspeicher-
Optionen*

Außerdem können Sie angeben, wieviel Speicher – als prozentualer Anteil – CorelDRAW zur Nutzung erhalten soll. Dies ist wichtig, wenn Sie mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeiten. Zusätzlich können Sie die Kompression aktivieren.

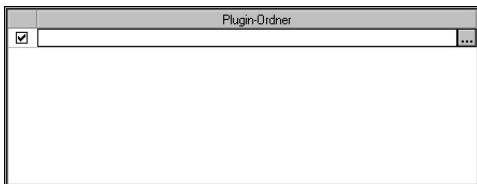
Plug-In-Verzeichnisse festlegen

Hier können Sie Verzeichnisse angeben, in denen Sie Plug-In-Filter installiert haben. Die Tabelle ist zunächst leer.



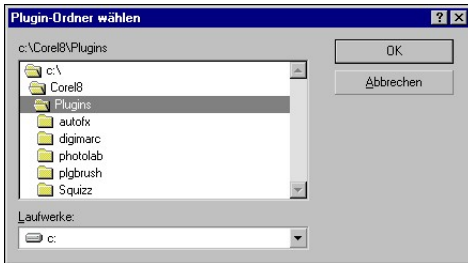
Noch ist kein Verzeichnis angegeben

Rufen Sie die *Hinzufügen*-Option auf. Dann erscheint eine Zeile mit einem davorstehenden Optionsfeld (wenn noch kein Verzeichnis angegeben ist, öffnet sich zeitgleich das Dialogfenster). Hier können Sie einzelne Einträge der Liste deaktivieren. Am Ende der Zeile ist eine Schaltfläche mit drei Punkten. Klicken Sie darauf, wenn Sie das Verzeichnis nicht in das Eingabefeld eintippen wollen.



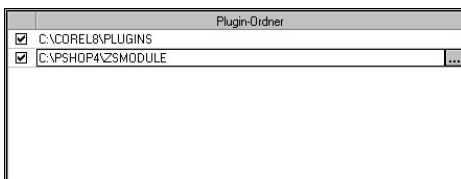
Ein neuer Eintrag

Mit der Schaltfläche öffnet sich das folgende Dialogfenster zum Suchen:



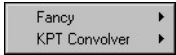
Browser zum Auffinden der Verzeichnisse

Zur Auswahl reicht es nicht aus, das Hauptverzeichnis aufzunehmen. CorelDRAW berücksichtigt keine Unterverzeichnisse, die sich in diesem Ordner befinden. Deshalb müssen Sie alle einzelnen Ordner angeben.



Zwei Verzeichnisse wurden aufgenommen

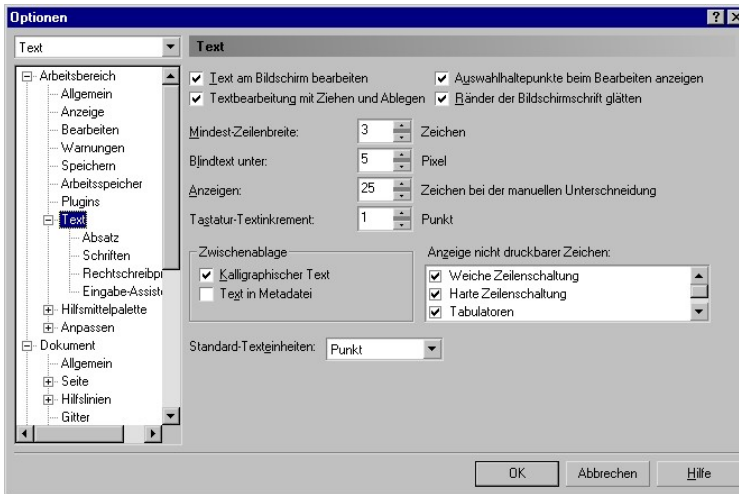
Wenn Sie das erste Mal die Funktion *Bitmaps/Plugins* aufrufen, werden alle Plugins eingelesen, die sich in den angegebenen Verzeichnissen befinden, und jeweils in einem eigenen Untermenü aufgelistet.



Zwei Plug-In-
Module

Die Text-Optionen

Auf die Text-Optionen werden wir in einem gesonderten Kapitel eingehen, wenn wir die Textfunktionen beschreiben. Sie gliedern sich in Haupt-, Absatz-, Schrift-, Rechtschreibungs- und Eingabe-Assistent-Optionen.

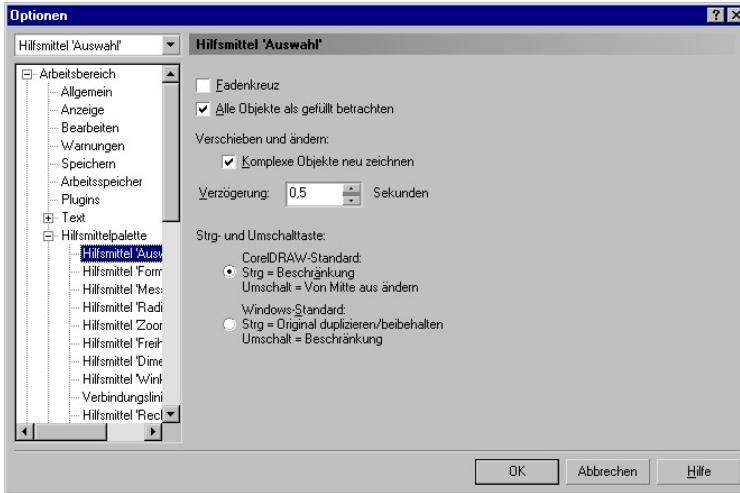


Die Text-
Optionen

Jedes Werkzeug paßt in Ihre Hand mit den Hilfsmittel-Optionen

Für jedes Werkzeug gibt es Optionen, die Sie in den folgenden Einträgen finden. Wenn Sie die Werkzeuge mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie über den dort gezeigten Menüpunkt die entsprechende Option aufrufen. Bei vielen Werkzeugen funktioniert der Aufruf auch mit einem Doppelklick auf das Werkzeug.

Im nächsten Bild sehen Sie zum Beispiel die Optionen für das Auswahlwerkzeug. Dort können Sie die Standardauswahlvorgaben für neue Objekte einstellen.

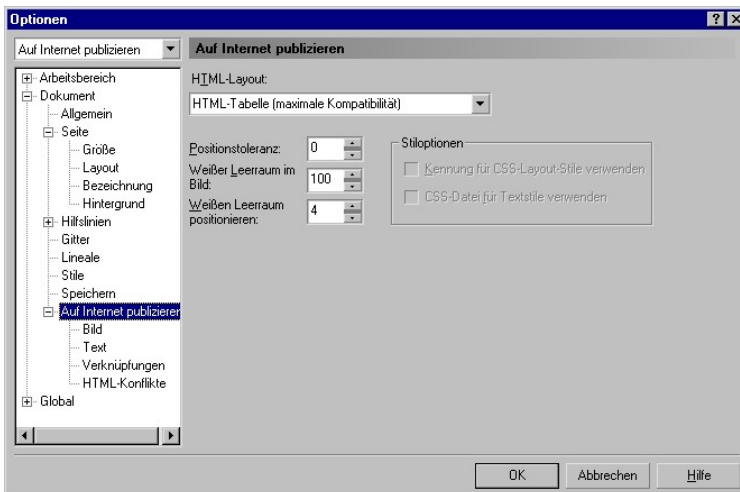


Die
Hilfsmittel-
Optionen

Vorlagen für Ihre Schriftstücke bündeln – Dokument-Optionen ändern

Neben den Einstellungen der Arbeitsumgebung können Sie unter dem Eintrag *Dokument* Einstellungen, die sich nur auf das Dokument beziehen, verändern. So können Sie vorgeben, ob Lineale und Hilfslinien sichtbar und aktiviert sein sollen. Außerdem können Sie hier die Seitenmaße verändern.

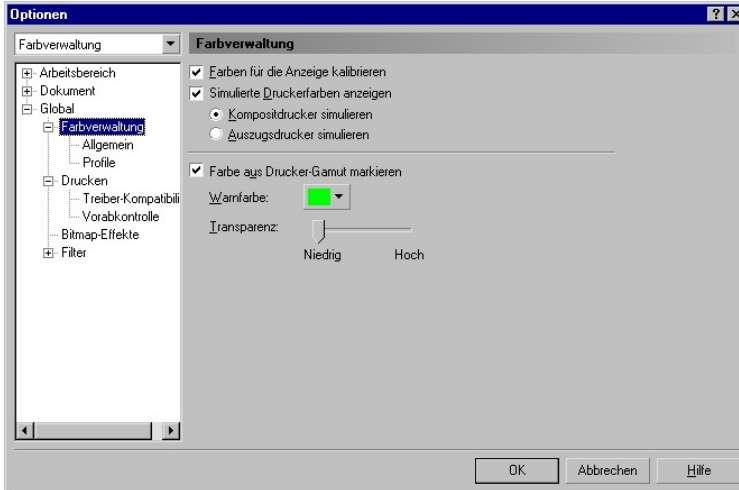
In einem weiteren Unterpunkt werden die Formatvorlagen verwaltet und die Speicheroptionen festgelegt. Außerdem können Sie in dieser Kategorie die HTML-Exportoptionen verändern.



Die Dokument-
Optionen

Von den Druckvorgaben bis zum Farbmanagement – Allgemeine Einstellungen

In der letzten Hauptkategorie sind die Optionen untergebracht, die bisher als Einzeleinträge im *Extras*-Menü vorhanden waren. Der Farben-Manager wird jetzt in diesem Dialogfenster eingestellt. Neben den Druck- und Bitmap-Vorgabewerten wird hier auch die Im- und Export-Filterverwaltung vorgenommen.



*Die
allgemeinen
Einstellungen*

6. Wie es euch gefällt - Arbeiten mit den mitgelieferten Vorlagen und Assistenten

Sicher wollen Sie oft schnell zu einem ansprechenden Ergebnis kommen, ohne großartig neue Objekte zu erstellen. Dafür können Sie die umfangreichen Vorlagen verwenden, die CorelDRAW im Grafikpaket ausliefert.

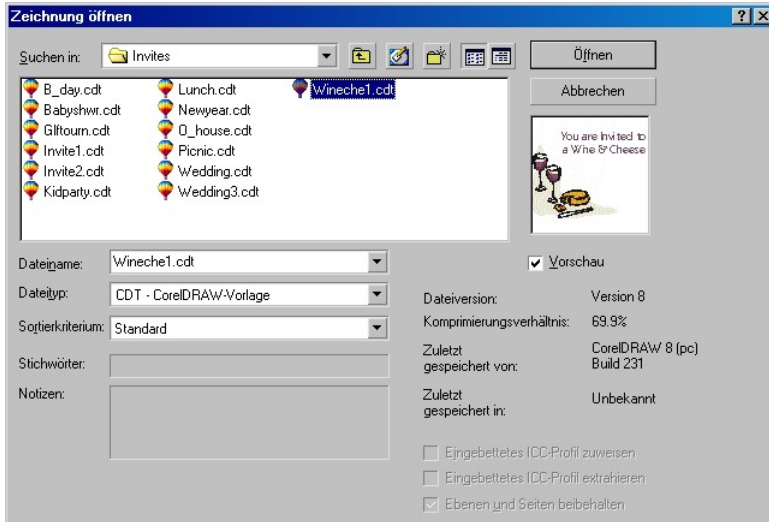
Neben den Cliparts, den Fotos und vielen Schriften gibt es sogenannte Vorlagendateien, die unter der Dateiendung *cdt* gespeichert werden. Eine solche Datei wollen wir in unserem Workshop verwenden, um eine Einladung zum Dinner aufzubauen.

6.1 Vorlagendateien öffnen

Die Vorlagendateien können fast wie normale CorelDRAW-Dateien geladen werden. Rufen Sie dazu die Menüfunktion *Datei öffnen* auf. Wählen Sie unter der Option *Dateityp* die Option *CDT CorelDRAW-Vorlage* aus. Dann werden nur diejenigen Dateien aufgelistet, die diese Dateiendung tragen.

Auch auf der CorelDRAW-CD finden Sie im Verzeichnis *Vorlagen* in verschiedenen Unterverzeichnissen zahlreiche Vorlagen. In dem Vorschaufeld sehen Sie den Inhalt der einzelnen Dateien.

Nach dem Öffnen können Sie diese Vorlagen ganz normal bearbeiten und auch speichern.



*Vorlagedateien
öffnen*

Wenn Sie diesen Weg wählen, werden Sie nach der Auswahl gefragt, wie das Dokument behandelt werden soll. Alternativ können Sie die Vorlage bearbeiten oder aber ein neues Dokument auf Basis der Vorlage erstellen.

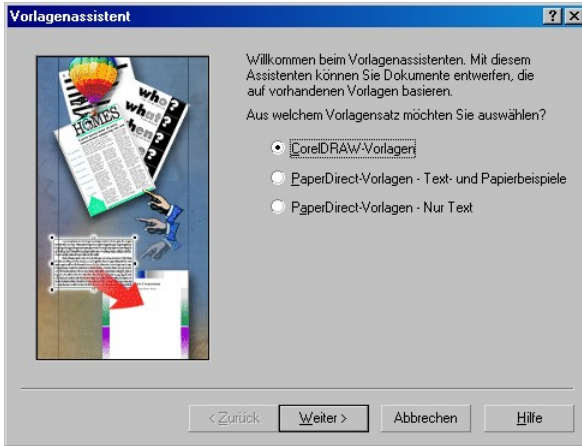


Nachfrage zur Behandlung des Dokuments

6.2 Der Vorlagenassistent führt Sie durch die Erstellung Ihrer Vorlage

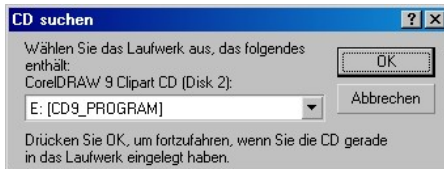
Eine andere – und elegantere – Variante besteht darin, den Vorlagenassistenten zu öffnen. Wählen Sie dazu die Option *Datei/Neu von Vorlage*. Damit starten Sie den Vorlagenassistenten, der im ersten Dialogfenster abfragt, welchen Vorlagentyp Sie verwenden wollen. Neben den Standard-CorelDRAW-Vorlagen gibt es noch PaperDirect-Vorlagen.

Wir wählen die Standardvorlagen für unser Beispiel. Mit der *Weiter*-Schaltfläche wechseln Sie zum nächsten Dialogfenster. Für nähere Informationen klicken Sie die *Hilfe*-Schaltfläche an.



Die erste Abfrage des Vorlagenassistenten

Falls sich die zweite CorelDRAW-CD nicht im CD-ROM-Laufwerk befindet, werden Sie darauf in einem gesonderten Dialogfeld aufmerksam gemacht.



Die falsche CD liegt im CD-ROM-Laufwerk

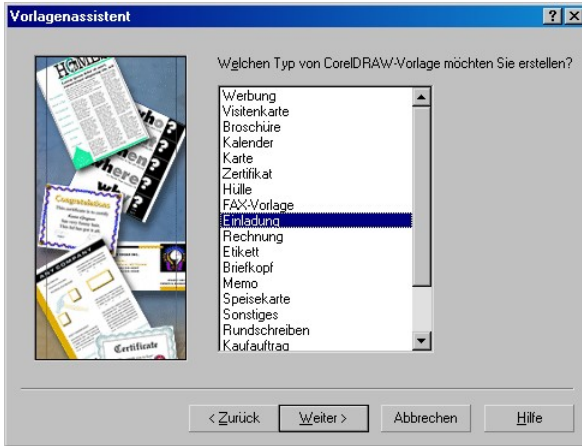
Kalender oder Spielkarte – Die verschiedenen Typen

Konkreter wird es im nächsten Dialogfenster. Dort können Sie aus 20 Vorlagenthemen auswählen.

Alle wichtigen Bereiche, in denen Druckvorlagen benötigt werden, sind dort aufgeführt. Egal, ob Sie Briefbögen, Visitenkarten oder Kalender herstellen wollen: Für alles gibt es Vorlagen. Und natürlich auch für Einladungen – unsere Aufgabenstellung. Also wählen wir dieses Thema aus.

Diese Vorlagen können Sie, wie Sie in diesem Kapitel erfahren werden, leicht Ihren Bedürfnissen anpassen. Der Arbeitsaufwand ist demnach erheblich geringer, als wenn Sie alle Objekte neu konstruieren müssten.

Falls Sie nochmals zum vorherigen Dialogfenster zurückwechseln möchten, können Sie die *Zurück*-Schaltfläche verwenden. Sie können so jederzeit bereits vorgenommene Einstellungen verändern.



*Auswahl des
gewünschten
Themas*

Im nächsten Dialogfenster finden Sie alle verfügbaren Vorlagen zu dem ausgewählten Thema. Sie können im Vorschaubild grob erkennen, wie die ausgewählte Vorlage aussieht.



*Auswahl
der Vorlage*

Wir wählen die letzte Vorlage. Drücken Sie nun die *Fertig*-Schaltfläche, um die Vorlage zu öffnen. Aktivieren Sie vorher die Option *Mit Inhalt öffnen*. Damit stellen Sie sicher, daß alle Elemente der Vorlage übernommen werden. Andernfalls werden lediglich die Stile auf das geöffnete Dokument übertragen – darauf kommen wir aber später zu sprechen.

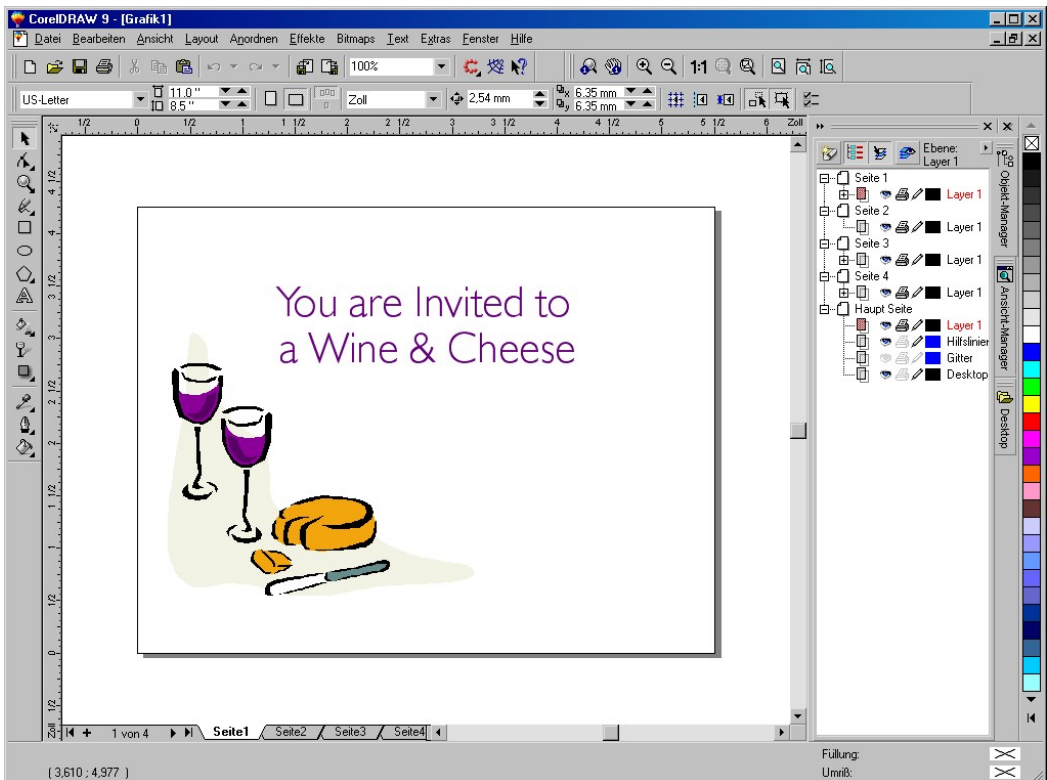
Schriften ganz einfach nachträglich installieren

Wahrscheinlich werden Sie gleich beim Öffnen die erste CorelDRAW-Fehlermeldung erhalten. Vermutlich haben Sie nämlich die Schrift nicht installiert, die für die betreffende Vorlage benötigt wird.



Eine Schrift
fehlt

In dem Dialogfenster werden alle fehlenden Schriften aufgelistet. Natürlich wollen wir die Schrift verwenden, die für die Vorlage vorgesehen ist. Es bleibt also zunächst nichts anderes übrig, als die *OK*-Schaltfläche zu drücken. Damit wird das Dokument erst einmal mit dem falschen Schrifttyp geöffnet. Wir werden im ersten Arbeitsschritt diesen Fehler beheben. Sie könnten natürlich auch den Ladevorgang abbrechen, die fehlende Schrift installieren und die Vorlage dann erneut laden. Wir wählen aber einen anderen Weg.



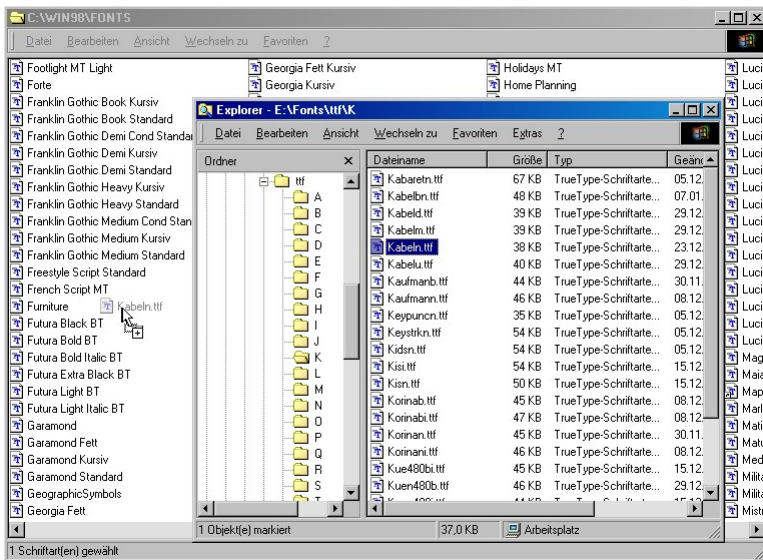
Die Vorlage ist geöffnet

Drag & Drop-Installation der Schriftartdatei

Die benötigte Schrift ist auf der CorelDRAW-CD enthalten – und zwar im Ordner `\Fonts\Ttf`. Dort sind alle verfügbaren Schriften nach Buchstaben geordnet.

Am leichtesten installieren Sie die Schrift, indem Sie über das Windows-Start-Menü die Funktion *Einstellungen/Systemsteuerung* aufrufen, und dort den Schriftartenordner öffnen. Anschließend ziehen Sie die betreffende Schriftdatei einfach in den Schriftenordner.

Sie sehen diese Situation im folgenden Bild. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Schrift automatisch installiert. Dieses Drag & Drop-Verfahren ist der schnellste Weg. Natürlich können Sie im Schriftartenordner auch die Funktion *Datei/Neue Schriftart installieren* wählen.



Installieren einer Schrift

Installieren Sie nach diesem Verfahren alle Schriften, die Ihnen CorelDRAW beim Öffnen der Vorlage als fehlend angezeigt hat – Sie haben sich doch hoffentlich alle fehlenden Schriften gemerkt?

Gleich verfügbar

Sie brauchen im Normalfall CorelDRAW nicht neu zu starten, wenn Sie auf die vorgeschlagene Art eine Schrift neu installiert haben. Die Schriftenliste wird sofort aktualisiert. Sie können also die neue Schrift gleich einsetzen.

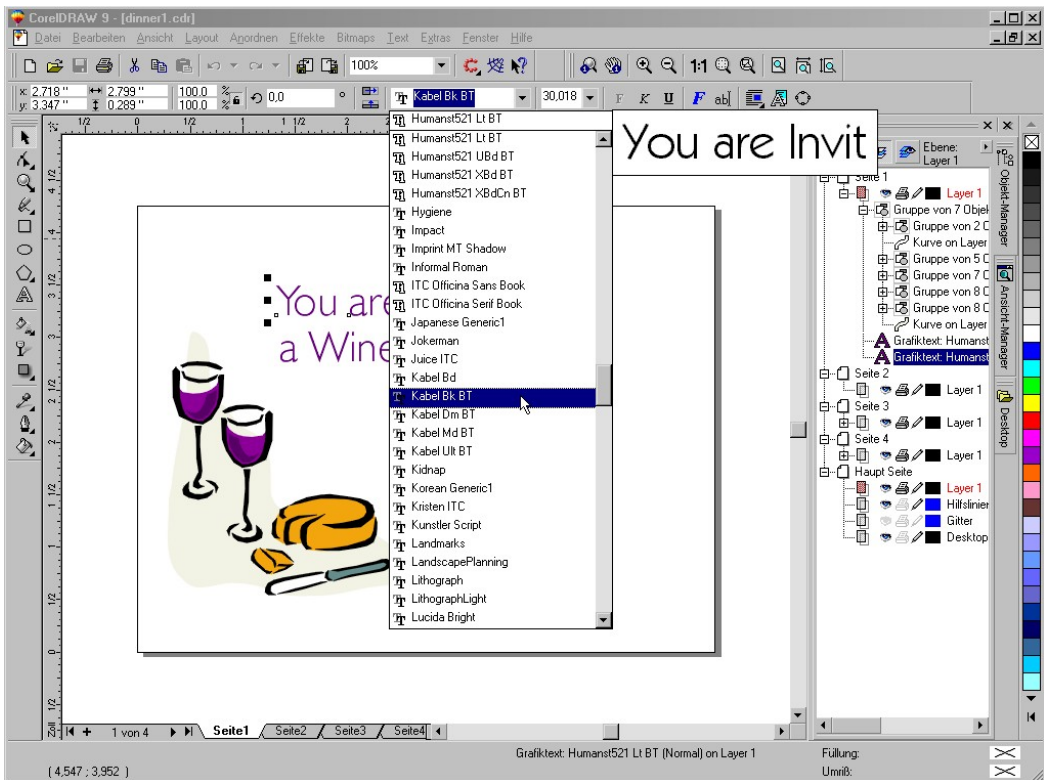
6.3 Wie es Euch gefällt – Vorlagen verändern

Natürlich gefällt uns die Vorlage – sonst hätten wir sie ja nicht ausgewählt. Aber wir finden sie auch nicht so hübsch, als daß wir uns ohne optische Veränderungen damit zufriedengeben würden.

Eine Einladung erstellen

Als erstes müssen wir nun die beim Öffnen fehlende Schrift austauschen – das passiert nicht automatisch. Beginnen wir mit den Schriftzügen auf der ersten Seite. Markieren Sie diesen Text mit dem Auswahlhilfsmittel.

Danach stehen in der Eigenschaftsleiste automatisch alle Funktionen zum Verändern von Text zur Verfügung. So benötigen Sie die Umwege über die Menüfunktionen oder die Andock-Fenster praktisch nicht mehr. Nur einige wenige Funktionen sind nicht über die Eigenschaftsleiste zu erreichen. Wählen Sie aus dem Schriften-Listenfeld die Schrift *Kabel BK BT* aus.



Die Schrift wird geändert

Unterscheiden

In der Liste können Sie an dem Symbol vor dem Schrifttyp erkennen, ob es sich um eine TrueType- oder um eine Type 1-Schrift handelt.

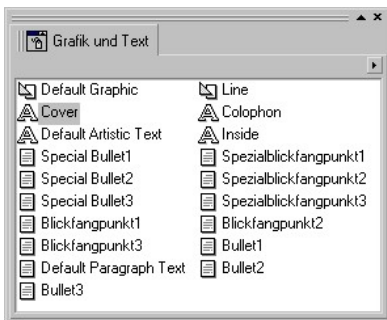
Finden Sie Ihren Stil und nutzen Sie ihn immer wieder

Die Schrift besteht aus zwei Textelementen – für jede Zeile eins. Nun wollen wir natürlich immer den geradlinigen Weg beschreiten, um die andere Schrift ebenfalls zu ändern.

Vielleicht kennen Sie das Prinzip der Stile bereits aus Ihrem Textverarbeitungs- oder DTP-Programm. Immer dann, wenn Absätze dieselbe Formatierung – also zum Beispiel dieselbe Schriftgröße, -farbe und Ausrichtung – haben sollen, werden sogenannte Formatvorlagen definiert. In CorelDRAW heißen diese Formatvorlagen Stile.

In einem Stil werden alle Eigenschaften des Textes gesichert. Sollen nun weitere Texte dieselbe Formatierung erhalten, brauchen nicht mehr alle einzelnen Eigenschaften verändert zu werden, sondern es wird nur der Stil zugewiesen.

Die CorelDRAW-Vorlagen sind mit solchen Stilen aufgebaut. Dies können Sie auch feststellen, wenn Sie das Andock-Fenster *Grafik- und Text* öffnen. Drücken Sie dazu die Tastenkombination **(Strg)+(F5)**. Im Andock-Fenster sehen Sie, daß einige zusätzliche Elemente enthalten sind.



Die definierten Stile unserer CorelDRAW-Vorlage

Symboleutung

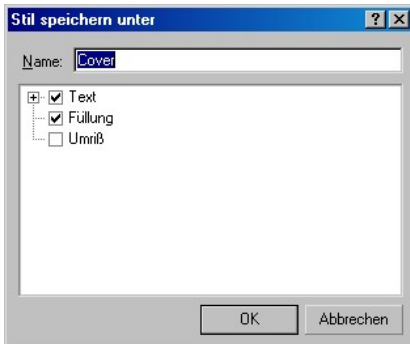
Die „A“-Symbole innerhalb dieses Fensters zeigen an, daß es sich um einen Stil für grafischen Text handelt. Das Symbol mit den Strichen zeigt an, daß es sich um Mengentext handelt. Bei anderen Objekten werden die Eigenschaften des Objekts angezeigt.

Die Zuweisung eines Stils erfolgt entweder über das Kontextmenü der rechten Maustaste oder über die Eigenschaftsleiste. Außerdem ist der Aufruf über das Andock-Fenster möglich.

Stile speichern

Im Kontextmenü finden Sie einen *Stile*-Eintrag. In dem dazugehörigen Untermenü ist die Funktion *Stileigenschaften speichern* untergebracht.

Nach dem Aufruf erscheint das folgende Dialogfenster. Alle angekreuzten Eigenschaften werden in den Stil übernommen. Hier können Sie die vorgegebenen Einstellungen belassen. War einem Objekt ein Stil zugewiesen, werden dessen Einstellungen übernommen. Sie brauchen in diesem Fall die Einstellungen nur zu übernehmen.



*Die Einstellungen
werden
übernommen*

Nach dem Bestätigen sehen Sie, daß die zweite Zeile automatisch geändert wurde – sie hatte nämlich denselben Stil. Wird also eine Eigenschaft eines Stils verändert, werden alle Objekte, denen dieser Stil zugewiesen war, ebenfalls angepaßt.

Abgeschlossene Vorbereitung

Nach der Änderung der Schrift sehen Sie das erste Mal, wie die Vorlage eigentlich aussieht. Sie sehen diese Vorlage im nächsten Bild. Es handelt sich bei der Karte um eine mehrseitige Vorlage – abgebildet wurde die erste Seite.

In unseren folgenden Arbeitsschritten wollen wir nun versuchen, den Inhalt dieser Vorlagen ebenso wie die Optik zu verändern. Probieren wir einmal aus, was wir aus einer solchen Vorlage – mit wenigen einfachen Arbeitsschritten – noch herausholen können. Aufregend sieht die Einladung in diesem Stadium ja noch nicht aus.



Die CorelDRAW-Vorlage

Neue Texte

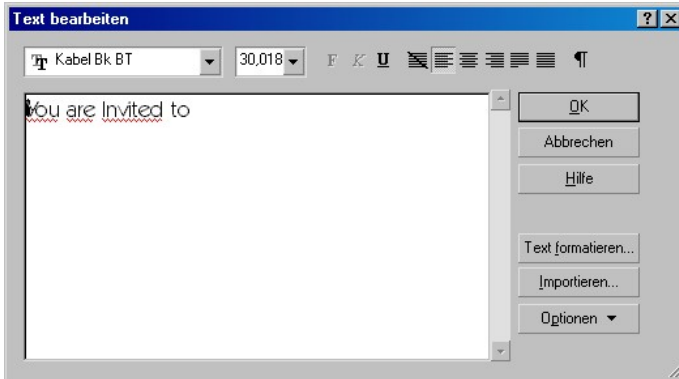
Zunächst müssen die Texte der Vorlage verändert werden – es ist wenig wahrscheinlich, daß Sie die Originaltexte der Vorlage übernehmen können. Anschließend wollen wir die Schrifttypen unserem Geschmack anpassen.

Texte eingeben und bearbeiten

Wenn Sie den betreffenden Text markieren, finden Sie in der Eigenschaftsleiste das oben gezeigte Symbol. Alternativ dazu können Sie zum Aufruf des Dialogfelds auch die Tastenkombination **Strg**+**Umschalt**+**T** verwenden. Damit können Sie den Text innerhalb des nachfolgend gezeigten Dialogfensters editieren und formatieren. Sie können sich mit den Pfeiltasten innerhalb des Textes bewegen, so wie Sie es von Textverarbeitungsprogrammen kennen.

Ohne Dialog

Alternativ zu diesem Dialogfenster können Sie den Text auch direkt editieren. Wählen Sie dazu das Textwerkzeug aus und klicken Sie dann auf den gewünschten Text. Sie wechseln dann in den Editiermodus.



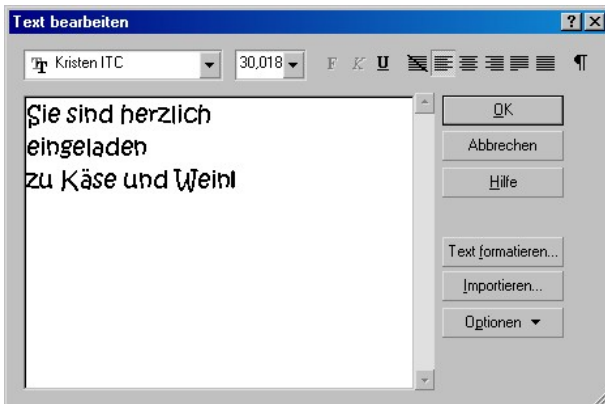
*Das Dialogfenster
zum Editieren von
Texten*

Tauschen Sie nun den Text aus. Markieren Sie dazu das betreffende Wort – am leichtesten geht das mit der Maus – und tragen Sie den neuen Text ein.

Übrigens können Sie die Größe dieses Dialogfensters verändern. Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Ränder halten, symbolisiert er die Skalierungsmöglichkeit. Im nächsten Bild – mit dem veränderten Text – sehen Sie die veränderte Größe.

Neben dem Texteditieren, können Sie dieses Dialogfenster auch nutzen, um die Schriftart, -größe und auch die Ausrichtung zu verändern. Dazu dienen die Schaltflächen in der Kopfzeile des Dialogfensters. Markieren Sie dazu einfach den Text und stellen Sie die neuen Werte ein.

Wir haben in unserem Beispiel zunächst fast alle Einstellungen belassen – die Schriftart haben wir allerdings auf den Schrifttyp *Kristen ITC* geändert. Die Auswirkungen können Sie auch im Dialogfenster sehen. Dort werden die Änderungen ebenfalls angezeigt.



*Änderung des Textes und des
Schrifttyps*

Wir haben die unterschiedlichen Textblöcke bei der Neueingabe des Texts zusammengefaßt – für die Trennung in Zeilen gibt es nämlich wenig Sinn. Nach dem

Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche sehen Sie, daß nun das Textobjekt der zweiten Zeile überflüssig ist.



Der neue Text

Vielfalt

Sie können mehrere Schriftarten innerhalb des Dialogfensters verwenden. Markieren Sie dazu jeweils den zu ändernden Text und wählen Sie die gewünschte Schrift über das Listenfeld aus.

Bevor wir uns nun um die genaue Positionierung des veränderten Texts kümmern, soll das Dokument erst einmal mit einem neuen Hintergrund versehen werden. Dabei muß einiges beachtet werden. Die notwendigen Schritte wollen wir Ihnen nun vorstellen.

6.4 Ein Hintergrund für alle Seiten

Der Hintergrund soll nach dem Erstellen auf allen Seiten des Dokuments gleichermaßen zu sehen sein. Um das zu realisieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Öffnen Sie – falls noch nicht geschehen – den *Objekt-Manager*. Dies können Sie über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* tun.
- 2 In der Kopfzeile des Andock-Fensters sehen Sie einige Symbole. Wählen Sie das linke aus.
- 3 Über diese Schaltfläche fügen Sie eine neue Ebene in das Dokument ein. Nach dem Aufruf sehen Sie im *Objekt-Manager* den neuen Eintrag. Zunächst ist dieser im Editiermodus. Sie können der neuen Ebene – wenn Sie wollen – nun einen Namen geben.





Die neue Ebene im Editiermodus

- 4 Soll die Ebene nicht umbenannt werden, drücken Sie einfach die **Return**-Taste. Danach sehen Sie die folgende Ansicht im *Objekt-Manager*.



Die neue Ebene

Übereinandergeschichtet

Ebenen können Sie sich wie übereinanderliegende Folien vorstellen. So kann der Inhalt der obersten „Folie“ eventuell Teile einer darunterliegenden Folie verdecken. Alle Ebenen können jederzeit umgeschichtet werden. Alles Wissenswerte über Ebenen erfahren Sie in einem späteren Kapitel.

Auf die Schnelle ein Rechteck

Für den Hintergrund wird jetzt ein Rechteck benötigt, daß den gesamten Untergrund ausfüllt. Dazu wird das Rechteck-Hilfsmittel benötigt, das Sie in der Hilfsmittelleiste finden. Sie können es aber auch mit der **F6**-Taste aufrufen.

- 1 Klicken Sie doppelt auf die Schaltfläche dieses Hilfsmittels. Durch den Doppelklick wird ein Rechteck erzeugt, daß exakt so groß wie die Seite ist.



Ein neues Rechteck

- 2 Sie sehen, daß das neue Rechteck auf der neuen Ebene eingefügt wurde. Das folgende Bild zeigt dies.



Das neue Rechteck im Objekt-Manager

Aktive Ebene beachten

Neue Objekte werden immer auf der aktiven Ebene eingefügt. Die aktive Ebene erkennen Sie an der roten Markierung des ersten Symbols neben dem Eintrag.

Objekte füllen

Vom Rechteck ist bisher nicht viel zu sehen, da es noch keine Füllungsattribute hat. Deshalb soll es nun gefüllt werden.

- 1 Öffnen Sie das Füllungs-Flyout-Menü. Sie finden es am Ende der Hilfsmittel-
leiste. Das dazugehörige Symbol sahen Sie in der vorangegangenen Über-
schrift.
- 2 Rufen Sie in diesem Flyout-Menü die Option *Musterfüllung* auf – Sie sehen
das dazugehörige Symbol nebenstehend.
- 3 Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld wählen Sie dort die Option *Bit-
maps* aus – wir wollen nämlich ein Foto als Füllung verwenden.



- 4 Wir haben uns eine bläuliche Marmorstruktur ausgesucht, die Sie gegen Ende der Liste finden. Um die Liste zu öffnen, klicken Sie einfach auf das Vorschaubild. Sie sehen die von uns verwendeten Einstellungen nachfolgend abgebildet.



Die gewählten Füllungseinstellungen

- 5 Damit entsteht der folgende Hintergrund – noch nicht sehr ansprechend, nicht wahr? Der Hintergrund ist viel zu aufdringlich – vom Vordergrund ist kaum noch etwas zu erkennen.



Der gefüllte Untergrund

Bitmap-Bilder anpassen

Der Hintergrund muß also drastisch aufgehellt werden, um die Elemente im Vordergrund zu betonen – schließlich kommt es ja auf die und nicht auf den Hintergrund an. Klar, daß CorelDRAW auch dafür Optionen anbietet.

- 1 Im Menü *Effekte/Farbanpassung* gibt es eine Option zum Aufhellen von Objekten – leider funktioniert diese Möglichkeit in unserem Beispiel nicht – Bitmap-Bilder können nämlich nicht verändert werden.
- 2 Deshalb müssen wir ein anderes Verfahren verwenden. Dazu benötigen wir nochmals ein Rechteck, das die Seite ausfüllt. Klicken Sie also erneut doppelt auf das Rechteck-Hilfsmittel.

Rechtecke, die auf diese Art erstellt werden, platziert CorelDRAW stets automatisch unter allen anderen Objekten. Ein Blick in den *Objekt-Manager* verrät dies.



Ein weiteres Rechteck

- 3 Das Rechteck benötigen wir aber oberhalb des zuvor erstellten Hintergrunds. Das Ändern der Objekthierarchien können Sie leicht per Drag & Drop-Aktionen im *Objekt-Manager* vornehmen.

Klicken Sie dazu das Rechteck im *Objekt-Manager* an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

- 4 Ziehen Sie nun das Objekt nach oben. Ein dicker Strich zeigt die neue Position an.



Ändern der Objekthierarchien

- 5 Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Objekt neu positioniert – es liegt jetzt über dem Hintergrundrechteck – Sie sehen das nachfolgend.



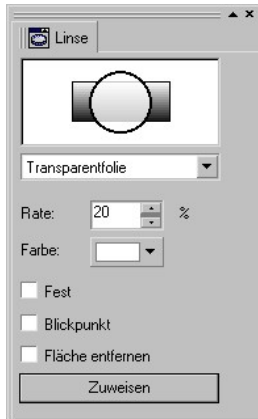
Das neu positionierte Rechteck

Linsen einsetzen

Um das Bitmap-Bild zu ändern, soll ein CorelDRAW-Effekt zum Einsatz kommen: Die Linse. Sie können das dazugehörige Andock-Fenster über die Menüfunktion

Effekte/Linse oder die Tastenkombination **Alt+F3** aufrufen. Sie sehen das geöffnete Andock-Fenster im nächsten Bild.

- 1 Wählen Sie aus dem Listenfeld im Andock-Fenster die Option *Transparentfolie* aus. Stellen Sie als Farbe Weiß ein und für die Rate einen Wert von 20 Prozent.

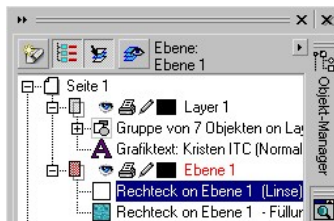


Das Linse-Andock-Fenster

Noch eine Folie

Die eingestellte Linse wirkt – wie der Name schon sagt – wie eine Transparentfolie, die über den Hintergrund gelegt wird. Da Sie auch Farben einstellen können, läßt sich so auch der Farbcharakter des darunterliegenden Hintergrundrechtecks verändern.

- 2 Da die Linse über dem Hintergrund liegt, ist nur der Hintergrund von der Linse betroffen, die darüberliegenden, anderen Objekte des Dokuments dagegen nicht.

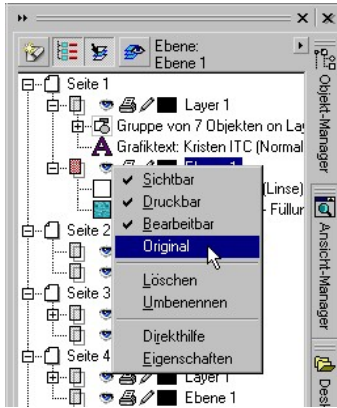


Die fertige Linse

Für alle Seiten

Nun müssen wir nur noch dafür sorgen, daß der fertige Hintergrund auf allen Seiten zu sehen ist – im Moment sind die neuen Objekte nämlich nur auf der aktuellen Seite zu sehen. Die anderen Seiten zeigen dagegen noch immer den weißen Hintergrund.

- 1 Klicken Sie dazu die Ebenenbezeichnung mit der rechten Maustaste an. Damit öffnen Sie ein Popup-Menü.
- 2 Klicken Sie in diesem Menü auf den Eintrag *Original*.



Ändern von Ebeneneigenschaften

- 3 Damit wird die ausgewählte Ebene auf die Hauptseite versetzt – Sie sehen das im *Objekt-Manager* der folgenden Abbildung.

Durch die hellere Wirkung sieht nun auch der Hintergrund besser aus. Er drängt sich nun nicht mehr in den Vordergrund.

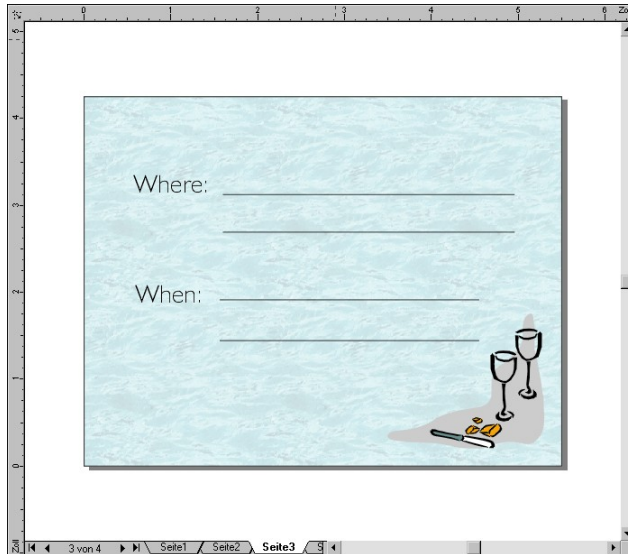


Der fertige Hintergrund

Hauptseiten verwenden

Alle Elemente, die sich auf der Hauptseite befinden, werden auf allen Seiten des Dokuments gleichermaßen angezeigt. Das gilt auch für Hilfslinien.

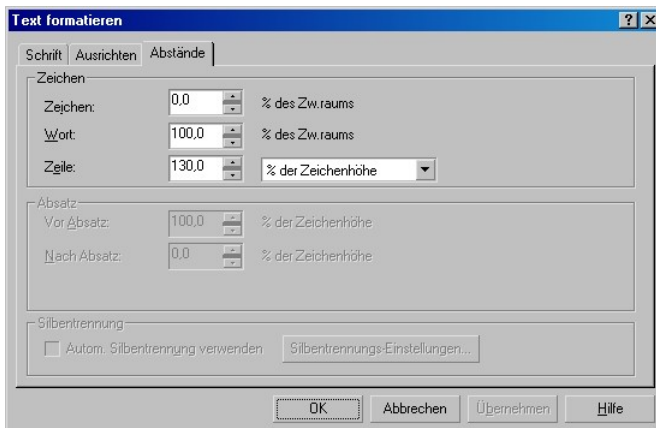
- 4 Wenn Sie nun zu einer anderen Seite wechseln, sehen Sie, daß dort ebenfalls der neue Hintergrund zu sehen ist. Zum Wechsel der Seiten klicken Sie einfach auf den betreffenden Reiter links unter der Arbeitsfläche. Der Reiter der aktuell ausgewählten Seite wird weiß hervorgehoben.



Die dritte Seite des Dokuments

Gut sortiert – Buchstaben umpositionieren

Nun soll die Schrift formatiert und umpositioniert werden. Markieren Sie dazu den Schriftzug durch Anklicken und rufen Sie über die Tastenkombination **(Strg)+T** das folgende Dialogfeld auf. Wechseln Sie dort zur Registerkarte **Abstände**. Stellen Sie für die Zeile einen geänderten Wert von 130 Prozent der Zeichenhöhe ein – damit rutschen die Zeilen weiter auseinander.



Ändern der Zeilenabstände

Den geänderten Zeilenabstand zeigt das folgende Bild.



Der Zeilenabstand wurde vergrößert

Verschieben per Maus

Nun soll der Schriftzug verschoben werden – das können Sie ganz einfach per Mausektionen durchführen:

- 1 Klicken Sie den Schriftzug an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- 2 Ziehen Sie den Mauszeiger etwas nach oben. An einem Vorschaubild können Sie sehen, wohin der Schriftzug verschoben wird – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



Verschieben des Schriftzugs

- 3 Wenn die gewünschte neue Position erreicht ist, lassen Sie die Maustaste wieder los. Der Schriftzug wird dann an der neuen Position abgelegt. Wir haben in der folgenden Abbildung zusätzlich noch die letzte Zeile auf zwei Zeilen aufgeteilt.



Der fertig verschobene Schriftzug

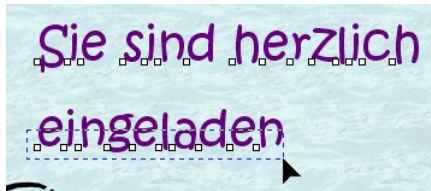
Waagrechtes Verschieben

Die unterschiedlichen Zeilen sollen jetzt in der Waagerechten verschoben werden. Wir benutzen hier wiederum Mausaktionen. Für diese Aufgaben benötigen wir das Knotenbearbeitungswerkzeug, Sie finden es an der zweiten Stelle in der Hilfsmittelleiste. Gehen Sie nun in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Hilfsmittel *Form* aus.
- 2 Markieren Sie nun den Schriftzug. Sie sehen dann eine veränderte Darstellung des Schriftzugs. Die Markierungspunkte sind nun verschwunden. Statt dessen sehen Sie jetzt an jedem Buchstaben ein ungefülltes Quadrat – den Knotenpunkt. Markierte Knotenpunkte werden gefüllt angezeigt. Sie können einzelne oder mehrere Buchstaben durch Anklicken der Knotenpunkte markieren.

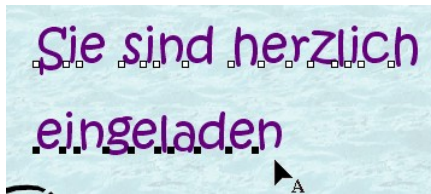
An der unteren Seite des Schriftzugs sehen Sie zwei andere Symbole. Das linke der Symbole dient zum Verändern des Zeilenabstands. Das rechte Symbol dient zum Verändern des Buchstabenabstands. Diese Funktionen benötigen wir zunächst nicht.

- 3 Ziehen Sie mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug einen Rahmen um die Buchstaben der zweiten Zeile – Sie sehen das nachfolgend.



Markieren von einzelnen Buchstaben

- 4 Die Knotenpunkte werden dann schwarz gefüllt dargestellt – sie sind also markiert.



Die Knotenpunkte sind markiert

- 5 Wenn Sie auf die markierten Knotenpunkte klicken, müssen Sie die Maustaste gedrückt halten. Die markierten Buchstaben können Sie dann frei verschieben. Ziehen Sie die Maustaste einfach nach rechts, um das Wort zu verrücken. Wenn Sie hier wieder die **[Strg]**-Taste drücken, wird ebenfalls nur waagrecht oder senkrecht verschoben.

Ein Vorschaubild zeigt, wohin das Wort verschoben wird. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Verschieben des Worts

- 6 Auch die beiden anderen Zeilen sollen verschoben werden. Markieren Sie deshalb nun die Worte der dritten Zeile. Ziehen Sie dazu erneut einen Rahmen auf, der die betreffenden Knotenpunkte umschließt.



Die Knotenpunkte der dritten Zeile sind markiert

- 7 Nachdem die Worte verschoben sind, muß nun noch die vierte Zeile verschoben werden – das Verfahren kennen Sie ja schon.



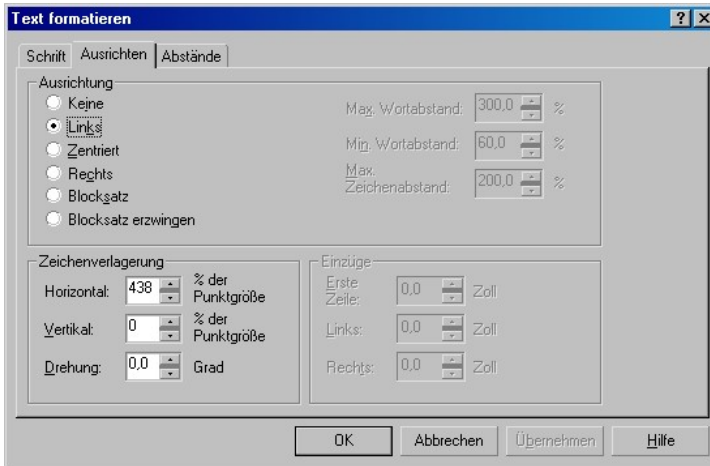
Die letzte Zeile wird verschoben

- 8 Das war es schon – alle Zeilen beginnen nun an einer unterschiedlichen Stelle – Sie sehen die verschobene Zeile in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Die letzte Zeile ist verschoben

Klicken Sie doppelt auf einen der markierten Knotenpunkte, um das folgende Dialogfenster zu öffnen. Wählen Sie dort die Registerkarte *Ausrichten* aus. Im Bereich *Zeichenverlagerung* sehen Sie im Feld *Horizontal* erhöhte Werte. Diese sind durch das vorherige Verschieben mit der Maus entstanden. Sie könnten alternativ die Änderungen auch in diesem Dialogfeld vornehmen – wenn Sie ganz präzise arbeiten wollen.

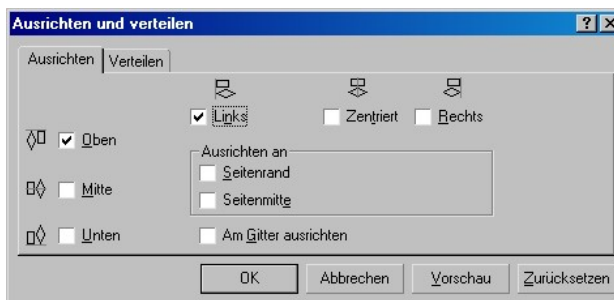


*Horizontale
Verschiebung
der Buchstaben über
das Dialogfeld*

Alles schön in der Reihe – Objekte ausrichten

Nun soll etwas Ordnung auf der Seite geschaffen werden. Wir wollen die Objekte zueinander und zur Seite ausrichten. Dazu sind einige Überlegungen nötig:

Jedes einzelne Objekt kann ausgerichtet werden – entweder zu einem anderen Objekt oder im Verhältnis zur Seite. Die Optionen können Sie im Dialogfeld *Anordnen/Ausrichten und verteilen* einstellen.



Optionen zum Ausrichten von Objekten

Nun sollen der Schriftzug und das Clipart-Motiv so ausgerichtet werden, daß der Gesamtblock in der Mitte der Seite liegt. Dazu müssen beide Objekte markiert sein.

Auf das zuvor gezeigte Dialogfeld können Sie auch verzichten – die Ausrichtung kann auch über Tastenkürzel erfolgen. So kann für das Zentrieren auf der Seite die Taste **[P]** verwendet werden.

Aber Vorsicht! Wenn Sie einfach die Taste ohne Vorbereitung drücken, entsteht der folgende, unerwünschte Effekt:



Falsch ausgerichtete Objekte

Eine „Hilfsgruppe“ erstellen

Wodurch ist der Fehler entstanden? Nun, CorelDRAW hatte zwei Objekte erkannt: Einmal die Gruppe des Clipart-Motivs und einmal das Textobjekt. Beide wurden nun in die Seitenmitte platziert.

Also müssen wir dafür sorgen, daß nur ein einzelnes Objekt ausgewählt ist. Dies erreichen wir, indem die beiden Objekte gruppiert werden. Da beide Objekte markiert sind, brauchen Sie dazu nur die Tastenkombination **(Strg)+[G]** drücken. Alternativ dazu können Sie natürlich auch das Menü-Pendant **Anordnen/Gruppieren** verwenden.

Sie sehen anschließend im *Objekt-Manager*, daß eine neue Gruppe entstanden ist:



Die neu entstandene Gruppe im Objekt-Manager

Nun können Sie die **[P]**-Taste verwenden, um das Objekt auf der Seite zu zentrieren. Sie sehen das fertige Ergebnis in der folgenden Abbildung. Mit der Tastenkombination **(Strg)+[U]** könnten Sie nun die Gruppierung wieder aufheben – sie wurde ja nur hilfsweise für diesen einen Arbeitsschritt benötigt.

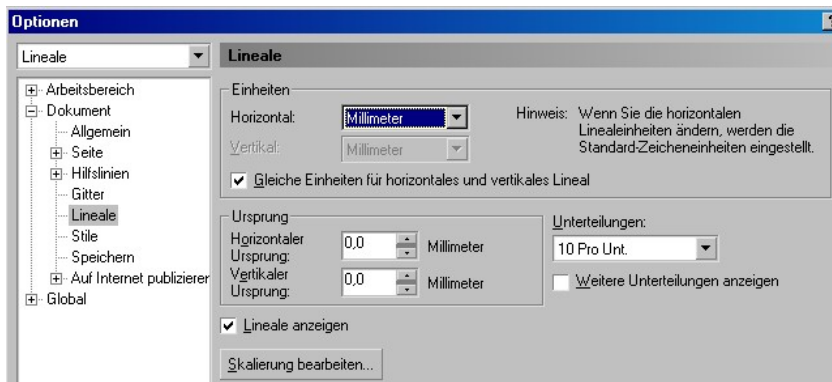


Die mittig ausgerichteten Objekte

Maßeinheiten „eindeutschen“

Vor den weiteren Arbeitsschritten wollen wir noch die englischen Maßeinheiten umstellen – dann geht das Justieren leichter. Alle Vorlagen sind in Englisch – das bezieht sich nicht nur auf die englischen Texte, sondern auch auf die Maßeinheiten. So sehen Sie die Skalierung der Lineale in der englischen Maßeinheit Zoll.

Klicken Sie doppelt auf eines der beiden Lineale am Rand der Arbeitsfläche. Damit öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Dialogfeld. Stellen Sie dort im ersten Listfeld die Option Millimeter ein.



Änderung der Maßeinheiten

Letzte Verschönerungen durch weiche Schatten

Als letzter Arbeitsschritt für die erste Seite des Dokuments sollen nun die beiden Objekte mit Schatten verschönert werden. Für das Clipart-Motiv wollen wir das Hilfsmittel *Interaktiver hinterlegter Schatten* verwenden, das Sie im Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel finden. Das dazugehörige Symbol sehen Sie in der Überschrift abgebildet.

Um das Hilfsmittel einzusetzen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie das Hilfsmittel aus und klicken Sie das Clipart-Motiv in der Mitte an. Halten Sie die Maustaste gedrückt.



Ansetzen des Schattens

Vorsicht neue Option!

Wenn Sie das Objekt nicht in der Mitte, sondern am Rand anklicken, entsteht ein perspektivischer Schatten. Diese Option ist in der aktuellen CorelDRAW-Version hinzugekommen.

- 2 Ziehen Sie nun den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste nach rechts unten – ein Vorschaubild zeigt an, wie weit der Schatten verzogen wird. Sie sehen dies im folgenden Bild.



- 3 Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Schatten mit den vorgegebenen Standardwerten berechnet.



Der Schatten mit den Standardwerten

- 4 Sie können das Aussehen des Schattens durch die Symbole verändern, die Sie auf der Linie sehen. Genauer funktioniert es aber über die Optionsfelder der Eigenschaftsleiste.

Wir haben die Werte wie folgt eingestellt:



Die verwendeten Werte in der Eigenschaftsleiste

- 5 Damit ergibt sich das folgende Zwischenstadium. Sieht schon ganz nett aus, nicht wahr?

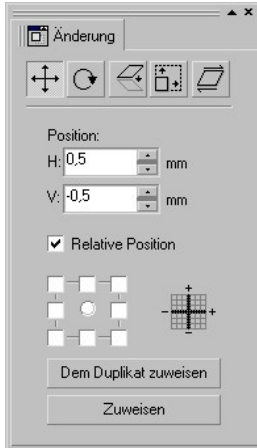


Das erste Zwischenstadium

Traditionell: Ein harter Schatten

Den Schriftzug wollen wir – ganz traditionell – mit einem harten Schatten versehen. Dazu können Sie zwar auch das bereits vorgestellte Verfahren verwenden – wir wollen Ihnen aber einen anderen Weg zeigen.

- 1 Rufen Sie dazu die Funktion *Anordnen/Änderung* auf. Damit wird das nachfolgend gezeigte Andock-Fenster geöffnet.
- 2 In der Kopfzeile des Andock-Fensters finden Sie verschiedene Modi. Über die erste Schaltfläche können Sie markierte Objekte numerisch exakt verschieben. Diese Option soll nun zum Einsatz kommen.
- 3 Der Text soll um 0,5 Millimeter in der Horizontalen und um -0,5 Millimeter in der Vertikalen verschoben werden. Tragen Sie diese Werte in die Eingabefelder ein.
- 4 Achten Sie darauf, daß die Option *Relative Position* aktiviert ist, damit sich die Änderungen nicht auf das Seitenmaß beziehen.



Die verwendeten Einstellungen

- 5 Verwenden Sie nun die Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen*. Damit werden die eingestellten Änderungen nicht am markierten Objekt ausgeführt, sondern an einer Kopie. Das markierte Objekt bleibt im Ausgangszustand erhalten.
- 6 Sie sehen im folgenden Bild, daß nun ein zweites Objekt – leicht verschoben – vorhanden ist.



Das leicht verschobene Duplikat

- 7 Das Objekt ist automatisch markiert. Klicken Sie nun in der Farbpalette am rechten Rand des Arbeitsbereichs mit der linken Maustaste auf das erste Farbfeld: Schwarz.
- 8 Damit erhält das ausgewählte Objekt eine schwarze Füllung.



Das eingefärbte Duplikat

Umriß einfärben

Wollen Sie anstatt der Füllung den Umriß des markierten Objekts einfärben, müssen Sie die betreffende Farben mit der rechten Maustaste anklicken.

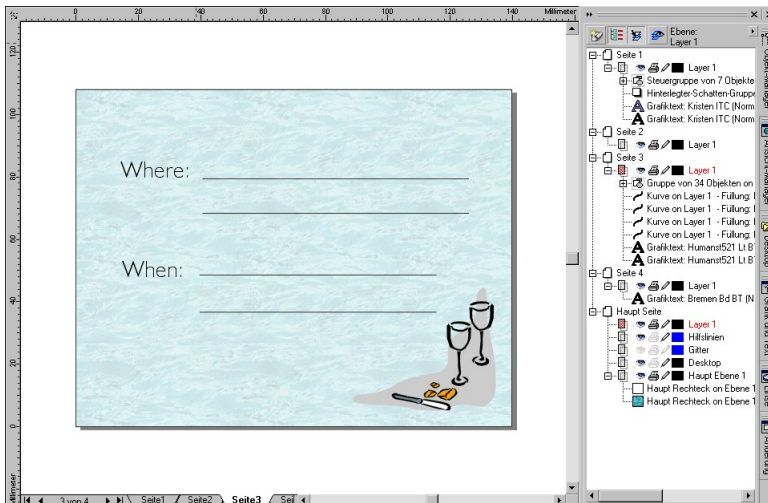
- 9 Nun brauchen Sie nur noch die Funktion *Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten* oder die Tastenkombination **Strg**+**Bild-ab** zu verwenden. Damit wird das Duplikat hinter das Original versetzt.
- 10 Das war es schon! Das fertige Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Beides – Schrift und Clipart-Motiv wirken nun attraktiver.



Das fertige Ergebnis der ersten Dokumentseite

Immer wieder – Effekte übertragen

Nun wollen wir die dritte Seite der Einladungskarte bearbeiten. Dort sollen dieselben Effekte angewendet werden wie auf der ersten Seite – schließlich soll es ja gleichmäßig aussehen. Wechseln Sie mit einem Klick auf den Seitenreiter zur dritten Seite.



Die dritte Seite des Dokuments

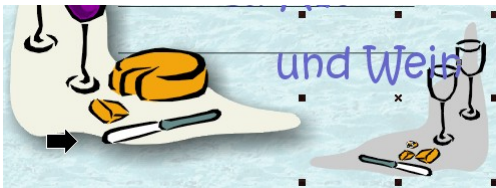
Leider müssen wir hier wieder einige Umwege gehen. Um die Effekte der ersten Seite zu übernehmen, sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Kopieren Sie die drei fertiggestellten Elemente der ersten Seite – das Clipart-Motiv mit Schatten und den Ausgangsschriftzug – mit der Tastenkombination **[Strg]+[C]** in den Zwischenspeicher.
- 2 Wechseln Sie wieder zur dritten Seite und fügen Sie dort den Inhalt des Zwischenspeichers mit **[Strg]+[V]** wieder ein. Sie sehen die neue Ausgangssituation der dritten Seite im nächsten Bild.



Die einkopierten Objekte

- 3 Markieren Sie nun das Clipart-Motiv der dritten Seite.
- 4 Im **Effekte**-Menü gibt es ein Untermenü: **Kopieren**. Dort ist in unserem Beispiel nur die Option **Hinterlegter Schatten aus** aktiv. Das liegt daran, daß wir nur diesen einen Effekt im Dokument verwendet haben.
- 5 Nach dem Aufruf erscheint ein kräftiger Pfeil als Mauszeiger. Zeigen Sie dann mit dem Pfeil auf den hinterlegten Schatten. Sie sehen das nachfolgend.



Kopieren von Eigenschaften

- 6 Danach erhält das Clipart-Motiv einen weichen Schatten mit denselben Eigenschaften zugewiesen. Das Kopieren von Eigenschaften ist oft schneller, als das Neueinstellen der Werte.

Umweg nötig?

Leider können die Effekte immer nur von Objekten der aktuellen Seite übernommen werden, deshalb mußten die Objekte kopiert werden. Nach dem Zuweisen können Sie das Objekt aber wieder löschen.

- 7 Das folgende Bild zeigt den übertragenen Schatten.



Der zugewiesene Schatten

Eigenschaften kopieren

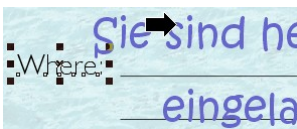
Nun sollen die beiden Texte mit denselben Schriftattributen versehen werden wie der Text der ersten Seite. Dazu muß eine andere Funktion verwendet werden – hier wurde ja kein Effekt angewendet.

- 1 Markieren Sie dazu die beiden Schriftzüge.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von* auf. Sie erreichen diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(A)**.
- 3 Im folgenden Dialogfeld können Sie angeben, welche Eigenschaften kopiert werden sollen. Für unser Beispiel aktivieren wir alle Optionen, damit auch die Füllungsattribute übernommen werden.



Angaben der zu übernehmenden Eigenschaften

- 4 Es erscheint wieder ein dicker Pfeil. Klicken Sie damit auf den Schriftzug, der von der ersten Seite kopiert wurde. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



Kopieren von Eigenschaften

- 5 Passen Sie nun die Linien an die größeren Schriften an. Beide Stadien sehen Sie im folgenden Bild.

Die neuen Schriften und die angepassten Linienlängen

- 6 Richten Sie dann den gesamten Block auf die Seite aus. Die Arbeitsschritte kennen Sie ja schon von der ersten Seite des Dokuments.

Alle Elemente sind neu ausgerichtet

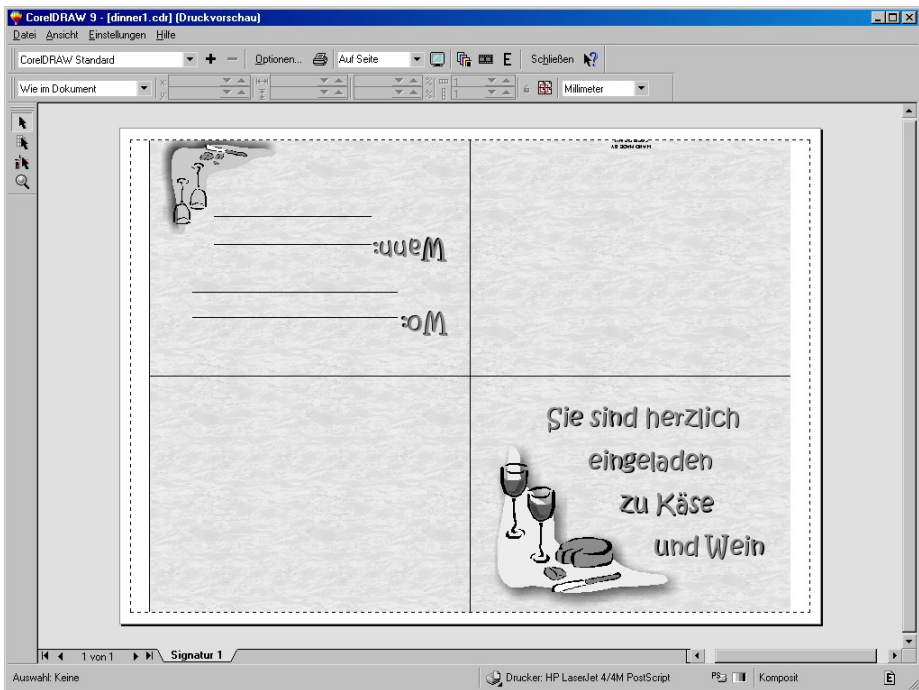
- 7 Abschließend wird unter den Schriften mit den bereits bekannten Arbeitsschritten ebenfalls wieder ein harter Schatten angebracht. Markieren Sie beide Textblöcke und duplizieren Sie diese gemeinsam. Das Endergebnis sehen Sie im folgenden Bild.

Das Endergebnis

Klappkarten drucken

Die von uns ausgewählte Vorlage ist eine Klappkarte. Entsprechend ist die Vorlage bereits vorbereitet. Die vier Seiten des Dokuments sind nicht alle mit Inhalten gefüllt – das ist auch nicht nötig. Auf der linken Innenseite gäbe Inhalt wenig Sinn.

Der Aufbau wird deutlich, wenn Sie das Dokument drucken wollen. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Druckvorschau* auf. Sie sehen nachfolgend, daß die Seiten automatisch so angeordnet werden, daß Sie das Blatt Papier nach dem Druck nur noch zu einer Klappkarte zusammenzufalten brauchen. Damit die Orientierung danach stimmt, sind einige Seiten in der Druckvorschau „auf dem Kopf stehend“ zu sehen.



Das Dokument in der Druckvorschau

Das Bearbeiten der Vorlage hat sich gelohnt!

Sie haben in diesem Workshop sicherlich bemerkt, daß es sich lohnt, die Vorlagen grafisch weiterzubearbeiten. Obwohl wir keine umwerfenden Veränderungen durchgeführt haben, ergibt sich ein völlig anderer Gesamteindruck der Grafik.

Das Ergebnis ist grafisch ausgearbeitet und ausgewogen. Außerdem ist die farbliche Gestaltung ausgewogen. Die verwendeten Effekte geben dem Dokument den „letzten Schliff“.

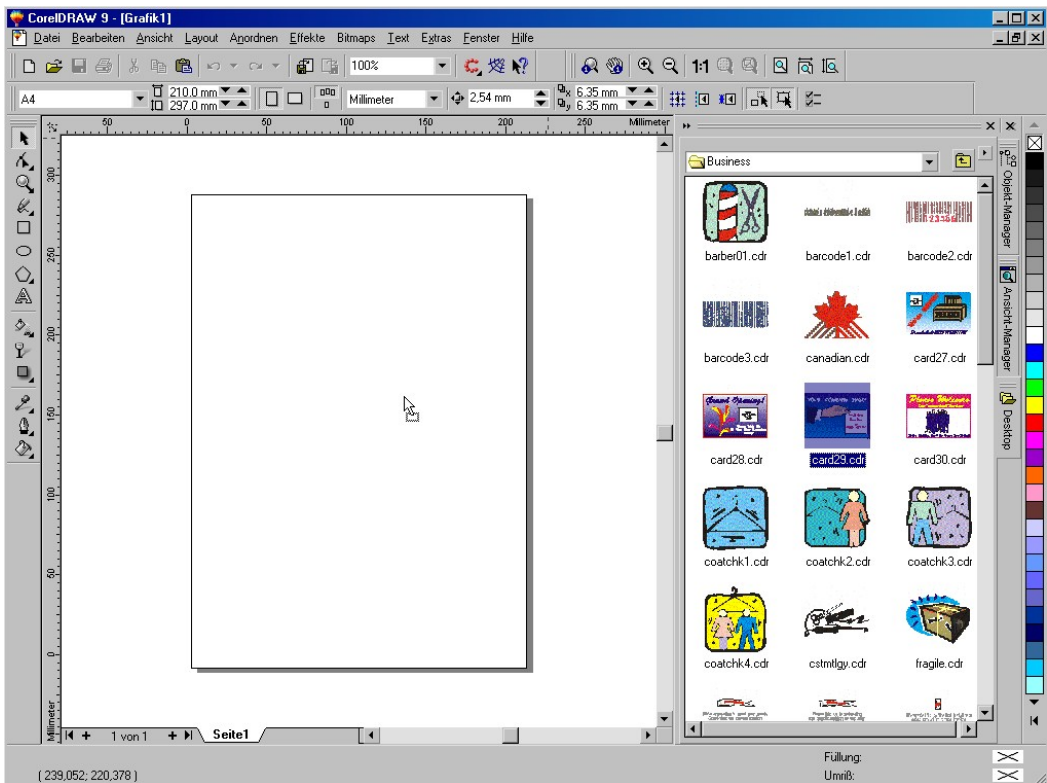
6.5 Cliparts von der Corel-CD verwenden

In unserem folgenden Workshop wollen wir eine Visitenkarte gestalten. Dazu verwenden wir eine Vorlage, die wir der Clipart-Sammlung von CorelDRAW entnehmen. Sie finden das Ausgangsmotiv auf der zweiten CorelDRAW-CD \Clipboard\Collection\Signs\Business. Diese Karte soll so angepaßt werden, daß Sie unseren Bedürfnissen entspricht.

Cliparts von CD laden

Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Skizzenbuch/Durchsuchen* auf, um die benötigte Clipart anhand der Vorschaubilder erkennen zu können. Die Suche im *Skizzenbuch* erfolgt wie beim Windows-Explorer.

Ziehen Sie nach dem Auffinden des gewünschten Verzeichnisses das betreffende Motiv einfach aus dem *Skizzenbuch* heraus auf die Arbeitsfläche und legen Sie es dort ab.



Leichte Auswahl über das Skizzenbuch

Öffnen als Datei

Wenn Sie das ausgewählte Clipart-Motiv übrigens als eigenständige Datei öffnen möchten, brauchen Sie nur doppelt auf das Vorschaubild im *Skizzenbuch* zu klicken. Danach wird die CDR-Datei geöffnet.

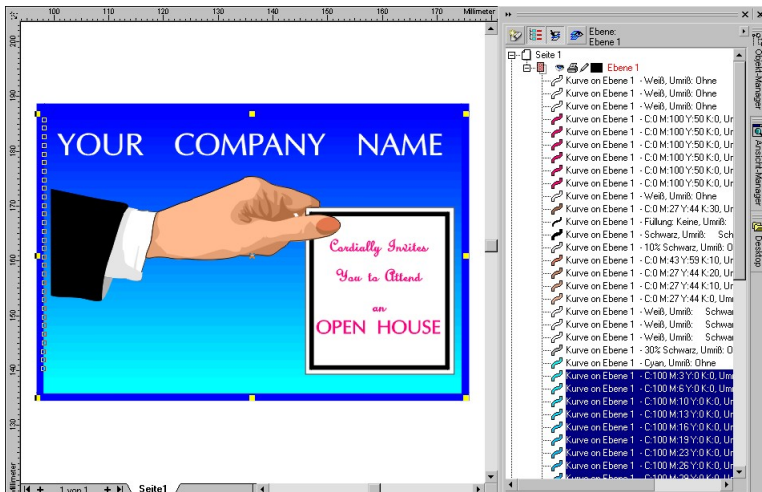
Nach dem Plazieren auf dem Bildschirm und dem Anpassen der Ansichtsgröße sehen Sie das folgende Motiv. Auch hier fällt nach dem Aufheben der Gruppe als erstes auf, daß das Clipart-Motiv ungünstig konstruiert ist.

Falls Sie meinen, Sie könnten die Texte einfach durch Editieren austauschen: Falsch! Die Texte liegen nicht als Textelemente vor, sondern als Kurvenobjekte, bei denen natürlich kein Editieren möglich ist.



Das geladene
Clipart-Motiv

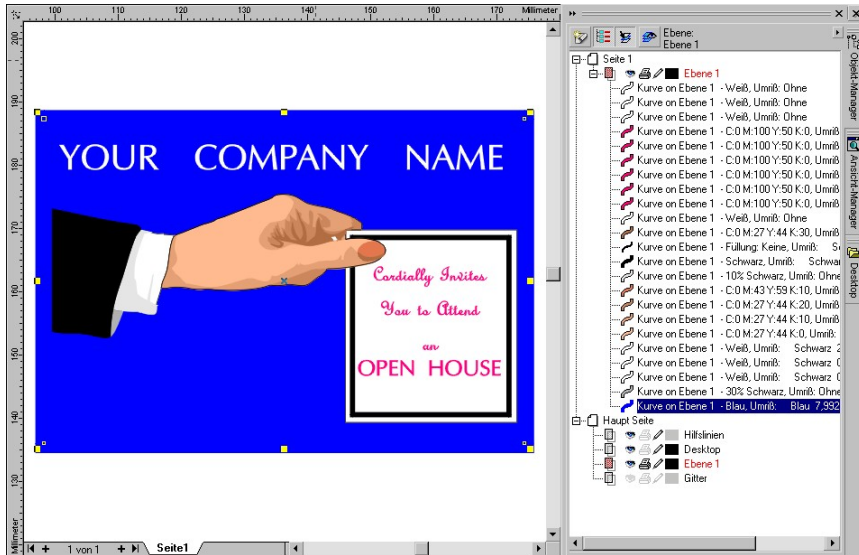
Nicht nur das! Auch der Verlauf ist gar kein Verlauf. Die Vorlage besteht nämlich aus vielen verschiedenen eingefärbten Rechtecken – Sie sehen das im folgenden Bild. Im *Objekt-Manager* ist auch erkennbar, daß alle Objekte einfache Kurvenobjekte sind. Schlechter kann ein Clipart-Motiv eigentlich nicht aufgebaut sein. Sehen wir uns an, was wir daraus noch machen können!



Alles voller Kurvenobjekte!

Aufräumarbeiten

Die einzelnen Verlaufsstreifen benötigen wir nicht – sie können gelöscht werden. Drücken Sie dazu einfach die **[Entf]**-Taste, wenn diese Elemente markiert sind. Danach wird sichtbar, daß unter diesen Streifen ein blau gefülltes Rechteck liegt – Sie sehen es im folgenden Bild.



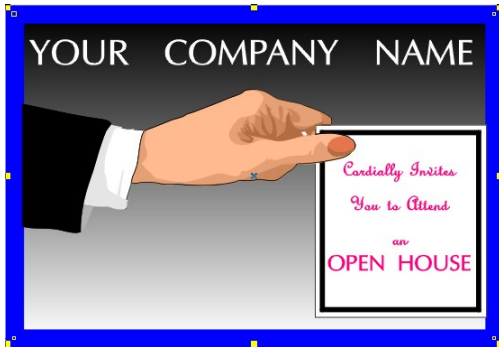
Der Verlauf ist entfernt

Dieses Rechteck kann nun „ordentlich“ mit einem Verlauf gefüllt werden. Verwenden Sie dazu aus dem Füllungs-Flyout-Menü die Verlaufsfüllung. Dort wählen wir einen linearen Verlauf mit einem Winkel von 90°. Dabei haben wir die Standardfarben auf Schwarz und Weiß belassen. Sie sehen die gewählten Einstellungen im folgenden Bild.



Die Füllungseinstellungen

Nach dem Füllen fällt auf, daß das Rechteck mit einer sehr kräftigen Kontur versehen ist. Sie sehen dies nachfolgend. Diese Kontur wollen wir für die folgenden Arbeitsschritte verwenden.



Die gefüllte Fläche

Aus Konturen werden Objekte

Die Kontur wollen wir ebenfalls mit einem Verlauf füllen. Konturen füllen? werden Sie vielleicht denken. Ja! In der aktuellen CorelDRAW-Version ist es erstmals möglich, Konturen von Objekten in ein eigenständiges Objekt umzuwandeln, das dann gefüllt werden kann.

Rufen Sie dazu die Funktion *Anordnen/Umriss in Objekt umwandeln* auf. Sie erreichen diese Funktion auch über die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(Q)**. Nach dem Aufruf der Funktion sehen Sie am Objekt kaum einen Unterschied – außer Sie sehen ganz genau hin. Dann sind nämlich die neuen Kontenpunkte erkennbar, die durch die Umwandlung entstanden sind.



Neu entstandene Knotenpunkte

Das neu entstandene Objekt können Sie „ganz normal“ füllen und mit einem Umriss versehen. Da es nach dem Erstellen gleich ausgewählt ist, können Sie gleich die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von* aufrufen. Noch schneller erreichen Sie diese Funktion über die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(A)**.

Da wir die Füllung des Ausgangsrechtecks kopieren wollen, markieren Sie im Dialogfeld die Option *Füllung*.



Übernehmen einer bestehenden Füllung

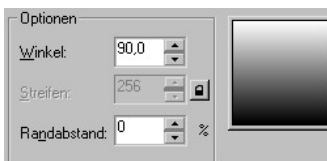
Klicken Sie dann mit dem kräftigen Pfeil, in den sich der Mauszeiger verwandelt, auf das Ausgangsrechteck. Danach sehen Sie das folgende Bild.



Die Füllung wurde auf das „Konturobjekt“ übertragen

Klar, daß die Füllung so nicht bleiben kann – das Objekt trennt sich ja gar nicht vom Untergrund. Wir wollten nur einen schnellen Weg verwenden. Rufen Sie nun wieder die Füllungseigenschaften auf.

Ändern Sie den Winkel des linearen Verlaufs. Löschen Sie dazu einfach das Minuszeichen. Damit wird der Verlauf nämlich umgedreht.

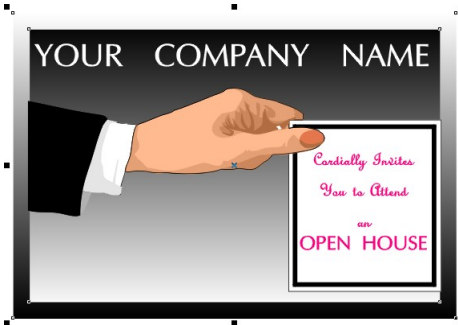


Der umgedrehte Verlauf

Der kürzeste Weg

Es ist oft schneller bestehende Objektattribute zu ändern, als sie ganz neu einzustellen. So können Sie in vielen Fällen Arbeitszeit einsparen, indem Sie Attribute von anderen Objekten übernehmen.

Sie sehen im folgenden Bild, daß durch diesen Arbeitsschritt ein gegenläufiger Verlauf entstanden ist.



Ein gegenläufiger Verlauf

Damit sich das Objekt vom Untergrund trennt, sollten Sie es mit einer dünnen Kontur – zum Beispiel mit einem halben Punkt Stärke – versehen. Dazu können Sie auf die erste Voreinstellung im Umriß-Flyout-Menü zurückgreifen.



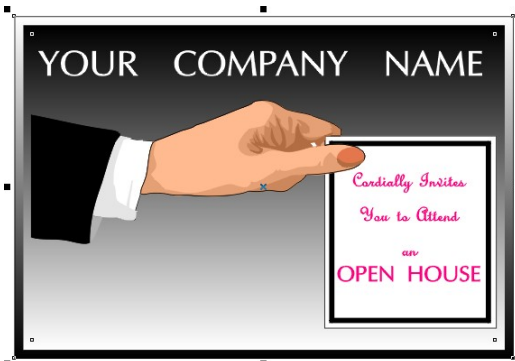
Vorgegebene Umrißstärken

Nun ist die Form auch an der hellen Oberkante des Objekts noch zu erkennen – Sie sehen das im nächsten Bild.



Das Objekt hat eine dünne Kontur

Verschieben Sie abschließend das Objekt unter das Ausgangsrechteck. Das klappt am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg**+**Bild-ab**.



Die neue Hierarchie

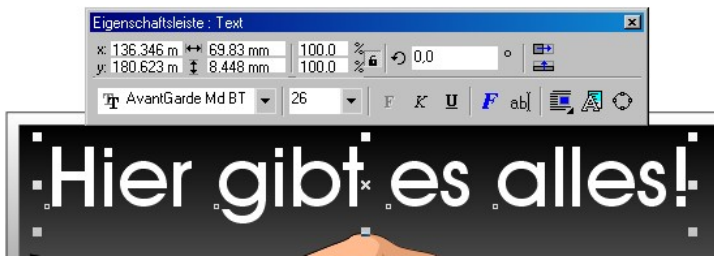
Neue Texte braucht die Karte

Nach dieser Vorbereitung können wir uns um die Anpassung der Texte kümmern. Dazu muß auch erst wieder „aufgeräumt“ werden. Die Textzeilen bestehen nämlich aus lauter einzelnen Kurvenobjekten – pro Wort eins. Markieren Sie alle Worte der Überschrift und löschen Sie diese.



Texte als Kurvenobjekte

Wählen Sie nun das Texthilfsmittel aus und platzieren Sie den neuen Text. Wir haben als Schrifttyp die Schrift *Avant Gard Md BT* ausgewählt. Die verwendeten Text Einstellungen können Sie in der folgenden Abbildung sehen.



Die neue Überschrift

Der Text innerhalb des Schilds muß ebenfalls gelöscht und ersetzt werden. Hier tragen wir den Namen unseres fiktiven Geschäfts ein: Ein Kiosk. In diesem Fall verwenden wir wieder eine recht konservative Schrift: Die Schrifttype *Futura BdCn BT*. Die anderen Einstellungen, wie etwa die Schriftgröße, zeigt das nächste Bild.

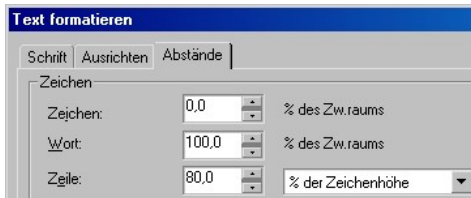


Der zweite Schriftzug

Schriften perfekt formatieren

Der Text innerhalb des Schilds muß noch formatiert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Text/Text formatieren* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+T** erreichen.

Wechseln Sie dort zuerst zur Registerkarte *Abstände*, um den Zeilenabstand neu einzustellen. Die beiden Zeilen sollen näher zusammengedrückt werden – stellen Sie deshalb den *Zeile*-Wert auf 80 % der Zeilenhöhe ein.



Ein neuer Zeilenabstand

Zwischendurch betrachten

Sobald Sie eine Einstellung verändern, wird die Schaltfläche *Übernehmen* am Fuß des Dialogfelds verfügbar. Wenn Sie diese Option verwenden, werden die neuen Werte auf das Objekt übertragen. Wenn Sie das Dialogfeld dann etwas verschieben, können Sie erkennen, ob die Wirkung Ihren Wünschen entspricht und gegebenenfalls neue Werte einstellen.

Wechseln Sie nun zur Registerkarte *Ausrichten* und stellen Sie dort die zentrierte Ausrichtung ein, damit die beiden Zeilen mittig untereinander angebracht werden.

Sie sehen die verwendeten Werte und das Ergebnis im folgenden Bild. Am Ergebnis fällt auf, daß der Schriftzug nun aus dem Schild herausgerutscht ist – das liegt an der zentrierten Ausrichtung.



Der zentrierte Schriftzug

Objekte ausrichten

Da der Schriftzug noch markiert ist, soll die Gelegenheit gleich zum mittigen Ausrichten genutzt werden.

- 1 Halten Sie dazu die **Umschalt**-Taste gedrückt und markieren Sie zusätzlich den schwarzen Rand des Schilds. Durch die **Umschalt**-Taste wird dieses Objekt zusätzlich zur aktuellen Auswahl ausgewählt.
- 2 Drücken Sie nun die **C**-Taste. Damit erreichen Sie, daß der Text in die horizontale Mitte des Schilds gerückt wird. In der Vertikalen darf der Text nicht in der Mitte stehen, da dort die Hand stört.



Der ausgerichtete Schriftzug

Objektauswahl beachten

Bei der Objektauswahl ist wichtig, welches Objekt Sie zuletzt markieren. Am zuletzt ausgewählten Objekt werden nämlich die anderen markierten Objekte ausgerichtet.

Und noch ein Schriftzug

Für eine Visitenkarte fehlt natürlich noch etwas entscheidendes: Noch weiß der Empfänger nämlich nicht, wo er unseren tollen Kiosk finden kann – die Adresse fehlt noch.

Wir platzieren die Anschrift links neben dem Schild. Dafür haben wir wieder die Schrift des Schilds verwendet – allerdings wurde die Größe auf 14 Punkt reduziert.



Der Schriftzug mit der Anschrift

Mit Hilfsobjekten exakt ausrichten

Nun müssen wir einen Umweg beschreiten, um diesen Text auszurichten. In der Vertikalen ist dies kein Problem:

- 1 Markieren Sie zuerst den neuen Schriftzug und dann mit gedrückter **Umschalt**-Taste den schwarzen Rand des Schilds.
- 2 Drücken Sie nun die **B**-Taste. Das „B“ steht für „Bottom“ – also unten. Deshalb wird der Text mit der Unterkante des schwarzen Schildrands ausgerichtet.



Vertikale Ausrichtung

- 3 In der Horizontalen wird es schwieriger – es gibt nämlich kein Objekt, das sich über den freien Bereich vom linken Rand bis zum Schild erstreckt. In diesem Bereich soll nämlich der Schriftzug eingemittet werden.
- 4 Na, wenn es kein Objekt gibt, schaffen wir uns einfach eins! Auf derartige „Hilfsobjekte“ werden Sie beim Gestalten häufig zurückgreifen müssen.
- 5 Rufen Sie also das Rechteckhilfsmittel auf – am schnellsten geht das mit der **F6**-Taste. Ziehen Sie ein Rechteck in der benötigten Größe auf, Sie sehen das im folgenden Bild.



Ein Hilfsrechteck

- 6 Dieses fertige Rechteck kann nun zum Ausrichten verwendet werden.



Über diese Breite soll der Text ausgerichtet werden

- 7 Klicken Sie an eine leere Stelle des Dokuments, um das momentan ausgewählte Rechteck abzuwählen. Markieren Sie anschließend zuerst den Text und dann bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste das Hilfsrechteck.
- 8 Nun können Sie wieder die **[C]**-Taste zur horizontalen Ausrichtung verwenden.

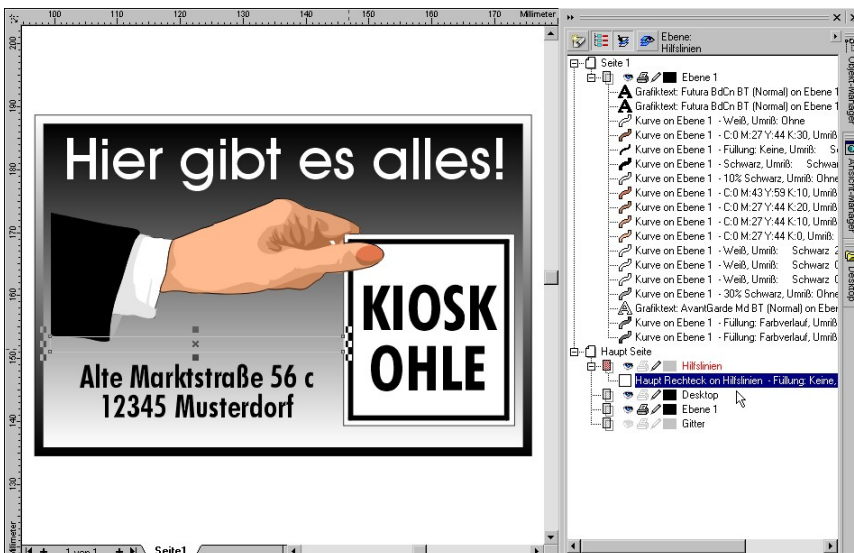


Der fertig ausgerichtete Text

Hilfsobjekte erhalten

Das Rechteck könnte nun eigentlich gelöscht werden – es hat seinen Zweck ja erfüllt. Wir wollen es aber aufheben – vielleicht wird es ja noch einmal benötigt. Bei unserem Rechteck handelt es sich ja sozusagen um eine „Hilfslinie“. Also soll es nun auf die Ebene der Hilfslinien verschoben werden.

Mit Hilfe des *Objekt-Managers* können Sie diese Aufgabe schnell per Drag & Drop erledigen. Klicken Sie das Rechteck im *Objekt-Manager* an, damit es ausgewählt wird. Ziehen Sie nun das Rechteck bei gedrückter Maustaste im *Objekt-Manager* auf die Hilfsliniensebene. Am Symbol des Mauszeigers erkennen Sie, wo das Objekt abgelegt wird. Sie sehen die neue Anordnung des *Objekt-Managers* nachfolgend:



Das Hilfs-Rechteck wurde auf die Hilfsliniensebene verschoben

Damit die Elemente der Hilfslinienebene nicht auf der Arbeitsfläche zu sehen sind, klicken Sie nun im *Objekt-Manager* auf das Augensymbol. Dann werden alle Elemente, die sich auf dieser Ebene befinden ausgeblendet.



Unsichtbare Elemente

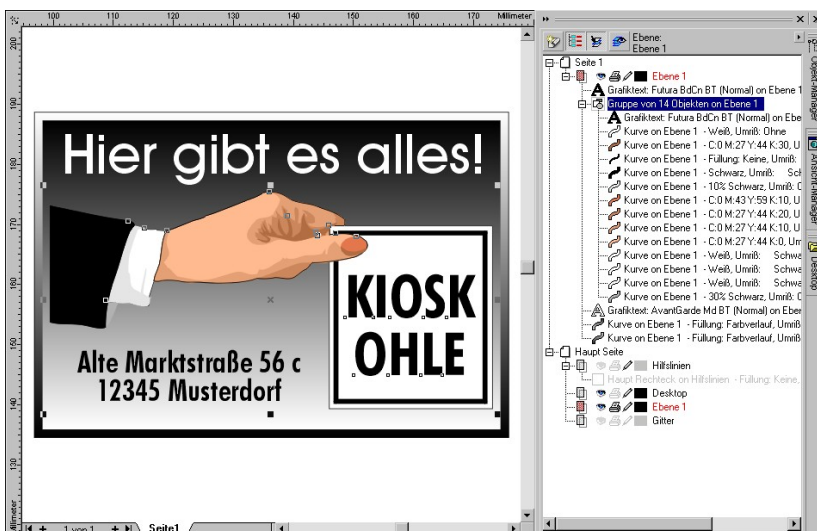
Jederzeit Zugriff

Mit diesem Verfahren haben Sie jederzeit Zugriff auf einmal konstruierte Hilfsobjekte. Das ist besser, als wenn Sie gegebenenfalls die Hilfsobjekte neu konstruieren müßten.

Und zum Schluß wieder einen Schatten

Um abschließend einen Schatten konstruieren zu können, müssen erst einmal die Objekte gruppiert werden, die in der Gruppe zusammengefaßt werden sollen.

Klicken Sie dazu in einen leeren Bereich und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste einen Rahmen auf, der alle Objekte umfaßt, die Sie auswählen wollen – in unserem Beispiel das Clipart-Motiv der Hand und das dazugehörige Schild. Falls Sie versehentlich ein Objekt unerwünschterweise mit auswählen, klicken Sie es einfach noch einmal bei gedrückter **Umschalt**-Taste an – dann wird es wieder abgewählt. Um die Objekte zu gruppieren, verwenden Sie die Tastenkombination **Strg+G**.



Die gruppierten Objekte

Verwenden Sie nun das interaktive Hilfsmittel, um den Schatten zu erstellen. Klicken Sie das Objekt in der Mitte an und ziehen Sie den Schatten auf. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie nachfolgend.



Der weiche Schatten

Das nächste Bild zeigt unsere fertige Visitenkarte in der Originalgröße. Die Umarbeitung hat sich gelohnt – vom Ausgangsmotiv ist nichts mehr zu erahnen. Und dazu waren eigentlich nicht viele Arbeitsschritte notwendig.



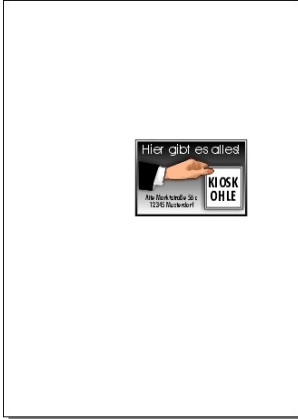
Die fertige Visitenkarte

Anpassen der Seitengröße

Momentan haben wir uns um die Seitengröße der Visitenkarte gar nicht gekümmert. Das wollen wir nun nachholen – sonst gibt es beim Drucken Probleme. Sehen wir uns an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um die Seite optimal für den Druck vorzubereiten.

Auf die Seite zoomen

Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Zoom-Hilfsmittel aus – in dessen Eigenschaftsleiste finden Sie verschiedene Symbole zum Betrachten der Seite. Mit der oben gezeigten Schaltfläche wird die gesamte Seite angezeigt. In diesem Modus sehen Sie, wie klein die Visitenkarte im Verhältnis zur Seite ist.

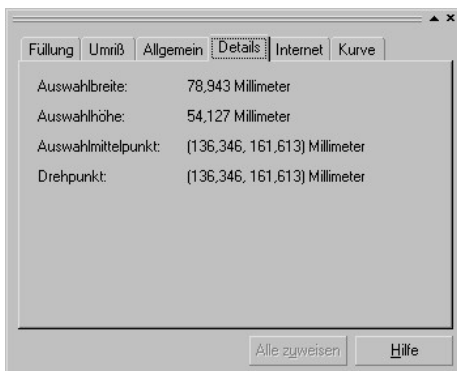


Die Seitenansicht

Maße ermitteln

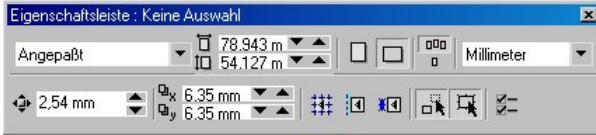
Nun soll die Seite so eingestellt werden, daß die Visitenkarte sie vollständig füllt. Dazu müssen wir erst einmal feststellen, wie groß die Visitenkarte ist. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten – eine davon wollen wir Ihnen hier vorstellen.

Wählen Sie das größte Objekt aus – das ist das Rechteck, was seinerzeit aus dem Umriß entstanden ist. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste. Dann öffnet sich das folgende Andock-Fenster. Auf der Registerkarte *Details* finden Sie dort Angaben über die genaue Größe des markierten Objekts. Merken Sie sich diese Maße.



Die Größe des Objekts ermitteln

Klicken Sie jetzt auf der Seite auf eine Stelle, wo sich kein Objekt befindet. Danach sehen Sie die folgende Eigenschaftsleiste – hier werden die Seiteneigenschaften eingestellt. Übertragen Sie hier in die beiden ersten Felder die gemerkten Maße des Rechtecks. Sie sehen die fertigen Einstellungen im folgenden Bild.



Die neuen Werte in der Eigenschaftsleiste

Danach sitzt die Visitenkarte natürlich nicht mehr richtig auf der Seite, wie Sie nachfolgend erkennen:



Die falsch positionierte Seite

Zum neuen Ausrichten der Objekte müssen alle Teile der Visitenkarte markiert werden. Das können Sie entweder über den *Objekt-Manager* tun, oder Sie verwenden die Funktion *Bearbeiten/Alles auswählen/Objekte*. Sie erreichen diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(A)**.



Alle Objekte sind ausgewählt

Wenn Sie nun die **[P]**-Taste drücken, wird die Objektgruppe in der Seitenmitte zentriert.



Das neu zentrierte Ergebnis

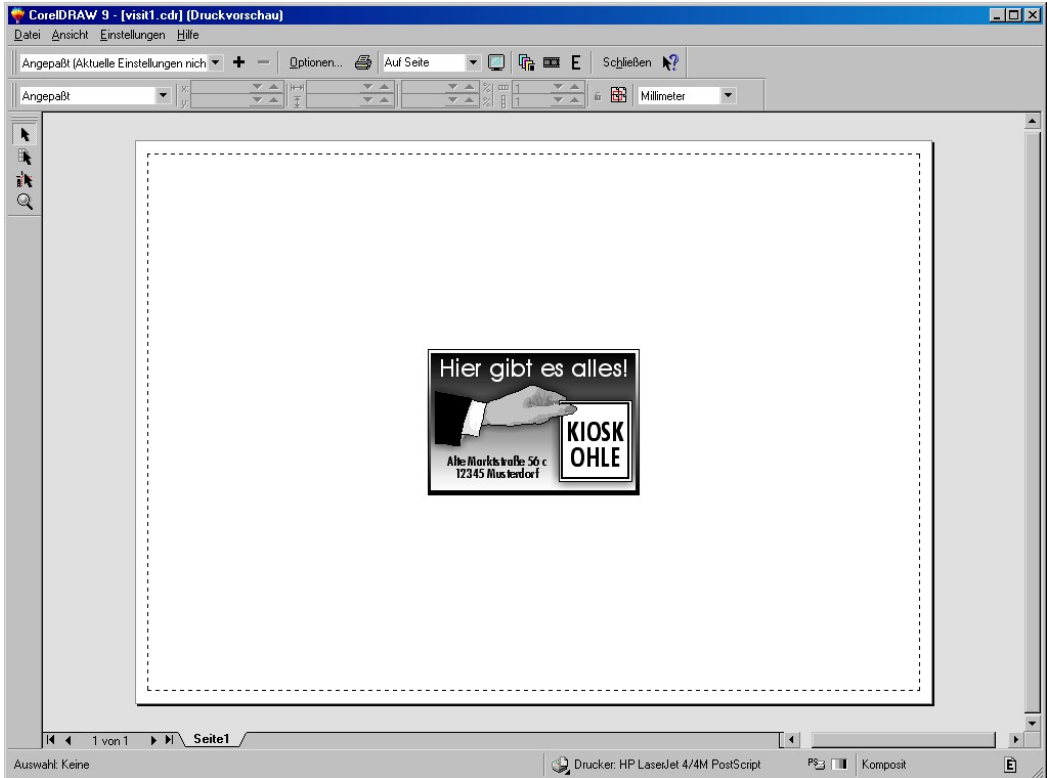
Ausgabe mehrerer Exemplare auf einem Blatt

Nun kann das Dokument gedruckt werden. Sicherlich wollen Sie sparsam mit Ihrem Papier umgehen, und die kleine Visitenkarte nicht auf einem DIN-A4-Blatt ausdrucken – zumindest nicht nach der Testphase.

Und andersherum können Drucker keine 78 x 54 Millimeter großen Papiere bedrucken. Hier gibt es eine Lösung von CorelDRAW, die über die Druckausgabe gesteuert wird. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Druckvorschau* auf.

Es öffnet sich eine neue „Arbeitsfläche“ auf der Sie ziemlich genau sehen können, wie Ihr späteres Druckergebnis aussehen wird – Sie haben sie schon einmal kennengelernt. Von hier aus lassen sich auch alle Optionen für den Druck einstellen.

Neben den Funktionen, die über die Symbolleisten aufgerufen werden, können Sie auch über Menüfunktionen Einstellungen vornehmen. Das Menü enthält nun nämlich andere Funktionen, als sie von der normalen Arbeitsumgebung bekannt sind.



Die Arbeitsfläche der Druckvorschau

Stets aktuell

Jedes Mal, wenn Sie Einstellungen verändern, wird die Anzeige aktualisiert. So haben Sie immer einen genauen Überblick, wie sich die Änderungen auf den Ausdruck auswirken.

Rufen Sie aus der Symbolleiste die Optionen auf. Auf der Registerkarte *Layout* finden Sie im unteren Listenfeld Einträge, mit denen der Inhalt der Seite mehrfach gedruckt werden kann.

Im Fachjargon nennt man dies „mehrere Nutzen drucken“.

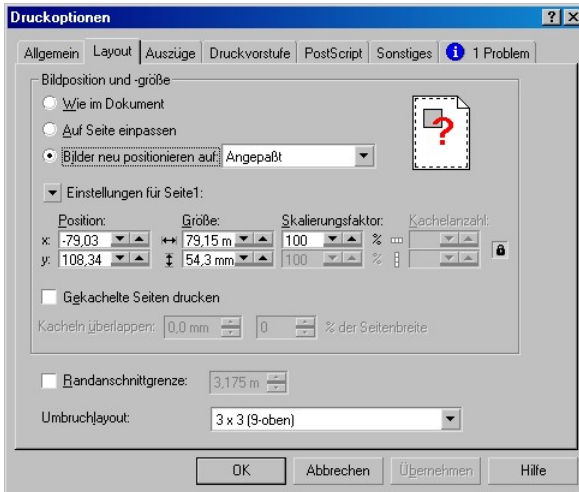
In dem Listenfeld können Sie angeben, in wie vielen Spalten und Zeilen das Motiv gedruckt werden soll.

In unserem Beispiel paßt das Motiv neunmal auf die Seite.

Werte schätzen

Sie brauchen nicht zu schätzen, wie viele Male das Motiv auf die Seite paßt. Stellen Sie einen beliebigen Wert ein, und wählen Sie dann die Schaltfläche *Übernehmen*. Dann werden die eingestellten Werte auf die Vorschau übertragen – das Dialogfenster bleibt aber geöffnet. Ein Neuaufbau ist also nicht notwendig.

Wir haben nur den passenden Eintrag aus dem Listenfeld verändert, alle anderen Einträge haben wir in den Standardeinstellungen belassen, wie Sie im folgenden Bild sehen.

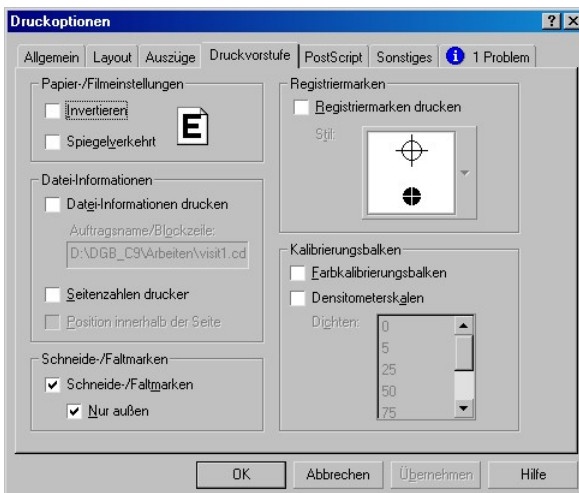


*Die verwendeten
Einstellungen auf der
Layout-Registerkarte*

Mit dieser Einstellung werden die Karten direkt aneinandergesetzt. Da wir bei unserem Motiv ein Rechteck als Untergrund konstruiert hatten, sind die Grenzen des Motivs gut zu erkennen.

Damit die Karten leichter auseinandergeschnitten werden können, wollen wir aber eine weitere Option einschalten, die Sie auf der Registerkarte *Druckvorstufe* finden.

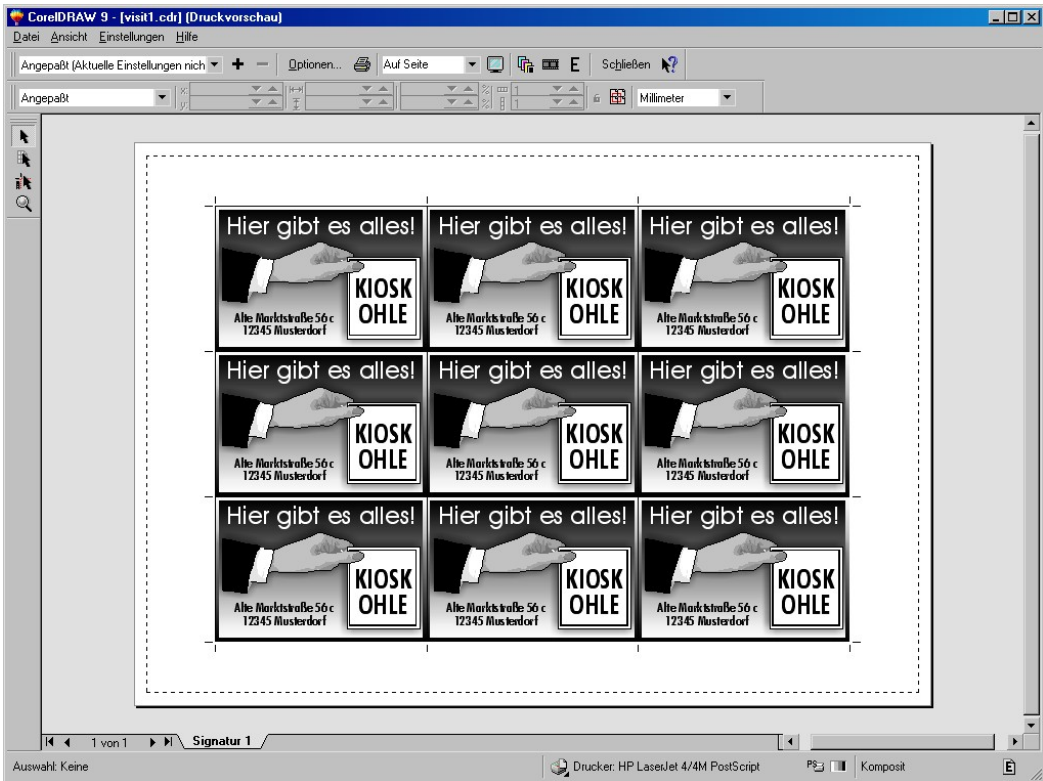
Dort finden Sie im unteren Teil die Option *Schneidemarken drucken*. Schalten Sie diese Option ein. Zusätzlich sollten Sie das Kontrollkästchen *Nur außen* aktivieren, damit die Markierungen nicht in das Motiv hineinragen.



*Schneidemarken
drucken*

Diese Einstellungen reichen zunächst für unser Beispiel. Sie erhalten dann die folgende Druckausgabe. Beachten Sie die kleinen Striche, mit denen die Schneidemarkierungen dargestellt werden.

Die äußere gestrichelte Linie zeigt übrigens den druckbaren Bereich der Seite an. Laserdrucker können nämlich das Blatt nicht bis zum Rand bedrucken.



Die Druckvorschau mit den aktuellen Einstellungen

Sieht doch toll aus, meine fertige Visitenkarte!

In diesem Kapitel haben wir zwei hübsche Vorlagen erstellt. Ändern Sie diese einfach, indem Sie den verwendeten Namen gegen Ihren austauschen. Wie diese Änderungen vorgenommen werden, haben Sie ja in diesem Kapitel ebenfalls erfahren.

Außerdem haben Sie bei allen Beispielen gesehen, wie schnell sich Abwandlungen erzeugen lassen. Hier mal einen weichen Schatten, dort einen anderen Verlauf und an anderer Stelle eine neue Clipart – schon haben Sie einen Stapel an neuen Vorlagen, die Sie wieder verändern können.

Es ist grundsätzlich so, daß nur die erste Konstruktion – selbstverständlich wollen wir die damit verbundene Idee nicht vergessen – längere Zeit dauert. Ist erst einmal die Visitenkarte einer Firma fertig, ist ein Rechnungsformular oder eine Einladungskarte schnell hergestellt. Es muß nur noch das Seitenformat umgestellt und einige Objekte hinzugefügt oder entfernt werden.

Deshalb sollten Sie auch bei der Gestaltung der ersten Vorlage viel Wert auf eine saubere Ausführung legen. Um so weniger Arbeit haben Sie mit den folgenden Formularen.

Unikate

Auf eines haben wir in diesem Kapitel aus gutem Grund (wenig Arbeit) verzichtet.

Kennen Sie das auch: Sie schlagen eine Zeitung auf, sehen ein Bild – zum Beispiel innerhalb einer Anzeige – und denken: Aha, eine Vorlage aus CorelDRAW! Andere Anwender verwenden nämlich auch CorelDRAW – und somit auch die Clipart- und Vorlagensammlung.

Versuchen Sie niemals, unveränderte Vorlagen zu übernehmen. Es wäre doch sehr peinlich, wenn Sie eine Speisekarte „entwerfen“, die Ihnen danach in einem anderen Restaurant auch vorgelegt wird.

Versuchen Sie allen Arbeiten Ihre „eigene Note“ zu geben. Sehen Sie sich in diesem Kapitel einmal die „Vorher–Nachher“- Fassungen der Arbeiten an. Bei unseren Beispielen haben wir darauf geachtet, die Vorlagen soweit zu verändern oder zu ergänzen, daß ihre Herkunft nicht sofort ins Auge fällt.

Das bedeutet nicht automatisch einen erheblichen Mehraufwand. Oft reicht es schon aus, eine pfiffigere Füllung oder Schrift zu verwenden und die Objekte neu auszurichten.

Haben Sie's gemerkt?

So ganz nebenbei haben Sie in diesem Kapitel eine ganze Menge über die verschiedenen CorelDRAW-Funktionen erfahren. So haben Sie zum Beispiel den Vorlagen-Assistenten kennengelernt, Text- und Objektbearbeitungen durchgeführt, mit interaktiven Hilfsmitteln gearbeitet, Effekte angewendet, Schatten plziert, Stile gespeichert und Arbeiten mehrfach gedruckt.

Zugegeben, um Ihnen möglichst viele Funktionen zu zeigen, haben wir hier und da einmal einen kleinen Umweg gewählt. Aber es wäre ja langweilig, wenn wir alle Aufgaben nach demselben Schema lösen würden, oder?

7. Wichtiger Leitfaden - Das kleine Einmaleins der Objektbearbeitung

Ein Pixelbild zu analysieren, ist recht einfach: Jedes Pixelbild besteht aus vielen einzelnen Bildpunkten – den Pixeln. Jedes Pixel hat einen bestimmten Farbwert. Alle Punkte zusammen ergeben das Bild. Dieses Verfahren ist sehr einfach nachzuvollziehen, die Bearbeitung solcher Bilder ist aber mit großem Aufwand verbunden, da die Dateien – je nach Bildgröße – sehr umfangreich sein können. Außerdem ist ein späteres Ändern des Bildinhalts meist sehr schwierig, da viele Pixel des Bilds in ihrer Helligkeit verändert werden müssen.

Ganz anders verhält es sich bei Vektorgrafikprogrammen – wie zum Beispiel CorelDRAW. Jedes Element eines Dokuments ist ein Objekt. Jedem dieser Objekte sind bestimmte Eigenschaften zugeordnet, die jederzeit verändert werden können. Dieses Verfahren ist flexibel und spart Speicherplatz.

Mit den Werkzeugen von CorelDRAW – die in der Hilfsmittelleiste untergebracht sind – können Sie Objekte konstruieren und ihnen verschiedene Attribute wie die Art der Füllung oder des Umrisses zuordnen. Die Position und die Größe des Objekts legen Sie mit Mausektionen fest. Außerdem hat jedes Objekt innerhalb des Dokuments eine bestimmte Position. Alle Objekte sind sozusagen „übereinandergestapelt“. Das oberste Objekt ist in jedem Fall vollständig zu sehen, beim untersten Objekt kann es sein, daß einige Teile von anderen Objekten verdeckt werden. Klar, daß CorelDRAW auch Funktionen zum Verändern der Lage im Objektstapel bereitstellt.

Nachteil der Vektorgrafik ist die Tatsache, daß jedes einzelne Bildelement konstruiert werden muß. Dies mag sich nicht schwer anhören, wenn Sie ein Rechteck zeichnen wollen, schwieriger wird es da schon bei einer Baumkonstruktion. Um diese Aufgabe zu lösen, müssen Sie jedes Objekt, das Sie zeichnen wollen, in seine Grundobjekte zerlegen.

Nehmen wir gleich einmal das Beispiel einer buschigen Pflanze in einem Blumentopf, um uns anzusehen, wie Sie beim Konstruieren von Objekten vorgehen müssen. Zuerst müssen Sie die Überlegung anstellen, aus welchem Grundelement der Topf mit Inhalt besteht. Sehen wir uns also das Ergebnis an.

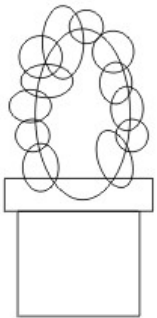
*Ein stark
stilisierter
Blumentopf*



Na, haben Sie erraten, aus welchen Grundobjekten dieses Objekt besteht? Ach ja, wir haben Ihnen ja noch gar nicht erklärt, welche Grundobjekte es gibt. Prinzipiell lassen sich alle Formen auf Rechtecke und Kreise zurückführen. So ist es tatsächlich auch beim zuvor gezeigten Beispiel. Dort sahen Sie die Bildschirmdarstellung im Normalmodus.

Wenn Sie in den Umrißmodus umschalten, sehen Sie, daß der Blumentopf tatsächlich nur aus lauter Kreisen und einem Rechteck besteht (Ellipsen sind verzerrte Kreise). Das folgende Bild bestätigt dies. Der große Kreis in der Mitte der Pflanze wird nur zum Füllen des „Lochs“ benötigt. An dieser Hauptellipse entlang haben wir verschiedene Kreise in unterschiedlichen Größen und Formen platziert. Der Blumentopf besteht aus zwei einfachen Rechtecken.

*Der Blumentopf
im Umrißmodus*



Eigentlich ganz einfach, oder? Das Problem besteht auch weniger im Konstruieren solcher Formen. Viel schwieriger ist es, die Grundformen zu erkennen, die sich hinter den Objekten verbergen, die Sie darstellen wollen.

An unserem Beispiel läßt sich auch die Position der Objekte erkennen. Von der Pflanze wurden einige Teile verdeckt, da dieses Element hinter den beiden Rechtecken lag. Schieben wir nun dieses Element nach vorn, ist vom Topf nicht mehr alles zu sehen. Sie sehen dies im folgenden Bild.



*Die Ebenen-
hierarchien*

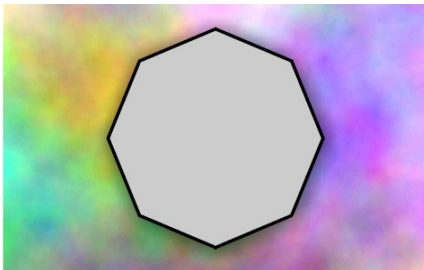
7.1 Die verschiedenen Objekttypen in CorelDRAW

Sehen wir uns nun die unterschiedlichen Objekttypen an, die Ihnen in CorelDRAW zur Verfügung stehen. Beginnen wir mit dem einfachsten aller möglichen Objekte: der Linie.

Eine einfache Linie

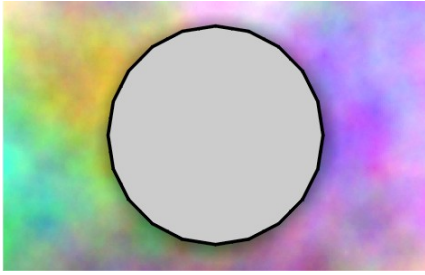
Im Grunde genommen bestehen alle Objekte eigentlich aus Linien. Nehmen wir zum Beispiel ein Rechteck. Ein Rechteck besteht aus vier Linien, die jeweils im rechten Winkel aufeinanderstoßen. Die jeweils gegenüberliegenden Linien sind dabei gleich lang.

Aber ein Kreis besteht doch nicht aus Linien, werden Sie vielleicht denken. Nun, auch einen Kreis können Sie aus vielen – sehr kurzen – Linien zusammensetzen. Sehen wir uns dies einmal aus der Nähe an. Im folgenden Bild sehen Sie ein Zehneck. Also ein Objekt, das aus zehn Linien besteht.



*Ein
Zehneck*

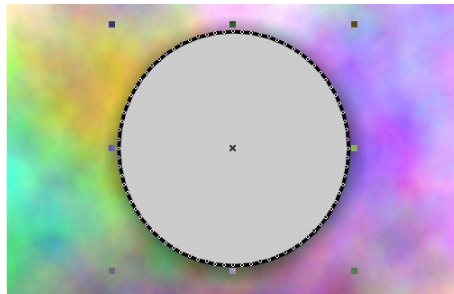
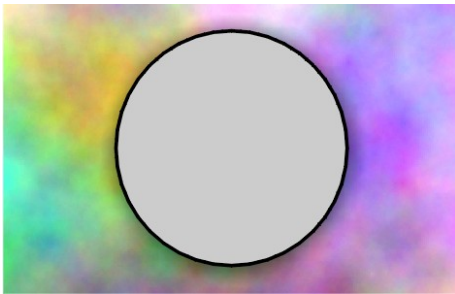
Erhöhen wir nun die Anzahl der Linien auf 20, wird die Unterscheidung schon deutlich schwieriger. Das 20-Eck sieht schon fast wie ein Kreis aus, wie Sie selbst im folgenden Bild beurteilen können:



*Ein 20-
Eck*

Ein Kreis

Gehen wir noch einen Schritt weiter und erhöhen die Anzahl der Linien nochmals – auf 40. Nachfolgend sehen Sie im linken Bild, daß unser Objekt nun tatsächlich rund aussieht. Tatsächlich besteht das Objekt aber lediglich aus geraden Linien – 40 Stück an der Zahl. Im rechten Bild sehen Sie die Knotenpunkte des Objekts, die dies belegen.



Ein Kreis?

Damit ist der Nachweis erbracht, daß auch vermeintlich runde Linien aus lauter geraden Linien zusammengesetzt sein können – die Linien müssen nur kurz genug sein, damit sie nicht mehr als solche zu erkennen sind.

Widmen wir uns nun der Konstruktion von Linien. Im *Kurven-Flyout*-Menü finden Sie die Werkzeuge zum Zeichnen von Linien:



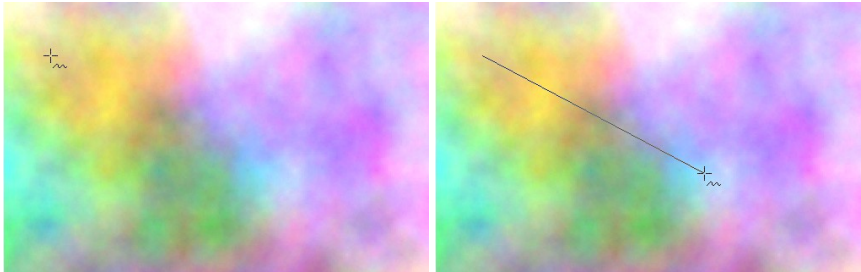
*Das Kurven-
Flyout-
Menü*

Der Objekttyp Freihand-Zeichnung

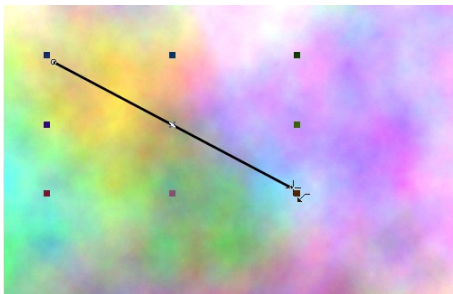
Das erste Linienwerkzeug dient zum „freihändigen“ Zeichnen von Linien. Die Linien können auf zwei unterschiedliche Arten gezeichnet werden.

- 1 Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste an die Stelle im Bild, wo sich der erste Punkt der neuen Linie befinden soll. Wenn Sie nun die Maus bewegen,

sehen Sie eine Vorschaulinie, an der Sie erkennen, wie der Linienverlauf aussieht. Sie sehen diese beiden Arbeitsschritte im folgenden Bild.

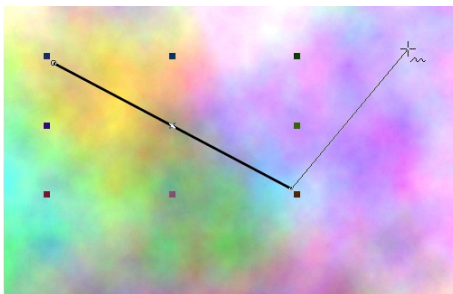


Mit diesem Verfahren können Sie gerade Linien zeichnen. Wenn Sie ein weiteres Mal klicken, wird der zweite Punkt der Linie gesetzt – die Linie ist fertig.



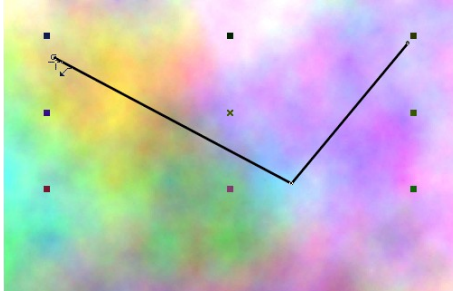
Die erste Linie

- 2 Wenn Sie dann in der Nähe eines der beiden Punkte erneut klicken, können Sie die Linie fortsetzen. Dabei brauchen Sie den Eckpunkt nicht exakt zu treffen – es reicht, wenn Sie sich in dessen Nähe befinden. Wir beschreiben diese Option später.



Das zweite Stück der Linie

- 3 Führen Sie diese Arbeitsschritte so oft durch, bis die gesamte Linie fertig gezeichnet ist. Mit diesem Verfahren haben Sie ein Objekt erstellt, das aus mehreren einzelnen Liniensegmenten besteht.



Das fertige Linienobjekt

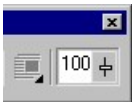
Runde Formen zeichnen

Mit der zweiten Variante dieses Hilfsmittels können Sie kurvige Objekte zeichnen.

Der Unterschied zum ersten Verfahren besteht darin, daß Sie nach dem ersten Mausklick die Maustaste nicht loslassen. Bei gedrückter Maustaste können Sie nun freihändig die gewünschte Linienform zeichnen.

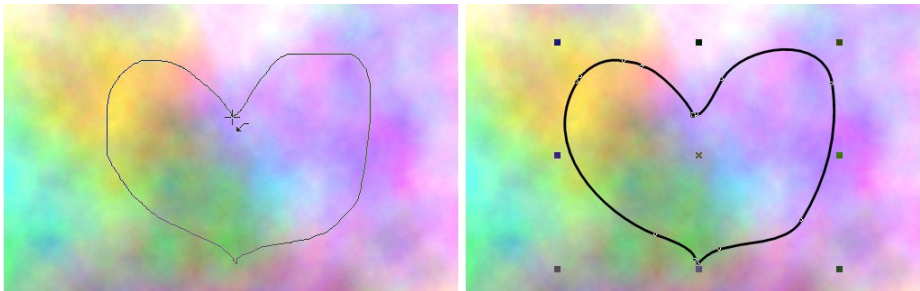
Weiche Kurvenverläufe lassen sich mit der Maus relativ schwer realisieren – aber keine Angst: Sie können die Form der Kurve nachträglich verändern. Während des Zeichnens sehen Sie an einer dünnen Vorschaulinie, wie der Linienvverlauf ist.

In der Eigenschaftsleiste finden Sie rechts außen einen Schieberegler, mit dem Sie einstellen können, wie weich die Kurve werden soll. Wir haben diesen Regler auf den Maximalwert 100 geschoben.



Festlegen der Kurvenweichheit

Nachfolgend sehen Sie links die Kurvenform während des Zeichnens - rechts ist das fertige, automatisch geglättete Objekt zu sehen.

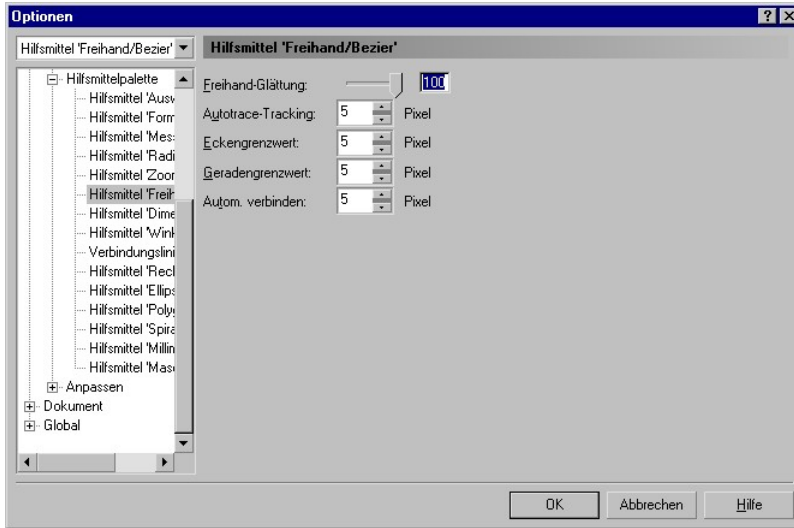


Eine frei gezeichnete Kurvenform

Auch bei diesem Verfahren können Sie neu ansetzen, wenn Sie die Maustaste einmal losgelassen haben. Bewegen Sie die Maus dazu in die Nähe des Anfangs-

oder Endpunkts, dann schnappt die nächste Kurve automatisch an die vorherige an. Diese Funktion nennt man *Automatisch verbinden*. Diese Option wird nachfolgend näher beschrieben.

Klicken Sie doppelt auf das *Freihand*-Hilfsmittel, um die Optionen für dieses Werkzeug im folgenden Dialogfenster zu ändern. Alternativ dazu können Sie auch die rechte Maustaste über dem Werkzeug drücken und in dem Menü die *Eigenschaften*-Option wählen.



Die Optionen des
Freihand-
Hilfsmittels

Im ersten Feld können Sie ebenfalls die Kurvenweichheit festlegen – entweder durch eintippen des gewünschten Werts oder durch Verziehen des Schiebereglers.

Mit dem Wert im Zahlenfeld *Freihand-Glättung* legen Sie fest, wie exakt CorelDRAW den Bewegungen der Maus beim Zeichnen eines kurvigen Objekts folgt. Je niedriger der Wert ist, um so exakter folgt die Linie der Mausbewegung. Dies kann zur Folge haben, daß eine unsaubere Linie entsteht. Für einen weichen Kurvenverlauf muß der Wert erhöht werden.

Die drei folgenden Optionsfelder beziehen sich auf die *Autotrace*-Funktion dieses Werkzeugs. Diese Möglichkeit besprechen wir im Anschluß.

Mit der Option *Autom. verbinden* bestimmen Sie die Größe des Radius, bei dem neu angesetzte Punkte automatisch mit dem Endpunkt zusammengefügt werden. Je größer Sie den Wert einstellen, um so weiter kann die Maus vom Endpunkt entfernt sein, um dennoch an diesen anzuknappen.

Mit Freihandwerkzeug und Autotrace-Tracking vom Bitmap zum Vektorbild

Mit dem Freihandwerkzeug können Sie eine weitere Aufgabe lösen. Wenn Sie ein Bitmap-Bild markiert haben, können Sie dies mit dem Freihandwerkzeug vektorisieren – damit werden aus Pixeln editierbare Formen.

Allerdings ist diese Funktion sehr aufwendig, ungenau und auch sonst nicht zu empfehlen, zumal mit Corel-TRACE ein weit leistungsfähigeres, eigenständiges Programm im Corel-Paket vorhanden ist.

Bitmap-Bilder direkt in CorelDRAW vektorisieren

Sehen wir uns dennoch kurz die Verfahrensweise dieses Werkzeugs an.

- 1 Nehmen wir an, Sie haben das folgende Schwarzweißbild mit einer Auflösung von 300 dpi eingescannt. Importieren Sie dieses Bild in CorelDRAW.



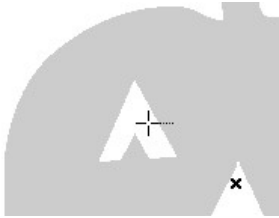
Eine gescannte Vorlage

- 2 Das markierte Bild sollte als erstes hellgrau eingefärbt werden, damit anschließend das Vektorisierungsergebnis zu erkennen ist. Sie können die schwarzen Anteile des Bilds einfärben, wenn Sie die Umrißfarbe verändern. Klicken Sie deshalb in der Farbpalette mit der rechten Maustaste auf einen mittleren Grauton.



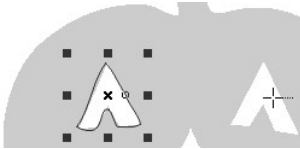
Die eingefärbte Vorlage

- 3 Wenn Sie das Bild markiert haben und anschließend das Freihandwerkzeug auswählen, ändert sich die Form des Mauszeigers, um den veränderten Modus anzuzeigen.



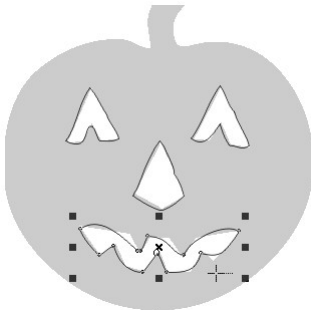
Der Vektorisierungs-Mauszeiger

- 4 Klicken Sie nun einmal in die oben gezeigte Fläche. Danach fährt CorelDRAW die Außenkontur ab.



Das erste, fertig vektorisierte Objekt

- 5 Klicken Sie nacheinander in die weißen Flächen. Es wird jeweils ein neues Objekt erstellt. Mit den Standardwerten des Dialogfensters *Optionen* entsteht folgendes – ungenaues – Ergebnis:



Vektorisierung mit den Standardwerten

Mit diesem Ergebnis können Sie aufgrund der ungenauen Strichführung wenig anfangen. Drei Optionen stehen Ihnen zur Verfügung, um die Form der Linienführung zu verändern. Rufen Sie also mit der Tastenkombination **[Strg]+[J]** oder einem Doppelklick auf das Hilfsmittel dessen Optionen auf.

- Mit dem *Autotrace-Tracking*-Wert legen Sie die Genauigkeit fest, mit der die Kontur „abgefahren“ wird. Je höher der Wert, um so unpräziser das Ergebnis. Beim niedrigsten Wert wird das Bild so genau wie möglich übersetzt.
- Der *Eckengrenzwert* bestimmt die Präzision der Knotenpunkte. Bei einem niedrigen Wert werden mehr spitze Knotenpunkte erzeugt.

- Mit dem *Geradengrenzwert* steuern Sie, ob mehr Kurven oder Geraden erzeugt werden. Bei einem hohen Wert enthält das vektorisierte Objekt mehr Geraden als bei niedrigen Werten.

Für die höchste Präzision haben wir im folgenden Beispiel die drei – standardmäßig auf fünf eingestellten Werte – auf den Wert „1“ eingestellt. Sie sehen, daß sich das Ergebnis nicht allzu sehr verbessert hat. Die Funktion mag für einige wenige Sonderfälle sinnvoll sein. In den meisten Fällen erreichen Sie mit Corel-TRACE schneller ein perfektes Vektorisierungsergebnis.



Ein weiteres Beispiel mit veränderten Werten

Gerade und runde Linien zeichnen mit dem Objekttyp Bézier

Es gibt ein weiteres Werkzeug, mit dem Sie Linien erzeugen können. Sie können es verwenden, um gerade und runde Linien zu zeichnen. Das Ergebnis ist eine besondere Linienform, die nach einem mathematischen Verfahren von Pierre Bézier benannt ist. Wie beim Freihandwerkzeug hat auch die Bézierkurve mindestens zwei Punkte: einen Anfangs- und einen Endpunkt. Außerdem wird der Verlauf der Kurve vermerkt.

Der Ablauf beim Zeichnen ist ähnlich dem Freihandwerkzeug, unterscheidet sich aber in wesentlichen Punkten. Sehen wir uns das Verfahren einmal Schritt für Schritt an.

- 1 Markieren Sie das Bézierwerkzeug in der Hilfsmittelleiste. Sie finden es im *Kurven-Flyout-Menü*.

Ein kleines Kreuz zeigt an, wo Sie einen Punkt plazieren können. Daneben steht das Symbol für die Bézierkurve.



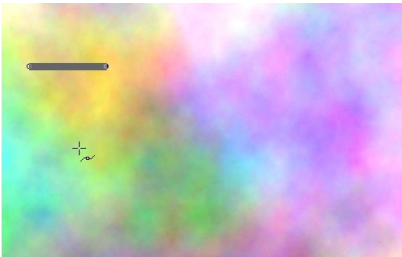
Der erste Punkt

- 2 Klicken Sie einmal, um den ersten Punkt der Linie zu setzen. Im Unterschied zum Freihandwerkzeug sehen Sie anschließend keine Vorschaulinie, sondern lediglich den zuvor gesetzten Punkt, der als schwarz gefülltes kleines Quadrat gekennzeichnet wird.



Der erste Punkt ist gesetzt

- 3 Wenn Sie nun an einer weiteren Position klicken, wird eine Linie mit den aktuellen Umrißattributen gezeichnet. Die erste Linie sehen Sie im folgenden Bild:



Die erste Linie

- 4 Nun kommt ein gravierender Unterschied zum Freihandwerkzeug: Halten Sie beim nächsten Knotenpunkt die Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann den Mauszeiger verschieben, können Sie den Verlauf der Kurve verändern. Die Form der Kurve wird durch Stützpunkte bestimmt, die durch eine blau gestrichelte Linie mit dem Knotenpunkt verbunden sind. Sie sehen an einer Vorschaulinie, wie die aktuelle Kurve aussieht. Diese Situation zeigt das nächste Bild:



*Eine
Kurve*

Zwei Typen

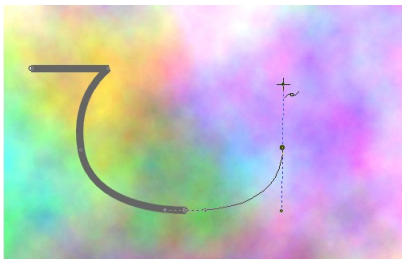
Dieses Werkzeug vereint eigentlich zwei Werkzeuge: eins zum Linien- und eins zum Kurvenzeichnen, je nachdem, ob Sie einmal klicken oder die Maustaste gedrückt halten.

- 5 Nach dem ersten Kurvensegment folgt ein weiteres, wie Sie nachfolgend sehen.



Die nächste Kurve

- 6 So können Sie nacheinander bei jedem Setzen eines neuen Knotenpunkts entscheiden, ob Sie eine neue Gerade oder ein Kurvensegment zeichnen wollen.



Wieder eine Kurve

- 7 Nach den drei Kurvenpunkten folgt nun wieder ein gerades Teilstück – klicken Sie also nur einmal an der im folgenden Bild gezeigten Stelle.



Hier wird eine Spitze plaziert

- 8 Der letzte Punkt der gesetzt wird, ist ebenfalls spitz – klicken Sie also erneut nur einmal.



Hier soll der letzte Punkt plaziert werden

Wenn Sie das offene Kurvenobjekt schließen wollen, setzen Sie den letzten Knotenpunkt auf den Anfangspunkt. Das nachfolgend gezeigte Symbol zeigt an, daß Sie die Kurve schließen können. In unserem Beispiel wollen wir allerdings die Kurve nicht schließen.



Schließen der Kurve

Punkt beim Bearbeiten verschieben

Wenn Sie beim Bearbeiten die **[Alt]**-Taste drücken, können Sie den aktuellen Knotenpunkt – egal, ob er zu einer Geraden oder einem Kurvensegment gehört – verschieben.

Zwischendurch bearbeiten

Wenn Sie während des Zeichnens einen bereits gesetzten Knotenpunkt verschieben wollen, wechseln Sie einfach mit dem Mauszeiger zu diesem Knotenpunkt. Er

wird dann vergrößert dargestellt; der Mauszeiger zeigt die Möglichkeit des Verschiebens an.

Während des Verschiebens sehen Sie eine Vorschau des geänderten Linienverlaufs. Nach dem Verschieben können Sie wie gewohnt weiterzeichnen.



Symbol zum Verschieben eines Knotenpunkts, rechts während der Bearbeitung

Um das Zeichnen der Bézier-Kurve zu beenden, klicken Sie einfach auf das Hilfsmittel *Auswahl* oder noch einfacher: Drücken Sie die Leertaste. Die weitergehenden Bearbeitungsmöglichkeiten der Bézier-Kurven werden später beschrieben.

Das Verständnis

Zum besseren Verständnis wollen wir Ihnen nochmals die Elemente einer Bézier-Kurve erläutern:

- Die Punkte, die Sie platzieren, bestimmen den Verlauf der Kurve. Sie werden **Knotenpunkte** genannt.
- Die Strecke zwischen den Knotenpunkten nennt man **Segment**.
- Mit den **Stützpunkten** legen Sie fest, wie sich die Kurve an einem Knotenpunkt verhält. Die Stützpunkte können Sie verschieben. Sie sind mit einer gestrichelten Linie mit dem Knotenpunkt verbunden, damit Sie die Zugehörigkeit erkennen.

Eigentlich brauchen Sie nur dieses eine Werkzeug, um alle erdenklichen Objekte damit zu konstruieren. Aus den Linien können Sie Rechtecke oder Quadrate zaubern, aus den Rundungen Kreise oder Ellipsen.

Alle anderen Werkzeuge dienen der Arbeitserleichterung. Warum sollen Sie ständig das Rad neu erfinden? Fahren wir aber zunächst mit den weiteren Werkzeugen im *Kurven-Flyout-Menü* fort.

Die künstlerischen Medien

Über die neuen, stark verbesserten Möglichkeiten des natürlichen Stifts haben Sie im Kapitel der Neuerungen ja bereits einiges anhand eines Beispiels erfahren.

Wir können uns deshalb an dieser Stelle weitere Erläuterungen ersparen. Experimentieren Sie doch einmal mit diesem Hilfsmittel herum! Wenn Sie kein sinnvolles Einsatzgebiet finden, macht es zumindest viel Spaß mit diesem Hilfsmittel zu arbeiten.



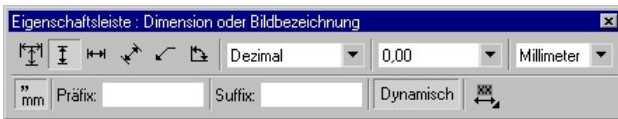
*Die Eigenschaftsleiste
der Künstlerischen Medien*

Alles editierbar

Die wichtigste Neuerung dieses Hilfsmittels ist, daß die Ergebnisse jederzeit editiert werden können. So können Sie die Linienformen jederzeit ändern. Die ruhige Hand, die bei der letzten Version notwendig war, brauchen Sie nun nicht mehr.

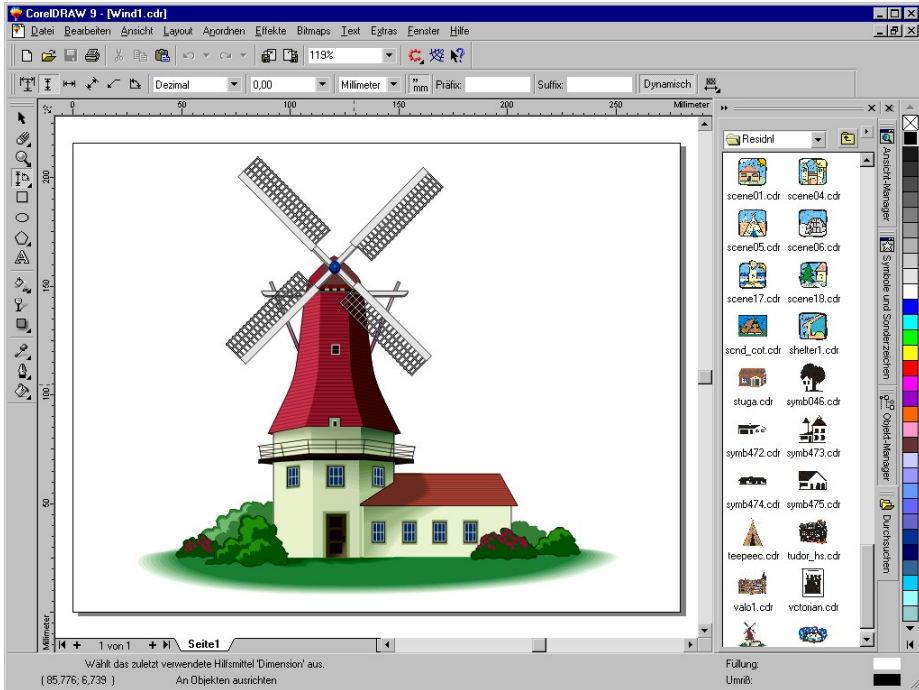
Bemaßungen einfügen mit dem Hilfsmittel Dimension

Mit den Maßlinien des Hilfsmittels *Dimension* können Sie Objekte in der Zeichnung auf vielfältige Weise bemaßen. Sie kennen dies vielleicht von Architekturzeichnungen. Es gibt horizontale und schräge Linien sowie Winkelbemaßungslinien. Außerdem können Sie Bezeichnungen an Objekte koppeln. In der Eigenschaftsleiste finden Sie die dazugehörigen Optionen.



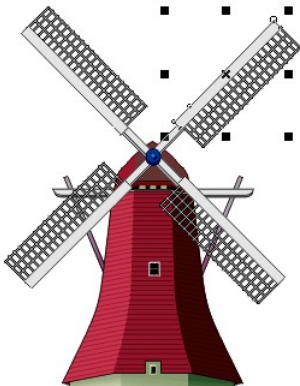
*Die Eigenschaftsleiste
des Dimensionshilfs-
mittels*

Sicherlich werden Sie diese Funktion nicht sehr häufig benutzen. Wir wollen sie Ihnen dennoch an einem kleinen Beispiel vorstellen. Dazu haben wir ein Clipartmotiv geladen, daß Sie unter dem Namen *Windmill* im Verzeichnis *Residn1* finden.



Die zu bemaßende Vorlage

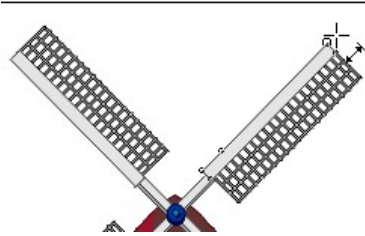
- 1 Um etwas zu bemaßen, benötigen wir zuerst ein einzelnes Objekt – heben Sie deshalb die Gruppierung des Clipart-Bilds auf, und markieren Sie einen der Windmühlenflügel.



- 2 Stellen Sie die Option *Ansicht/An Objekten ausrichten* ein. Damit wird einerseits die Arbeit erleichtert, andererseits werden bei eventuellen späteren Veränderungen der Objektgröße auch die Bemaßungen automatisch mit verändert.
- 3 Wir haben in der Eigenschaftsleiste die schräge Bemaßung ausgewählt, da der Flügel schräg steht. Sie sahen unsere Einstellungen in der abgebildeten Eigenschaftsleiste.

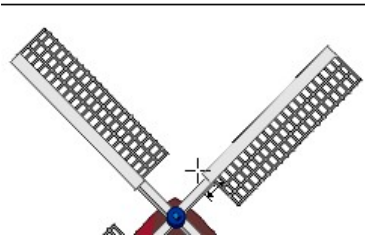
- 4 Wechseln Sie nun zum ersten Punkt am Flügel, der zum Maßnehmen herhalten soll. Ein kleines Kreuz zeigt Ihnen, wann Sie einen Knotenpunkt erreichen. Sie können zum Bemaßen natürlich jede beliebige Stelle des Objekts verwenden – in der Regel sind es aber Knotenpunkte, die wichtig für die Maßangaben sind. Willkürliche Strecken zu messen, macht wenig Sinn.

*Die Bemaßung
beginnt*



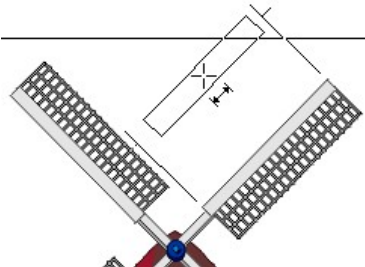
- 5 Ziehen Sie den Mauszeiger nun zum nächsten Punkt, bis zu dem Sie die Messung durchführen wollen. Klicken Sie dort erneut.

*Der zweite Punkt
ist gesetzt*

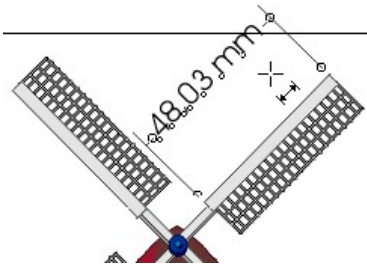


- 6 Nach dem zweiten Klick können Sie den Abstand der Beschriftung zum Objekt und die Position der Beschriftung festlegen. Ziehen Sie den Mauszeiger soweit nach links, daß die Beschriftung innerhalb der Bemaßungslinien platziert ist. Sie sehen eine mögliche Variante im nächsten Bild.

*Der Abstand
wird festgelegt*

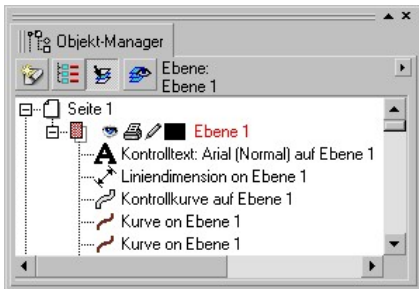


- 7 Nach dem nächsten Klick wird die Beschriftung erstellt. Sie sehen, daß alle notwendigen Elemente automatisch erzeugt werden: die Abstandslinien und die Verbindungslinie inklusive Beschriftung.



*Die Bemaßung
ist fertig*

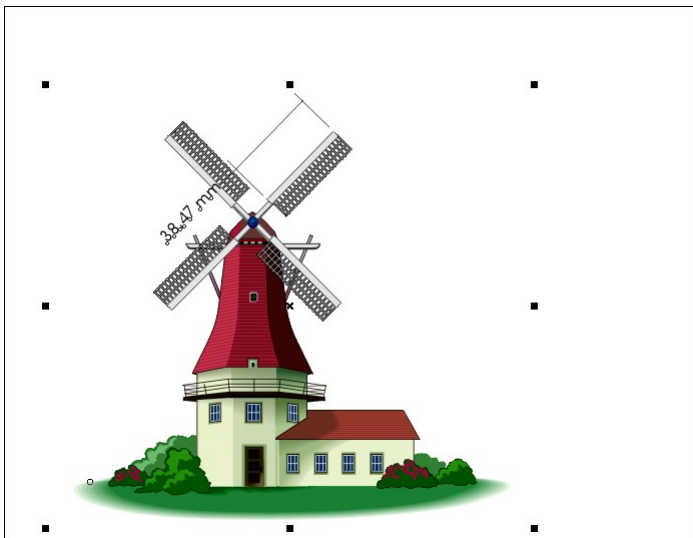
- 8 CorelDRAW erzeugt automatisch eine Bemaßungsgruppe, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* zeigt. Davon getrennt ist der Text.



*Die Bemaßungs-
gruppe*

Das automatische Anpassen

Interessant wird es nun, wenn Sie die Grafik in ihrer Größe verändern. Dabei wird nämlich automatisch die Bemaßung angepaßt. Nachfolgend haben wir das Clipartmotiv verkleinert. Dazu haben wir zunächst wieder alle Elemente gruppiert. Sie sehen die neue Messung in der Abbildung.



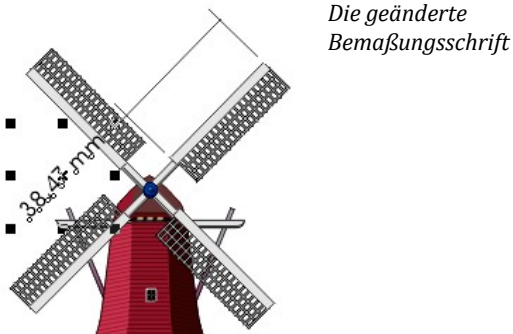
*Das Objekt
wird automatisch
neu bemessen*

Werte der Dimensionen-Gruppe ändern

Die Bemaßungsoptionen können Sie auch nach dem Erstellen noch verändern – dazu muß die Dimensionen-Gruppe ausgewählt werden.

Im ersten Listenfeld der Eigenschaftsleiste können Sie die Bemaßungseinheit einstellen. Die Einstellung kann auch nach der Fertigstellung der Bemaßungsgruppe nachgeholt werden. Wir haben im folgenden Bild die Einheit Millimeter gewählt. CorelDRAW ermittelt automatisch, wie groß die Entfernung zwischen den beiden Bemaßungspunkten ist, und trägt diesen Wert dort ein.

Wir haben außerdem den Schrifttyp in „Arial fett“ geändert. Markieren Sie zur Änderung der Schrifteigenschaften den Schriftzug.

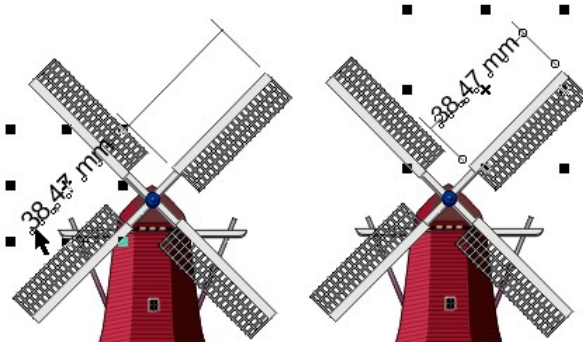


Farbe wechseln

Mit den *Umriss*-Optionen können Sie die Linienstärke und -farbe der Bemaßungslinien verändern.

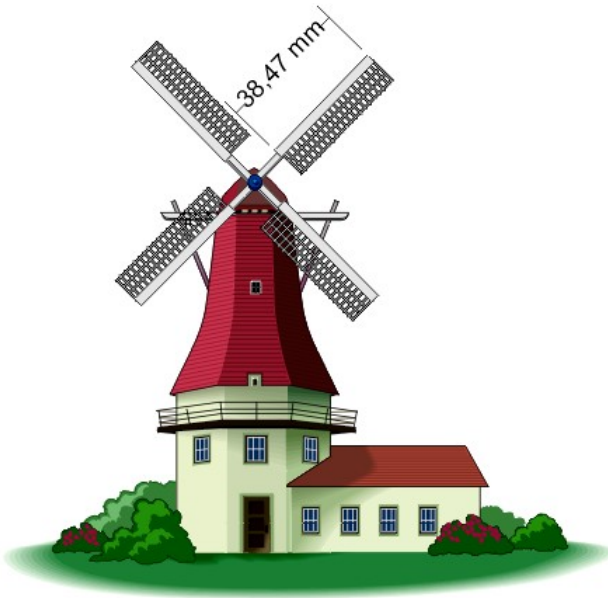
Da nach dem Skalieren des Motivs die Beschriftung nach außen gerutscht ist, wollen wir abschließend die Beschriftung wieder versetzen. Da wir eine etwas kleinere Schriftgröße eingestellt haben, paßt die Beschriftung nun wieder zwischen die Bemaßungslinien.

Am einfachsten verschieben Sie das Textobjekt per Drag & Drop. Klicken Sie dazu das Textobjekt an, so daß es markiert ist. Halten Sie dann die Maustaste fest. Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte neue Position – beispielsweise so, wie es das nächste Bild rechts zeigt.



Verschieben der Bemaßung

Das war es schon! Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, wird der Schriftzug neu platziert. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.



Das Endergebnis

Verbindungslinien zwischen Objekten ziehen

Das nächste Werkzeug im *Kurven-Flyout*-Menü ist das Hilfsmittel *Verbindungsline*. Es gehört ebenfalls zu den Werkzeugen, die Sie wohl eher selten verwenden werden – aber es ist halt da, also wollen wir seine Funktion auch an einem Beispiel beschreiben.

Mit diesem Werkzeug können Sie zwei Objekte mit einer Linie verbinden. Verschieben Sie anschließend eines der Objekte, wird die Verbindungsline entsprechend neu gezeichnet.

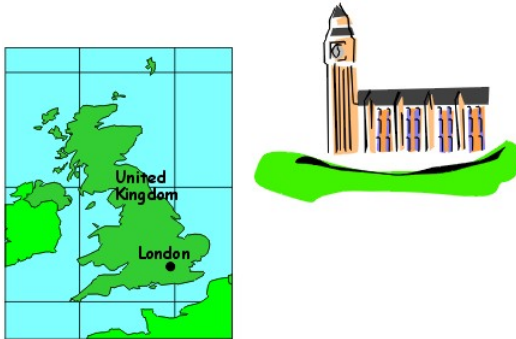
Ein häufiges Einsatzgebiet könnte die Kopplung einer Bezeichnung mit einem Objekt sein. Verschieben Sie das Objekt, weist die Linie noch immer auf die dazugehörige Bezeichnung hin.

In der Eigenschaftsleiste ist nach dem Aufruf nur eine Schaltfläche aktivierbar. Sie sollten sie einschalten – warum erfahren Sie am Ende des Schritt-für-Schritt-Beispiels.



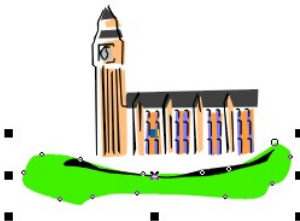
*Die Option
in der
Eigenschafts-
leiste*

- 1 Konstruieren Sie die Elemente, die Sie miteinander verbinden wollen – wir haben uns zwei Clipartmotive ausgesucht. Die Zeichnung des Big Ben soll nun mit einer Hinweislinie mit dem Punkt London verbunden werden.
- 2 Achten Sie darauf die Gruppierungen beider Motive aufzuheben – es können nämlich nur einzelne Objekte verbunden werden.

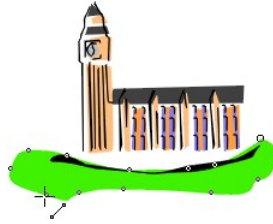


Zwei Clipartmotive

- 3 Achten Sie außerdem darauf, daß die Funktion *Ansicht/An Objekten ausrichten* aktiv ist. Sicherlich werden Sie meist Knotenpunkte miteinander verbinden. Deshalb ist diese Funktion wichtig.
- 4 Markieren Sie nun das Objekt, das verbunden werden soll – in unserem Beispiel die Bodenfläche des Big Bens.

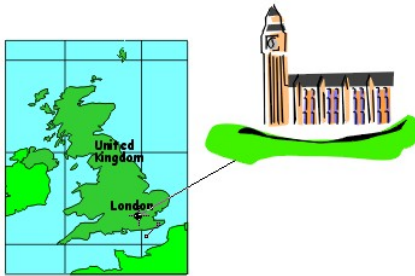


- 5 Klicken Sie auf den ersten Knotenpunkt, der verbunden werden soll. Sie sehen den Mauszeiger im folgenden Bild auf der linken Seite der Bodenfläche.



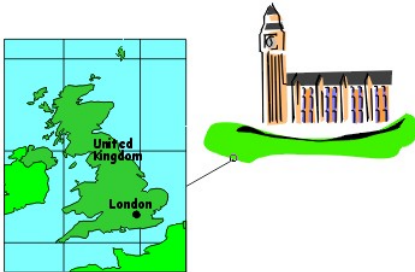
Der erste Punkt wird gesetzt

- 6 Klicken Sie dann auf den Punkt des Zielobjekts. Während des Zeichnens sehen Sie eine Vorschaulinie.



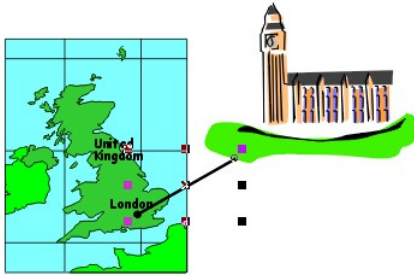
Der zweite Punkt wird gesetzt

- 7 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Verbindungslinie mit der voreinstellten Linienstärke gezeichnet, wie Sie es im nachfolgenden Bild sehen. Es fällt auf, daß die Objekthierarchie nicht stimmt – die Linie verschwindet nämlich unter der Karte.



Die fertige – aber falsch positionierte – Verbindungslinie

- 8 Um die Verbindungslinie in den Vordergrund zu bringen, markieren Sie die Linie. Drücken Sie dann die Tastenkombination **Umschalt**+**Bild-nach-oben**. Da die Verbindungslinie gerade markiert ist, stellen Sie auch gleich die passende Umrißstärke und -farbe ein. Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild.

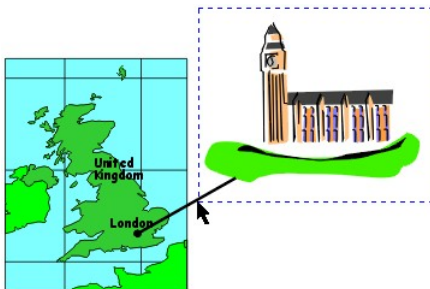


Die verstärkte und verschobene Verbindungslinie

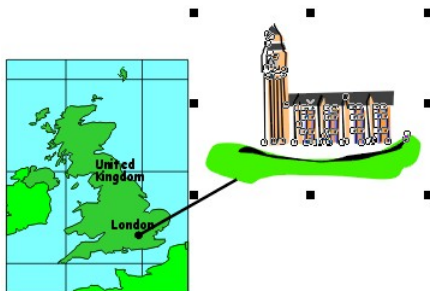
Verbundene Objekte verschieben

Sehen wir uns nun an wie sich die verbundenen Objekte auswirken.

- 1 Markieren Sie dazu alle einzelnen Objekte, die zum Big Ben-Motiv gehören. Das funktioniert am schnellsten, wenn Sie – bei aktiviertem *Auswahl*-Hilfsmittel – neben die Objekte klicken, und die Maustaste gedrückt halten.
- 2 Ziehen Sie einen Rahmen um alle Objekte, die zum Motiv gehören. Sie sehen das im folgenden Bild:

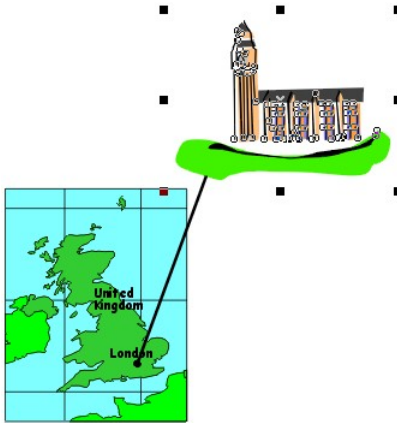


- 3 Wenn Sie die Maustaste loslassen sind die Objekte innerhalb des markierten Felds ausgewählt.



Die ausgewählten Objekte

- 8 Wenn Sie die Objekte nun verschieben, erkennen Sie die Wirkung der Verbindungslinie. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Verbindungslinie erhalten bleibt, nachdem der Big Ben nach links geschoben wurde.

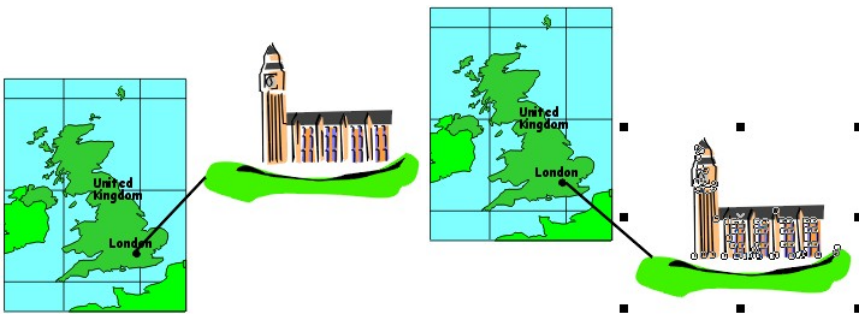


Nach dem Verschieben bleibt die Verbindung erhalten

Verbindungsknoten sperren

Was hatte es nun mit der Option auf sich, die wir zu Beginn in der Eigenschaftsleiste eingeschaltet hatten? Die Wirkung sehen Sie im nächsten Bild. Ist die Schaltfläche aktiviert, werden die angeklickten Knotenpunkte fest miteinander verbunden.

Ist die Schaltfläche dagegen inaktiv – wie im folgenden Bild – wird beim Zielobjekt immer der Knotenpunkt gewählt der dem Ausgangsobjekt am nächsten liegt. Das kann nach dem Verschieben des Objekts immer ein anderer Knotenpunkt sein – zwei Varianten sehen Sie nachfolgend.



Ausgeschaltete Funktion An Verbindungsknoten sperren

Frühzeitiger Entschluß

Sie sollten sich vor dem Zeichnen der Verbindungslinie überlegen, ob Sie die Verbindungsknoten sperren wollen. Die nachträgliche Korrektur ist nur durch Neuzeichnen möglich.

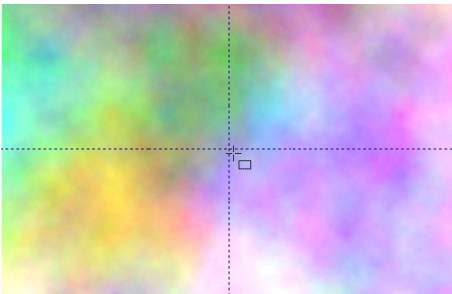
Das Hilfsmittel Interaktive Verbindungslinie

Die Funktionalität des neuen Hilfsmittels *Interaktive Verbindungslinie* – der letzten Funktion im *Kurven-Flyout*-Menü – haben Sie bereits im Kapitel der Neuerungen an einem Beispiel kennengelernt. Es gehört ebenfalls zu den Hilfsmitteln, die Sie wohl eher selten benötigen.

Der Objekttyp Rechteck

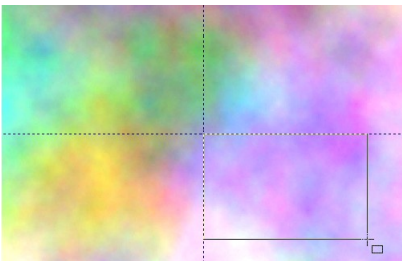
Das nächste Hilfsmittel in der Hilfsmittelleiste ist das Rechteck. Um mit dem *Rechteck*-Hilfsmittel zu arbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie aus der Hilfsmittelleiste das Rechteckwerkzeug aus. Sie können zur Aktivierung auch die Taste **F6** drücken.
- 2 Klicken Sie an die Stelle, an der sich der erste Eckpunkt des Rechtecks befinden soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt.



*Der erste Eckpunkt
ist gesetzt*

- 3 Ziehen Sie nun das Rechteck auf. Sie erkennen die Größe an der Vorschaulinie. Erst wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Rechteck generiert. Zur Orientierung haben wir zwei Hilfslinien plazierte.

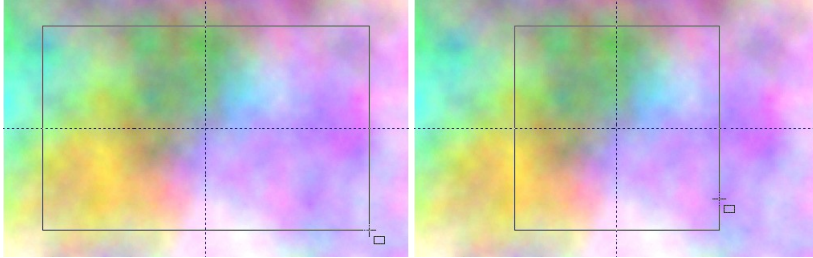


*Das
Rechteck*

Tastenkombinationen

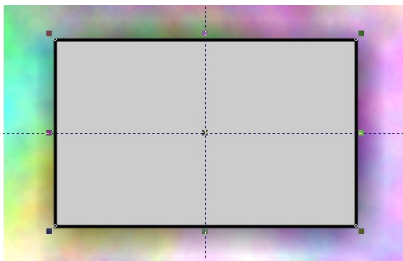
Bei allen geometrischen Formen erreichen Sie durch verschiedene Tastenkombinationen veränderte Formen. Wenn Sie beim Zeichnen die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, bestimmt der zuerst gesetzte Punkt nicht die Ecke des späteren Rechtecks, sondern dessen Mittelpunkt. Sie sehen dies im linken Teil des

folgenden Bilds. Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, wird ein Rechteck mit lauter gleich langen Seiten gezeichnet: ein Quadrat. Sie sehen dies im rechten Teil. Drücken Sie auch hier zusätzlich die **Umschalt**-Taste, um den ersten Punkt als Mittelpunkt zu verwenden.



Links das Rechteck bei gedrückter **Umschalt**-, rechts bei gedrückter **Strg**-Taste

Nach dem Plazieren beider Eckpunkte wird das Rechteck mit den Standardfüllungs- und -umrissattributen versehen und automatisch markiert. Damit unser Beispiel etwas eleganter aussieht, haben wir das Rechteck zusätzlich mit einem weichen Schatten versehen. Wie das funktioniert, erfahren Sie später.

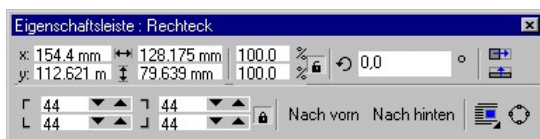


Das fertige Rechteck

Sondereigenschaften

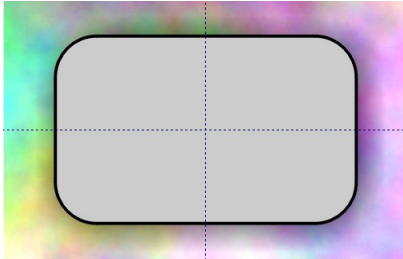
Das fertige Objekt „Rechteck“ besitzt eine besondere Eigenschaft: Sie können die Form der Ecken verändern. Mit dem Hilfsmittel *Form* lassen sich die standardmäßig spitzen Ecken abrunden. Klicken Sie dazu auf einen der Eckpunkte, und ziehen Sie diesen nach innen. Alternativ dazu können Sie dies in der Eigenschaftsleiste auch numerisch exakt einstellen.

Da Sie in der neuen Version ja jeden Punkt einzeln verändern können, gibt es in der Eigenschaftsleiste auch vier Eingabefelder zum Einstellen der jeweiligen Rundung.



Numerisch exaktes Einstellen über die Eigenschaftsleiste

Die Zusatzeigenschaft „abgerundete Ecken“ hat ausschließlich das Rechteck. Sie können jedes „Spezialobjekt“ in ein normales Kurvenobjekt konvertieren. Dann verliert es aber seine Spezialeigenschaften. Dabei bleiben zwar die abgerundeten Ecken erhalten, Sie können deren Radius dann aber nicht mehr verändern.



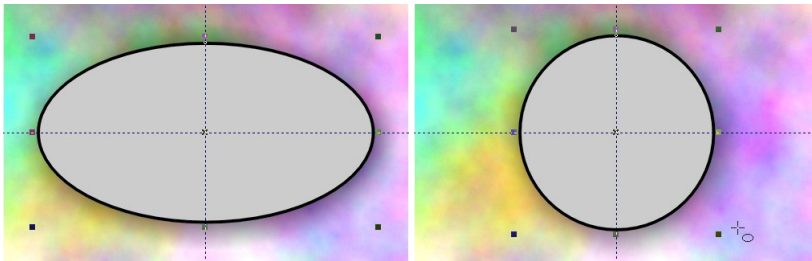
*Ein Rechteck mit
abgerundeten
Ecken*

Seitenrahmen einfügen

Klicken Sie doppelt auf das Rechteckwerkzeug, um einen Seitenrahmen einzufügen. CorelDRAW erzeugt dann automatisch ein Rechteck in der Größe der Seite und platziert dies hinter allen anderen Objekten.

Der Objekttyp Ellipse

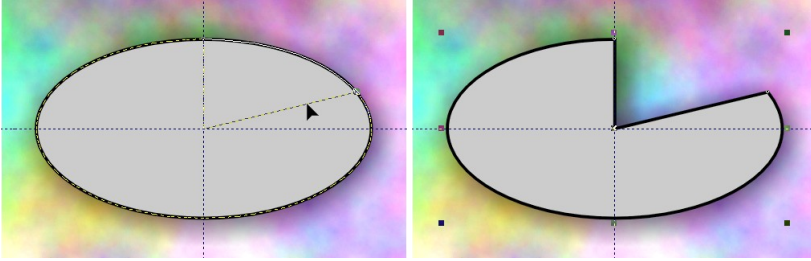
Die Vorgehensweise beim Zeichnen einer Ellipse entspricht weitestgehend der des Rechtecks – nur daß das Ergebnis halt rund ist. Im nächsten Bild sehen Sie links eine Ellipse, die wir mit gedrückter **[Umschalt]**-Taste gezeichnet haben, so daß der zuerst gesetzte Punkt den Mittelpunkt bestimmt. Rechts haben wir zusätzlich die **[Strg]**-Taste gedrückt, um einen Kreis zu erzeugen.



Eine Ellipse und ein Kreis, gezeichnet mit dem Ellipsen-Hilfsmittel

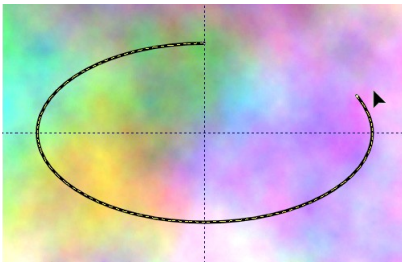
Segmente erzeugen

Auch bei der Ellipse gibt es eine Zusatzeigenschaft, die Sie entweder über die Eigenschaftsleiste oder mit dem Hilfsmittel *Form* einstellen können. Ziehen Sie an dem Knotenpunkt, um Kreissegmente zu erzeugen. Wenn Sie den Mauszeiger dabei innerhalb der Ellipse platzieren, erhalten Sie ein geschlossenes Segment. Sie sehen dies im nächsten Bild links während der Bearbeitung, rechts das Ergebnis.



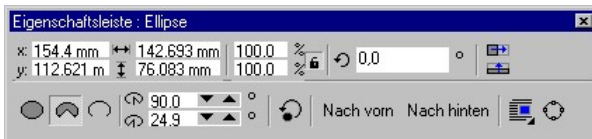
Herstellen eines Kreissegments mit Hilfe des Hilfsmittels Form

Wird der Mauszeiger dagegen außerhalb der Ellipse platziert, ist das Ergebnis eine offene Form, wie sie im nachfolgenden Bild zu sehen ist. Gezeigt wird das Stadium während der Bearbeitung.



Eine offene Kurve

Die Form des Segments läßt sich auch über Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste einstellen. Außerdem lassen sich die Angaben hier numerisch exakt in Eingabefeldern festlegen.

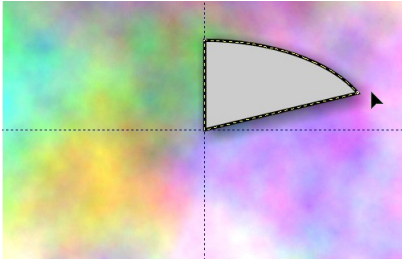


Die Eigenschaftsleiste des Ellipsen-Hilfsmittels

Rechtsläufige/Linksläufige Kreisausschnitte und Bögen

In der Eigenschaftsleiste finden Sie außerdem über die oben gezeigte Schaltfläche eine weitere Besonderheit der Segmente. Mit der Option *Rechtsläufige/Linksläufige Kreisausschnitte und Bögen* stellen Sie ein, welcher der Teile gezeigt werden soll. Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um das folgende Muster zu erhalten.

Als Vorlage diente das Segment, das zuvor erstellt wurde. Sie erhalten hier das Gegenstück zum vorherigen Beispiel. Natürlich funktioniert dies auch, wenn Sie eine offene Kurve erzeugt hatten.



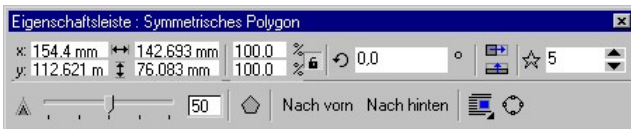
*Das Gegenstück
ist sichtbar*

Schnellaufruf

Das Ellipsenwerkzeug können Sie auch mit der Taste **[F7]** aufrufen.
Dies ist schneller als die Auswahl über die Hilfsmittelleiste.

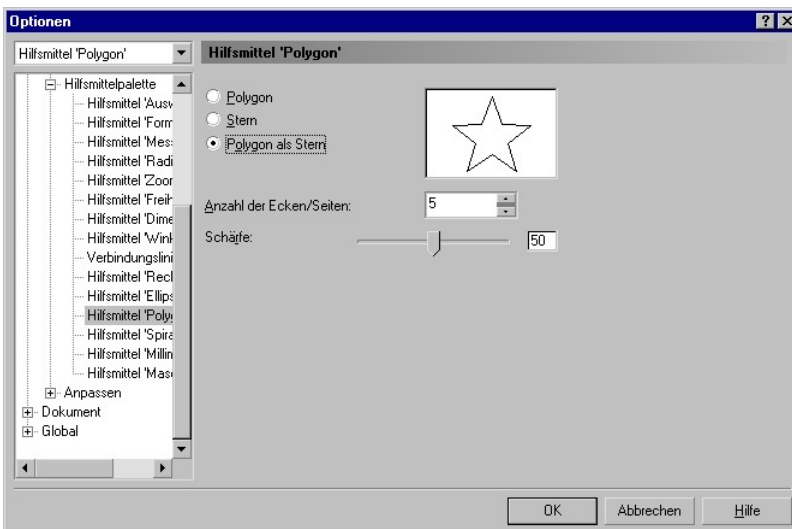
Wenn vier Ecken nicht ausreichen – Der Objekttyp Polygon

Eine weitere Objektform sind Vielecke. Sie finden das *Polygon*-Hilfsmittel im *Objekt-Flyout*. Bei diesem Werkzeug können Sie die Einstellungen entweder über die Eigenschaftsleiste vornehmen oder mit einem Doppelklick auf das Werkzeug. Dann wird das *Optionen*-Menü geöffnet.



*Die Polygon-
Eigenschafts-
leiste*

Im *Optionen*-Menü finden Sie dieselben Grundeinstellungen.



*Das Optionen-
Dialogfenster*

Es gibt drei unterschiedliche Formen von Vielecken, die wir uns nun genauer ansehen wollen. Um ein Vieleck zu erzeugen, gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Markieren Sie das Polygonwerkzeug über die Hilfsmittelleiste.
- 2 Stellen Sie im nachfolgend gezeigten Eingabefeld die Anzahl der Ecken ein, die Ihr Polygon haben soll – wir wählen für unser Beispiel den Wert 7.



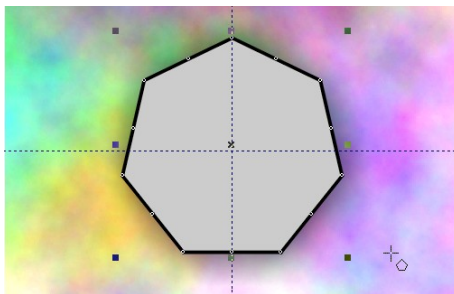
*Die Anzahl
der Ecken
des Vielecks*

- 3 Im folgenden Eingabefeld oder mit dem Schieberegler bestimmen Sie die Schärfe von Sternen. Diese Option sollte für den ersten Versuch auf den Nullwert gestellt werden, da wir zunächst ein „normales“ Siebeneck zeichnen wollen.



*Die Schärfe
bleibt zunächst
deaktiviert*

- 4 Zeichnen Sie wie gewohnt das Objekt. Die **Umschalt**-Taste bewirkt auch hier ein Zeichnen aus der Mitte, die **Strg**-Taste die symmetrische Darstellung. Drücken Sie beide Tasten, um die nachfolgend gezeigte Darstellung zu erhalten.



*Ein regelmäßiges
Vieleck*

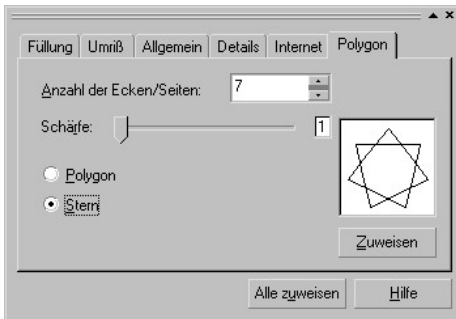
Die Objekteigenschaften

Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie ein regelmäßiges Siebeneck gezeichnet. Die Eigenschaften dieses Objekts können Sie nachträglich mit dem Hilfsmittel *Form* verändern. Die Variationen sind sehr vielseitig, Sie können sehr skurrile Objekte erstellen, wie Sie im folgenden erfahren werden.

Grundsätzlich können Sie die Eigenschaften eines Objekts nicht nur mit dem Hilfsmittel *Form* interaktiv am Objekt selbst ändern. Klicken Sie Objekte mit der rechten Maustaste an, finden Sie in dem dann erscheinenden Kontextmenü die Option *Eigenschaften*.

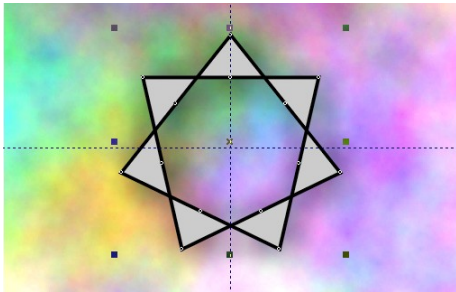
Das folgende Andock-Fenster können Sie alternativ auch über *Bearbeiten/Eigenschaften* aufrufen. In diesem Andock-Fenster werden auf unterschiedlichen Registerkarten alle Eigenschaften eines Objekts angezeigt und können von dort aus auch geändert werden.

Für Vielecke können Sie auf der Registerkarte *Polygon* neben der Anzahl der Ecken auch auswählen, ob das Vieleck als Stern erscheinen soll. Probieren wir diese Option einmal bei unserem Siebeneck aus.



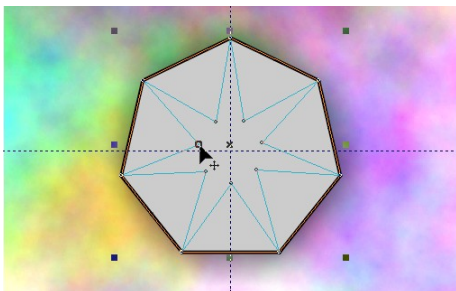
Die Eigenschaften des Vielecks

Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche übertragen Sie die Änderung auf das aktuelle Objekt. Unser Siebeneck sieht jetzt so aus:



Das Siebeneck als Stern

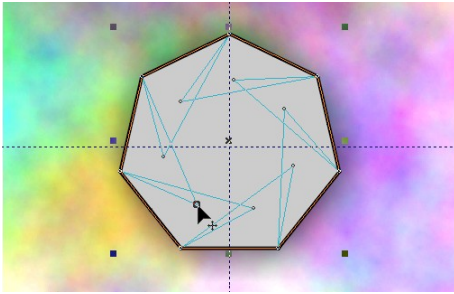
Vielecke haben nicht nur an den Spitzen Knotenpunkte, sondern auch jeweils in der Mitte der Seiten, wie Sie im nächsten Bild sehen. Dort haben wir an einem der mittleren Knotenpunkte gezogen. Sie sehen die Formänderung.



Knotenpunkte in der Mitte der Strecken

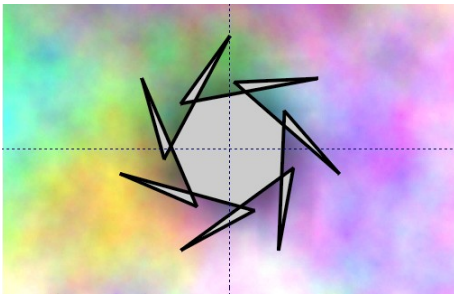
Skurrile Formen aus einfachen Grundstrukturen

Durch Verziehen der Knotenpunkte können Sie die unterschiedlichsten Objekt-Formen erzeugen. Der Knotenpunkt kann dabei in alle Richtungen und auch mehrfach verdreht und verzogen werden. Das spätere Ergebnis erkennen Sie an der Vorschaulinie.



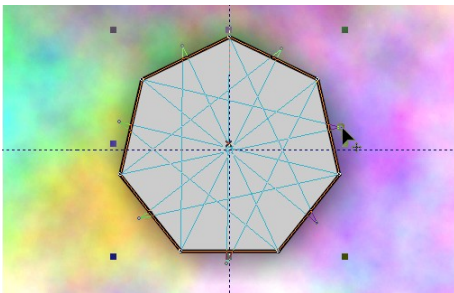
*Der Knotenpunkt
wird verzogen*

Das Ergebnis des oben gezeigten Knotenverziehens sehen Sie im folgenden Bild. Von einem Siebeneck ist dort nicht mehr viel zu sehen, oder?



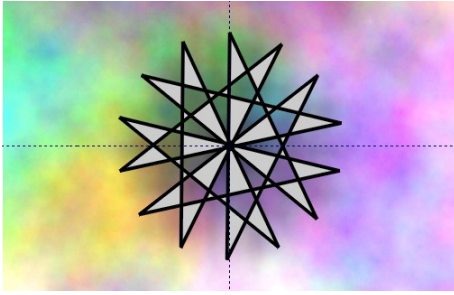
*Das Ergebnis
des verzogenen
Knotenpunkts*

Das Spielchen können Sie beliebig oft fortführen. Ziehen Sie den zuvor gezeigten Knotenpunkt noch weiter zur Seite – so wie es das nächste Bild zeigt:



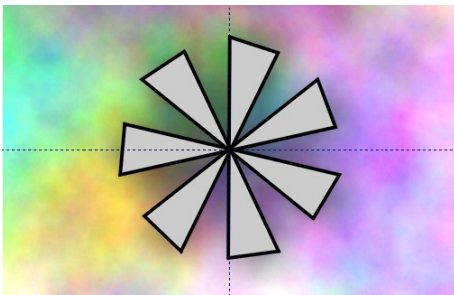
*Der Knotenpunkt
wird weiter
verzogen*

Das Ergebnis kann schon beeindruckend:



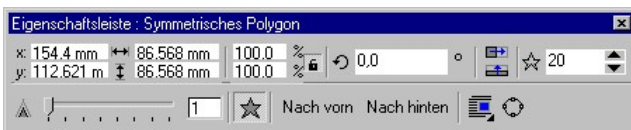
*Der weiterverdrehte
Knotenpunkt*

Und es geht immer weiter. Verdrehen Sie den Knotenpunkt weiter, bis zum nächsten Zwischenergebnis:



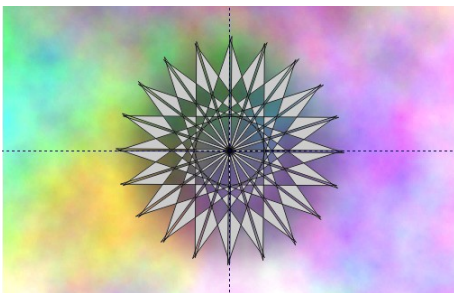
*Der Knotenpunkt
wird weiter
verdreht*

Zusätzlich haben Sie nun noch die Option, das Objekt im verdrehten Zustand als Stern über die Eigenschaftsleiste zu deklarieren. Wir wählten in der Eigenschaftsleiste die folgenden Einstellungen.



*Das Objekt
als Stern*

Diese Einstellungen führen zu folgendem Ergebnis:



*Das letzte Beispiel
als Stern*

Unendliche Variationen

Durch die verschiedenen Einstellungen und durch Verdrehen und Verschieben von Knotenpunkten können Sie unendlich viele, unterschiedliche und interessante Variationen einfacher Objekte erzeugen.

Die Ergebnisse wirken außerordentlich kompliziert und komplex. Die Herkunft ist kaum mehr zu erraten. Wenn Sie zusätzlich noch – wie beim letzten Beispiel – die Anzahl der Ecken erhöhen, entstehen faszinierende Bilder.

Spielen Sie einfach mit diesen Funktionen herum, die hübschen Muster werden Sie belohnen.

Dünne Linien

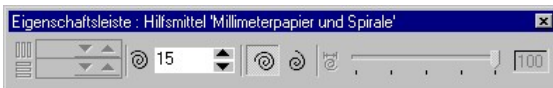
Je mehr Ecken Ihr Objekt hat, und je stärker Sie die Knotenpunkte verzogen haben, desto dünner sollten Sie die Konturstärke einstellen, um alle Feinheiten weiterhin erkennen zu können.

Die Spirale – kein echtes Objekt

Erinnern Sie sich noch an die Zeit der ersten CorelDRAW-Versionen? In den Fachzeitschriften wurden damals seitenlang die internen Tips verraten. Dazu gehörte auch die Konstruktion von Spiralen. Mit der Version 6 mußten sich die Autoren neue Themen suchen, seitdem gibt es nämlich ein eigenes Werkzeug für diese Aufgabenstellung. Damit bleibt Ihnen viel Arbeit erspart.

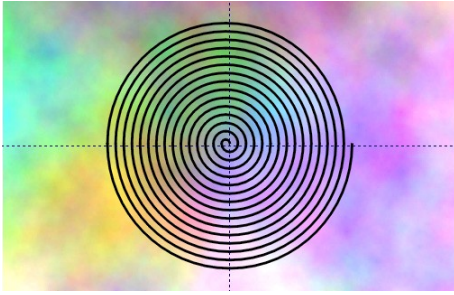
In der Eigenschaftsleiste finden Sie die Optionen der *Spirale*, die Sie vor dem Zeichnen einstellen müssen.

Bei der Spirale handelt es sich nämlich nicht um ein „echtes“ Objekt, da die Eigenschaften nicht nachträglich verändert werden können. Sie müssen also die Einstellungen vor dem Zeichnen festlegen. Und dann heißt es: probieren, probieren, probieren.



Die Eigenschaften der Spirale

Probieren Sie einmal eine Spirale aus, die 15 Umdrehungen aufweist. Die Zahl der Umdrehungen geben Sie im ersten Eingabefeld der Eigenschaftsleiste ein.

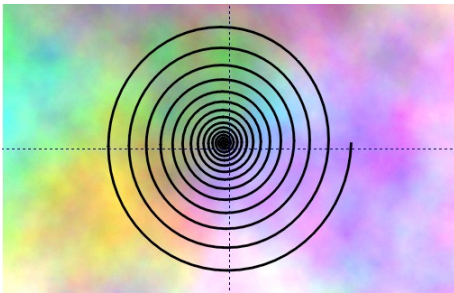


*Eine Spirale
mit 15
Umdrehungen*

Wenn Sie die Spirale so erstellen wollen, daß die Rundung nach innen immer enger wird, müssen Sie die rechte der beiden Schaltflächen aktivieren. Damit entsteht eine logarithmische Umdrehung. Wie stark die Umdrehung verkleinert wird, regeln Sie mit dem folgenden Schieberegler in der Eigenschaftsleiste.

Geringe Werte

In der Praxis haben sich hier geringe Werte bewährt. Auch wenn die Skala von 0 bis 100 reicht, sollten Sie nur einen Wert von ungefähr 20 einstellen.



*Die logarithmische
Umdrehung mit
dem Wert 20*

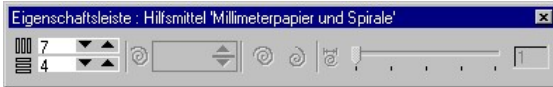
Derartige Spiralobjekte können nur mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug durch Verziehen der Knotenpunkte verändert werden – ein mühseliges und ziemlich sinnloses Unterfangen.

Das Millimeterpapier ist auch kein echtes Objekt



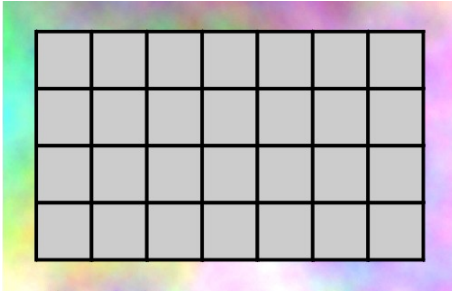
Ein weiteres „unechtes“ Objekt ist das *Millimeterpapier*. Auch hier lassen sich die Einstellungen nachträglich nicht verändern. Es handelt sich vielmehr um eine Art Makro, mit dem automatisch Rechtecke gezeichnet und korrekt platziert werden.

Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste zunächst ein, wie viele Rechtecke in der horizontalen und vertikalen Gitteraufteilung enthalten sein sollen.



*Optionen in der
Eigenschaftsleiste*

Ziehen Sie dann den Rahmen auf, in dem die Rechtecke platziert werden sollen. Wir wählten für unser Beispiel vier Reihen und sieben Spalten, um das folgende Gitter zu erzeugen:



*Ein
Gitter*

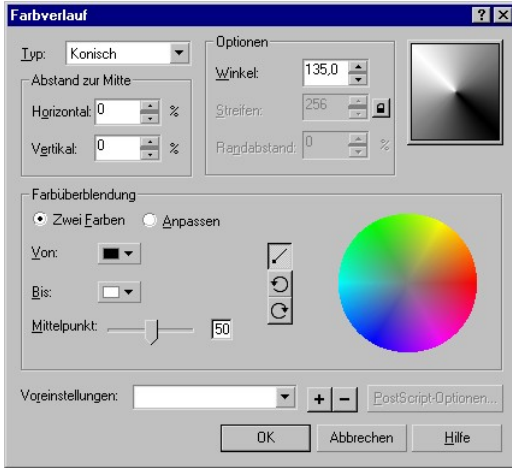
CorelDRAW erzeugt einzelne Rechtecke, die gruppiert sind. Wird diese Gruppe aufgehoben, können Sie jedes einzelne Rechteck frei bearbeiten. Wir haben nachfolgend einige Rechtecke auseinandergezogen, um zu zeigen, wie das Millimeterpapier aufgebaut ist.



*Die einzelnen
Rechtecke des Gitters
wurden getrennt*

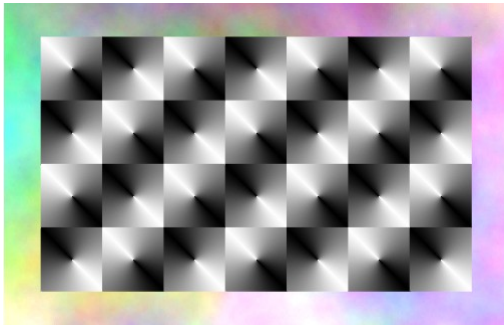
Mit solchen Gittern lassen sich interessante Formen gestalten. So haben wir im nächsten Beispiel die einzelnen Objekte mit einem konischen Verlauf von Weiß nach Schwarz gefüllt.

Die Wirkung entsteht dadurch, daß bei jedem zweiten Rechteck die Füllung umgedreht wurde. Die verwendeten Werte sehen Sie im folgenden Bild. Bei jedem zweiten Rechteck wurden die beiden Farben ausgetauscht. Alternativ können Sie auch den Wert für den Winkel auf -45 Grad einstellen.



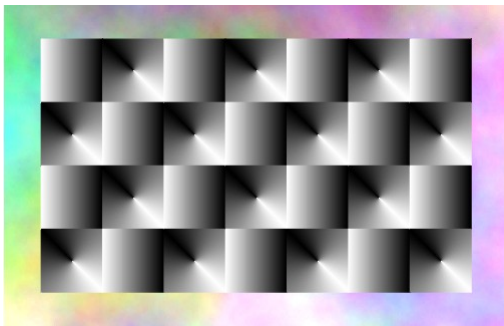
Die Füllungswerte

Es entsteht ein plastischer Eindruck. Die Kontur der Objekte haben wir entfernt, so daß die einzelnen Rechtecke nicht mehr als getrennte Objekte erkennbar sind.



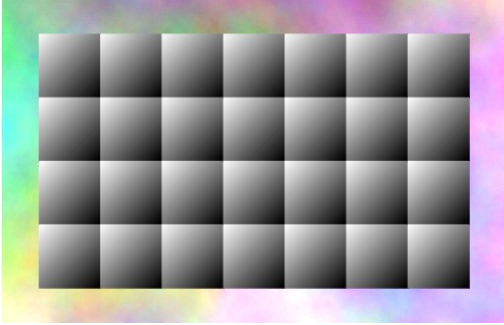
*Effekt durch
zwei verschiedene
Füllungen*

Für ein weiteres Beispiel haben wir den einen Teil der Füllungen beibehalten. Bei der anderen Hälfte wurde ein linearer Verlauf eingesetzt. Mit etwas Phantasie können Sie auch in diesem Bild eine räumliche Wirkung erkennen.



*Ein weiteres
Muster*

Auch wenn alle Rechtecke mit dem selben Verlauf gefüllt werden, kann ein hübsches Muster entstehen – das folgende Bild belegt es. Dort wurde beim linearen Verlauf ein Winkel von 45 Grad eingestellt. Es entsteht eine „wellige“ Oberfläche.



Und noch ein Muster

Große Mengen

Bedenken Sie beim Einstellen der Werte, daß eine erhebliche Anzahl von einzelnen Objekten entstehen kann. Wenn Sie zum Beispiel jeweils 10 Rechtecke für die Höhe und Breite verwenden, entstehen 100 Objekte. Die folgende Bearbeitung dauert dann natürlich entsprechend länger.

Text ohne Grenzen – Grafischer Text

Es gibt zwei unterschiedliche Textarten: den Grafischen Text und den Mengentext. Beide Textelemente haben Sie im Crashkurs ja bereits kurz kennengelernt. Um grafischen Text zu erzeugen, klicken Sie einfach bei aktiviertem Textwerkzeug auf die Stelle, an der Sie den Text plazieren möchten, und tippen den gewünschten Text ein. Textobjekte können wie alle anderen Objekte gedehnt, skaliert und rotiert werden. Ihre besondere Eigenschaft besteht darin, daß der Text jederzeit editiert werden kann.



*Ein grafisches
Textobjekt*



*Das Textobjekt
wurde rotiert
und gedehnt*

Kurvenobjekte

Mit der Funktion *Anordnen/In Kurven konvertieren* oder der Tastenkombination **[Strg]+[Q]** können Sie Textobjekte – wie auch alle anderen Objekte – in normale Kurvenobjekte umwandeln. Sie können dann das Objekt mit dem Hilfsmittel *Form* bearbeiten. Ein Editieren des Textes ist danach allerdings nicht mehr möglich.

Im folgenden Bild haben wir das Textobjekt in ein Kurvenobjekt umgewandelt, und das „P“ durch Verschieben der unteren Knotenpunkte verlängert. Mit diesem Verfahren lassen sich interessante Schrifteffekte erstellen, die zum Beispiel in Firmenlogos verwendet werden können.



*Bearbeiten eines
Kurvenobjekts*

Keine Rückkehr

Haben Sie ein Textobjekt einmal in ein Kurvenobjekt umgewandelt, gibt es kein Zurück mehr. Überlegen Sie sich deshalb diesen Schritt gut. Falls Sie sich nicht sicher sind, sollten Sie sicherheitshalber ein Duplikat erzeugen.

Der Text in der Schachtel – Mengentext

Wenn Sie umfangreiche Texte bearbeiten wollen, bietet sich die Mengentextfunktion an, die im selben Werkzeug enthalten ist. Das Werkzeug muß allerdings auf eine andere Art angewendet werden. Es funktioniert rahmenorientiert – so

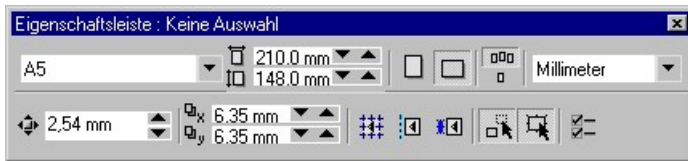
wie Sie es zum Beispiel aus DTP-Programmen kennen. Wir wollen Ihnen die Funktionsweise beider Textarten an einem Beispiel zeigen.

Dazu soll eine DIN A5-Karte gestaltet werden, in der beide Textarten und ein Clipart-Motiv zum Einsatz kommen.

Das Dokument vorbereiten

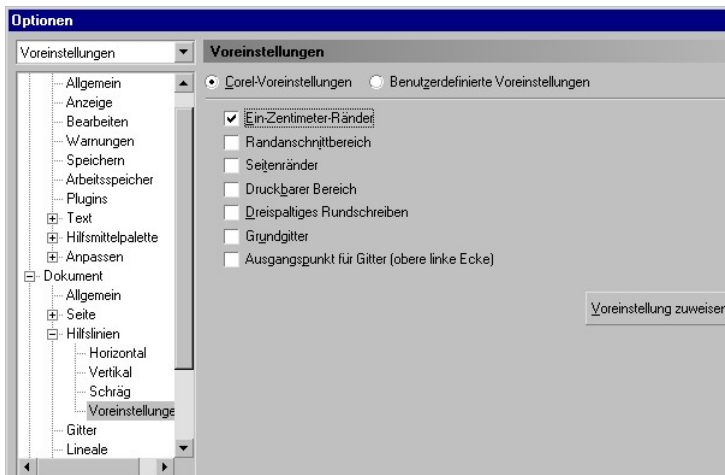
Bevor die Texte eingefügt werden, soll das Dokument erst einmal vorbereitet werden – das erleichtert später die Arbeit.

Erstellen Sie mit der Funktion *Datei/Neu* ein neues, leeres Dokument. Stellen Sie ein DIN A5-Blatt in der Eigenschaftsleiste ein. Ändern Sie die Papierlage über die Eigenschaftsleiste in das Querformat. Die neuen Einstellungen zeigt das folgende Bild.



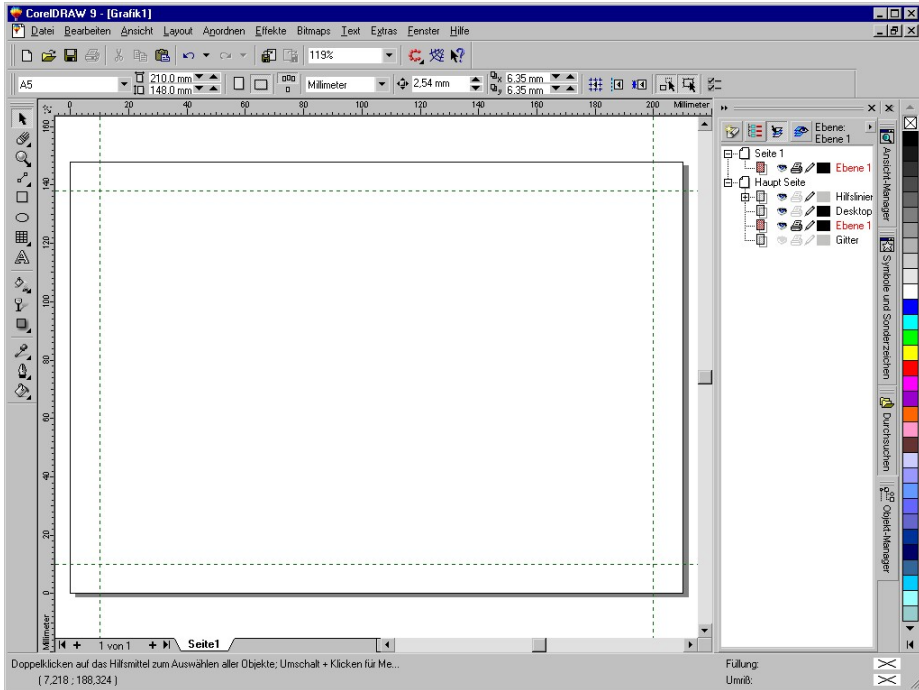
Einstellen der Dokumentgröße

Rufen Sie die Optionen auf und wählen Sie aus den Hilfslinien-Voreinstellungen die Option *Ein-Zentimeter-Ränder*. Über die Schaltfläche *Voreinstellung zuweisen* werden die Hilfslinien in das Dokument übertragen.



Hilfslinien automatisch erstellen

Nun sollten Sie die folgende Ausgangssituation erhalten:



Das Dokument ist eingerichtet

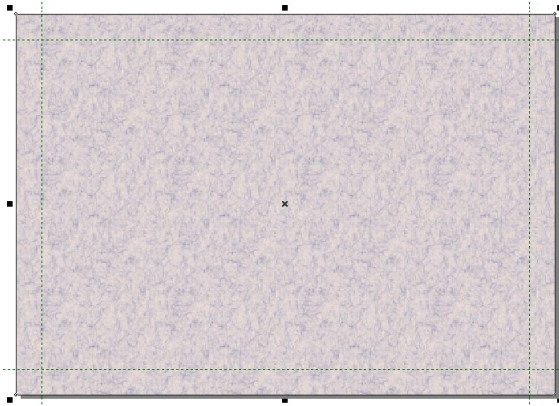
Ein Hintergrund für das Dokument

Für den Hintergrund des Dokuments soll eine bereits bekannte Funktion verwendet werden: Klicken Sie doppelt auf das Rechteck-Hilfsmittel. Damit wird ein Rechteck erzeugt, das exakt so groß ist wie das Dokument. Da dieses Rechteck automatisch markiert wird, können Sie es gleich mit einer Füllung versehen – wir verwendeten die folgenden Werte für eine Bitmap-Füllung.



Die Füllung für den Hintergrund

Das Bitmap-Muster, das wir ausgewählt haben, ist etwas zu dunkel, wie Sie nachfolgend sehen können.



Der Hintergrund ist zu dunkel geraten

Bitmap-Füllungen aufhellen

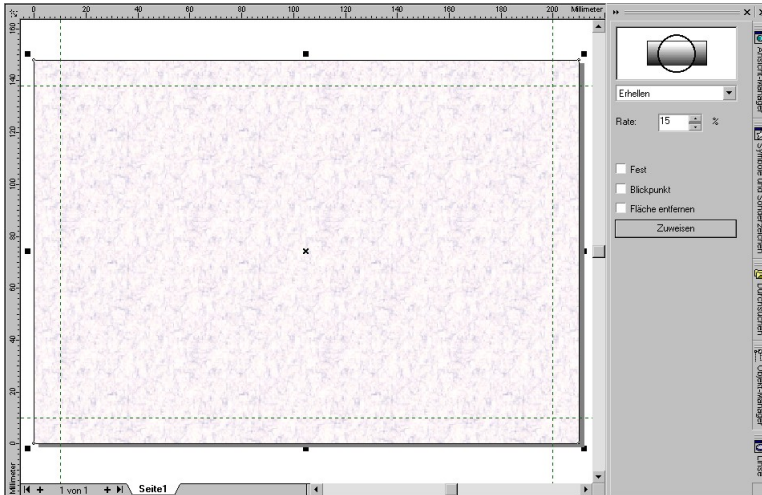
Da Bitmap-Füllungen nicht über die Bildbearbeitungsfunktionen verändert werden können, müssen wir zum Aufhellen des Hintergrunds einen kleinen Trick anwenden.

- 1 Kopieren Sie das markierte Rechteck in die Zwischenablage – das geht am schnellsten mit der Tastenkombination **(Strg)+(C)**.
- 2 Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage mit der Tastenkombination **(Strg)+(V)** wieder in das Dokument ein.

Präziser Stand

Mit diesem Verfahren wird das Duplikat exakt an der Stelle des Originals platziert. Mit der Funktion *Bearbeiten/Duplizieren* wird die Kopie dagegen versetzt eingefügt. Über die Optionen können Sie die Position des Duplikats verändern. Unser Verfahren ist aber der schnellere Weg.

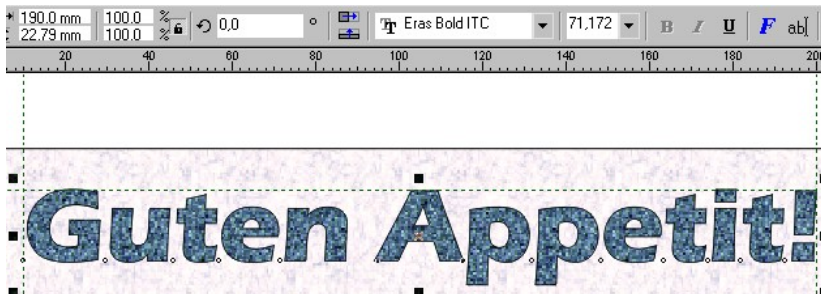
- 3 Das Duplikat ist markiert, so daß sich die folgenden Arbeitsschritte auf dieses Objekt auswirken.
- 4 Rufen Sie das Andock-Fenster *Linse* aus dem Menü *Fenster/Andock-Fenster* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Alt)+(F3)** verwenden.
- 5 Wählen Sie über das Listenfeld die *Linsen*-Option *Erhellen* aus.
- 6 Stellen Sie im Feld *Rate* den Wert 15 % ein.
- 7 Weisen Sie diese Einstellungen über die *Zuweisen*-Schaltfläche dem duplizierten Objekt zu. Damit wird das darunterliegende Hintergrundobjekt um 15 % aufgehellt – Sie sehen das im folgenden Bild. So wirkt der Untergrund nicht mehr so aufdringlich.



Der aufgehellte Hintergrund

Plazieren einer Headline

Nun benötigen wir eine Überschrift für die Karte, die mit einem grafischen Text realisiert wird – das Verfahren kennen Sie ja schon. Die verwendeten Schrifteinstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung. Der Schriftzug wird ebenfalls mit einer Bitmap-Füllung versehen. Außerdem versehen wir ihn mit einer 0,2 Punkt starken, schwarzen Umriß-Linie.

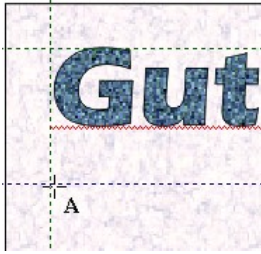


Die Überschrift für die Karte ist fertig

Den Mengentextrahmen plazieren

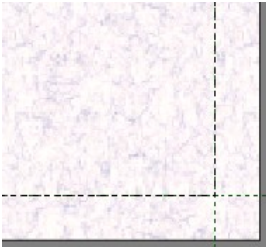
Bevor wir nun den Mengentextrahmen plazieren können, wird noch eine neue, waagerechte Hilfslinie benötigt. Klicken Sie dazu doppelt auf eine der bereits bestehenden Hilfslinien und stellen Sie in der Kategorie *Waagerecht* eine neue Hilfslinie bei 108 Millimetern ein.

- 1 Rufen Sie nun wieder das Text-Hilfsmittel auf. Klicken Sie an der Stelle, wo der Mengentextrahmen beginnen soll und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie sehen die betreffende Position nachfolgend.



Plazieren des Rahmenbeginns

- 2 Ziehen Sie mit dem Werkzeug einen Rahmen bis zur unteren, rechten Ecke auf, der den Text enthalten soll. Eine gestrichelte Linie zeigt den Rahmen beim Aufziehen an.



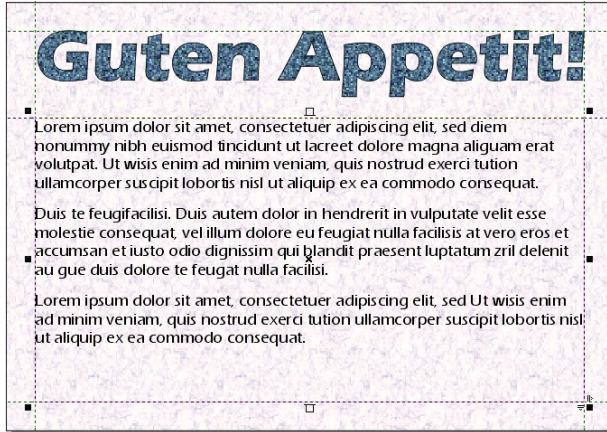
Ein Rahmen wird aufgezogen

- 3 In diesen Rahmen können Sie nun den Text eintippen. Ein Einfügemarke zeigt Ihnen an, wo Sie sich innerhalb des Textes befinden. Die Anzeige der Lineale verändert sich. Sie sehen nun eine Linealanzeige, wie sie aus Textverarbeitungsprogrammen bekannt ist.



Ein Mengentext-Objekt

- 4 Die gekringelten Linien unter einigen Wörtern zeigen übrigens Worte an, die CorelDRAW im Wörterbuch nicht finden kann. In unserem Fall gilt das für viele Worte, da wir Blindtext verwendet haben. Den fertig eingetippten Text sehen Sie in der folgenden Abbildung.

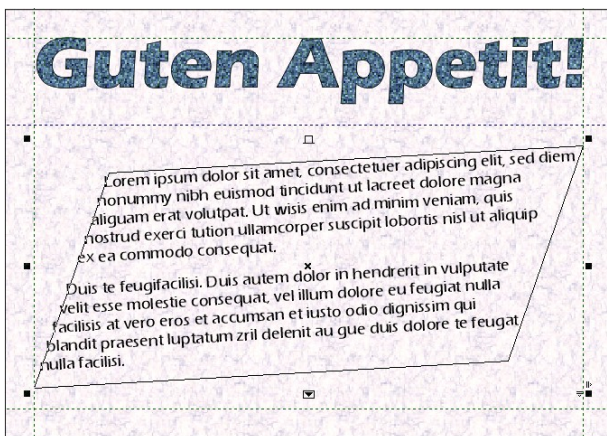


Der fertig eingetippte Text

Den Rahmen editieren

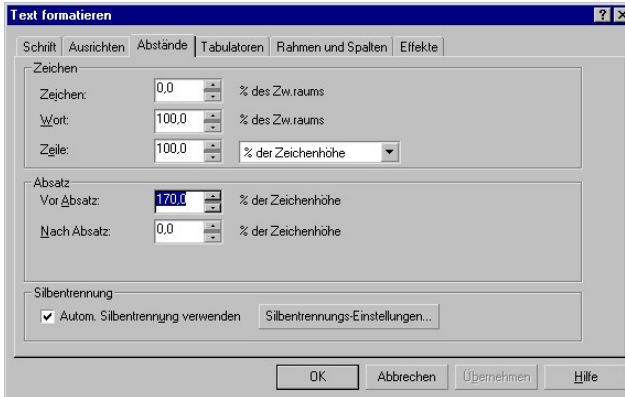
Der wesentliche Unterschied zum grafischen Text besteht darin, daß hier der Rahmen das Objekt ist. Alle Änderungen beziehen sich auf den Rahmen. Die Eigenschaften des darin enthaltenen Textes bleiben davon unberührt. Sehen wir uns dies an einem Beispiel an:

Im folgenden Bild haben wir den Rahmen gestaucht, geneigt und rotiert. Sie sehen, daß die Eigenschaften des Textes erhalten blieben. Der Text paßt sich jeweils an den Rahmen an.



Der Rahmen wurde verändert

Die Formatierungen des Mengentextes können Sie im folgenden Dialogfeld vornehmen, daß Sie über die Funktion *Text/Text formatieren* oder die Tastenkombination **[Strg]+T** aufrufen können. Nachfolgend sehen Sie die Anpassung der Absatzabstände, die wir auf den Wert 170 % erhöht haben.

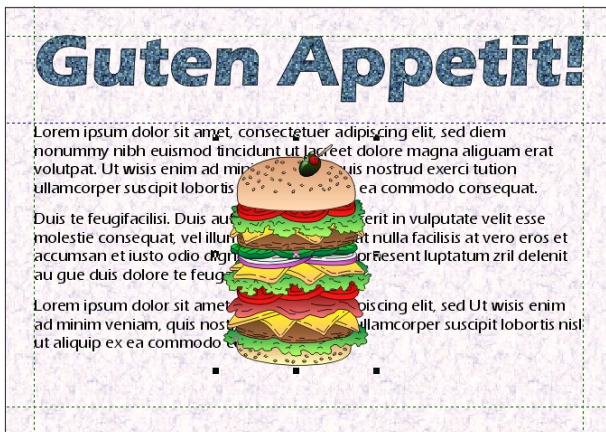


Formatieren des Texts

Der Text innerhalb des Rahmens kann frei formatiert werden. Auch entsprechen die Möglichkeiten denen, die Sie aus DTP- oder Textverarbeitungsprogrammen kennen. Die Texte können auch über mehrere Rahmen verteilt werden. Über die Details berichten wir in einem gesonderten Kapitel.

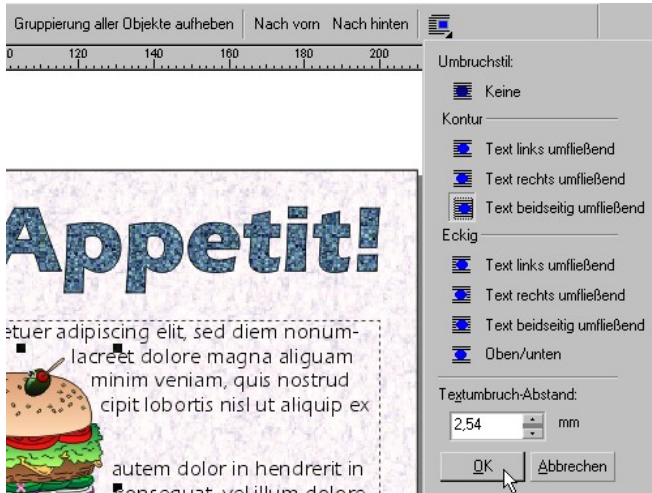
Objekte integrieren

Der Text innerhalb der Mengentextrahmen kann auch um andere grafische Objekte innerhalb des Dokuments fließen. In der Eigenschaftsleiste finden Sie die Schaltfläche *Mengentextumbruch*. Diese Funktion können Sie auch im Kontextmenü der rechten Maustaste aktivieren. Um diese Funktion auszuprobieren, haben wir ein Clipartmotiv von der Corel-CD geladen:



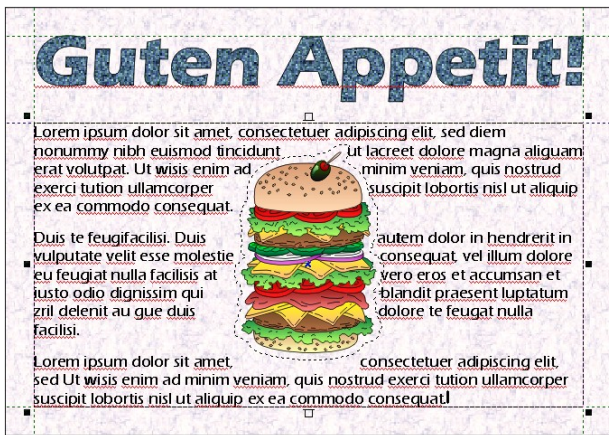
Import eines Clipartmotivs

Am komfortabelsten können Sie diese Option über das letzte Symbol in der Eigenschaftsleiste aktivieren. Markieren Sie also das Clipartmotiv. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



Aktivieren des Mengentextumbruchs

Nach dem Aktivieren der Option umfließt der Mengentext die Grafik – Sie sehen dies im folgenden Bild.



Der Mengentext umfließt das Bild

Löchrige Schrift

Durch solche Gestaltungen ergeben sich häufig „Löcher“ im Schriftbild. Deshalb sollten Sie vorsichtig mit dieser Option umgehen.

Ein Schatten für die Überschrift

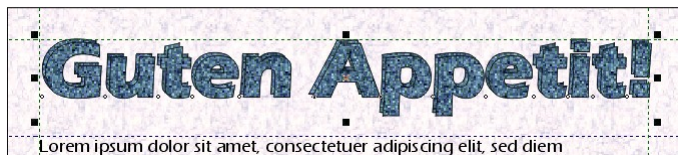
Als letzten Arbeitsschritt soll die Überschrift einen Schlagschatten erhalten – hierbei soll auf eine traditionelle Variante zurückgegriffen werden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Rufen Sie die Funktion *Anordnen/Änderung* auf. Damit wird ein Andock-Fenster geöffnet. Markieren Sie hier im Kopfbereich die erste Schaltfläche – damit lassen sich Objekte verschieben.
- 2 Geben Sie eine horizontale Verschiebung von 1 Millimeter ein und eine vertikale von -1 Millimeter.
- 3 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen*, damit das Original erhalten bleibt.



Transformieren eines Objekts

- 4 Das neu erstellte Duplikat wird über dem Ausgangsobjekt erstellt – Sie sehen das im nächsten Bild.



Das duplizierte Objekt

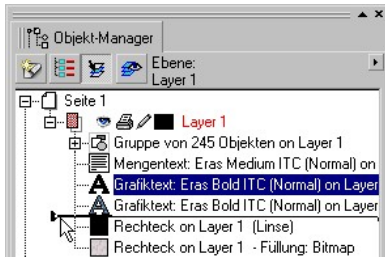
- 5 Füllen Sie das Duplikat mit Schwarz. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf das schwarze Farbfeld in der Farbpalette rechts neben der Arbeitsfläche.



Das schwarz gefüllte Duplikat

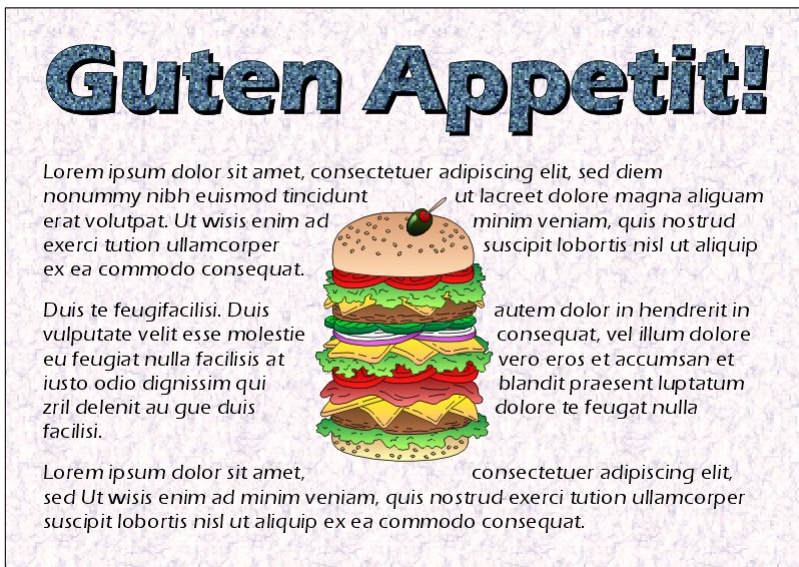
- 6 Abschließend muß das neue Objekt noch hinter das Ausgangsobjekt verschoben werden. Das erledigen Sie am einfachsten über den *Objekt-Manager*.

- 7 Klicken Sie das duplizierte Textobjekt an und verschieben Sie es bei gedrückter Maustaste unter das Original. Eine Einfügemarke zeigt an, wohin das Objekt verschoben wird.



Verschieben des Objekts im Objekt-Manager

Das war es! Damit haben wir unsere Karte fertig gestaltet. Das Ergebnis zeigt die folgende Abbildung.

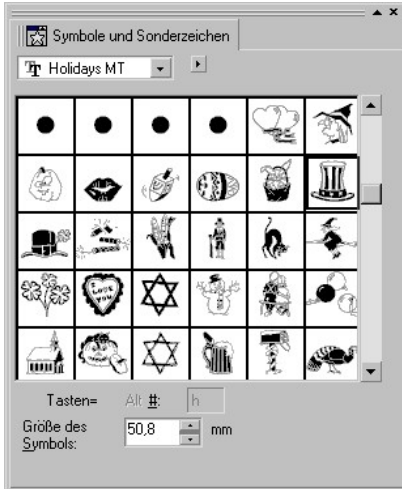


Das Endergebnis

Symbole – die andere Art der Buchstaben

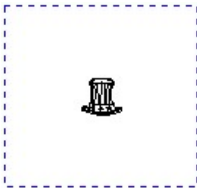
Eine Sonderform der Objekte sind die Symbole. Damit haben Sie Zugriff auf alle Symbol-TrueType-Schriften. Alle Symbole liegen als kombinierte Objekte vor. Sie werden in einem Andock-Fenster zur Verfügung gestellt, das Sie über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* oder der Tastenkombination **[Strg]+[F11]** öffnen können.

Wählen Sie aus dem Listefeld die gewünschte Symbolschrift aus. In dem Vorschau Feld werden dann alle verfügbaren Symbole aufgelistet. Alternativ können Sie die Nummer des Symbols im Listefeld eintippen – sofern Ihnen diese bekannt sein sollte.



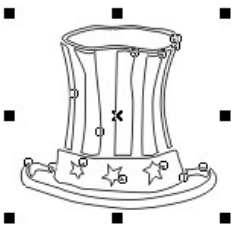
*Das Symbole-
Andock-
Fenster*

Ziehen Sie das gewünschte Symbol einfach per Drag & Drop auf die Arbeitsfläche. Ein Vorschaubild zeigt bereits beim Plazieren das ausgewählte Symbol.



Das Symbol als Vorschau beim Plazieren

Nach dem Plazieren ist das Symbol zunächst ungefüllt. Die Knotenpunkte des Objekts können Sie – wie gewohnt – mit dem Hilfsmittel *Form* verändern.



Die Knotenpunkte des Symbols können bearbeitet werden

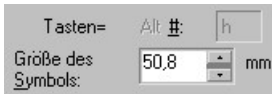
Sie können das Symbol auch – wie gewohnt – füllen.



Das schwarz gefüllte Symbol

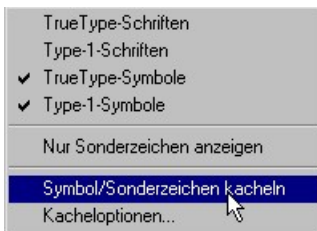
Symbole kacheln

Symbole haben nur eine einzige besondere Eigenschaft: sie können gekachelt werden. Auch hier gilt allerdings, daß es sich nicht um „echte“ Objekte handelt, da nachträgliche Änderungen nicht möglich sind. Stellen Sie zur Kachelung zuerst die Größe des Symbols ein. Dazu dient das Eingabefeld *Größe* am Fuß des Andock-Fensters *Symbole*.



*Einstellen der
Symbolgröße*

Über den kleinen Pfeil im Kopfbereich des Andock-Fensters erreichen Sie das folgende Menü. Hier können Sie einstellen, daß die Symbole gekachelt werden sollen:



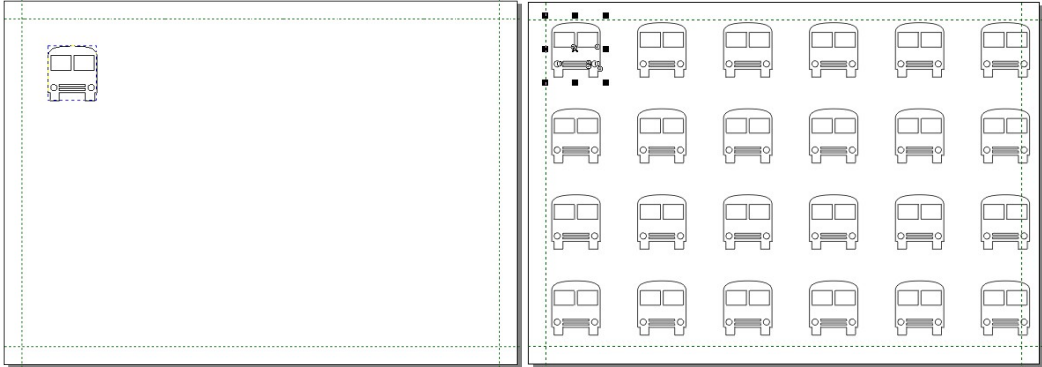
*Kachelung
der Symbole*

Um die Kacheloptionen zu verändern, wählen Sie die Menüfunktion *Kacheloptionen*. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier können Sie den Abstand zwischen den Kacheln oder die Anzahl der Kacheln einstellen. Ist die Option *Identische Werte* deaktiviert, können Sie für den horizontalen und vertikalen Abstand unterschiedliche Werte eingeben.



*Die Kachel-
optionen*

Plazieren Sie nun das Symbol innerhalb des druckbaren Bereichs. Wo Sie das Symbol ablegen, spielt keine Rolle. CorelDRAW füllt nach dem Plazieren automatisch das gesamte Blatt mit dem Symbol. Sie sehen dies im rechten Teil des folgenden Bilds.



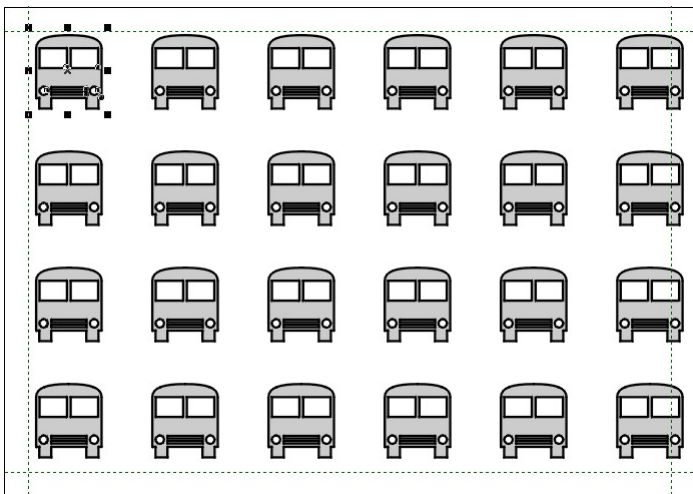
Das Symbol wird platziert

Klone

Bei den Symbolen wird links oben das Original platziert, alle anderen Objekte sind sogenannte Klone dieses Objekts. Dies bedeutet, daß jede Änderung, die Sie am Original vornehmen, auch auf alle Klon-Objekte übertragen wird.

So brauchen Sie die Umriß- und Füllungsattribute nur dem Originalobjekt zuzuweisen, alle anderen Objekte werden dann automatisch mit denselben Attributen versehen. Auch das Skalieren oder Dehnen wirkt sich auf alle geklonten Objekte aus.

Wenn Sie allerdings ein Klon-Objekt oder das Original verschieben, hat dies ausschließlich Auswirkungen auf das markierte Objekt. Jedes Objekt kann einzeln markiert werden. Zum Verschieben aller Kacheln müssen Sie also alle Objekte markieren und sie gemeinsam verschieben.



Weisen Sie dem Original Attribute zu, werden diese auf alle geklonten Objekte übertragen

7.2 Objekte mit Umrißattributen umgrenzen

Mit dem *Umriß* können Sie Objekte eingrenzen. Objekte können wahlweise mit einem Umriß versehen werden oder nicht. Die Optionen zum Einstellen der Umrißattribute finden Sie in der Hilfsmittleiste in einem eigenen Flyout-Menü.



Das Umriß-Flyout-Menü

Klicken Sie auf die dritte Schaltfläche, wenn das markierte Objekt keinen Umriß erhalten soll. Mit der folgenden Schaltfläche erhält das Objekt eine sogenannte Haarlinie als Umriß. Die Haarlinie hat eine Stärke von 0,076 Millimetern – sie ist also sehr dünn.

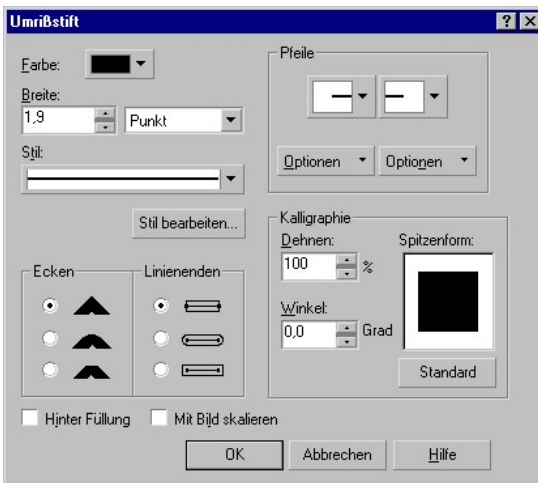
Vorsicht vor Haarlinien!

Haarlinien bergen ein großes Risiko. Drucken Sie Dokumente, deren Objekte mit Haarlinien versehen sind, mit einem Laserdrucker aus, sind diese gut erkennbar. Wird dasselbe Dokument dagegen belichtet, verschwinden diese Konturen. Deshalb sollten Sie grundsätzlich keine Haarlinien verwenden.

Mit den letzten fünf Schaltflächen können Sie schnell auf fünf vorgegebene Linienstärken zugreifen: 1/2, 2, 8, 16 und 24 Punkt.

Gesammelte Optionen übersichtlich ändern

Die umfangreichsten Einstellungen können Sie vornehmen, wenn Sie über die erste Schaltfläche das folgende Dialogfenster öffnen:

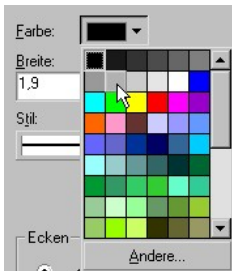


Die Umrißstift-Optionen

Schneller Aufruf

Das *Umriß*-Dialogfeld können Sie am schnellsten mit dem Tastenkürzel **(F12)** aufrufen.

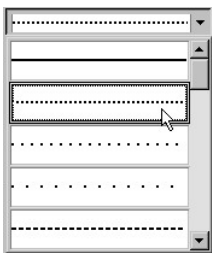
Über das Farbfeld können Sie die Farbe des Umrisses festlegen. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die gewünschte Farbe aus der Palette auszuwählen. Über die Schaltfläche *Andere* öffnen Sie die bekannte Farbauswahl, in der Sie die Farbe mit numerischen Werten präzise einstellen können.



*Auswahl
der Farbe*

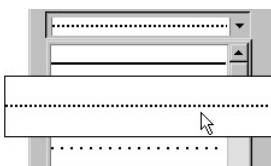
Im Feld *Breite* können Sie einstellen, wie dick der Umriss sein soll. Tippen Sie den Wert entweder im Eingabefeld ein oder erhöhen beziehungsweise reduzieren Sie den Wert mit den danebenstehenden Pfeilen. Werteingaben sind von 0,001 bis 914,4 Millimeter möglich. Im Listenfeld neben dem Eingabefeld läßt sich die Maßeinheit auswählen. Linien werden übrigens gewöhnlicherweise in der Maßeinheit „Punkt“ gemessen.

Mit der *Stil*-Option kann die Art der Umrisslinie verändert werden. Im Normalfall ist der Umriss eine durchgezogene Linie. Im folgenden Feld können Sie alternativ auch gepunktete oder gestrichelte Linien verwenden. Sie finden in dem Feld eine große Anzahl unterschiedlicher Linien.



*Verschiedene Linien
stehen zur Auswahl*

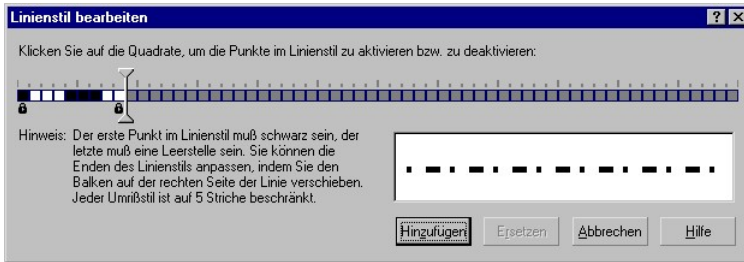
Klicken Sie auf eine Linie, erhalten Sie eine größere Ansicht:



*Eine vergrößerte
Ansicht der Linie*

Eigene Linien

Wenn die Vielzahl der Linien nicht reicht, kann man über die Schaltfläche *Stil bearbeiten* eine eigene Linie konstruieren. Im nächsten Dialogfenster können Sie weitere eigene Linien mit einigen Mausklicks erzeugen.



*Eigene
Linien
erstellen*

Mit dem senkrechten Balken legen Sie fest, wieviel Punkte für die Strichelung verwendet werden sollen. Das erste und letzte Feld kann nicht verändert werden. Alle anderen Felder können Sie variieren. Mit einem Klick auf ein Feld markieren Sie dieses entweder als Schwarz oder Weiß. Im Vorschaufeld können Sie beobachten, wie sich die Einstellungen auf die Linie auswirken. Mit der *Hinzufügen*-Schaltfläche nehmen Sie die fertige Linie in die Sammlung auf.

Farbe egal

Auch wenn hier die Linien immer schwarz erscheinen, hat dies nichts mit der späteren Farbgebung zu tun. Die Farbe dient hier nur der Vorschau.

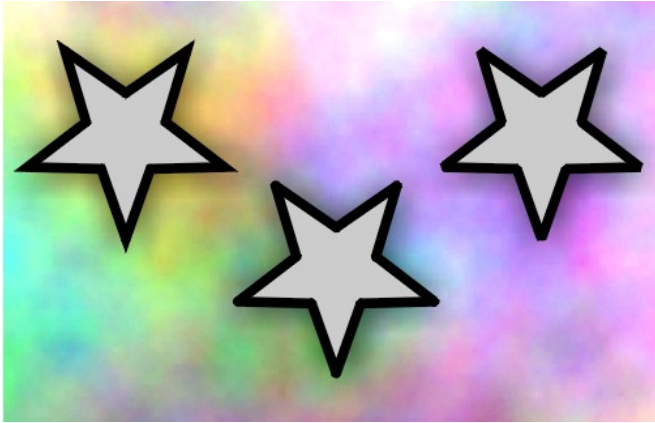
Traditionelles

In früheren Versionen wurden eigene Linien über die als Textdatei zu bearbeitende Datei *Coreldrw.dot* im Verzeichnis *Corel\Custom* verändert. Diese Datei gibt es auch in der aktuellen Version. Es gibt aber wenig Sinn, diese Anpassungen in dieser Datei vorzunehmen.

Eckenform

Im Optionsfeld *Ecken* können Sie zwischen drei unterschiedlichen Eckenformen wählen. Sie sehen im folgenden Beispielbild die drei Typen *Eckig*, *Rund* und *Abgeschnitten*. An den jeweiligen Spitzen der Linien ist der Unterschied gut zu erkennen.

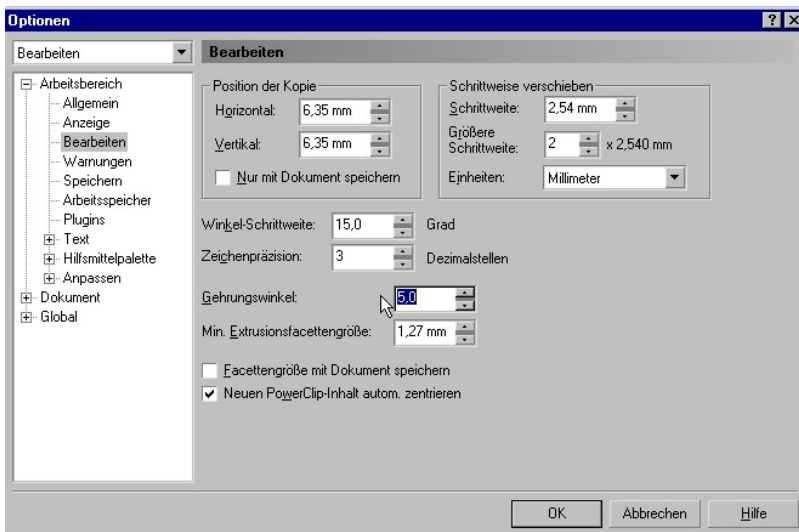
Die Wirkung kann nur bei Objekten mit spitzen Winkeln gezeigt werden. Würden Sie zum Beispiel einen Kreis darstellen, wäre kein Unterschied zu sehen – dort gibt es keine Ecken.



Die drei
Eckentypen

Der Gehrungswinkel

Falls Sie beim ersten Eckentyp keine Spitze erhalten, liegt dies daran, daß Sie unter den *Bearbeiten*-Optionen einen zu hohen Wert im Feld *Gehrungswinkel* eingestellt haben. Tragen Sie dort einen niedrigeren Wert – zum Beispiel „5“ – ein, um das zuvor gezeigte Ergebnis zu erhalten.



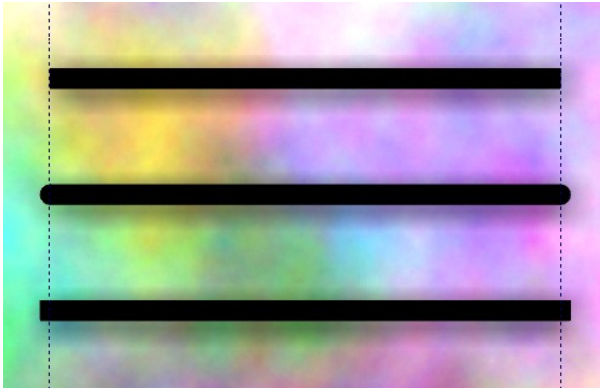
Verändern des
Gehrungs-
winkels

Linienenden

Auch die Form der Linienenden können Sie aus drei verschiedenen Varianten auswählen. Die Auswirkungen sind – logischerweise – nur an offenen Kurvenobjekten zu erkennen, da geschlossene Formen keine Enden besitzen. Auch bei dünnen Linien werden Sie die Unterschiede nicht erkennen.

Die erste Option bewirkt, daß die gezeichnete Linie exakt an dem gesetzten Punkt endet. Bei der zweiten Variante wird ein Halbkreis hinzugefügt, bei der dritten Option ein Quadrat in der Linienstärke.

Zur Beurteilung der Unterschiede haben wir im folgenden Bild zwei Hilfslinien platziert. Die Linie wurde präzise zwischen diesen beiden Hilfslinien gezeichnet. Anschließend wurden die Änderungen der *Linienenden*-Einstellungen an Duplikaten ausgeführt.

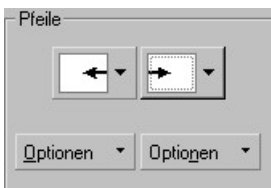


*Drei
unterschiedliche
Linienenden*

Symbole an den Linienenden

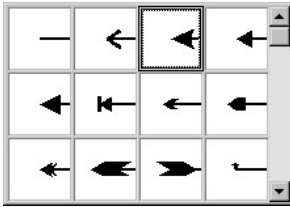
An offenen Kurvenverläufen müssen die Linien nicht stumpf enden. Sie können für den Linienanfang oder das Linienende getrennt Pfeile oder Symbole auswählen.

In den beiden Optionsfeldern auf der rechten Seite des Dialogfensters finden Sie viele unterschiedliche Formen für die beiden Enden einer offenen Kurve.



*Die Optionen
für Linienenden*

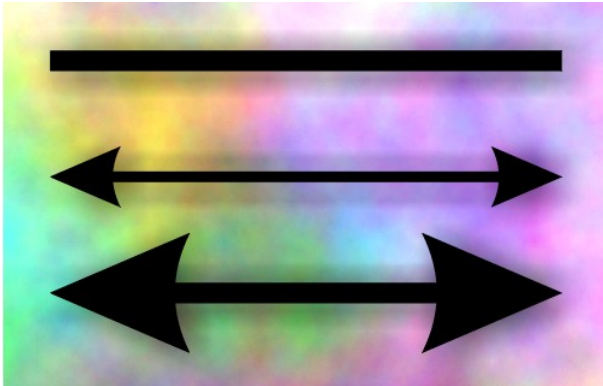
Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das folgende Auswahlfeld zu öffnen. In beiden Feldern sind dieselben Symbole vorhanden. Stellen Sie über die linke Schaltfläche das Symbol für den Linienanfang, über die rechte Schaltfläche das Linienende ein.



*Auswahlfeld für
die Linienenden*

Die Symbolgröße

Das Symbol wird entsprechend der Linienstärke automatisch vergrößert oder verkleinert. Im nächsten Bild sehen Sie zweimal denselben Pfeil, allerdings bei unterschiedlicher Linienstärke. Bei der dünneren Linienstärke ist der Pfeil entsprechend kleiner. Für den Linienanfang wurde jeweils dasselbe Symbol wie für das Linienende gewählt.



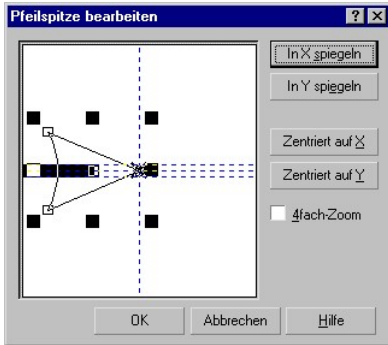
*Die Linienstärke bestimmt
die Größe des
Symbols*

Über die *Optionen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Menü. Hier finden Sie Optionen zur Abwahl eines Linienendes. Außerdem können Sie hier die Symbole der beiden Enden austauschen.



*Die
Optionen*

Über die *Bearbeiten*-Funktion rufen Sie das folgende Dialogfenster auf, in dem Sie kleinere Änderungen an der Pfeilspitze vornehmen können. Sie kann hier gespiegelt oder verschoben werden. Außerdem läßt sich die Spitze skalieren und dehnen – so wie Sie es auch von der normalen Objektbearbeitung kennen.



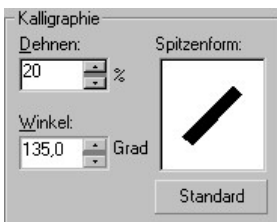
*Bearbeiten
der Spitze*

Beliebige Symbole

Über den Menüpunkt *Extras/Erstellen/Pfeil* können Sie das jeweils markierte Objekt in die Liste der Linienenden übertragen. Neue Symbole werden an das Ende der Liste angehängt. Die gespiegelte Fassung als Gegenstück wird von CorelDRAW automatisch generiert.

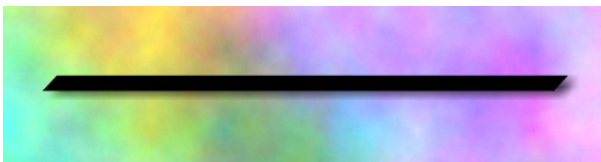
Kalligraphie-Optionen

Über die *Kalligraphie*-Optionen kann die Stiftform verändert werden. Sie läßt sich dehnen und drehen. Die Einstellung kann entweder über die Eingabefelder oder direkt im Vorschaubild verändert werden. Klicken Sie in das Vorschaubild und ziehen Sie die Form bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte neue Form.



*Die Kalligraphie-
Optionen*

Mit der zuvor gezeigten Einstellung erhalten Sie folgende Linie. Beachten Sie, daß Sie die Auswirkungen erst erkennen, wenn die Linie kräftig genug ist. Bei dünnen Linien ist das Ändern der Einstellung nutzlos. Wollen Sie die veränderten Einstellungen wieder zurücknehmen, verwenden Sie die *Standard*-Schaltfläche unter dem Vorschaubild.



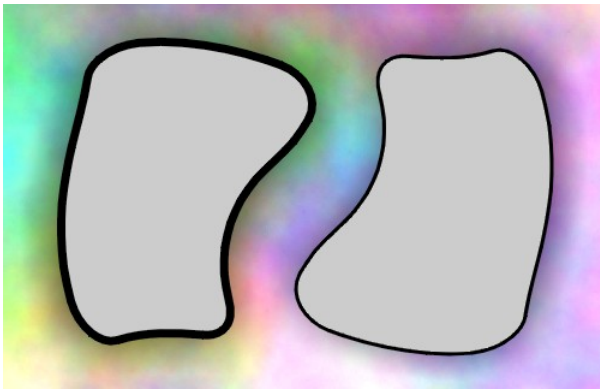
*Ein abgeschrägter
Stift*

Die Option Hinter Füllung

Der Umriß wird standardmäßig zur einen Hälfte in das Objekt, zur anderen Hälfte außerhalb des Objekts plaziert. Dadurch wird die Fläche im Objekt reduziert, was sich zum Beispiel bei dünnen Schriften negativ auswirken kann.

Mit der Option *Hinter Füllung* wird die Füllung in den Vordergrund gerückt. So reduziert sich die Kontur in der Dicke auf die Hälfte. Soll die Kontur eine festgelegte Stärke haben, müssen Sie demnach den Wert verdoppeln.

Das nächste Bild zeigt auf der rechten Seite die aktivierte Option, was Sie an der dünneren Kontur erkennen.



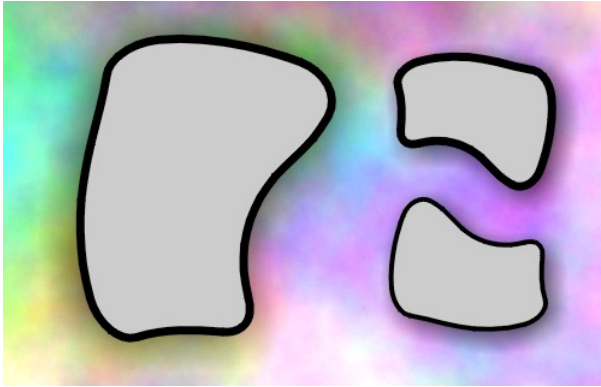
*Rechts ist
die Option
Hinter Füllung
aktiviert*

Mit Bild skalieren

Diese Funktion ist sehr wichtig. Nehmen wir folgendes Beispiel: Sie konstruieren eine Form mit einem Umriß von einem Millimeter Stärke. Später entscheiden Sie, daß diese Form extrem verkleinert werden soll.

Ist diese Option aktiviert, wird der Umriß entsprechend der Objektverkleinerung ebenfalls verringert. Haben Sie aber die Option nicht eingeschaltet, bleibt die Umrißstärke auch bei der verkleinerten Fassung einen Millimeter stark. Dies kann – je nach Verkleinerung – zu einem völlig verfälschten Ergebnis führen. Sicherheitshalber sollten Sie deshalb diese Option immer aktivieren.

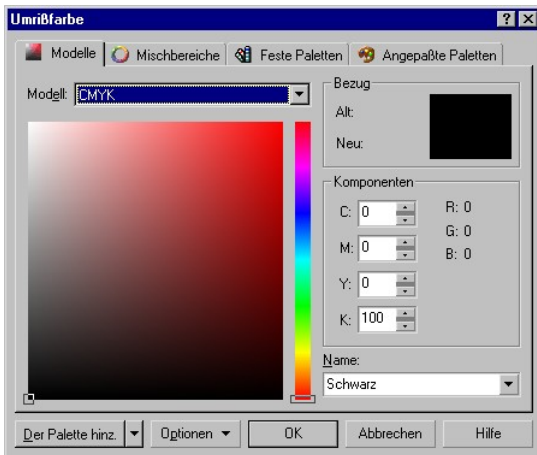
Das nächste Bild zeigt auf der rechten Seite bei der oberen Form die beibehaltene Kontur, darunter die dünnere Fassung.



*Rechts zwei
verkleinerte Fassungen.
Oben wurde die
Konturstärke
beibehalten*

Die Umrißfarbe mit einem Klick im Dialogfenster bestimmen

Über die zweite Schaltfläche im *Umriß-Flyout*-Menü öffnen Sie das bekannte Farbauswahl-Dialogfeld, in der Sie die Umrißfarbe einstellen können. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Umschalt+F12** verwenden.



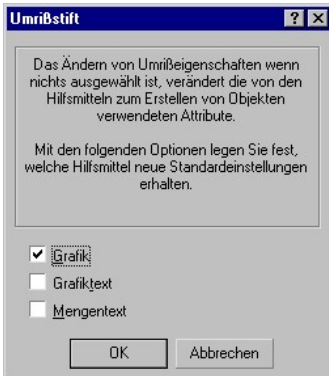
*Dialogfenster zur
Farbauswahl*

Standardeinstellungen für neue Objekte

Wenn Sie neue Objekte erzeugen, wird diesen automatisch der Standardumriß zugewiesen. Diese Standardwerte können Sie verändern, indem Sie das *Umriß*-Hilfsmittel aufrufen, wenn kein Objekt markiert ist.

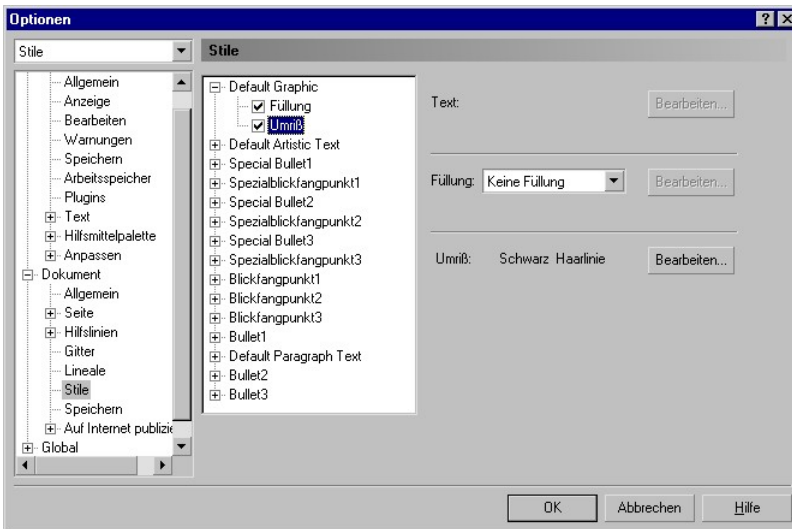
Danach öffnet sich das folgende Dialogfenster. Dort können Sie markieren, auf welche Objekttypen sich die Standardeinstellung beziehen soll. Die Einstellungen werden anschließend über das bekannte Umriß-Dialogfenster vorgenommen.

Danach erhalten alle neu konstruierten Objekte automatisch die eingestellten Umrißwerte.



*Ändern der
Standard-
einstellungen*

Alternativ dazu können Sie den Standardwert auch über die Seitenoptionen verändern. Sie erinnern sich? Die Optionen können Sie entweder über das *Extras*-Menü, die Tastenkombination **(Strg)+J** oder das Kontextmenü der rechten Maustaste aufrufen.



*Verändern
der Optionen*

7.3 Füllungsattribute zuweisen

Damit Sie Objekte überhaupt sehen können, müssen sie entweder einen Umriß haben oder gefüllt sein. Wie jedes Vektorgrafikprogramm bietet auch CorelDRAW unterschiedliche Fülloptionen an.

Im Laufe der CorelDRAW-Versionen sind immer wieder neue Füllungstypen hinzugekommen. Inzwischen können Sie Objekte auf viele unterschiedliche Arten

füllen. So haben Sie praktisch alle erdenklichen Möglichkeiten, um kreative Grafiken zu erstellen. Je nachdem, ob Sie sterile Computergrafiken oder lebendige Muster erzeugen wollen – CorelDRAW bietet jeweils die geeignete Füllungsoption an.

Die verfügbaren Füllungen finden Sie in einem gesonderten Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste:

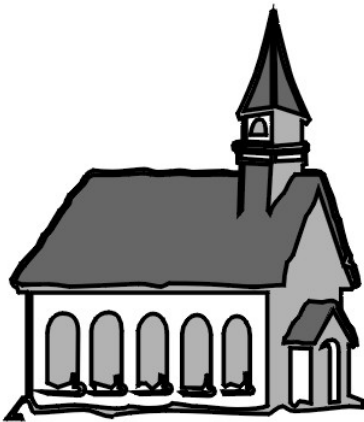


*Das Füllung-
Flyout-
Menü*

Sehen wir uns nun die verschiedenen Typen der Reihe nach an.

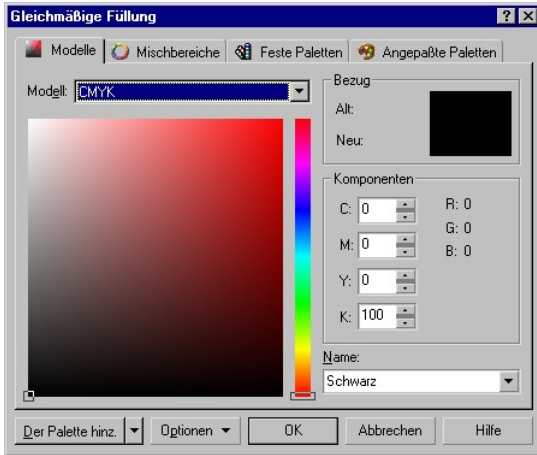
Die einfarbige Füllung

Die einfachste aller Füllungen ist die einfarbige Füllung, bei der die gesamte Fläche des Objekts in einem gleichmäßigen Farbton dargestellt wird. Dieser Typ eignet sich für einfache Darstellungen und plakative Logos.



*Ein Logo gefüllt
mit einer
gleichmäßigen
Füllung*

Die Farbe, die Sie zum gleichmäßigen Füllen einer Fläche verwenden, können Sie entweder direkt aus der Farbpalette auf das Objekt ziehen oder – falls Sie dort die passende Farbe nicht finden – im folgenden Dialogfenster „anmischen“.

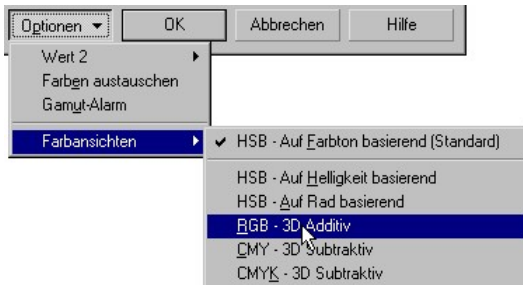


*Dialogfenster
Gleichmäßige
Füllung*

Farbansichten

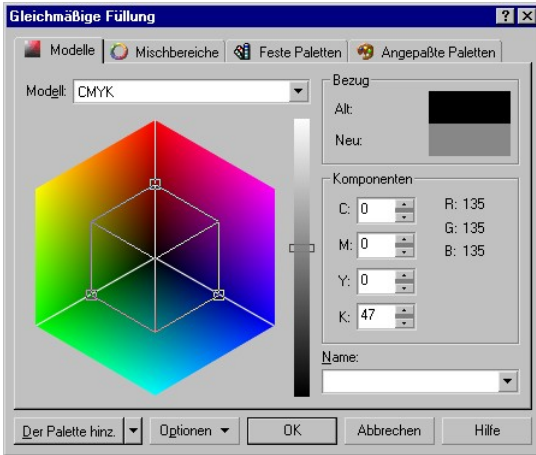
Über die *Optionen*-Schaltfläche im Fußbereich des Dialogfelds können Sie die Art der Farbmodellanzeige verändern. Im Standardmodus *HSB - Auf Farbtönen basierend* stellen Sie in dem Balken rechts neben dem großen Farbfeld den gewünschten Farbtönen ein, im großen Farbfeld die Helligkeit und die Sättigung der Farbe.

Falls Sie eine andere Darstellung der Farben wünschen – was nur in Sonderfällen nötig sein wird – können Sie diese im Optionen-Menü auswählen.



Auswahl einer anderen Farbmodellansicht

Nachfolgend sehen Sie als Beispiel die Darstellung der RGB-Farbtöne. Dort wählen Sie den Farbtönen im großen Feld aus, die Helligkeit in dem danebenstehenden Balken.

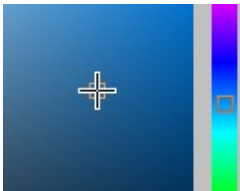


Die Darstellung
des RGB-Farbmodells

Auswahl der Farbe

Um in der standardmäßig eingestellten HSB-Darstellung eine Farbe auszuwählen, stellen Sie zunächst den entsprechenden Farbton ein. Ziehen Sie dazu den kleinen Balken auf die gewünschte Position.

Die aktuelle Farbe wird in dem großen Farbfeld mit einem kleinen Kasten markiert. Klicken Sie in das Feld, um den Kasten zu versetzen und damit eine neue Farbe auszuwählen.



Farbauswahl

Farben mischen

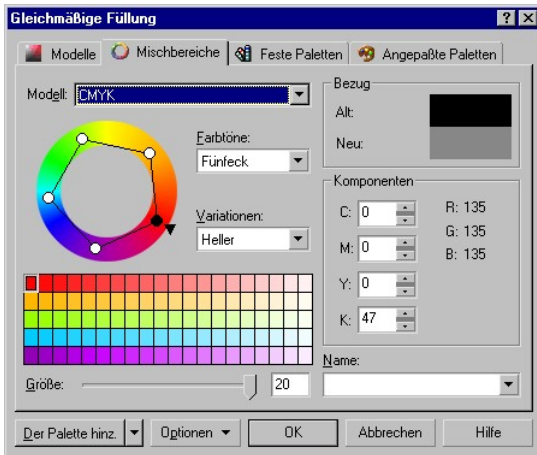
Sollte unter all den Farben der gewünschte Farbton nicht dabei sein – oder wollen Sie etwas mit Farben spielen – können Sie eigene Farben mischen. Wechseln Sie dafür zur Registerkarte *Mischbereiche*.

Farbharmonien

Die Farbharmonieanzeige wurde in der aktuellen CorelDRAW-Version weiter ausgebaut. Im Listenfeld *Farbtöne* können Sie verschiedene Darstellungsarten auswählen.

Der schwarze Kreis zeigt die aktuell ausgewählte Farbe an. Dazu werden maximal 80 Varianten unterhalb des Farbrades angezeigt. Ziehen Sie am Schieberegler unter den Farbfeldern, um die Anzahl zu verändern.

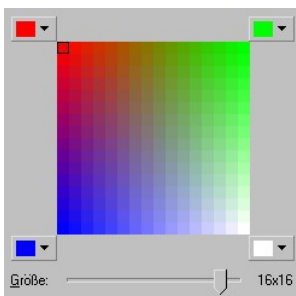
Wie diese abgestuft sein sollen, können Sie im Listenfeld *Variationen* bestimmen. So können Sie zum Beispiel unterschiedliche Sättigungs- oder Helligkeitsgrade vorgeben.



*Der Mischmodus
Farbharmonien*

Farbüberblendung

Über die Optionen können Sie in diesem Modus eine weitere Variante einstellen Die Farbüberblendung. In diesem Mischmodus sehen Sie maximal 32 x 32 Farbfelder. Die Anzahl der Farbfelder stellen Sie über den Schieberegler unter den Farbfeldern ein. An jeder Ecke finden Sie ein Farbfeld, in dem Sie die Farbe frei einstellen können. Klicken Sie auf eines der Felder wird die bekannte Palette zur Farbauswahl geöffnet. Die vier eingestellten Farben werden dann in den Farbfeldern überblendet. Aus den sich so ergebenden Farbnuancen können Sie sich den gewünschten Farbton aussuchen.



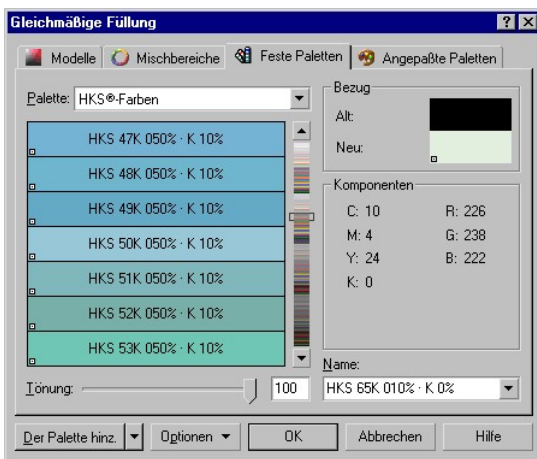
*Der Modus
Farbüberblendung*

Feste Paletten

Die nächste Registerkarte im Füllungs-Dialogfeld beherbergt die „festen Paletten“.

Es gibt einige Farbstandards, die sich im Druckbereich etabliert haben. Der bekannteste dürfte in Deutschland die Pantone-Palette sein. Da es diese Farben als gedruckten Farbfächer gibt, kann man sich mit Kunden gut abstimmen. So könnte Ihr Auftraggeber in seinem Farbfächer die gewünschte Farbe aussuchen und Ihnen die betreffende Farbnummer mitteilen.

Damit werden Sie nicht durch eventuell unkalibrierte Bildschirme beeinflusst und mit einem falsch gedruckten Ergebnis überrascht. In dem Listenfeld finden Sie viele solcher Paletten, mit denen Sie nicht viel anfangen können, da sie in Deutschland völlig ungebräuchlich sind.



Die Pantone-Palette

Schön, daß es nun aber auch die HKS-Farbpalette gibt, die in Deutschland sehr gebräuchlich ist.

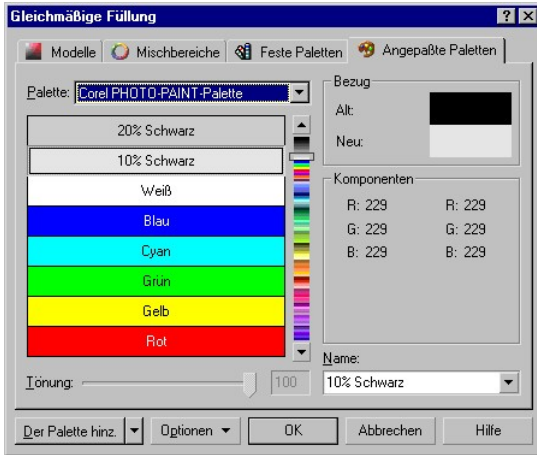
Im *Optionen*-Feld können Sie angeben, ob die Pantone-Namen oder nur die Farbfelder angezeigt werden sollen. Außerdem können Sie über das Feld *Tönung* unter der Auflistung einstellen, wie intensiv die Farbe verwendet werden soll.

Nummer eintippen

Sie können auch im Eingabefeld *Name* die gewünschte Nummer angeben. Tippen Sie nur die Nummer ein, CorelDRAW setzt die fehlende Bezeichnung – zum Beispiel „Pantone“ – automatisch ein.

Angepaßte Paletten

Auf der letzten Registerkarte des Dialogfelds werden die eigenen Paletten angezeigt. Auch hier können Sie über das *Optionen*-Feld entscheiden, ob die Namen oder nur die Farbfelder angezeigt werden sollen.



*Eigene
Paletten*

Vorschaufeld

Der rechte Bereich des Dialogfelds ist auf allen Registerkarten gleich. Dort finden Sie beispielsweise in der oberen, rechten Ecke zwei Farbfelder. Im oberen Feld wird die Farbe des aktuellen Objekts angezeigt. Darunter sehen Sie die neu ausgewählte Farbe.

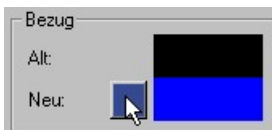


*Vorschau-
felder*

Nur am Bildschirm sichtbar – Nicht druckbare Farben

Durch die verschiedenen Farbmodelle kommt es zu Problemen. So können Farben des RGB-Farbmodells – das für die Bildschirmdarstellung notwendig ist – im Druckfarbmodell CMYK nicht gedruckt werden, da sie in diesem Farbmodell nicht enthalten sind.

Falls Sie eine solche Farbe auswählen, zeigt dies ein weiteres Farbfeld links neben dem unteren Vorschaubild an. Diese Farbe ist ein Alternativvorschlag. CorelDRAW zeigt dort eine Farbe an, die der ausgewählten am ähnlichsten ist, aber gedruckt werden kann. Klicken Sie auf diesen Alternativvorschlag, um die Farbe zu verwenden. Der Austausch passiert nicht automatisch.



*Eine nicht
druckbare
Farbe*

CMYK verwenden

Sie umgehen das Problem der nicht druckbaren Farben am leichtesten dadurch, daß Sie das CMYK-Farbmodell aus der Liste auswählen. Sie sehen in diesem Farbmodell nur diejenigen Farben, die auch gedruckt werden können.

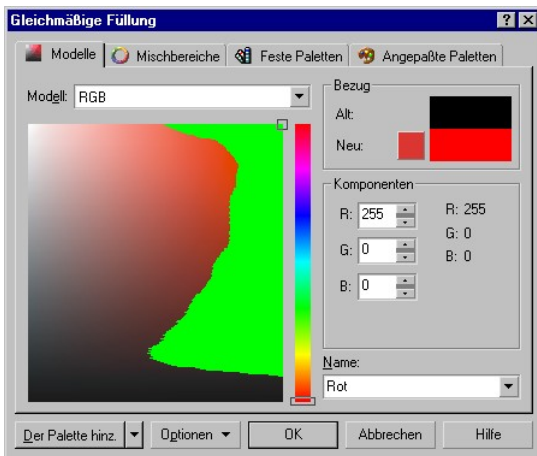
Gamut-Alarm

Im Menü der *Optionen*-Schaltfläche gibt es den Eintrag *Gamut-Alarm*.

Ist diese Option aktiv, werden die nicht druckbaren Farben in dem großen Farbauswahlfeld hervorgehoben. So sehen Sie gleich, welche der Farben Sie nicht verwenden sollten.

Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Sie nicht das CMYK-Farbmodell ausgewählt haben und in den Optionen die Farbkalibrierung aktiviert haben.

Sie sehen die hervorgehobenen Farben im folgenden Bild – im rechten Bereich entfallen viele Farben. Bei den Blau- und Rottönen können zum Beispiel sehr viele Farben nicht gedruckt werden.



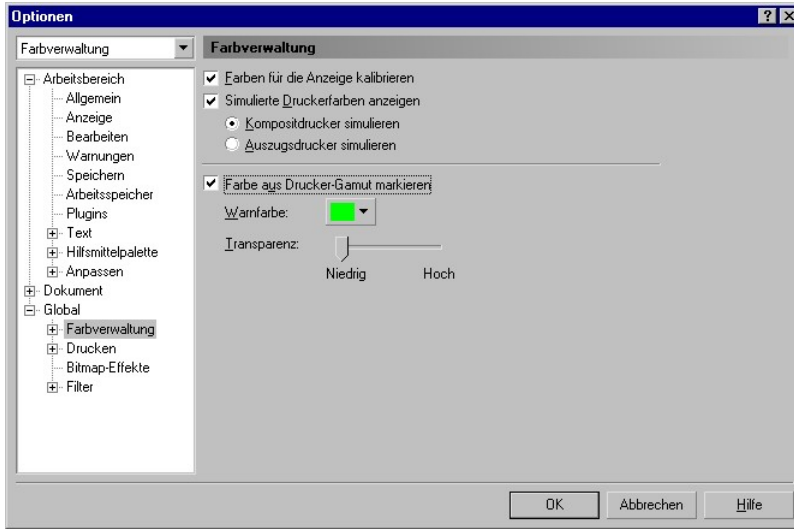
Der Gamut-Alarm

Die Korrektur-Optionen

Unter den allgemeinen Optionen finden Sie weitere Einstellungen bezüglich der Korrektur von nicht druckbaren Farben.

Im folgenden *Optionen*-Dialogfenster können Sie im Dokument die nicht druckbaren Farben anzeigen lassen. Sie sehen dann die zuvor gezeigte Hervorhebung auch bei Objekten, die nichtdruckbare Farben enthalten.

Sie werden dann mit einer Signalfarbe angezeigt, die Sie hier einstellen können. Sie können vorgeben, ob die Warnfarbe transparent oder deckend angezeigt werden soll.

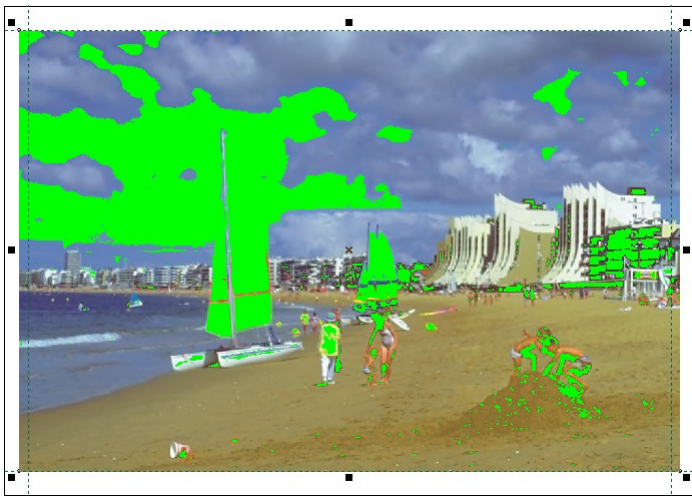


*Anzeige
der nicht
druckbare
n Farben
im
Dokument
aktivieren*

Wenn Sie viel mit RGB-Fotos arbeiten, ist diese Einstellung sehr nützlich. Sie erkennen dann am Bild sofort, ob es nicht druckbare Farben enthält. So sind Sie vor Überraschungen beim Druck geschützt.

Nehmen Sie dann Korrekturen vor, bevor Sie das Dokument in die Druckerei geben.

Sie sehen beim folgenden Beispielbild von der Clipart-CD, daß zum Beispiel im Bereich des Himmels große Partien enthalten sind, die im Druck anders erscheinen. Am stärksten sind meist Fotos mit knallroten oder kräftig blauen Farben betroffen, da diese Farben im CMYK-Farbmodell nicht enthalten sind.



Anzeige der nicht druckbaren Farben

Werteingabe und -anzeige

Auf der rechten Seite neben dem Farbfeld finden Sie Eingabe- und Anzeigefelder. In den Eingabefeldern sehen Sie die Werte des Farbmodells, das Sie aktuell eingestellt haben. Dort können Sie den aktuellen Farbwert auch durch Veränderung der Werte einstellen.

Daneben werden die eingestellten Werte in ein anderes Farbmodell „übersetzt“ angezeigt. Die Farbmodelle für die Anzeige können Sie im Menü der Schaltfläche *Optionen* einstellen.

The 'Komponenten' dialog box displays input and output values for a color model. The input values are: C: 64, M: 0, Y: 53, K: 25. The output values are: L: 67.8, a: -28, b: 25.5.

*Anzeige der
aktuellen
Farbwerte*

Negative Werte

Wenn Sie einen negativen Wert in einem der Anzeigefelder sehen, bedeutet dies, daß die Farbe nicht in dem Farbmodell enthalten ist.

Namen vergeben

Wenn Sie eine neue Farbe eingestellt haben, können Sie diese Farbe über die Schaltfläche *Zur Palette hinzufügen* dauerhaft in die aktuelle Palette aufnehmen.

Wenn Farben bereits einen Namen haben, wird er im Feld *Name* rechts unten im Dialogfeld angezeigt. Um eine bestimmte Farbe aus der Palette herauszusuchen können Sie das Listefeld aufklappen. Wenn Ihnen der Name der Farbe bekannt ist, können Sie ihn in das Eingabefeld eintippen – CorelDRAW springt dann zur betreffenden Farbe.

The 'Name' field in the color palette dialog box shows a list of color names. The names are: Dunkelbraun, Taubenblau, Pastellblau, Babyblau, Stahlblau, and Dämmerblau. A mouse cursor is pointing at 'Dunkelbraun'.

Aussuchen einer Farbe nach dem Namen

Die Farbverlaufs­füllung

Viele Möglichkeiten bietet die Verlaufs­füllung. CorelDRAW bietet Ihnen verschiedene Verlaufstypen an, die Sie über die oben gezeigte Schaltfläche einstellen können. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfenster.

Verläufe können Sie nutzen, um Dreidimensionalität vorzutäuschen oder einfach, um Objekte interessanter zu gestalten. Grafiken wirken abwechslungsreicher, wenn Sie mit Farbverlaufs­füllungen arbeiten. Aber Vorsicht: Zuviel ist meist auch nicht gut. Da inzwischen sehr viele Anwender mit Verläufen arbeiten, kann es vorkommen, daß die Grafiken an Attraktivität verlieren. Effekte nutzen sich ab, wenn sie zu häufig verwendet werden.



Das Farbverlaufs-
Dialogfenster

Die Typen

Im Listenfeld *Typ* können Sie einen der vier verfügbaren Verlaufstypen (*Linear*, *Radial*, *Konisch* und *Quadratisch*) auswählen. Sie sehen diese in der nächsten Abbildung. Dazu finden Sie verschiedene Einstellungsoptionen im vorherigen Dialogfenster, die wir im folgenden beschreiben wollen.



Die vier
vorhandenen
Verlaufstypen

Der lineare Verlauf

Beim linearen Verlauf werden Farben auf einer geraden Linie ineinander überblendet. Die Farben werden im Bereich *Farbüberblendung* eingestellt. Der einfache lineare Verlauf besteht aus einer Überblendung von einer Farbe in eine andere. Dazu wird die Option *Zwei Farben* verwendet. Stellen Sie über die beiden

Farbfelder die gewünschten Farben ein. Standardmäßig wird von Schwarz in Weiß überblendet.



*Der Bereich
Farbüberblendung*

Im Normalfall befindet sich die Mischfarbe der beiden eingestellten Farben genau in der Mitte des Verlaufs. Die Position können Sie jedoch mit der Option *Mittelpunkt* verändern. Ziehen Sie den Regler nach rechts oder links. Alternativ dazu ist die Veränderung des Werts über das Eingabefeld möglich. Nachfolgend sehen Sie die *Mittelpunkt*-Einstellung 50. Dadurch entsteht ein gleichmäßiger Verlauf.



*Der Mittelpunkt
bei 50*

Mittelpunkt ändern

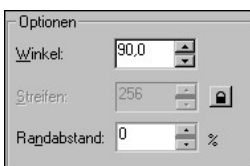
Wenn Sie den Mittelpunkt verschieben, können Sie das Aussehen des Verlaufs beeinflussen. So haben wir im folgenden Verlauf den Mittelpunkt auf den Wert 20 geändert. Da der Mischwert nun weiter nach links „rutscht“, wirkt der Verlauf heller. Bei Werten über 50 würde ein dunklerer Eindruck entstehen, da dann der Mittelpunkt nach rechts verschoben wird.



*Verschieben
des Mittelpunkts*

Verlaufsrichtung ändern

Im obersten Feld des *Optionen*-Bereichs können Sie die Verlaufsrichtung einstellen. Beim Standardwert 0 erstreckt sich der Verlauf von links nach rechts. Sie können die Einstellung über das Vorschaufeld begutachten.



*Der Optionen-
Bereich*

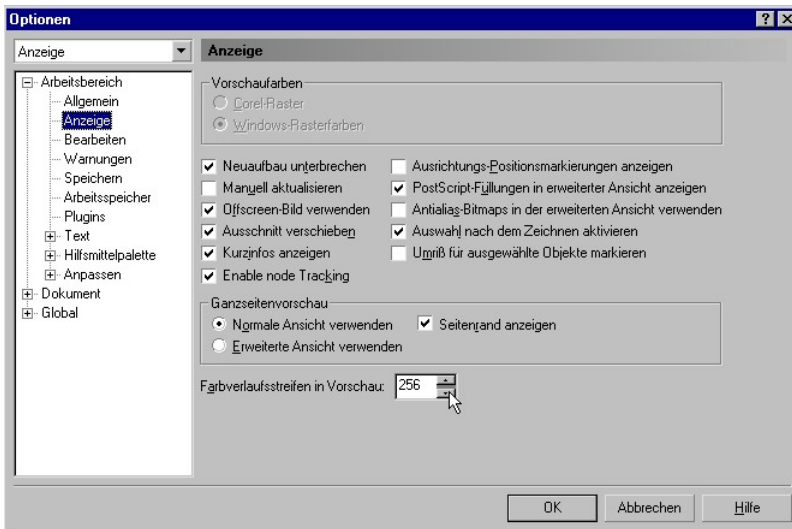
Bei einer Veränderung des Werts auf 90 Grad wird der Verlauf von unten nach oben aufgebaut. Sie sehen diesen Wert im nächsten Bild.



*Die Einstellung
90 Grad*

Streifenanzahl

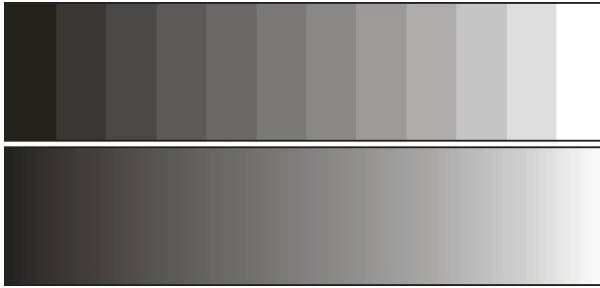
Verläufe werden aus lauter „Streifen“ aufgebaut. Jeder Streifen hat dabei eine unterschiedliche Farbe, so daß der Eindruck eines weichen Verlaufs entsteht – wenn genug Streifen vorhanden sind. Normalerweise ist das Streifenfeld deaktiviert, weil die Einstellungen aus dem *Optionen*-Menü übernommen werden.



*Die Streifen-
anzahl im
Dialogfeld
Optionen*

Je höher Sie den Wert im Feld *Farbverlaufsstreifen in Vorschau* einstellen, um so weicher wird der Verlauf. Es ist sinnvoll, hier den Maximalwert von 256 einzustellen. Das Verringern des Werts können Sie sowohl beim Export als auch beim Drucken noch vornehmen.

Wenn Sie innerhalb des *Farbverlauf*-Dialogfensters auf das Schloßsymbol klicken, können Sie den standardmäßig übernommenen Wert verändern, ohne daß davon alle Objekte des Dokuments betroffen wären. So haben wir im folgenden Bild beim oberen Objekt zwölf Streifen eingestellt, beim unteren dagegen 256. Sie erkennen die Felder im oberen Objekt – von einem weichen Verlauf ist nichts zu sehen.



*Ändern der
Farbverlaufs-
streifen*

Randabstand

Mit dem Wert für den *Randabstand* legen Sie fest, in welchem Bereich des Objekts die Farben verlaufen sollen. Stellen Sie hier zum Beispiel 30 % ein, bleiben vom Anfang und Ende des Verlaufs 30 % ohne Verlauf. Der Verlauf wird also „zusammengestaucht“.



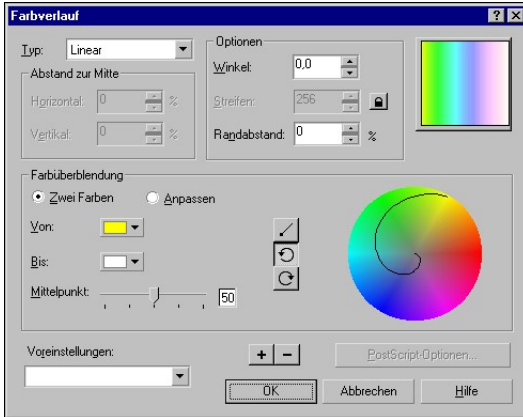
*Ein Randabstand
von 30 %*

Nur eine Seite

Wollen Sie den Verlauf nur auf einer Seite stauchen, können Sie die Option *Randabstand* nicht verwenden. Sie müssen dann über einen freien Verlauf auf der betreffenden Seite einen weiteren Farbpunkt einfügen. Wir zeigen Ihnen diese Option später.

Festlegen der Übergangsfarben

Über die drei Schaltflächen neben dem Farbkreis können Sie einstellen, auf welche Art die eingestellten Farben überblendet werden sollen. Eine Linie innerhalb des Farbkreises zeigt die aktuelle Einstellung an. Zur Auswahl stehen der direkte Weg sowie eine rechts- oder linksläufige Krümmungslinie durch die Farben des Farbkreises.



Festlegung der Übergangsfarben

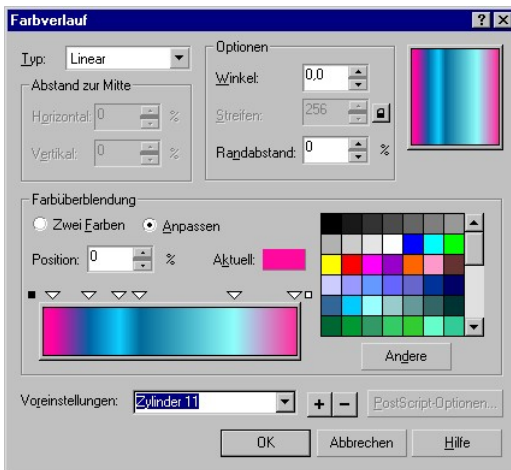
Nur bei zwei Farben

Die Festlegung der Übergangsfarben ist nur möglich, wenn Sie die Option *Zwei Farben* aktiviert haben.

Freie Farbüberblendung

Neben der einfachen Option, zwei Farben zu überblenden, können Sie mit der Einstellung *Anpassen* beliebig viele Farben überblenden. Mit dieser erweiterten Option lassen sich sehr vielseitige Verläufe erstellen. In dem Listenfeld *Voreinstellungen* finden Sie eine große Anzahl vorgefertigter Verläufe.

Für die Bearbeitung eines freien Verlaufs schaltet die Anzeige im unteren Bereich des Dialogfensters um, dort sind dann ein Vorschaufeld und eine Farbpalette zu sehen, aus der Sie die betreffenden Farben auswählen können.



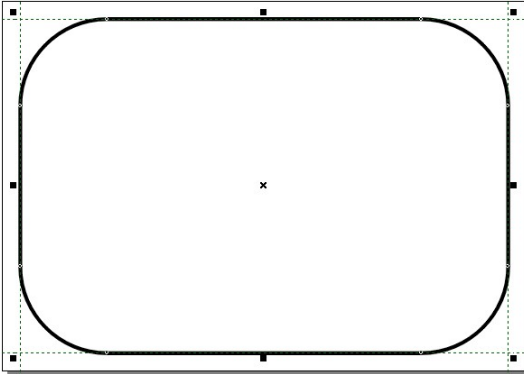
Ein freier Verlauf

Sehen Sie sich zunächst einige der voreingestellten Werte an, um einen Eindruck von den Möglichkeiten zu erhalten.

Eigene freie Verläufe erstellen

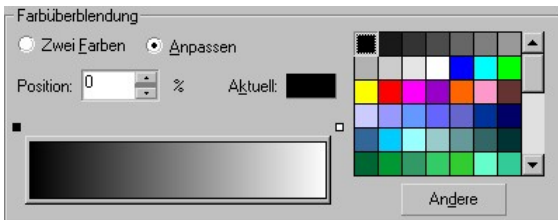
Wir wollen ein Rechteck mit abgerundeten Ecken in eine glänzende Oberfläche verwandeln und dazu einen eigenen Verlauf erstellen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Zeichnen Sie das Rechteck, das Sie mit einer Verlaufsfüllung versehen wollen und runden Sie mit dem *Form*-Hilfsmittel die Ecken ab:



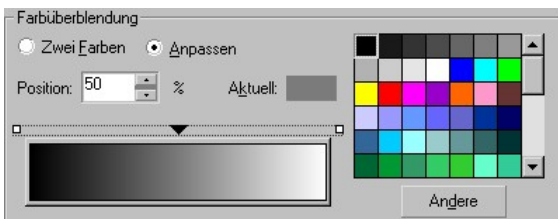
*Das ungefüllte
Ausgangsrechteck*

- 2 Stellen Sie einen linearen Verlauf mit der Option *Anpassen* ein. Zunächst sehen Sie nur den Anfangs- und Endpunkt, wie bei der Option *Zwei Farben*.



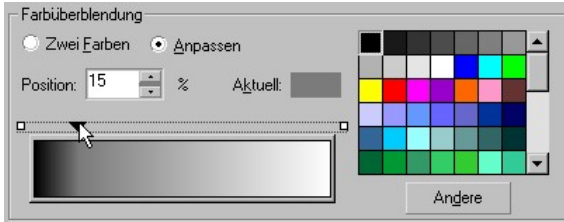
*Ein freier
Verlauf*

- 3 Um eine neue Farbe in den Verlauf einzufügen, klicken Sie über dem Vorschaubalken doppelt auf die gewünschte Position. Alternativ dazu können Sie auch doppelt an die entsprechende Position im Vorschaubalken klicken. An dieser Stelle wird nun eine neue Markierung eingefügt. Die neue Markierung wird aktiviert – Sie erkennen dies an der schwarzen Füllung des Markierungsdreiecks.



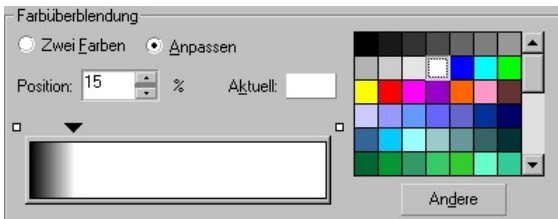
*Ein freier
Verlauf*

- 4 Durch Verziehen des schwarzen Dreiecks können Sie die Farbe verschieben. Klicken Sie nun in der Farbpalette auf die Farbe, die an dieser Markierung eingefügt werden soll. Wir wählten für unser Beispiel Weiß.



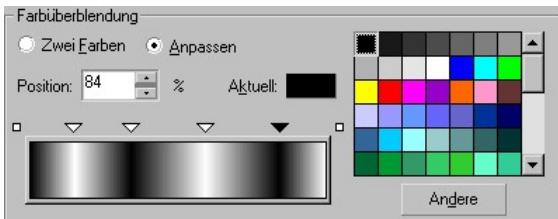
Eine neue Markierung

- 5 Alternativ zur „optischen“ Platzierung können Sie auch das Eingabefeld zum Positionieren verwenden. Unsere erste, neu eingefügte Farbe befindet sich bei 15 %.



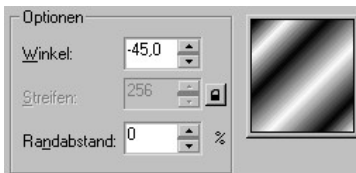
Ein freier Verlauf

- 6 Fügen Sie weitere Felder ein, wie es im folgenden Bild zu sehen ist. Für den ersten Versuch verwendeten wir abwechselnd Schwarz und Weiß. Sie erkennen bereits an dem Vorschaubild, daß sich durch den Wechsel mit harten Kontrasten ein räumlicher Effekt ergibt.



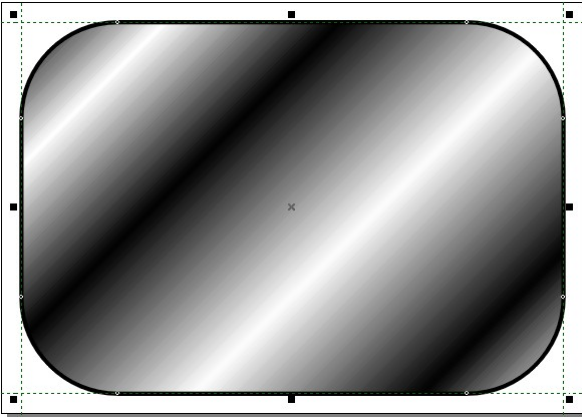
Weitere Markierungen wurden eingefügt

- 7 Stellen Sie nun im *Optionen*-Bereich einen Winkel von -45 Grad ein, damit der Verlauf diagonal platziert wird.



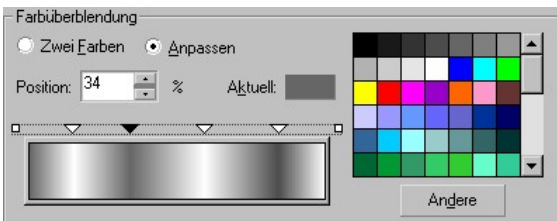
Einstellen des Verlaufswinkels

- 8 Damit erreichen wir das folgende Ergebnis. Es ähnelt einer welligen Oberfläche mit Erhebungen und Vertiefungen.



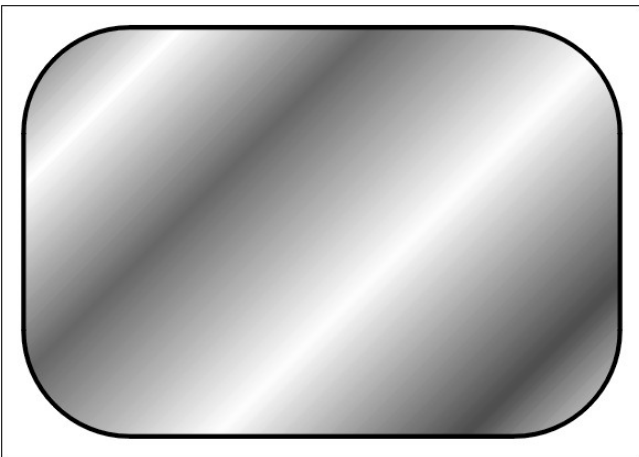
Ein räumlicher Effekt durch eine Verlaufs-füllung

- 9 Je größer die Kontraste bei den wechselnden Farben sind, um so plastischer wirkt der Gegenstand. Da wir bei unserem Beispiel aber eher eine flache Oberfläche erzeugen wollen, reduzieren wir den Kontrast, indem wir die schwarzen Töne in dunkles Grau verändern.



Reduzierung des Kontrasts

Damit erzielen wir das folgende Zwischenergebnis.

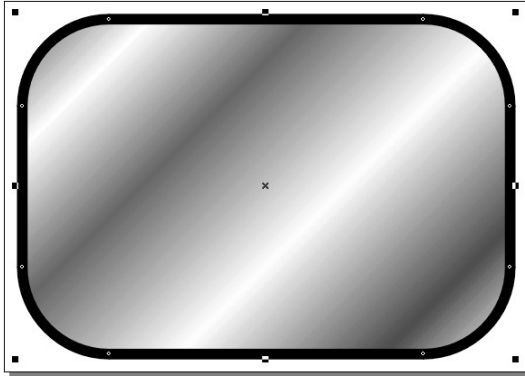


„Metallische“ Oberfläche

Plastischer Effekt durch Konturumwandlung

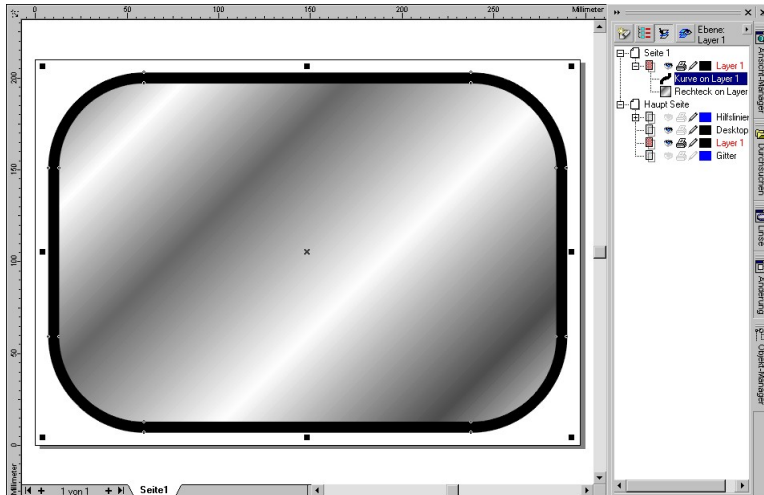
Wir wollen das Ergebnis noch verfeinern und Ihnen dabei eine neue CorelDRAW-Funktion nochmals näher bringen.

- 1 Dazu muß zunächst einmal die Kontur des Rechtecks verstärkt werden – wir wählen hier den vierten Vorgabewert im Umriß-Flyout-Menü. Damit wird der Umriß 16 Punkt stark.



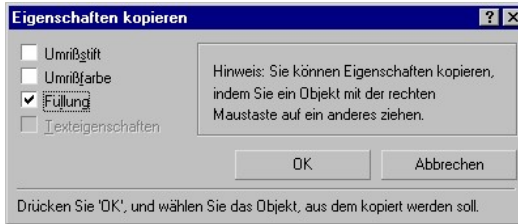
Die verstärkte Kontur

- 2 Rufen Sie nun die neue Funktion *Anordnen/Umriß in Objekt umwandeln* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(Q)** erreichen. Am Objekt fällt zunächst kaum ein Unterschied auf – im *Objekt-Manager* sehen Sie aber, daß es nun ein neues Kurvenobjekt gibt.



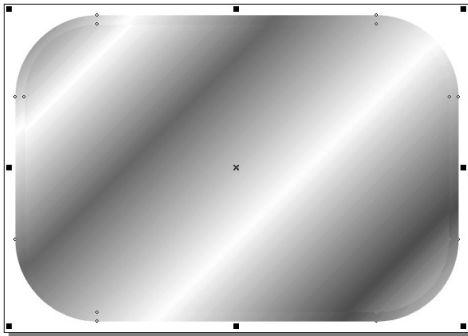
Ein neues Kurvenobjekt ist entstanden

- 3 Da das neu entstandene Objekt automatisch markiert wird, können Sie nun mit der Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von* die Verlaufsfüllung vom Rechteck übernehmen. Markieren Sie dazu im folgenden Dialogfeld die Option *Füllung* und klicken Sie anschließend mit dem kräftigen Pfeilsymbol auf das Rechteck.



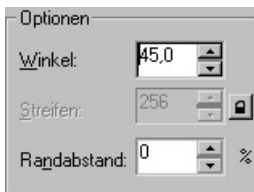
Eigenschaften kopieren

- 4 Anschließend fällt der Unterschied zum Ausgangsobjekt nur wenig auf. Sie haben aber bemerkt, daß Sie mit der neuen Funktion nun auch Konturen leicht füllen können – das war in früheren CorelDRAW-Versionen nur umständlich möglich.



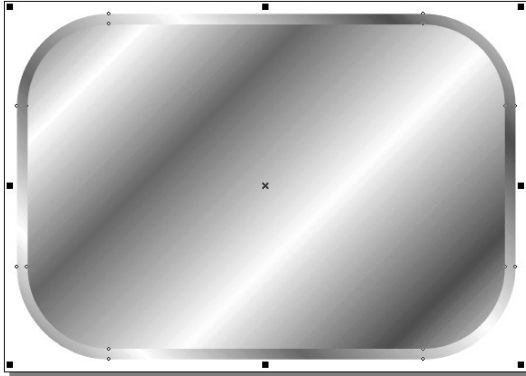
Der übernommene Verlauf

- 5 Rufen Sie nun die Füllungs-Optionen des Konturobjekts auf. Verändern Sie dort den Winkel in 45 Grad. Löschen Sie dazu einfach das Minuszeichen. Damit wird die Verlaufsrichtung umgedreht. Alle anderen Verlaufseinstellungen können zunächst gleich bleiben.



Der geänderte Verlaufswinkel

- 6 Durch diese Arbeitsschritte ist ein plastischer Rand entstanden – das Rechteck wirkt nun erhaben.



Die Wirkung des umgedrehten Verlaufs

- 7 Da es sich bei der ehemaligen Kontur nun um ein „ganz gewöhnliches“ Objekt handelt, können Sie dieses auch wieder mit einer Kontur verwenden – wir haben eine Stärke von 0,5 Punkt eingestellt. Durch die Trennung wirkt das Ergebnis nun etwas prägnanter.



Die Kontur verstärkt die Wirkung

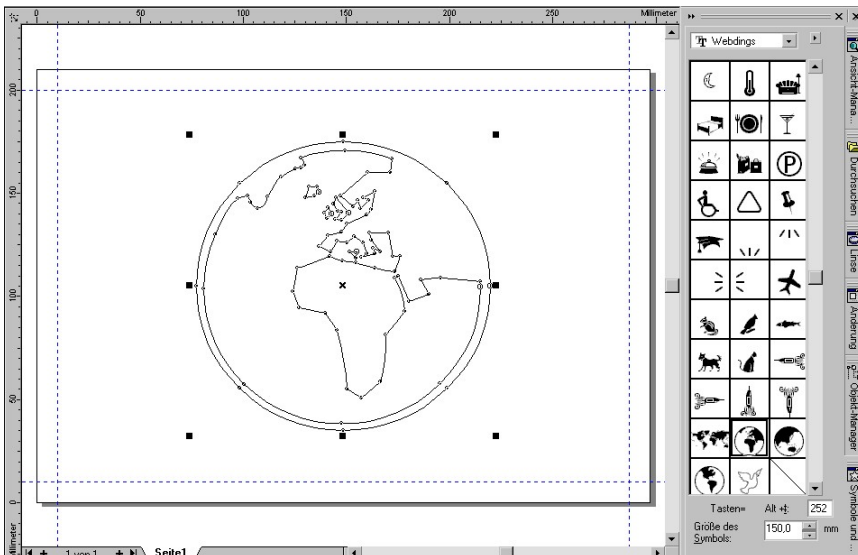
- 8 Abschließend zeigen wir Ihnen noch eine Variante, bei der wir die dunklen Grautöne im Verlauf wieder gegen schwarze ausgetauscht haben. Durch den verstärkten Kontrast entsteht das folgende Endergebnis:



Das Endergebnis

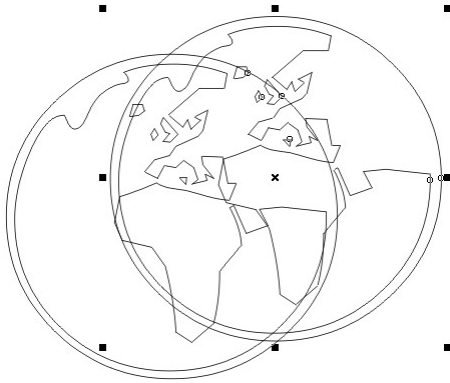
Eine plastische Erdkugel

Als nächste Übung wollen wir eine plastische Erdkugel konstruieren. Auch hier verwenden wir eine Farbverlaufs­füllung, um die plastische Wirkung zu erreichen. Dazu benötigen wir als erstes das Motiv einer Landkarte. Wir verwenden hier ein Symbol, daß in der Schrift *Webdings* vorhanden ist. Nach dem Import sollten Sie folgende Ausgangssituation erhalten – unsere Symbolgröße betrug übrigens 150 Millimeter.



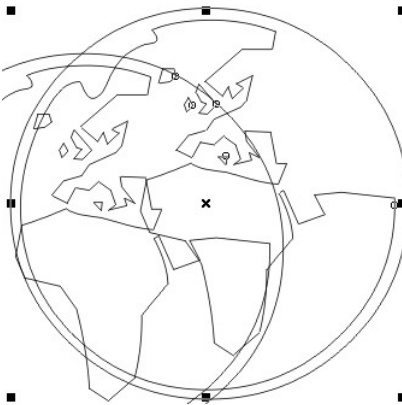
Das importierte Symbol

- 1 Duplizieren Sie zunächst das Symbol:



Das duplizierte Symbol

- 2 Viele Symbole bestehen aus mehreren Teilstrecken. Diese können Sie mit der Funktion *Anordnen/Trennen* voneinander trennen. Danach handelt es sich um mehrere einzelne Objekte, die aber alle noch markiert sind. Sie erkennen dies an den zusätzlich sichtbaren Knotenpunkten.



Mehrere markierte Objekte

- 3 Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt. Klicken Sie nun einmal auf den äußeren Kreis. Damit wählen Sie dieses Objekt ab – alle anderen Objekte bleiben aber markiert.
- 4 Da wir nur den äußeren Kreis benötigen, können Sie nun einfach die **Entf**-Taste drücken. Damit löschen Sie alle markierten Objekte. Übrig bleibt nun nur noch der äußere Kreis – Sie sehen dies im folgenden Bild.

Einfachere Variante?

Mit diesen Schritten sollte der äußere Kreis dupliziert werden. Hätte man dazu nicht einfach einen Kreis zeichnen können, fragen Sie sich vielleicht. Nun, es fällt nicht so auf – aber der Kreis ist nicht exakt rund: Es ist eher eine schwache Ellipse. Durch die vorgeschlagenen Arbeitsschritte können wir dagegen sicher sein ein Duplikat der äußeren Kontur erhalten zu haben.



Nur die äußere Linie des Duplikats blieb erhalten

Einen radialen Verlauf verwenden

Nach der Vorbereitung des Clipartmotivs können wir Ihnen nun einen weiteren Verlaufstyp vorstellen: den radialen Verlauf.

- 1 Markieren Sie dazu das Ausgangssymbol und rufen Sie das Verlaufsfüllungs-Dialogfeld auf.
- 2 Stellen Sie dieses Mal als Verlaufstyp die Einstellung *Radial* – also rund – ein.



*Verlaufstyp
einstellen*

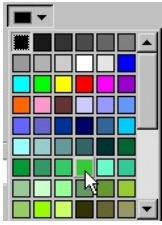
- 3 Den Mittelpunkt des Verlaufs können Sie in dem kleinen Vorschaubild rechts im Dialogfeld verstellen, indem Sie in das Bild hineinklicken und den Mauszeiger verschieben.



*Verändern des
Verlaufsmittelpunkts*

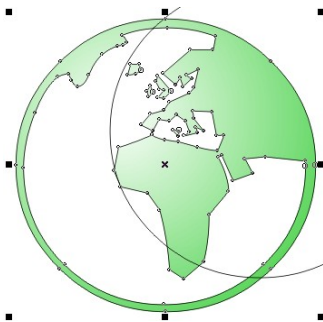
- 4 Stellen Sie nun beim zweifarbigen Verlauf im oberen Farbfeld den gewünschten Farbton – in unserem Beispiel einen Grünton – ein. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die nachfolgend gezeigte Palette zu öffnen.

Die untere Farbe, die später den „Lichtfleck“ ergibt, belassen wir beim vorgegebenen Weiß.



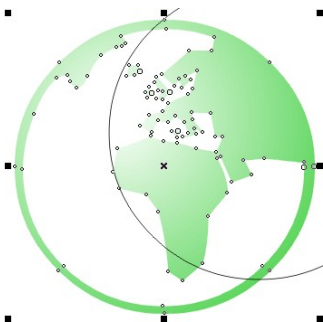
*Auswahl
der Farbe*

- 5 Nach dem Bestätigen erhalten wir eine schwache plastische Wirkung. Aber für ein perfektes Ergebnis muß noch eine ganze Menge getan werden.



*Das erste
Zwischenergebnis*

- 6 Bei der Kugel stört die Kontur. Nachfolgend sehen Sie dieselbe Kugel ohne Kontur.



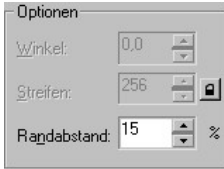
*Die Kontur
wurde entfernt*

- 7 Die Kugel wirkt am Rand etwas blaß. Nun könnten wir natürlich eine dunklere Farbe wählen, um dies zu korrigieren. Das wird allerdings wenig nutzen – deshalb entscheiden wir uns für einen anderen Weg.

„Blasse“ Ränder

Bei radialen Verläufen ist es fast immer erforderlich, den Wert für den *Randabstand* zu erhöhen. Der Grund für die „blasse Erscheinung“ liegt darin, daß CorelDRAW die Verläufe ausgehend von einem Quadrat aufbaut, wie man auch in dem Vorschaubild erkennen kann. Dabei wird zusätzlich auch der Kontrast erhöht, was sich positiv auf das Erscheinungsbild der Kugel auswirkt.

- 8 Stellen Sie einen neuen Randabstandswert ein. Wir wählen hier einen Wert von 15 %.



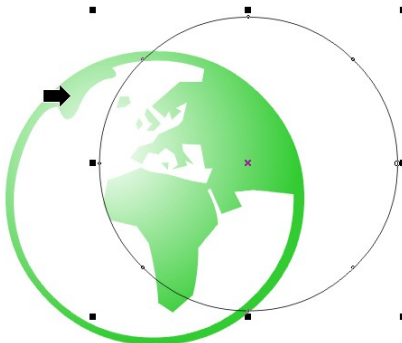
*Den Randabstand
erhöhen*

9 Damit erzielen wir das nächste Ergebnis.



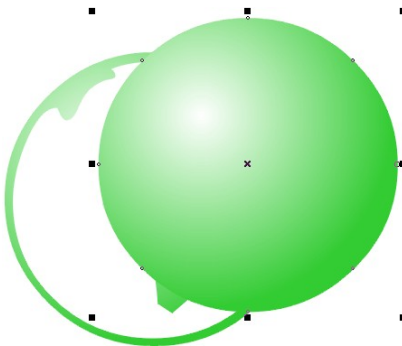
*Der Kontrast
wurde verändert*

10 Die fertige Füllung können Sie nun auf das duplizierte Objekt übertragen. Markieren Sie dazu das Objekt und verwenden Sie die Funktion *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von*. Markieren Sie in dem Dialogfeld die Option *Füllung*. Klicken Sie dann auf das Objekt mit der bereits fertigen Füllung.



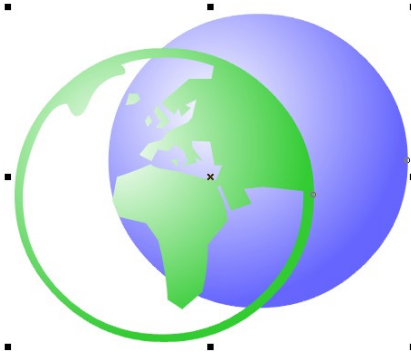
*Die Füllung
wird kopiert*

11 Da die Fläche hier größer ist, fällt der „kugelige“ Effekt deutlich stärker auf als beim Originalsymbol. Sie sehen dies im folgenden Bild:



*Die übernommene
Füllung*

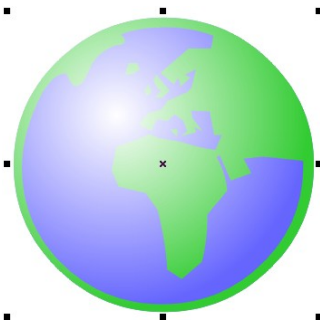
- 12 Rufen Sie jetzt wieder den Füllungsdialog auf und stellen Sie dort anstatt des grünlichen Farbtons einen bläulichen ein – die Fläche soll nämlich das Wasser darstellen.
- 13 Verschieben Sie nun diese Fläche im *Objekt-Manager* unter das Ausgangssymbol. Anschließend müssen Sie noch bei gedrückter **Umschalt**-Taste auf das Ausgangssymbol klicken, so daß dann beide Objekte markiert sind.



Die beiden markierten Objekte

- 14 Am schnellsten richten Sie die beiden Objekte deckungsgleich zueinander aus, wenn Sie einmal die **C**- und einmal die **E**-Taste drücken. Damit richten Sie die Objekte sowohl vertikal als auch horizontal zueinander aus.

Leicht plastisch ist unser nächstes Zwischenergebnis schon – es kommt aber noch besser!



Das nächste Zwischenergebnis

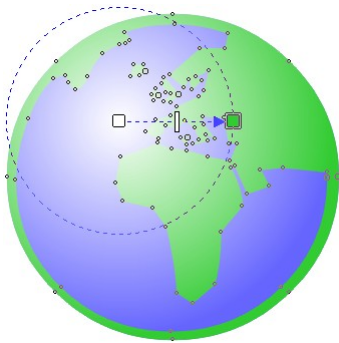
Die interaktive Füllung für die Kugel

Wie Sie den Mittelpunkt des radialen Verlaufs versetzen können, haben wir bereits geschildert. Falls Ihnen dieses Verfahren zu ungenau ist, können Sie auch die beiden Eingabefelder *Horizontal* und *Vertikal* unter der Rubrik *Abstand zur Mitte* im Füllungs-Dialogfeld verwenden.

Es gibt aber auch ein eleganteres und einfacheres Verfahren. Wählen Sie dazu das interaktive Füllungswerkzeug aus, das Sie unter dem oben gezeigten Symbol in der Hilfsmittelleiste finden.

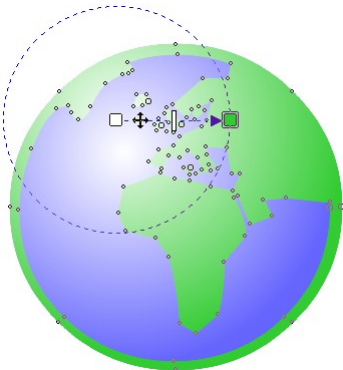
Nach dem Aufruf sehen Sie an dem ausgewählten Objekt verschiedene Symbole. Die Farbkästchen können Sie füllen, indem Sie eine Farbe aus der Palette darauf ziehen.

Mit dem Rechteck können Sie den Mittelpunkt des Verlaufs verschieben. Wenn Sie auf eins der beiden äußeren Kästchen klicken, läßt sich der jeweilige Punkt verschieben. So können Sie den Verlauf ändern.



*Die Symbole
der interaktiven
Füllung*

Klicken Sie auf die Linie, wenn Sie den Verschieben-Mauszeiger sehen. Sie können den Mittelpunkt der Füllung dann leicht an exakt die Position setzen, die der von Ihnen gewünschten Wirkung entspricht. Ein Beispiel dafür zeigt die nächste Abbildung.



*Der Mittelpunkt des Verlaufs
wird mit dem interaktiven
Füllungswerkzeug verändert*

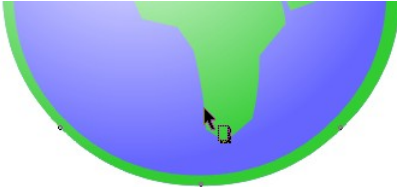
Wieder ein Schatten

Um die „Kugel“ etwas vom Boden „abzuheben“, versehen wir sie nun mit einem weichen Schatten – dabei soll der neue, perspektivische Schatten verwendet werden. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Eigenschaftsleiste.



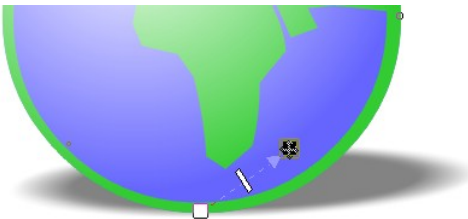
Die Einstellungen des Schattens

Damit der Schatten perspektivisch plazierte wird, müssen Sie ihn an der unteren Kante ansetzen. Sie sehen dies im folgenden Bild



Das Ansetzen des perspektivischen Schattens

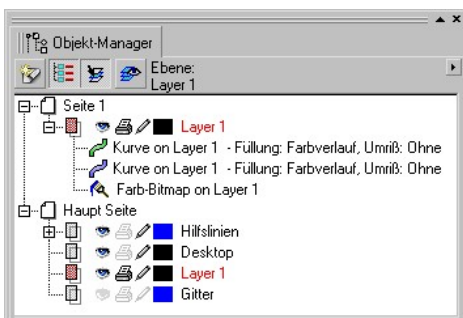
Ziehen Sie dort den Schattenwinkel auf. Die voreingestellten Standardwerte können wir erhalten – sie sehen gut aus. Eins ist allerdings noch schlecht: Die Erdkugel „schwebt“ nicht über dem Boden – sie steht.



Die Erdkugel steht auf dem Boden

Schatten in Bitmaps umwandeln

Um den Schatten realistischer zu gestalten, muß die Funktion *Anordnen/Trennen* aufgerufen werden. Damit wird die Schattengruppe aufgelöst und der Schatten in ein Bitmap-Bild umgewandelt. Ein Blick in den *Objekt-Manager* zeigt das neu entstandene Bitmap-Bild:

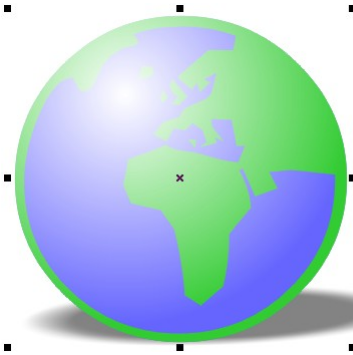


Der umgewandelte Schatten

Keine Wertänderung mehr möglich

Nach dem Trennen können die Einstellungen für den Schatten nicht mehr verändert werden. Falls Sie andere Einstellungen verwenden wollen, muß ein neuer Schatten plaziert werden. Alternativ dazu kann der Schatten mit den Bitmap-Funktionen im Menü *Effekte/Farbanpassung* verändert werden.

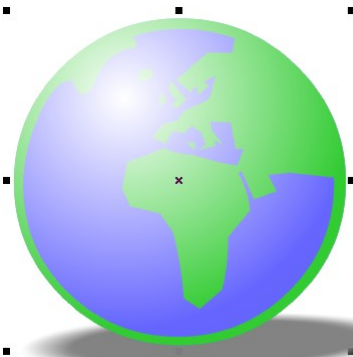
Nachdem der Schatten abgetrennt wurde, können Sie die Objekte der Erdkugel auswählen und gemeinsam verschieben. Markieren Sie die beiden Objekte entweder im *Objekt-Manager* oder durch Aufziehen eines Rahmens.



Die beiden markierten Objekte der Erdkugel

Rutschen Sie dann die Objekte etwas nach oben. Am schnellsten geht das, wenn Sie die Pfeiltasten verwenden.

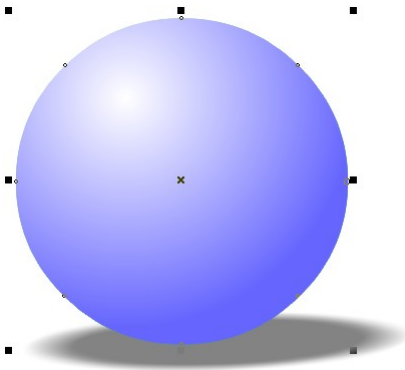
Damit erreichen wir das folgende Zwischenergebnis. Jetzt könnten wir eigentlich schon ganz zufrieden sein – die Aufgabenstellung ist erfüllt. Wir wollen aber noch „einen draufsetzen“ und die Kugel weiter perfektionieren. Sie sollen ja schließlich alle Möglichkeiten kennenlernen.



Die verschobenen Erdkugelobjekte

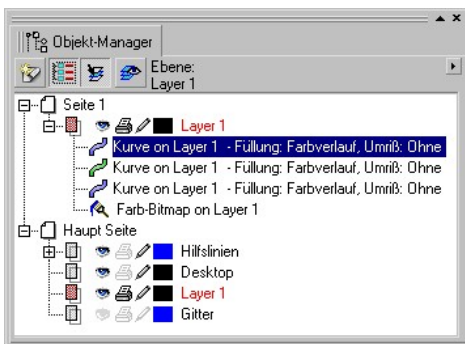
Was wir dafür benötigen, ist ein Duplikat des „Wasser-Objekts“, das wir über den beiden bestehenden Objekten plazieren. Dazu verwenden Sie am besten das

Kopieren in den Zwischenspeicher und fügen diesen Zwischenspeicherinhalt anschließend wieder ein.



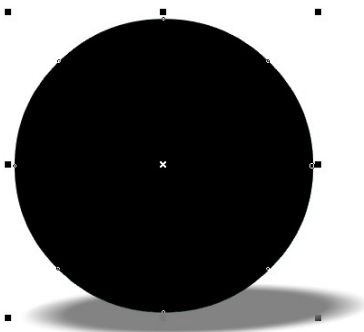
Das Wasser-Objekt wurde dupliziert

Die Anordnung im *Objekt-Manager* sollte wie folgt aussehen – das neu einge-
fügte Objekt befindet sich ganz oben im „Objektstapel“.



*Die neue Anordnung
im Objekt-Manager*

Färben Sie nun das neue Objekt einfarbig schwarz ein, wie Sie es im nächsten Bild sehen.



*Das Duplikat wird
nun eingefärbt*

Ups! Was soll das denn, werden Sie sich nun vielleicht fragen. Sieht ja nicht sehr vielversprechend aus, oder?

Dazu aber folgende Überlegung: Im Moment sieht die Kugel noch etwas „platt“ aus. Eine gute plastische Darstellung zeichnet sich durch einen Schattenwurf aus – und zwar nicht hinter dem Objekt, sondern auf dem Objekt.

Also wollen wir nun versuchen, mit einem „Hilfsobjekt“ die bisher fehlende Tiefe zu erzeugen. Damit wir von der bereits fertigen Kugel etwas sehen, muß die obenliegende Kopie transparent dargestellt werden. Dazu verwenden wir ebenfalls eines der interaktiven Werkzeuge der Hilfsmittelleiste: die *Interaktive Transparenz*.

Füllung umgekehrt – Die interaktive Transparenz

Dieses Werkzeug arbeitet ähnlich wie das Füllung-Hilfsmittel – mit einem Unterschied: Es wird keine Farbe aufgetragen, sondern eine Transparenz.

Markieren Sie nun das schwarz gefüllte Duplikat. Nach dem Aufruf des interaktiven Werkzeugs ist in der Eigenschaftsleiste zunächst nur das Listenfeld zur Auswahl des Transparenztyps verfügbar.

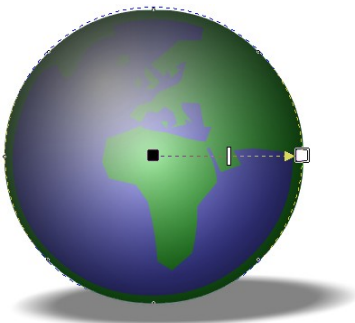
Die Transparenztypen entsprechen den Füllungstypen. Stellen Sie dort den Verlaufstyp – ebenfalls in der radialen Form – ein. Sie sehen die Einstellungen, mit denen wir beginnen, im nächsten Bild.



Die Eigenschaftsleiste der interaktiven Transparenz

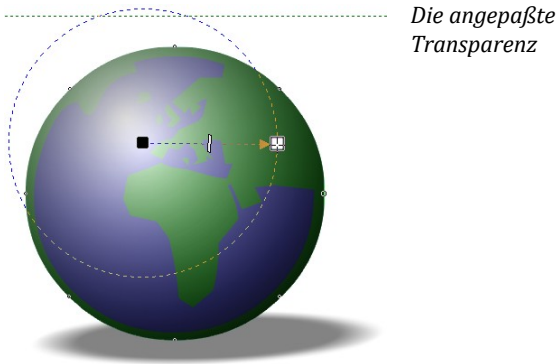
Die Symbole, die Sie danach auf der Kugel sehen, entsprechen denen, die Sie schon vom interaktiven Füllungswerkzeug kennen. Die beiden Farbfelder dienen jetzt allerdings zum Festlegen des Transparenzgrades. Je schwärzer das Feld ist, um so transparenter ist die Füllung.

Standardmäßig deckt also die schwarze Fläche außen – dort ist das Farbfeld weiß. Innen scheint das darunterliegende Objekt vollständig durch, da dort das Farbfeld schwarz ist. Das Verkleinern des gestrichelten Kreises und das Plazieren des Mittelpunkts entsprechen dem Verfahren, das wir bereits bei der interaktiven Füllung vorgestellt haben.



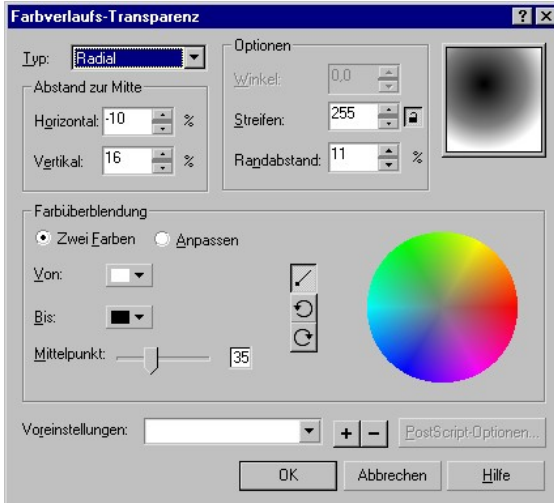
Die Symbole der interaktiven Transparenz

Passen Sie die Form so an, wie Sie es im folgenden Bild sehen. Wir haben den Kreis dabei ungefähr auf die Position der anderen Lichtpunkte verschoben.



Transparenz bearbeiten

Über die Schaltfläche *Transparenz bearbeiten* öffnen Sie das nachfolgende Dialogfenster. Auch hier sehen Sie, daß die Optionen denen entsprechen, die Sie bereits von der Füllung kennen. Klar, daß auch hier der Unterschied nur darin besteht, daß nicht die Füllung, sondern die Transparenz geändert wird.



Bearbeiten der Transparenz

Übersetzungen

Auch wenn Sie hier Farben auswählen können: Der Schein trügt. CorelDRAW übersetzt nach dem Zuweisen automatisch die Farbwerte in Grautöne, da bei Transparenzen nur Grautöne verarbeitet werden können.

Abschließend können Sie dem „Länder“-Objekt noch eine dünne, mittelgraue Kontur zuweisen, damit sich die Landkonturen besser vom Wasser trennen.

Das Ergebnis

Damit ist unser Endergebnis, das sich doch deutlich vom Zwischenergebnis unterscheidet, fertiggestellt. Daß hier kein 3-D-Programm zum Einsatz kam, ist kaum zu erkennen.



*Das
Endergebnis*

Warum denn der Aufwand?

Man hätte doch einfach eine andere Farbe für die äußere Schattierung einsetzen können.

Probieren Sie es doch einmal aus, es wird Ihnen nicht gelingen. Das Grundproblem liegt nämlich darin, daß sich Schatten dadurch auszeichnen, daß die gesättigte Farbe unter dem Schatten durchscheint. Diese Wirkung kann nicht mit einer Farbe erzeugt werden. Sie werden immer „schmutzige“ Ergebnisse erhalten, wenn Sie die Aufgabe „in einem Rutsch“ erledigen wollen.

Außerdem kommen beim vorgestellten Verfahren weitere Vorteile hinzu. Sie können – je nach Belieben – die Grundfarbe der Kugel jederzeit ändern, der reine Schatten bleibt immer exakt erhalten. Außerdem läßt sich der Schatten getrennt von der Farbe der Weltkugel frei platzieren, was weiteren Gestaltungsfreiraum bietet.

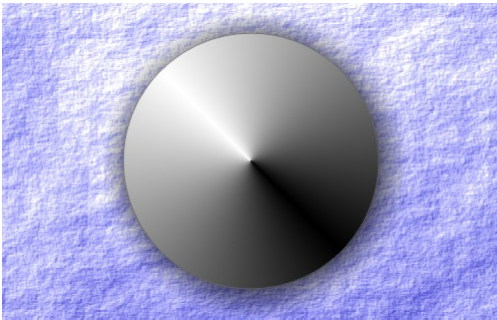
Und noch eins kommt hinzu: Sie können auch die Schattenfarbe frei wählen. Sie sind also in Ihrer Entscheidung nicht gebunden. Alle Teilelemente können leicht neu platziert und getrennt voneinander gesteuert werden.

Das Umfärben des Grundobjekts wäre schwieriger. Außerdem spart der vorgeschlagene Weg Arbeitszeit, und wir wollen uns ja nicht über Gebühr mit Arbeit belasten, oder?

Der konische Verlauf

Beim nächsten Verlaufstyp – dem konischen Verlauf – werden die Streifen, aus denen alle Verläufe bestehen, ausgehend vom Mittelpunkt um 360 Grad gedreht.

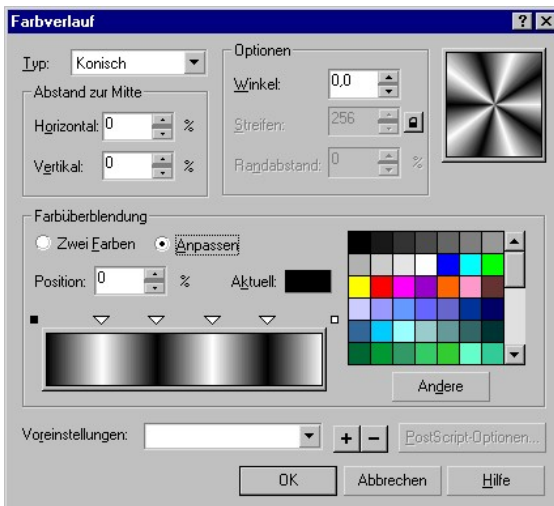
Dieser Verlaufstyp eignet sich zum Beispiel gut, um „Hütchen“ zu gestalten, wie Sie es nachfolgend sehen. Als Grundlage haben wir einen Kreis gewählt, und den Winkel des konischen Verlaufs auf 135 Grad eingestellt, um einen Lichteinfall von oben links zu simulieren.



*Ein
„Hütchen“*

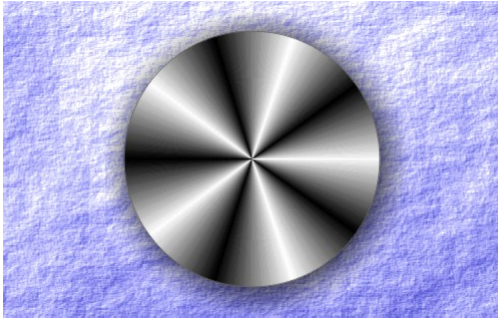
Spielereien

Alle Farbverlaufstypen eignen sich gut, um verschiedene Versuche durchzuführen. Geben Sie doch einmal verschiedene Kontrastfarben bei der mehrfarbigen Einstellung ein, so wie Sie es als Beispiel im folgenden Dialogfenster sehen. Sie können natürlich auch mehr Farben hinzufügen, als es das Beispiel zeigt, um völlig andere Ergebnisse zu erhalten.



*Eine ungewöhnliche
Einstellung*

Mit diesen Einstellungen erreichen wir das folgende Ergebnis.



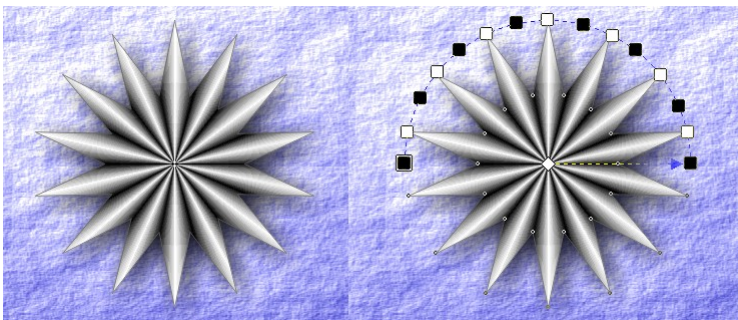
*Ein plastisches
Ergebnis*

Ein weiteres Muster

Wenn Sie einige Felder mehr einfügen, eignet sich dieser Verlaufstyp auch gut für sternförmige Objekte, wie unser 14-Eck im folgenden Bild. Falls Sie Schwierigkeiten bei der Beurteilung im Vorschau-Bild des Dialogfensters haben, können Sie auch hier das interaktive Füllungswerkzeug zum Editieren verwenden.

Sie sehen dies im rechten Teil der Abbildung, in dem Sie auch die einzelnen Farbfelder gut erkennen. Ziehen Sie einfach die gewünschte Farbe auf das jeweilige Farbfeld. Außerdem können Sie die Felder leicht an die geeignete Position schieben. Klicken Sie dazu auf das betreffende Farbfeld und halten Sie während des Verschiebens die Maustaste gedrückt.

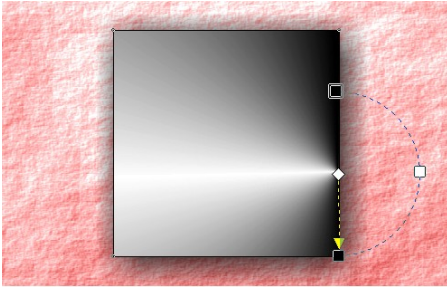
Das Verschieben des Mittelpunkts funktioniert analog dem beschriebenen Verfahren beim radialen Verlauf. Klicken Sie auf die Verbindungslinie. Wenn der Verschiebe-Mauszeiger erscheint, kann der Verlaufsmittelpunkt an eine neue Position verschoben werden.



*Ein weiteres
Beispiel für
einen
konischen
Verlauf*

Begrenzung mißachten

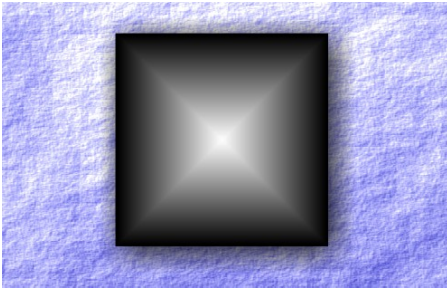
Probieren Sie mit dem interaktiven Füllungswerkzeug auch die folgende Variante aus. Sie können den Mittelpunkt nämlich auch außerhalb des markierten Objekts plazieren und so völlig neue Verlaufstypen gestalten. Hätten Sie beim nächsten Bild den konischen Verlauf auf Anhieb erkannt?



*Der Mittelpunkt
liegt außerhalb
des Objekts*

Der quadratische Verlauf

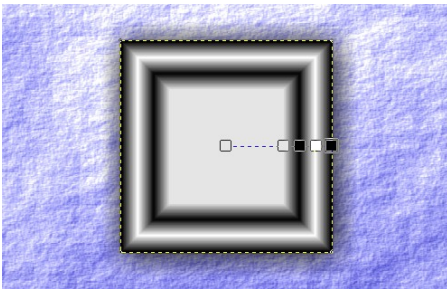
Dieser Verlaufstyp ist weniger spektakulär. Er entspricht fast dem radialen Verlauf, mit dem Unterschied, daß sich im Mittelpunkt ein Quadrat und kein Kreis befindet. Deshalb eignet er sich besonders gut für rechteckige Objekte.



*Der quadratische
Verlauf*

Natürlich gibt es auch hier einige Abwandlungen, die diesen Verlaufstyp interessant werden lassen. Damit Sie die Einstellungen gut beurteilen können, haben wir beim nächsten Bild das interaktive Füllungswerkzeug ausgewählt. Sehen Sie sich an, wodurch die „Plateau“-Wirkung entstanden ist.

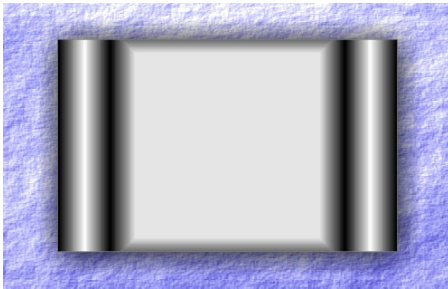
Wir haben nämlich innen – mit großem Abstand – zweimal dieselbe Farbe verwendet, und anschließend im Wechsel kontrastierende Farben, durch die der äußere „Rahmen“ entsteht.



*Ein
Plateau*

Eine interessante Wirkung ergibt sich auch, wenn Sie das zuvor gezeigte Ergebnis an einem Rechteck verwenden. Da der Verlauf immer quadratische Formen

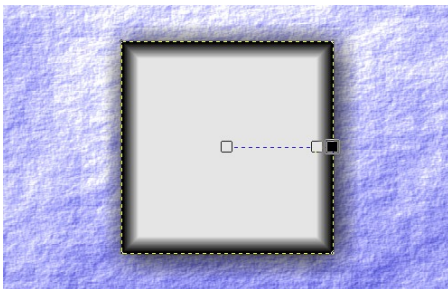
bildet, ist an der oberen Kante nur ein Teil sichtbar – so ergibt sich eine scheinbar komplexe Grundkonstruktion.



*Eine aufwendig
konstruierte
Grundform?*

Schaltflächen für das Web

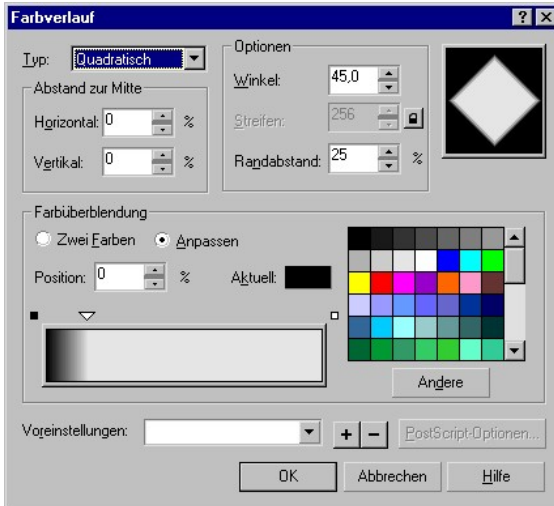
Um eine Schalterähnliche Form zu konstruieren, müssen Sie den Ring entfernen – die äußeren Werte des Verlaufs sind dagegen gleich geblieben.



*Ein
Schalter*

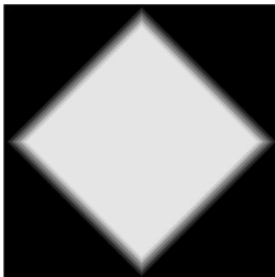
Auf diese Art können Sie vielseitige Variationen erzeugen. Wenn Sie im inneren Bereich zum Beispiel die Farbe Weiß plazieren, erhält die Fläche ein „Loch“ – vorausgesetzt, der Untergrund ist ebenfalls Weiß. Wir zeigen Ihnen später noch einige solcher Beispiele.

Als nächstes wollen wir den umgekehrten Weg gehen und eine Schaltfläche auf einen schwarzen Untergrund legen. Dazu benötigen wir nicht etwa mehrere Objekte, wie man zunächst vermuten könnte. Im folgenden Dialogfenster sehen Sie, wie das Rechteck gefüllt wird. Damit das Ergebnis noch etwas ungewöhnlicher wird, drehen wir zusätzlich den Verlauf.



*Eine ungewöhnliche
Verlaufseinstellung*

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Hätten Sie vermutet, wie es entstanden ist? Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß es bei vielen Aufgabenstellungen gar nicht notwendig ist, aufwendige Objekte zu konstruieren. Oft reicht ein einfacher Verlauf aus.



*Eine
Schaltfläche?*

Ein Loch, das gar keins ist

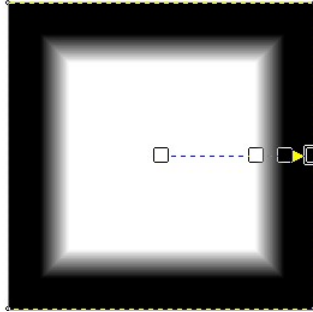
Sehen wir uns nach diesem Muster den Aufbau eines „Lochs“ an, das in Wirklichkeit gar keines ist. Dafür wollen wir uns nun mehrere unterschiedliche Arbeitsschritte ansehen, die zu recht verschiedenen Ergebnissen führen.

Welche der Möglichkeiten Sie verwenden, läßt sich nicht verallgemeinern. Manchmal ist es leichter, das interaktive Werkzeug zu verwenden. In anderen Fällen kommt es auf Präzision an. Dann sollten Sie das *Füllung*-Dialogfenster benutzen. Oder Sie stellen die Optionen einfach über die Eigenschaftsleiste ein.

Beginnen wir mit einem einfachen Verlauf. Außen platzieren wir zweimal dieselbe Farbe. Mit dem Abstand wird die Breite des „flachen“ Bereichs bestimmt. In der Mitte wird die Farbe Weiß doppelt platziert. Mit dem Abstand wird die Breite des

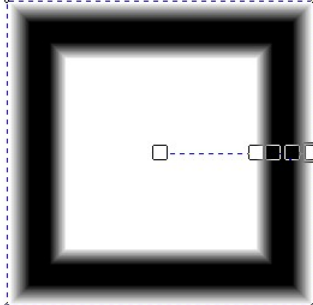
Lochs festgelegt. Der Abstand vom Weiß zum dunkleren Farbfeld legt fest, wie stark die „Wulst“ in das Loch verläuft.

Rechts wurde das interaktive Werkzeug markiert, an dem Sie den Aufbau erkennen können, links ist das – noch wenig spektakuläre – Ergebnis zu sehen.



*Ein Loch
mit einer
Wulst*

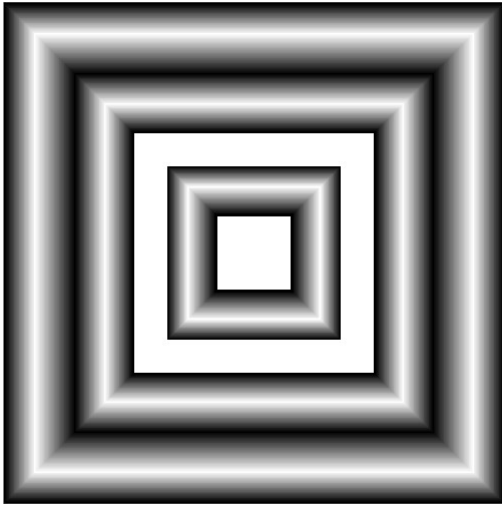
Plazieren Sie auch an der Außenkante Weiß, wenn dort ebenfalls eine Wulst erscheinen soll. Sie sehen nachfolgend erneut rechts das Arbeits- und links das Endstadium.



*Eine zweite
Wulst*

Die beiden Beispiele haben zwar schon etwas „löchriges“ an sich, so recht überzeugen können sie aber noch nicht. Also gehen wir noch einen Schritt weiter. Nun wollen wir gleich mehrere, richtige Löcher in unser Objekt „schneiden“.

Fangen wir mit dem Raten an. Das nächste Bild zeigt ein Zwischenergebnis. Erraten Sie, wie dieses Objekt aufgebaut ist? Klar, ganz einfach, werden Sie vielleicht beim ersten Betrachten denken: einige Quadrate, die unterschiedlich gefüllt sind. Dies ist aber nicht der Fall.

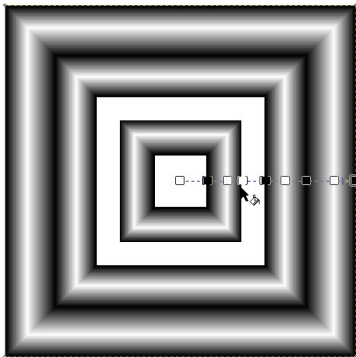


*Lauter
Löcher*

Die Analyse

Sehen wir uns nun an, wie das Ergebnis entstanden ist. Als erstes rufen wir wieder das interaktive Werkzeug auf. Leider kann man aber hier die wichtigen Stellen nicht genau erkennen.

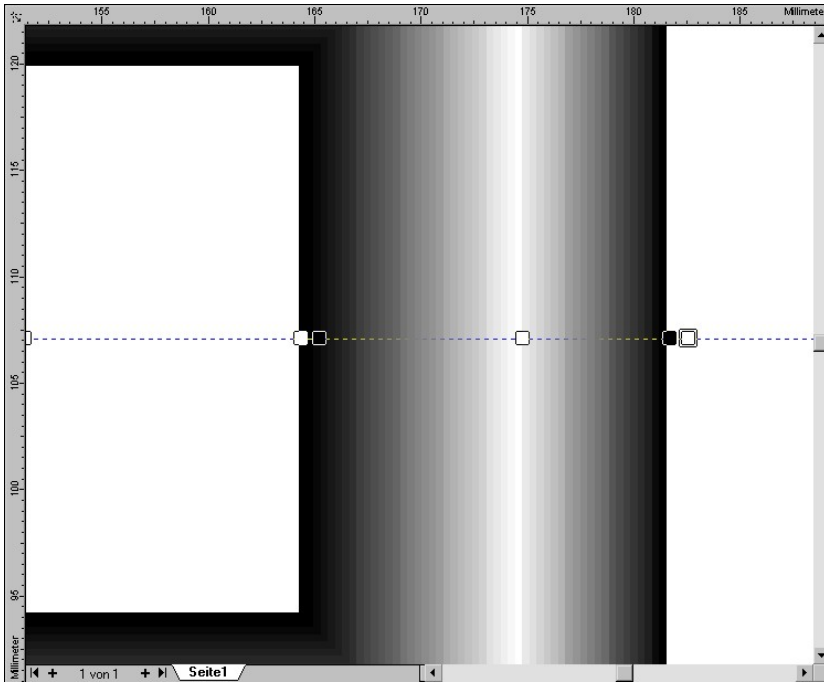
Die Position, an der sich im nächsten Bild der Mauszeiger befindet, ist nicht genau zu interpretieren. Dort sind mehrere Farbpunkte, die aufgrund der Darstellungsgröße nicht zu erkennen sind.



*Der Aufbau
des Verlaufs*

Darstellungsgröße ändern

Um die einzelnen Punkte zu sehen, müssen Sie also den Darstellungsmaßstab deutlich vergrößern, so wie wir es bei der folgenden Darstellung auch getan haben. Dort können Sie gut erkennen, daß zwei Farbpunkte sehr nah beieinander platziert sind.



Die geänderte Darstellungsgröße

Bei derartigen Fällen bietet sich eher die Bearbeitung im Dialogfenster *Farbverlauf* an. Dort können Sie die Einstellungen numerisch exakt einstellen, indem Sie im Feld *Position* den entsprechenden Wert eintippen.

Hier sind die dicht nebeneinander platzierten Farbfelder gut zu erkennen und zu markieren. Die Einstellung ist in diesem Fall also leichter als mit dem interaktiven Werkzeug.



Die Verlaufseinstellungen im Dialogfenster

In Fünferschritten

Wenn Sie die Pfeile neben dem Eingabefeld verwenden, wird der eingetragene Wert jeweils um fünf erhöht oder reduziert. Bei großen Wertänderungen kann dies eine Erleichterung sein.

Im ersten Beispiel hatten wir eine Wulst erzeugt. Diese Wirkung entstand durch zwei Farbpunkte, die einen größeren Abstand zueinander hatten. Sie sahen in diesem Beispiel, daß bei den Löchern eine scharfe Kante vorhanden ist. Dieser Eindruck entsteht dadurch, daß zum Beispiel bei der Position 50 Schwarz plaziert wird, beim Wert 51 aber die Untergrundfarbe – also Weiß. Das Plazieren an derselben Position ist übrigens nicht möglich.

Wir haben für unser Beispiel bei den hellen Farben mit Weiß, bei der dunkleren mit Schwarz gearbeitet. Damit entstand ein leicht metallischer Eindruck.

Das Ergebnis können Sie übrigens auch für ein andersfarbiges Objekt nutzen – ähnlich, wie wir das bei dem Beispiel der Erdkugel gemacht haben.

Verläufe speichern

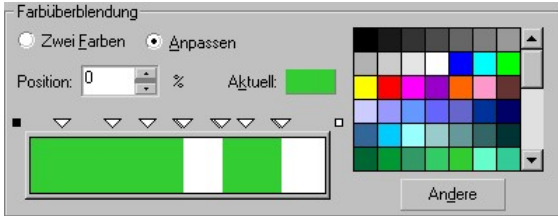
Da der Verlauf bereits fertiggestellt ist, soll eine weitere Möglichkeit zum Einsatz kommen. Sie können nämlich alle Werte, die Sie einmal erstellt haben, jederzeit wieder einsetzen, wenn sie gespeichert wurden. Am Fuß des Dialogfensters sehen Sie das Listefeld *Voreinstellungen* und daneben ein Plus- sowie ein Minus-Symbol.

Tragen Sie als erstes einen Namen ein, unter dem Sie die aktuellen Einstellungen speichern wollen. Klicken Sie danach auf das Plus-Symbol, um den Wert zu sichern. Er wird dann in die Liste aufgenommen. Mit dem Minus-Symbol entfernen Sie Einträge aus der Liste.



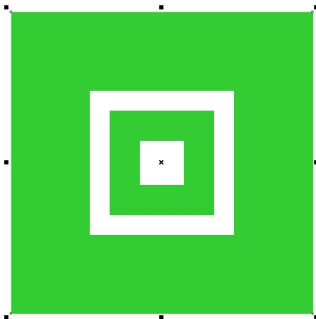
Nachdem Sie den Wert gespeichert haben, kopieren Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+[C]** das Objekt in den Zwischenspeicher. Nach dem Kopieren wird das Original verändert. Versehen Sie alle ehemals schwarzen Punkte und die Lichtpunkte mit der gewünschten, neuen Grundfarbe. Die Löcher sollen erhalten bleiben, deshalb wird deren Farbe – Weiß – nicht verändert.

Damit erhalten Sie die geänderte Ansicht, die das folgende Bild zeigt. Die einzelnen Punkte wurden erhalten, um gegebenenfalls zu einem späteren Zeitpunkt nochmals Änderungen vornehmen zu können.



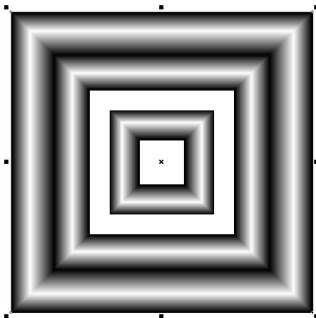
*Die veränderten
Positionspunkte*

Damit haben wir ein wenig attraktives „Grundelement“ erzielt. Von einem Verlauf ist nichts mehr zu sehen, aber das ist auch so erwünscht.



*Das neue
„Grund-
element“*

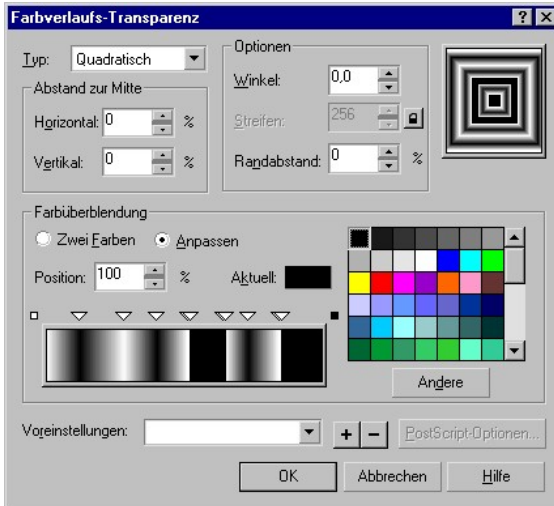
Darüber fügen wir jetzt den Inhalt des Zwischenspeichers – unser zuerst erstelltes Objekt – ein. Am schnellsten erreichen Sie dies mit der Tastenkombination **(Strg)+V**. Es wird automatisch exakt an derselben Stelle platziert, wo sich zuvor das Original befand. Logisch, daß nach dem Einfügen das zuvor veränderte Objekt nun vorerst nicht mehr zu sehen ist.



*Die Kopie wurde
wieder eingefügt*

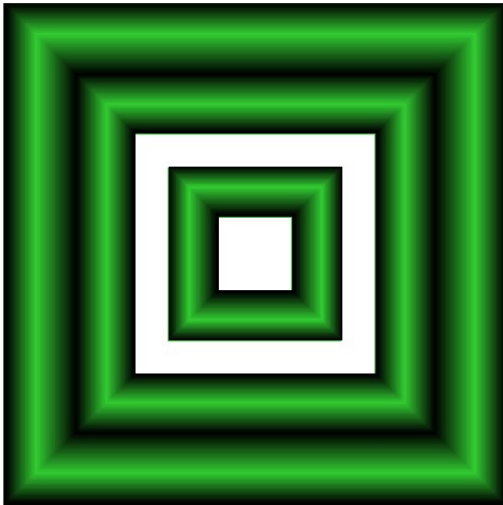
Rufen Sie nun das interaktive Transparenzwerkzeug auf. Klicken Sie das duplierte Objekt an und ziehen Sie eine Transparenz auf. Danach können Sie über die Eigenschaftsleiste mit dem ersten Symbol das *Transparenz bearbeiten*-Dialogfeld aufrufen. Das Dialogfenster entspricht dem des Füllungswerkzeugs, deshalb können Sie hier auch auf die gespeicherte Voreinstellung zurückgreifen.

Wählen Sie also den zuvor gespeicherten Eintrag aus. Leider kann dieser aber nicht ohne Änderung übernommen werden, wie Sie beim nächsten Bild erkennen.



Die Transparenzeinstellungen

Damit ist das Endergebnis erreicht – Sie sehen es im folgenden Bild. Wollen Sie eine neue Grundfarbe auswählen, brauchen Sie nur die Farben des untenliegenden Objekts zu verändern – die Transparenz kann dagegen bleiben, wie sie ist.

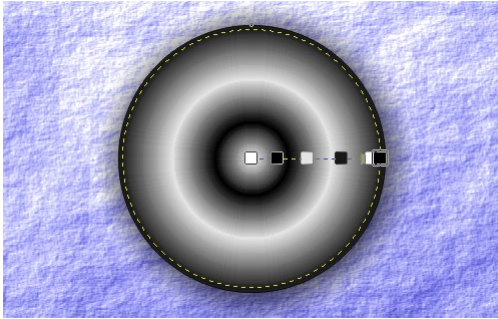


Das Ergebnis

Eine Wölbung aus Kreisen entstehen lassen

Nachdem unser letztes Beispiel wie ein plastischer Rahmen aussah, wollen wir nun eine gewölbte Oberfläche herstellen, die ebenfalls plastisch sein soll. Mit etwas Phantasie erkennen Sie nachfolgend eine Kugel, die in einer gewölbten „Schale“ liegt.

Auch in diesem Beispiel entsteht die Wirkung durch die Verwendung dunkler und heller Farben im Wechsel. Mit den Abständen wird die Größe der „Kugel“ festgelegt. Wir haben in diesem Fall eine schwarzweiße Fassung erstellt. Demnach wurden nur Grautöne auf der Linie verteilt. Sie können übrigens einfach durch Ziehen einer Farbe aus der Farbpalette neue Farbpunkte auf der Linie plazieren. Ein Plus-Symbol neben dem Mauszeiger zeigt den Einfügemodus an.



*Der Aufbau
der nächsten
Füllung*

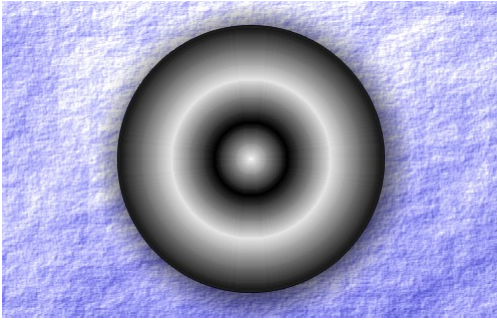
Im Dialogfenster ist der recht einfache Aufbau des Verlaufs erkennbar. Mit nur vier zusätzlichen Farbfeldern wurde das Ziel erreicht.



*Die verwendeten
Einstellungen*

Obwohl der Aufbau so simpel ist, entsteht ein recht wirkungsvolles Ergebnis, bei dem auf den ersten Blick nicht mehr erkennbar ist, wie das Objekt aufgebaut ist. Man vermutet eher, daß mehrere Objekte verwendet wurden.

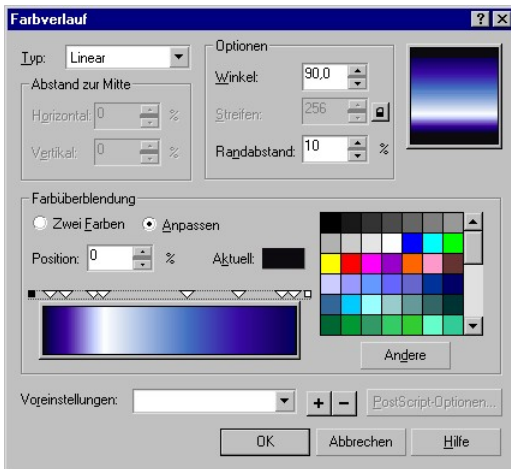
Sie müssen bei solchen Konstruktionen nur bedenken, daß Weiß immer den Eindruck von Lichtreflexen ergibt, schwarze Teile sind für die Schattenpartien zuständig.



*Das
Ergebnis*

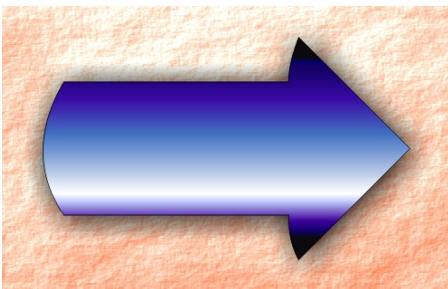
Vom Rechteck zum Zylinder einfach per Verlauf

Rohrrundungen oder Zylinder sind häufig zu sehen. Wie werden sie aufgebaut? Mit einem linearen Verlauf können Sie leicht den Eindruck einer Rundung erzeugen. In den *Voreinstellungen* finden Sie viele Werte mit der Bezeichnung „Zylinder...“. Der Aufbau ist bei all diesen Vorgabewerten sehr ähnlich, die verwendeten Farbwerte unterscheiden sich allerdings. Auch hier erzielen Sie eine Lichtkanten-Wirkung durch das Plazieren eines weißen Felds.



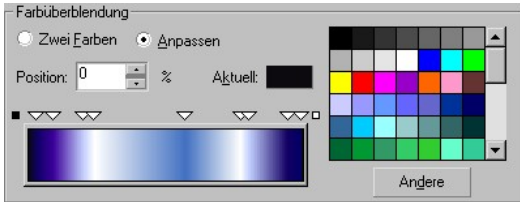
*Ein Zylinder
aus den
Vorgaben*

Die gezeigte Einstellung wirkt sich wie folgt aus. Wir haben dafür ein Symbol eines Pfeils gewählt, das dadurch etwas gerundet wirkt.



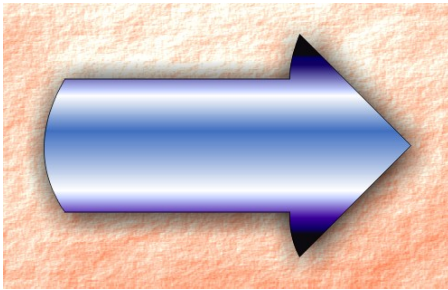
*Ein
Zylinder*

Natürlich können Sie auf der gegenüberliegenden Seite ebenfalls einen Lichtstreifen anbringen. Dazu muß rechts ebenfalls ein weißes Feld eingefügt werden. Sie sehen eine solche Einstellung in der folgenden Abbildung.



*Zwei
Lichtkanten*

Damit entsteht die folgende Wirkung:



*Noch ein
Zylinder*

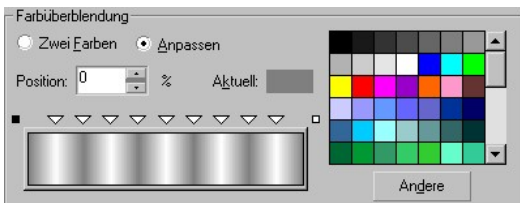
Farbfeld weg

Um ein Farbfeld wieder zu löschen, klicken Sie es einfach doppelt an. Beim interaktiven Bearbeiten brauchen Sie den Mauszeiger nur über das betreffende Feld zu halten und dann mit der rechten Maustaste zu klicken.

Wellblech aus zwei Farben „biegen“

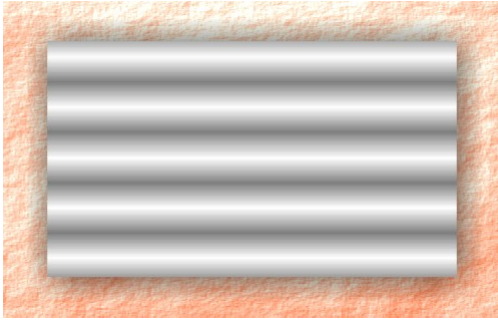
Probieren wir noch einige Varianten aus. Um die Wirkung eines Wellblechs zu erzielen, müssen Sie wieder zwei unterschiedliche Farben abwechselnd plazieren.

Dabei sollten allerdings viele zusätzliche Punkte eingefügt werden. Wir haben an allen zehn Positionen ein neues Farbfeld eingefügt – wie Sie im nächsten Bild sehen:



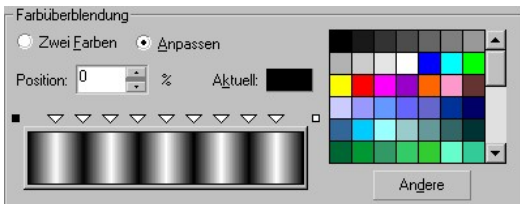
*Die Farbfelder
für ein
Wellblech*

Damit erreichen wir das folgende Ergebnis. Als Farben verwendeten wir Weiß und ein mittleres Grau. Je mehr Felder Sie einfügen, um so feiner wird das „Blech“ geriffelt.



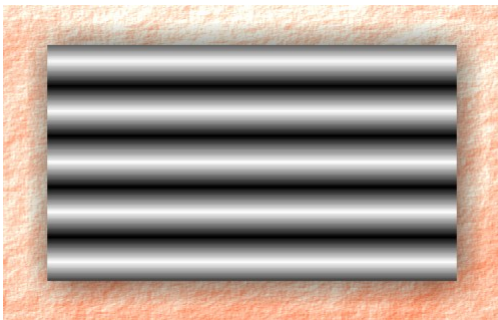
*Ein
Wellblech*

Verwenden Sie anstatt des mittleren Graus Schwarz, entsteht die Wirkung mehrerer, nebeneinanderliegender Rohre.



*Nebeneinander-
liegende Rohre*

Das Ergebnis der zuvor gezeigten Einstellungen sieht folgendermaßen aus. Je mehr Felder Sie einfügen, um so mehr „Rohre“ liegen nebeneinander.



*Viele Rohre,
erzeugt mit
einem Verlauf*

Grundregel

Je höher der Kontrast der nebeneinanderliegenden Farbfelder ist, um so mehr „Tiefe“ hat das Objekt. Verwenden Sie helle Farbtöne, ist das Ergebnis weniger erhaben. Wollen Sie farbige Objekte erzeugen, sollten Sie immer das vorgestellte Verfahren, bei dem ein transparentes Duplikat verwendet wird, einsetzen. Nur damit erzielen Sie optimale Schattenbereiche.

Geht ja einiges!

Nun haben Sie einige Variationen kennengelernt, was man so alles mit Verläufen anstellen kann. Natürlich haben wir nur einige wenige Möglichkeiten gezeigt. Es lohnt sich auf jeden Fall, mit unterschiedlichen Objektformen zu experimentieren.

Wenn Sie die Möglichkeiten der Verläufe konsequent ausnutzen, können Sie einige Arbeit bei der Objektkonstruktion einsparen. Alle vorgestellten Objekte sahen ja wohl weit komplexer aus, als sie es in Wirklichkeit sind, oder?

Wenn Farbe allein zu wenig ist – Die Musterfüllung

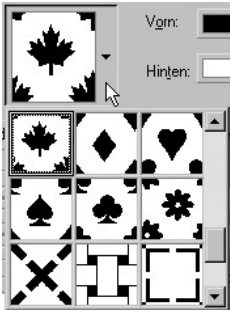
Mit diesem Füllungstyp erzeugen Sie gekachelte Füllungen. Alle Kacheln sind – logisch – so aufgebaut, daß beim Zusammensetzen keine Kanten zu sehen sind. Es werden drei unterschiedliche Typen unterschieden, die Sie auf der linken Seite des Dialogfensters aktivieren. Die Muster können zwei- oder vollfarbig sein. Außerdem können Sie Bitmaps zum Füllen verwenden.



*Die
Muster-
füllung*

Das Zweifarbenmuster

Das einfachste Muster ist das Zweifarbenmuster. Klicken Sie auf das Vorschaubild, um auf die vorgegebenen Muster zugreifen zu können.



Die vorgegebenen Muster

Das Muster muß nicht schwarzweiß sein – neben dem Vorschaubild sind zwei Farbfelder, mit denen Sie den Hintergrund und die Farbe des Musters variieren können.

Stellen Sie in den Eingabefeldern unter dem Vorschaubild die Position und die Größe des Musters ein. Außerdem lassen sich die Muster neigen und rotieren. Im letzten Feld geben Sie den Reihen- und Zeilenabstand vor.

Die Größe des Musters wird nicht etwa durch Verändern der Objektgröße neu eingestellt. Sie sehen im folgenden Beispiel links das eingestellte Muster, rechts haben wir das Symbol aus dem unser Motiv entstanden ist – verkleinert. Das Blatt des Musters hat dabei seine Größe behalten.

Wenn Sie die Größe des Musters verändern wollen, müssen Sie dies also im Dialogfenster tun.



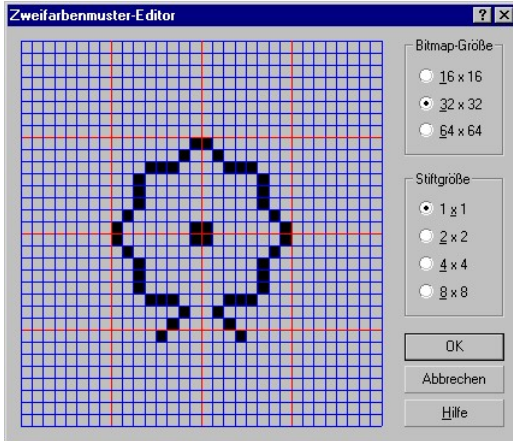
Skalieren eines Objekts, das mit einem Muster gefüllt ist

Eigene Muster

Wenn Ihnen die vorgegebenen Muster nicht ausreichen, können Sie über die *Erstellen*-Schaltfläche eigene Muster zeichnen. Dafür wird das folgende Dialogfenster geöffnet.

Auf der rechten Seite können Sie oben die Größe des Musters einstellen, darunter die des Stifts. Malen Sie dann mit dem Stift die gewünschten Muster. Drücken Sie dabei die linke Maustaste, werden die Felder gefüllt, mit der rechten Maustaste entfernen Sie bestehende Felder. Die Farbe ist hier immer Schwarz.

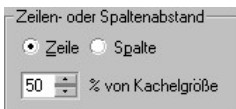
Sie dient aber nur zur Vorschau, die Einstellung erfolgt im Hauptdialogfenster.



*Editor
zum Malen
von Mustern*

Zeilen- und Spaltenabstände ändern

Beachten Sie, daß beim Verändern der Zeilen- oder Spaltenabstandswerte das Muster unter Umständen nicht mehr nahtlos gekachelt wird. Mit diesen Werten werden die Reihen und Spalten gegeneinander verschoben.



*Veränderung des
Spaltenabstands*

Sie sehen den 50%igen Versatz im nächsten Bild:



*Die Spalten
sind versetzt*

Mit Objekt skalieren

Aktivieren Sie die Option *Füllung mit Objekt ändern*, wenn das Muster gemeinsam mit dem Objekt skaliert werden soll. Bei deaktivierter Option gelten die Maße im Dialogfenster.

Ein Anwendungsbeispiel

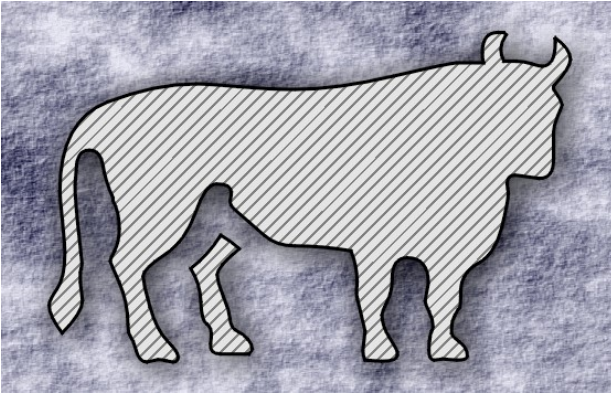
Sinnvoll sind die zweifarbigigen Muster vor allem bei Schraffuren. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- 1 Wählen Sie die senkrechten Linien aus, die Sie in den Vorgaben finden. Dieses Muster befindet sich fast am Anfang der Liste.
- 2 Wählen Sie für die Vordergrundfarbe einen Grauton. Der Hintergrund des Musters soll in der Papierfarbe Weiß belassen werden.
- 3 Stellen Sie im Feld *Größe* die passende Größe ein. Eventuell müssen Sie mehrere Versuche machen, da es keine Vorschauoption gibt, so daß Sie die Wirkung erst am fertigen Objekt beurteilen können.
- 4 Stellen Sie den Winkel der Schraffur ein. Es sind negative und positive Eingaben möglich – je nachdem, ob das Muster nach rechts oder links gedreht werden soll.
- 5 Aktivieren Sie die Option *Füllung mit Objekt ändern*. Unsere Einstellungen sehen Sie im folgenden Dialogfenster:



Die verwendeten
Einstellungen

Das Muster ist fertig:



*Die Schraffur
ist fertig*

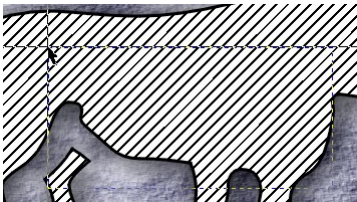
Muster aus dem Bild

Sie können auch eigene Muster generieren. Im Menü *Extras/Erstellen/Muster* wird das nächste Dialogfenster geöffnet. Stellen Sie ein, welche Art Muster Sie erstellen wollen – ob Schwarzweiß oder Farbe. Wählen Sie außerdem eine Auflösung aus.



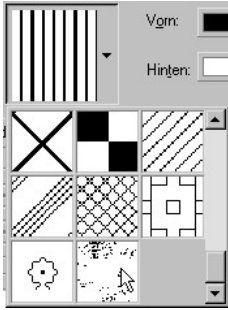
*Ein Muster
aufnehmen*

Nach dem Bestätigen erscheint auf der Arbeitsfläche ein Fadenkreuz. Markieren Sie damit den Bereich, der als Muster definiert werden soll.



*Ein neues
Muster*

Das Muster wird dann in die Listen aufgenommen und dort am Ende der Auflistung eingefügt:



Ein neu generiertes Muster wurde in die Liste aufgenommen

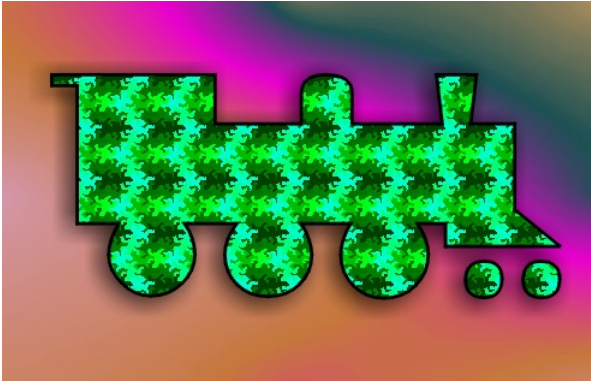
Nicht nur schwarzweiß sehen – Das Vollfarbmuster

Interessantere Möglichkeiten haben Sie mit dem Vollfarbmuster. Das Dialogfenster entspricht – fast – dem des Zweifarbenmusters. Es fehlen lediglich die beiden Farbfelder und die *Erstellen*-Schaltfläche. Alle anderen Optionen werden – wie bereits beim Zweifarbenmuster beschrieben – bedient. In dem Auswahlfeld finden Sie sehr viele interessante Einstellungen. Unter anderem sind dort einige Schaltflächen-ähnliche Muster vorhanden. Ein Durchblättern lohnt sich also.



*Das Dialogfenster
Vollfarbmuster*

Mit den Einstellungen, die das vorherige Dialogfenster zeigt, wird das folgende Ergebnis erreicht:

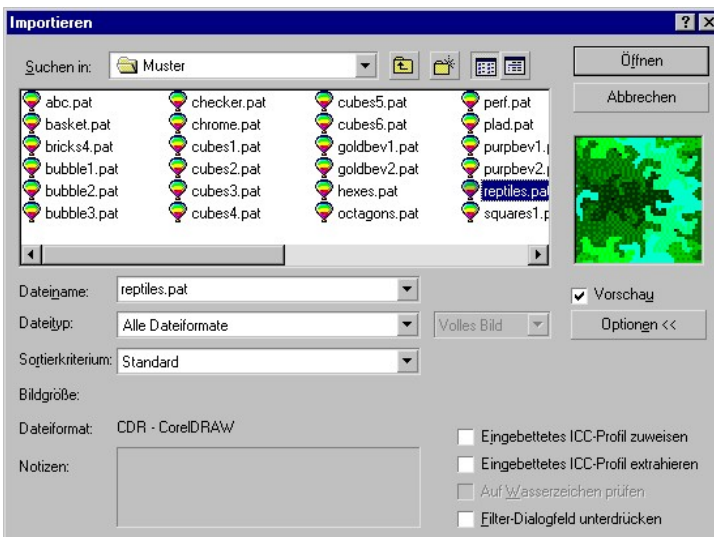


*Ein Vollfarben-
muster*

Dateiformat

Die Bilder, die zum Kacheln verwendet werden, sind mit der Dateiendung *.pat* im Corel-Ordner *\Custom\Muster* enthalten. Über die *Laden*-Schaltfläche können diese Muster geladen werden.

Dazu wird der normale *Datei öffnen*-Dialog verwendet. Bei eingeschalteter *Vorschau*-Option können Sie sich ein passendes Muster aussuchen.



*Laden eines
Musters*

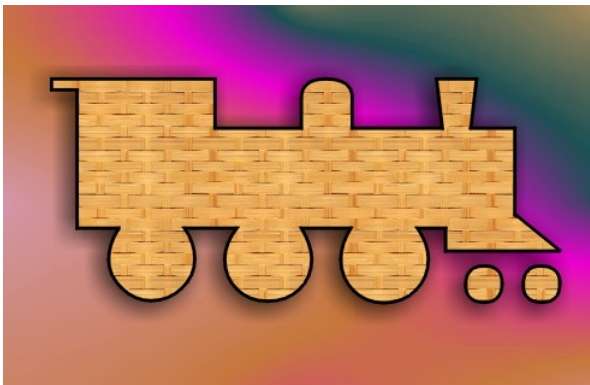
Format beachten

Beachten Sie beim Laden eines Zweifarbenmusters, daß dort nur zweifarbige Bilder aufgenommen werden können. Andernfalls erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Streng symmetrisch oder lieber wie gewachsen – Das Bitmap-Muster

Beim dritten Mustertyp können Sie Bitmap-Bilder als Muster verwenden. Die Fotos, die Sie in der Liste finden, sind alle so vorbereitet, daß sie ebenfalls nahtlos gekachelt werden können.

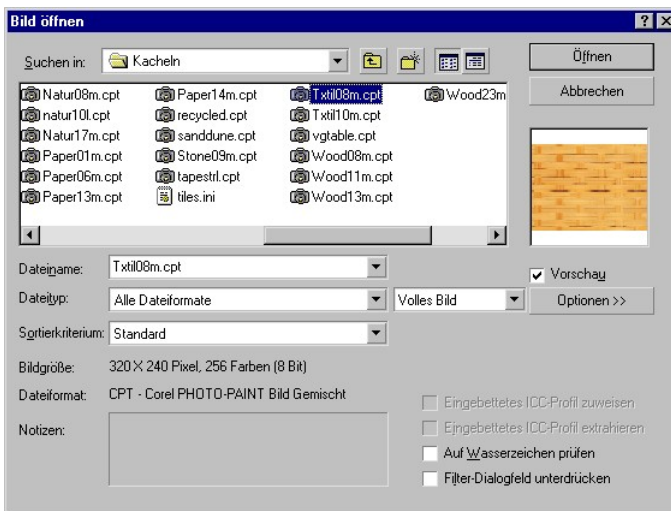
Über 40 verschiedene Muster sind in der Liste enthalten. Nachfolgend sehen Sie das Muster einer Baststruktur.



*Eine
Baststruktur*

Corel PHOTO-PAINT-Dateien

Die Dateien liegen im Corel PHOTO-PAINT-Format CPT vor. Starten Sie zum Bearbeiten Corel PHOTO-PAINT. Die Bilder befinden sich im Corel-Verzeichnis \Custom\Kacheln. Im Datei öffnen-Dialogfenster von Corel PHOTO-PAINT werden alle Bilder mit kleinen Vorschaubildern angezeigt.



*Die Vorschau
in Corel PHOTO-
PAINT*

Die Bilder liegen in einer Auflösung vor, mit der sie ungefähr drei Zentimeter groß gedruckt werden können, ohne daß ein Qualitätsverlust entsteht. Das zuvor verwendete Muster sehen Sie im folgenden Bild in Corel PHOTO-PAINT geöffnet.

Sie könnten nun Änderungen vornehmen – zum Beispiel an der Helligkeit oder am Kontrast – und die Datei dann wieder speichern. Wenn Sie dann das Bild in CorelDRAW als Muster laden, werden die Änderungen berücksichtigt.



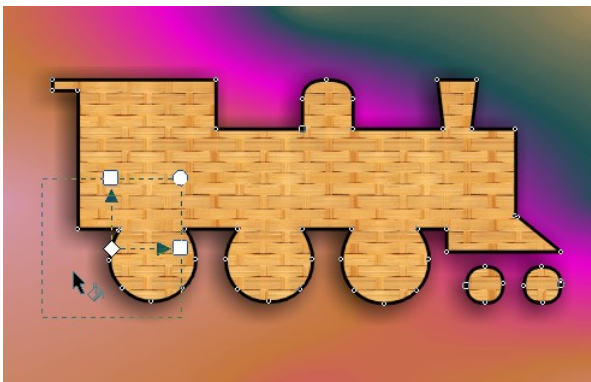
*Das verwendete Muster
in Corel PHOTO-PAINT™*

Sie können jedes beliebige Bild als Füllmuster verwenden. Falls Sie eine nahtlose Kachelung wünschen, müssen Sie das Bild zuvor allerdings in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten.

Bitmaps interaktiv justieren

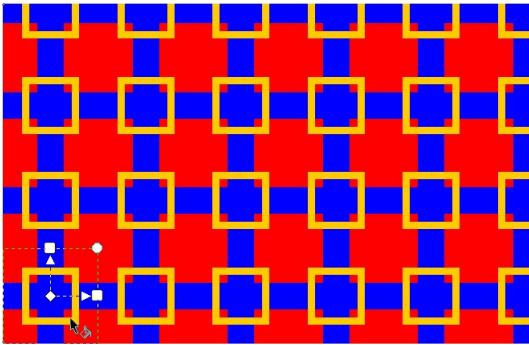
Auch bei diesen Füllungstypen können Sie sinnvoll mit dem interaktiven Werkzeug arbeiten. Wenn Sie ein Objekt, das mit einer Musterfüllung versehen ist, mit diesem Werkzeug anklicken, sehen Sie, wo das Bild innerhalb der Gesamtfüllung angeordnet ist.

Nachfolgend haben wir das zuletzt erstellte Muster ausgewählt. Sie erkennen gut, wo das folgende Bild angesetzt wird.



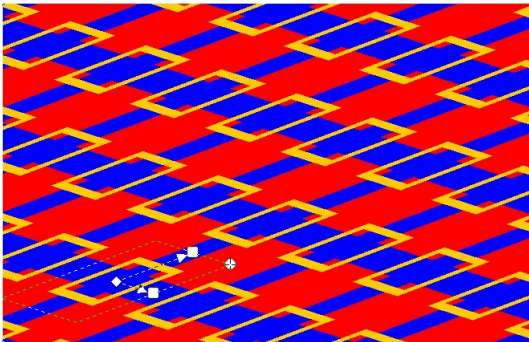
*Das interaktive
Füllungswerkzeug*

Bei dem Beispiel des Vollfarbenmusters sieht man, daß hier das Bild viel kleiner ist. Außerdem können Sie erkennen, wie die Kachelung entsteht.



Ein Vollfarbenmuster wurde mit dem interaktiven Füllungswerkzeug ausgewählt

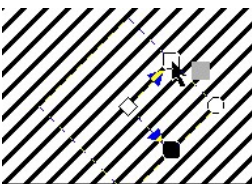
Mit der mittleren Raute läßt sich das Muster verschieben. Die äußeren Symbole dienen zum Neigen, Rotieren und Dehnen. So können Sie sich den Umweg über das Einstellen im Dialogfenster ersparen. Außerdem läßt sich die Position im Verhältnis zum Gesamtojekt immer exakt beurteilen.



Eine verzerrte Füllung

Bei dem von uns erstellten Zweifarbenmuster, ist sehr gut zu sehen, wie klein die Vorlage im Verhältnis zum Objekt ist. Diese Größe müssen Sie beim Vergrößern des Musters beachten.

Da es sich um Bitmap-Bilder handelt, werden bei zu starker Vergrößerung „Zacken“ sichtbar, welche die Bildqualität deutlich mindern. Mit dem interaktiven Werkzeug können Sie bei diesem Beispiel den Abstand der Linien leichter ändern, da im Dialogfenster ja die Vorschau fehlt. Außerdem können Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe über die beiden äußeren Quadrate ändern.



Das Zweifarbenmuster in der interaktiven Bearbeitung

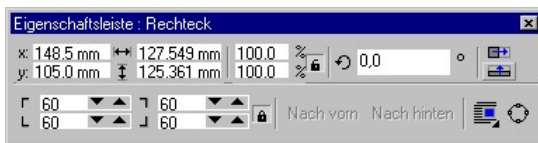
Wie in Marmor gehämmert: Ein Schild erstellen

Mit den Bitmap-Mustern lassen sich besonders realistisch anmutende Arbeiten erstellen. In diesem Workshop wollen wir Ihnen zeigen, wie es funktioniert. Wir wollen ein Symbol in eine „Marmor-Fläche“ hämmern.

Ein Rechteck für den Untergrund

Als erstes soll ein Rechteck erstellt werden, das später den Untergrund bildet. Dafür sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Erstellen Sie ein neues Dokument und stellen Sie die gewünschte Papiergröße ein – zum Beispiel DIN A4 im Querformat.
- 2 Markieren Sie in der Hilfsmittleiste das Rechteck-Hilfsmittel und ziehen Sie das Rechteck in der nachfolgend gezeigten Größe auf. Anschließend werden die Ecken abgerundet – die Werte sehen Sie ebenfalls in der Eigenschaftsleiste.



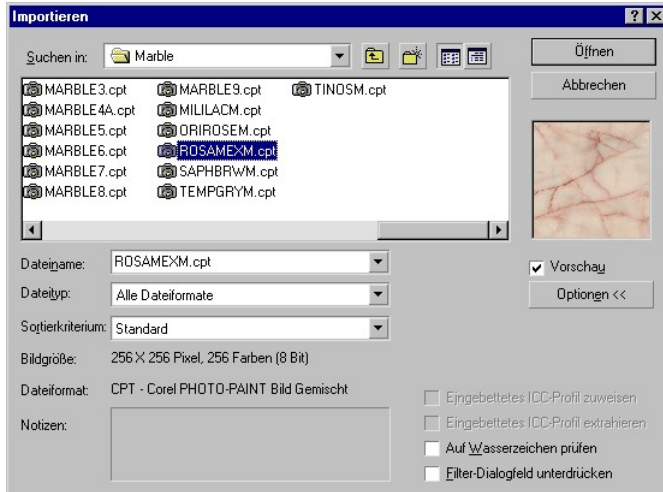
Die Werte für das Rechteck

- 3 Zentrieren Sie nun das markierte Rechteck mit dem Tastenkürzel **[P]** auf der Seite.
- 4 Rufen Sie dann das Füllungs-Dialogfeld auf und stellen Sie dort die gezeigten Werte für das Marmormuster ein.



Die Werte für die Füllung

- 5 Das von uns verwendete Bitmap-Muster *Txtil08m.cpt* finden Sie übrigens auf der dritten Corel-CD im Verzeichnis `\Tiles\marble`.



Eine Textur von der dritten Corel-CD

Viele zusätzliche Bilder

Sehen Sie sich einmal die dritte Corel-CD genauer an. Dort finden Sie neben vielen zusätzlichen kachelbaren Mustern auch weitere Sprühdosen, Rahmen, Videos und auch Sounddateien.

- 6 Das mit einer dünnen, mittelgrau versehenen Kontur und fertig gefüllte Rechteck soll nun mit einem weichen Schatten hinterlegt werden, dessen Werte Sie im nachfolgend gezeigten Bild sehen. Stellen Sie die Werte entweder über die Eigenschaftsleiste oder mit dem interaktiven Hilfsmittel ein.



Die Werte für den weichen Schatten

- 7 Das erste Zwischenergebnis sieht schon ganz nett aus – aber warten Sie: Es kommt noch viel besser!

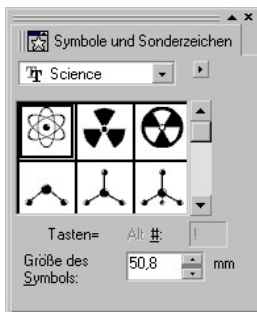


Das erste Zwischenergebnis

Ein Symbol muß her

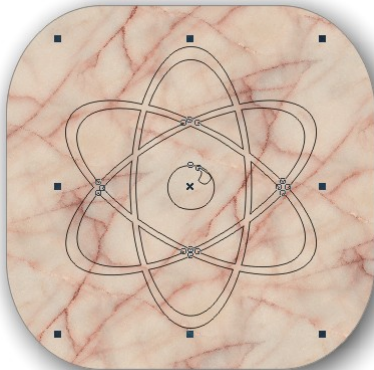
Nachdem der Untergrund fertiggestellt ist, kopieren Sie das Rechteck in den Zwischenspeicher – am besten mit der Tastenkombination **(Strg)+(C)**. Achten Sie darauf, daß dabei nur das Rechteck – nicht aber der hinterlegte Schatten markiert ist. Fügen Sie den Inhalt des Zwischenspeichers nun mit der Tastenkombination **(Strg)+(V)** wieder ein. Als nächstes benötigen wir ein Clipart-Motiv.

- 1 Rufen Sie das Andock-Fenster *Symbole- und Sonderzeichen* mit der Tastenkombination **(Strg)+(F11)** auf. Wechseln Sie zum Zeichensatz *Science*. Sollten Sie diese Schrift nicht finden, haben Sie bei der Corel-Installation wahrscheinlich die Symbolschriften nicht mit installiert. Holen Sie dies gegebenenfalls nach.
- 2 Importieren Sie das erste Symbol dieses Zeichensatzes.



Das importierte Symbol

- 3 Skalieren Sie das Symbol ungefähr so, wie es in der folgenden Abbildung zu sehen ist.
- 4 Markieren Sie nun zusätzlich das duplizierte Rechteck und richten Sie mit den Tasten **(C)** und anschließend **(E)** die beiden markierten Objekte zueinander aus. Mit diesen beiden Tasten zentrieren Sie die beiden Objekte sowohl in der Horizontalen als auch der Vertikalen.

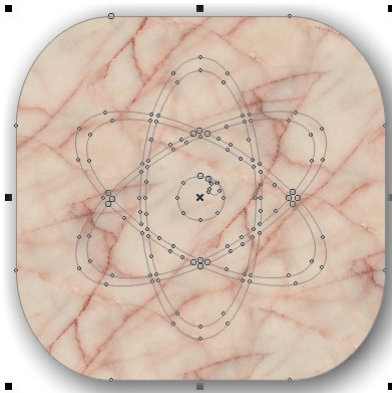


Das Symbol ist in der Größe angepaßt

Aus Zwei wird eins

Um die vorbereitenden Arbeiten abzuschließen, sind nur noch wenige Schritte notwendig:

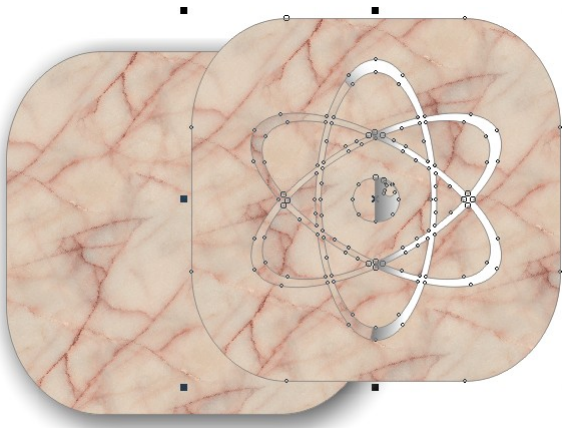
- 1 Kombinieren Sie die beiden markierten Objekte entweder über die Menüfunktion *Anordnen/Kombinieren* oder alternativ dazu mit der Tastenkombination **Strg+L**.



Die beiden Objekte sind zu einem Objekt zusammengefaßt

- 2 Zunächst ist kaum ein Unterschied erkennbar. Wird aber das obere Objekt verschoben, ist zu sehen, was passiert ist: Wir haben in den duplizierten Untergrund ein „Loch gestanzt“.

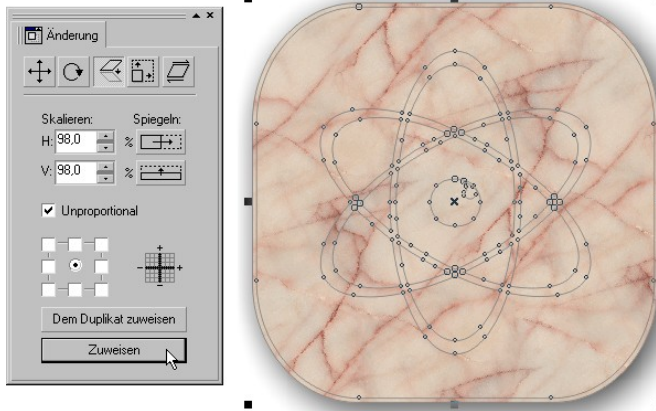
Das ehemals schwarze Objekt hat nach dem Kombinieren die Objekteigenschaften des duplizierten Untergrundobjekts angenommen – es hat nun ebenfalls eine dünne, mittelgraue Kontur und die marmorne Füllung, wie das folgende Bild belegt.



Ein „Loch“ im Untergrund

- 3 Das neu entstandene kombinierte Objekt soll nun etwas verkleinert werden – öffnen Sie dazu mit der Funktion *Anordnen/Änderung* das dafür notwendige Andock-Fenster.
- 4 Wechseln Sie mit der dritten Schaltfläche im Kopf des Andock-Fensters zur Skalierungs-Option. Geben Sie für die horizontale und vertikale Skalierung einen Wert von 98 % ein.

Damit entsteht die nachfolgend gezeigte Ausgangssituation:

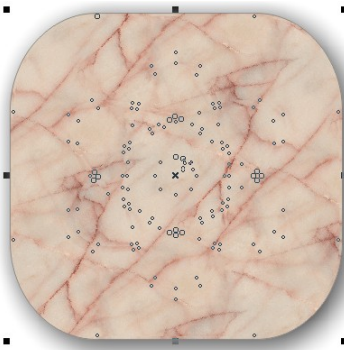


Das skalierte Duplikat

Doppelter Aufruf

Das Andock-Fenster kann auch über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* geöffnet werden. Auch wenn die doppelten Aufrufmöglichkeiten in der aktuellen Version etwas reduziert wurden: Ganz konsequent ist die Benutzerführung noch nicht.

- 5 Entfernen Sie abschließend die Kontur des duplizierten Objekts – sie wird nun nicht mehr benötigt. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das erste Feld in der Farbpalette.



Die Kontur ist entfernt

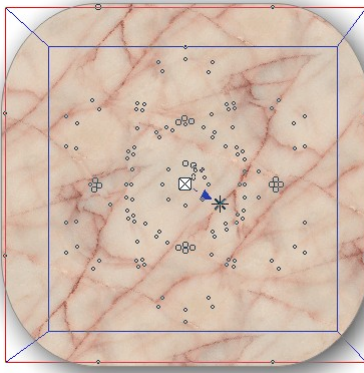
Ab in den Raum – dreidimensionale Effekte

Um das Symbol dreidimensional erscheinen zu lassen, wird das Hilfsmittel *Interaktive Extrusion* benötigt, daß Sie im Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel finden.

Vorsicht! Wartezeiten

So schön das Ergebnis dieses Workshops auch werden wird: Es gibt einen erheblichen Nachteil – es dauert ziemlich lange, ehe Sie das hübsche Ergebnis bewundern können. Auch wenn die neue Corel-Version an Geschwindigkeit gewonnen hat: Selbst bei schnellen Rechnern dauert es eine halbe Ewigkeit, bis das Ergebnis fertig gerendert – berechnet – ist.

- 1 Klicken Sie auf das Kombinationsobjekt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun den Mauszeiger verschieben, zeigt ein Vorschaubild die dreidimensionale Wirkung an.



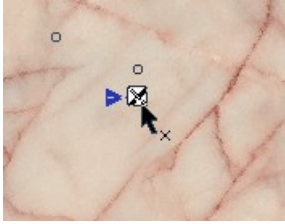
Plazieren eines Extrusions-Effekts

- 2 Markieren Sie die Funktion *Ansicht/An Objekten ausrichten*.
- 3 Jedes dreidimensionale Objekt hat einen Fluchtpunkt zur Ausrichtung der Perspektive. Dieser Fluchtpunkt wird durch ein Kreuz gekennzeichnet.



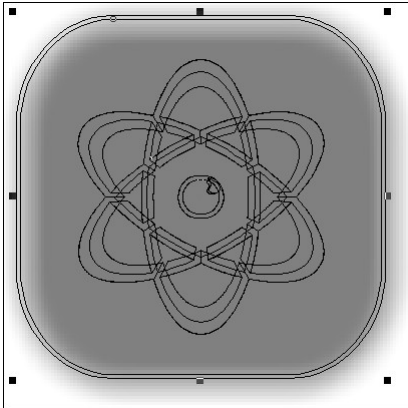
Der Fluchtpunkt

- 4 Wenn Sie dieses Kreuz anklicken, können Sie den Fluchtpunkt bei gedrückter Maustaste verschieben. Ziehen Sie ihn genau in die Mitte des Kombinationsobjekts. Da die Option *An Objekten ausrichten* aktiv ist, schnappt der Fluchtpunkt dort an.



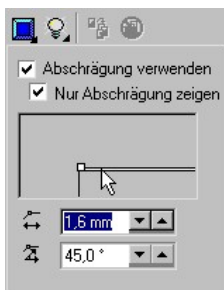
Der verschobene Fluchtpunkt

- 5 Da die Bearbeitung sehr lange dauert, ist es empfehlenswert in den Ansichtsmodus *Einfacher Umriß* oder *Umriß* zu schalten, den Sie nachfolgend sehen.



Der Umrißmodus beschleunigt den Bildschirmaufbau

- 6 Die weiteren Einstellungen sollten Sie über die Eigenschaftsleiste vornehmen. Als erstes soll das Symbolobjekt mit einer abschrägten Kante versehen werden – das zuständige Symbol zeigt das nächste Bild:

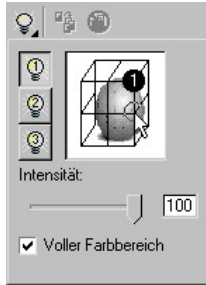


Einstellen einer Abschrägung

- 7 Die Werte für die Höhe der Abschrägung können Sie wahlweise in den Eingabefeldern oder durch Verziehen der Linie im Vorschaubild ändern.
- 8 Damit nur die Abschrägung verwendet wird – nicht aber die Tiefe des dreidimensionalen Körpers – aktivieren Sie die Option *Nur Abschrägung zeigen*.
- 9 Damit der Effekt auch dreidimensional erscheint, muß nun eine fiktive Lichtquelle platziert werden, die das Objekt anstrahlt.

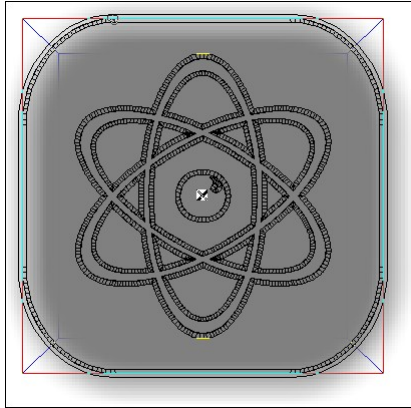
Insgesamt können Sie drei Lichtquellen platzieren – eine reicht aber für unser Beispiel aus. Das dafür zuständige Symbol in der Eigenschaftsleiste sehen Sie im folgenden Bild.

- 10 Klicken Sie zunächst auf das erste Lampensymbol, um die Beleuchtung einzuschalten. Ziehen Sie dann das „1“-Symbol im Vorschaubild an die nachfolgend gezeigte Stelle.



Verschieben der Lampe

- 11 Nach einer intensiven Rechenpause sehen Sie auch den Grund für die lange Wartezeit: Das Extrusionsobjekt wird nämlich aus vielen kleinen Polygonen berechnet und deren Anzeige dauert halt eine Weile.

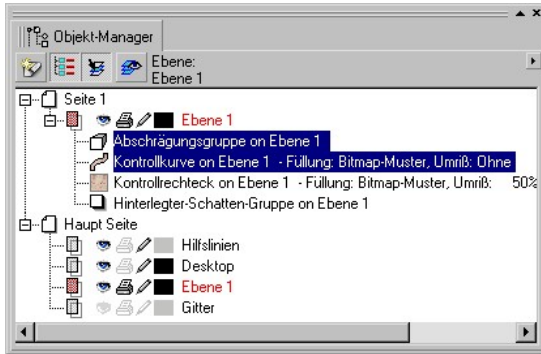


Viele neue Polygone

Anzahl der Polygone verändern

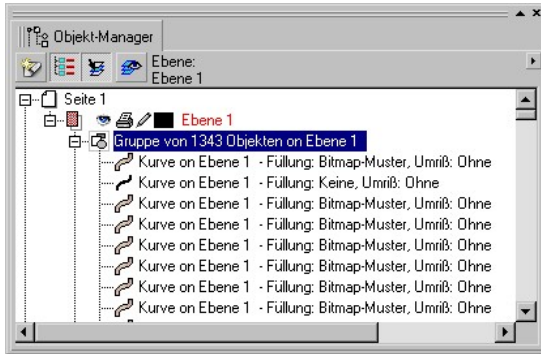
Die Anzahl der Polygone richtet sich nach der Form der Kurve und den darin enthaltenen Knotenpunkten. Je komplexer der Kurvenverlauf, um so mehr Polygone entstehen und um so länger dauert deren Berechnung.

- 12 Im *Objekt-Manager* sehen Sie, daß nun eine neue Gruppe entstanden ist: Die Abschrägungsgruppe. Das Kombinationsobjekt bildet dabei das Kontroll-objekt.



Die neu entstandene Extrusionsgruppe

Wenn die Extrusionsgruppe mit der Funktion *Anordnen/Trennen* aufgehoben wird, entstehen 1.343 Objekte. Klar, daß deren Berechnung so lange dauert.



Die neu entstandenen Objekte

Extrusions-Objekte nicht trennen

Das Trennen des Extrusions-Objekts diente nur zur Demonstration. Es gibt wenig Sinn eine Extrusionsgruppe zu trennen: Die große Anzahl an Objekten könnte gar nicht verwaltet werden.

Überraschung! Das Ergebnis anzeigen

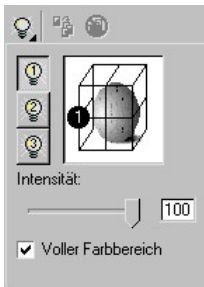
Nachdem alle Einstellungen getätigt sind, können Sie sich eine Tasse Kaffee gönnen und in den erweiterten Ansichtsmodus schalten. Ehe die Polygone alle am Bildschirm aufgebaut sind, vergeht eine ganze Weile.

Aber das Warten lohnt – wie das folgende Bild des Endergebnisses zeigt. Es ist ein sehr realistisch anmutendes Gebilde entstanden, bei dem die verwendete Bitmap-Textur gut zur Geltung kommt. Man kann kaum vermuten, daß dieses Objekt mit einem Vektorgrafikprogramm wie CorelDRAW entstanden ist, nicht wahr?



Das Endergebnis

Wenn Sie noch ein bißchen Zeit investieren wollen, können Sie weitere Versuche machen und die Lampe an andere Stellen verrücken. So ist auch die linke Seite einen Versuch wert.



Verschieben der Lampe

Diese Variante zeigt das nächste Bild.



Eine andere Beleuchtung

Das Füllmuster – Wenig Anspruch bei großer Wirkung

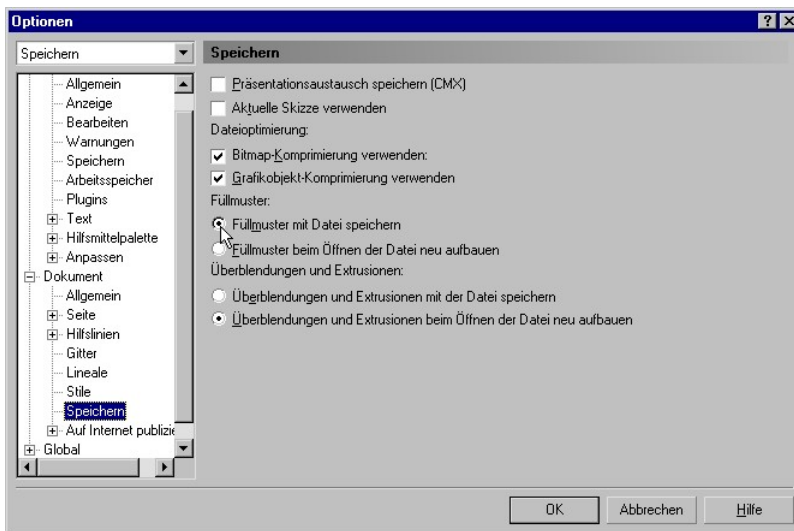
Mit den Füllmustern haben Sie eine schier unendliche Auswahl an Mustern zum Füllen eines Objekts. Diese Muster werden anhand einer mathematischen Formel aufgebaut.

Aufgrund dieses Aufbaus nehmen sie nur wenig Speicherplatz in Anspruch. Und das, obwohl es sich im Prinzip um Bitmaps handelt, die normalerweise viel Speicherplatz beanspruchen.

Den benötigten Speicherplatz können Sie sogar noch weiter reduzieren. Klicken Sie im Dialogfeld *Speichern unter* auf die *Erweitert*-Schaltfläche, um die folgende *Optionen*-Kategorie zu öffnen.

Dort können Sie im Bereich *Füllmuster* einstellen, daß die Füllung bei jedem Öffnen neu aufgebaut werden soll. Damit läßt sich die Dateigröße deutlich reduzieren.

Außerdem können Sie hier auch Überblendungen auf dieselbe Art platzsparender speichern.



*Erweiterte
Speicher-
optionen*

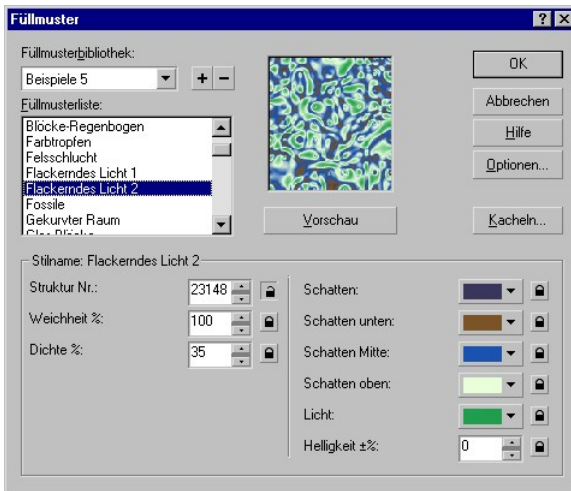
Langsames Öffnen

Der Vorteil der kleineren Dateigröße zieht auch einen Nachteil nach sich. Das Öffnen einer Datei, bei der diese Option aktiviert wurde, dauert natürlich länger, da ja das Füllmuster erst wieder aufgebaut werden muß. Es ist also nicht in jedem Fall zu empfehlen, die Option zu aktivieren.

In dem Listenfeld *Füllmusterbibliothek* finden Sie zahlreiche Muster, die Sie verändern können. Wenn Sie veränderte Fraktalmuster speichern wollen, können Sie diese mit dem Plus-Symbol den Voreinstellungen hinzufügen.

Mit dem Minus-Symbol werden Einträge aus der Liste gelöscht.

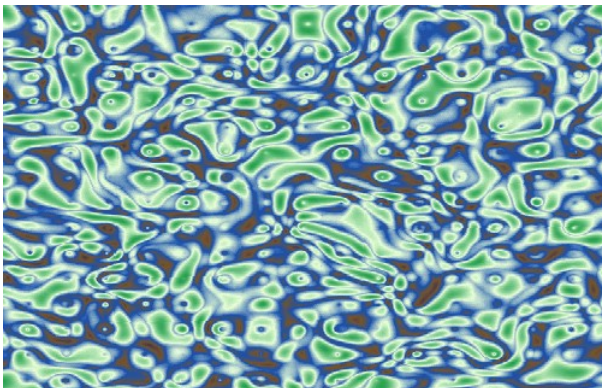
Je nach Muster sind im unteren Teil des Dialogfensters verschiedene Felder, mit denen einige Eigenschaften des Musters verändert werden können. Manche Änderungen werden per Werteingabe hervorgerufen, bei anderen ist eine Farbänderung möglich.



Ein Beispielfüllmuster aus der Füllmusterbibliothek

Mit den oben gezeigten Werten erhalten Sie das folgende Muster. Die Qualität der Muster ist sehr hoch. Es ergeben sich hochaufgelöste Bilder. Sie können derartige Bilder gut für Hintergründe oder als interessante Füllungen für Objekte verwenden.

Solche Muster nehmen Computergrafiken das sonst so typische „sterile“ Aussehen.

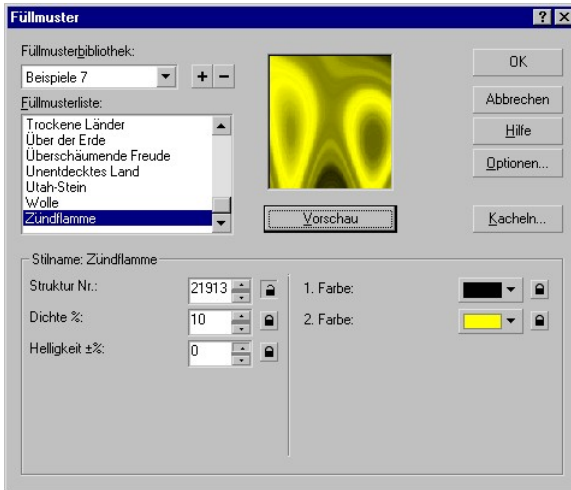


Ein Füllmuster

Keine Bilder – doch Bilder

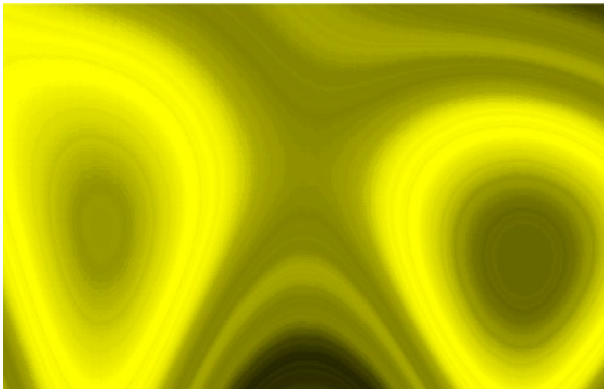
Obwohl Füllmuster wie Bitmap-Bilder aufgebaut sind, können Sie die Funktionen des *Bitmap*-Menüs nicht anwenden. Sie müssen das Ergebnis also erst in ein Bitmap konvertieren.

Bei anderen Mustern sind nur wenige Änderungen möglich, wie Sie im folgenden Dialogfenster sehen.



Ein anderes Muster

Damit erzeugen Sie das folgende – auch sehr interessante Bild.



Das nächste Ergebnis

Wenn Sie Werte verändern, erhalten Sie die aktualisierte Vorschau, wenn Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken. Haben Sie keine Änderungen eingestellt, werden alle Werte die nicht fixiert sind, willkürlich geändert.

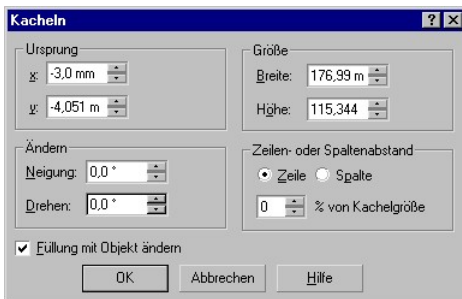
Hinter jedem Eintrag sehen Sie ein kleines Schloßsymbol. Mit diesem können Werte fixiert werden, so daß keine Änderung möglich ist. Ein offenes Schloß zeigt dabei die Freigabe an, ein verriegeltes die Fixierung.

Kachelung

Sie können auch fraktale Muster kacheln. Verwenden Sie dazu die entsprechende Schaltfläche rechts neben dem Vorschaufeld. Damit wird das nächste Dialogfenster geöffnet.

Die Angaben entsprechen ungefähr denen, die Sie bereits von den Musterfüllungen kennen. Unter dem Wert *Größe* werden automatisch die Größenwerte des aktuellen Objekts eingetragen.

Erst wenn Sie dort einen kleineren Wert eintragen, wird gekachelt.



Kachelung

Die Auflösung

Große Bedeutung hat die Auflösung des Füllmusters. Über die *Optionen*-Schaltfläche öffnen Sie das nächste Dialogfenster, in dem die Änderungen der Auflösung vorgenommen werden.

Im oberen Listenfeld können Sie einige vorgegebene Auflösungswerte auswählen. Wenn Sie Ihre Dokumente belichten wollen, sollten Sie hier 300 dpi einstellen, ansonsten reichen auch geringere Werte aus – wie zum Beispiel 120 dpi.



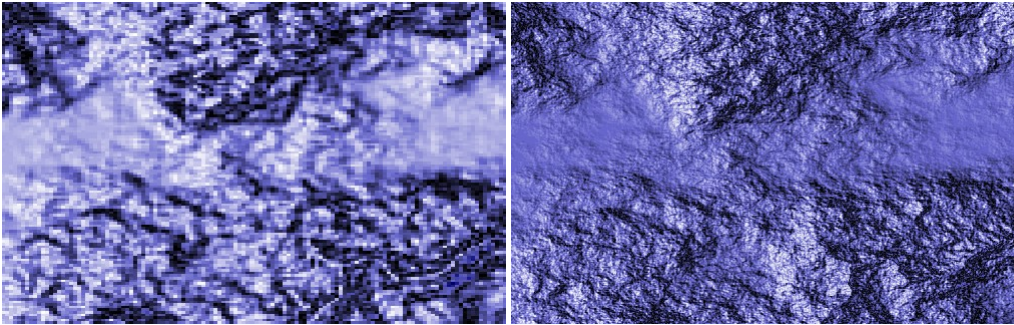
*Verändern
der Auflösung*

Kachelgröße

Mit dem unteren Listenfeld stellen Sie ein, wie gut die Qualität des Füllmusters ist. Je höher der Wert für die maximale Kachelbreite ist, um so feiner wird das Ergebnis.

Durch Erhöhen des Werts wird aber nicht nur die Qualität verbessert, es steigt auch der Speicherplatzbedarf. Hier müssen Sie einen guten Kompromiß zwischen Qualität und Dateigröße finden.

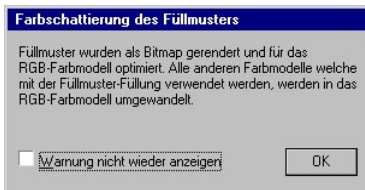
Als sinnvollen Anhaltswert können Sie hier 513 Pixel annehmen. Wie groß der Speicherplatzbedarf ist, wird Ihnen unterhalb des Listenfelds angezeigt. Bei den nächsten Bildern haben wir im linken Teil 129 Pixel eingestellt, im rechten 513. Sie sehen, daß das linke Bild „pixelig“ ist, das rechte weist dagegen eine hohe Qualität auf.



Links in niedriger Auflösung, rechts in hoher

RGB-Farben

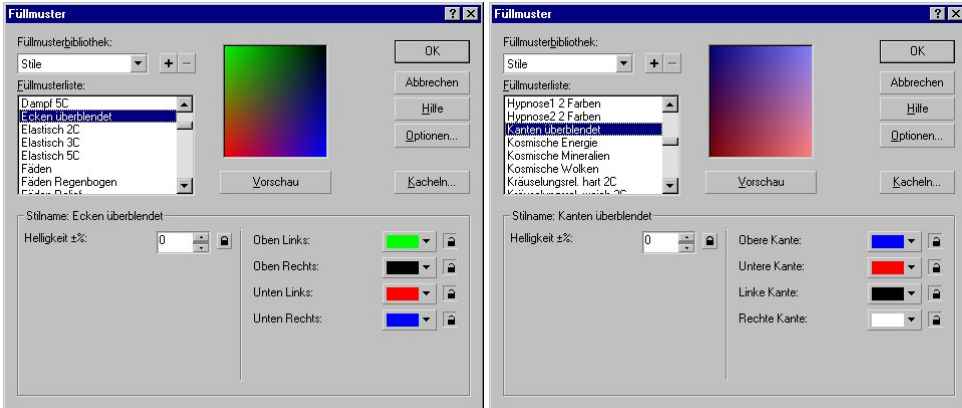
Die Füllmuster sind aus RGB-Farben aufgebaut. Wenn Sie in der Farbauswahl das CMYK-Farbmodell eingestellt haben, werden Sie in dem folgenden Dialogfenster darauf hingewiesen, daß die eingestellten Farben konvertiert werden. Dies kann zur Folge haben, daß die ausgewählte Farbe etwas anders aussieht.



*Umwandlung
der RGB-Farben*

Verläufe, die eigentlich keine sind

Innerhalb der Fraktalmuster finden Sie übrigens auch einige Verläufe, die eher in die Farbverlaufsfüllung passen würden. Hier können Sie die Seiten und die Ecken überblenden – eine sinnvolle Option. Bedenken Sie aber, daß dies nichts mit den anderen Verläufen zu tun hat, da die Füllung ein Pixelbild ist. Sie können also die Farben nicht per Drag & Drop am Objekt ändern. Nachfolgend sehen Sie die beiden Optionen



Ecken überblendet (links) und Kanten überblendet

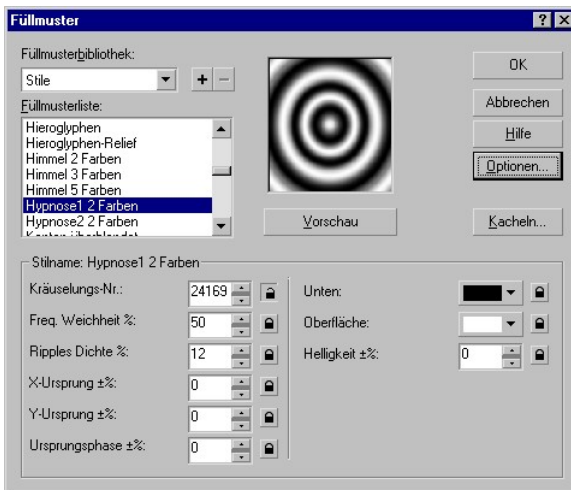
Jetzt besser per Maschenfüllung

Diese Optionen sind in der neuen CorelDRAW-Version eigentlich überflüssig geworden – mit dem neuen interaktiven Maschenfüllungs-Hilfsmittel erreichen Sie dieselbe Wirkung.

Außerdem bleiben Sie damit flexibel, was bei der fraktalen Füllung nur bedingt gilt.

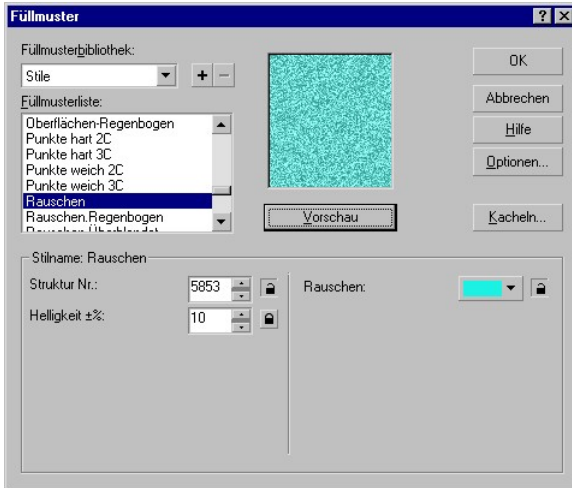
Außerdem finden Sie dort auch Muster, die Ihnen vielleicht bekannt vorkommen. Wir haben ein solches Muster schon mit einem Verlauf erzeugt.

Es gibt hier aber keinen Grund, dieses Muster zu benutzen, da der Verlauf flexibler ist.



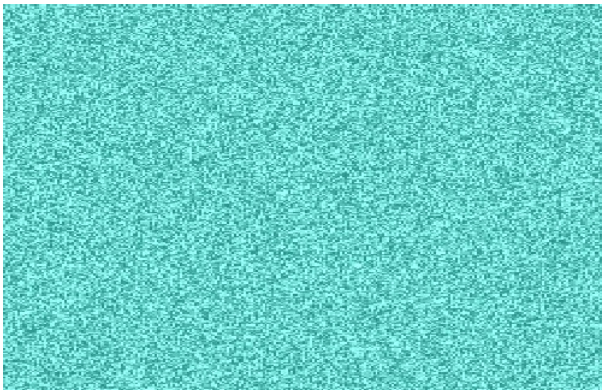
Ein weiterer Verlauf

Sie finden dort auch Fraktale, die Sie mit Bildbearbeitungs-Filtern erzeugen können, wie zum Beispiel das *Rauschen*. Diese Bilder sind gut als strukturierter – neutraler – Untergrund zu gebrauchen.



*Rauschen
als fraktales
Füllmuster*

Da die Handhabung der Fraktale recht umständlich ist, sollten Sie aber stets die anderen Möglichkeiten – sofern vorhanden – nutzen. Wenn Sie allerdings Speicher sparen wollen, sind fraktale Füllmuster die bessere Wahl.

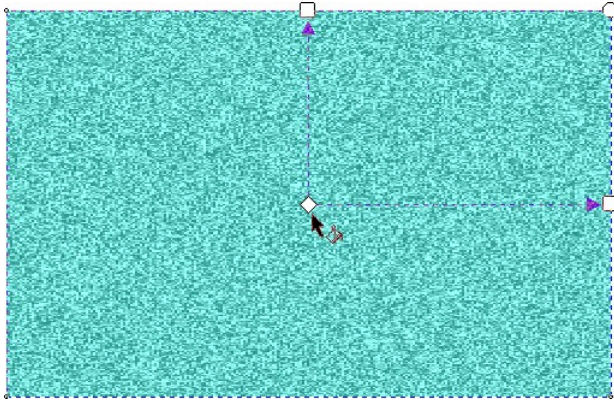


*Rauschen
als fraktales
Füllmuster*

Interaktive Bearbeitung

Auch bei fraktalen Füllmustern können Sie mit dem interaktiven Werkzeug arbeiten. So können Sie hier zum Beispiel die Kachelung justieren. Farbänderungen sind allerdings nicht möglich.

Die Handhabung entspricht der bei den Musterfüllungen bereits beschriebenen. Auch die Symbole sind identisch:



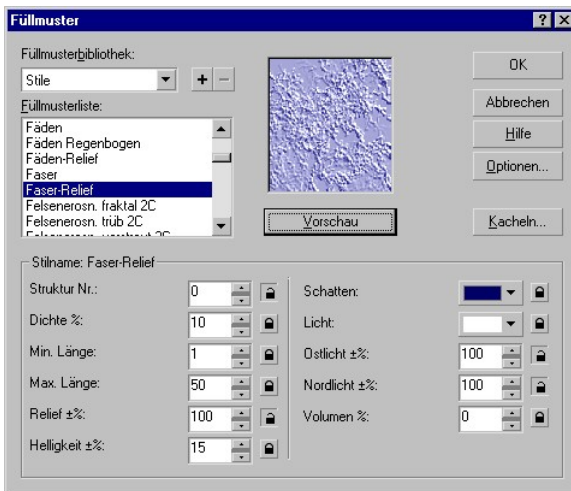
*Die interaktive
Bearbeitung*

7.4 Futuristische Effekte mit fraktaler Gestaltung

Nun wollen wir noch ein Bild gestalten, bei dem wir die Möglichkeiten der fraktalen Muster nutzen wollen. Lassen Sie sich überraschen, was wir nun vorhaben.

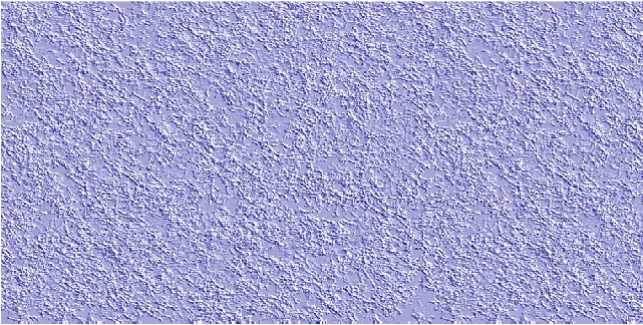
Möglichkeiten der fraktalen Muster

- 1 Als erstes benötigen wir ein Rechteck für den Hintergrund, der natürlich aus einem fraktalen Füllmuster bestehen soll. Dafür wählten wir die folgenden Einstellungen.



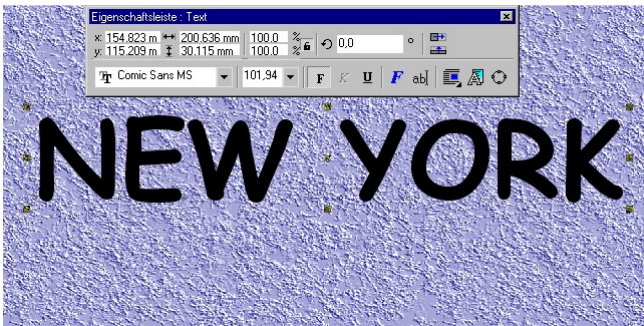
*Das Hintergrund-
Füllmuster*

- 2 Dieses Muster haben wir gewählt, da es eine aufgerauhte Struktur ergibt. Sie sehen das Ergebnis in der folgenden Darstellung:



*Der fertige
Hintergrund*

- 3 Nun benötigen wir einen Schriftzug. Tippen Sie dazu den erforderlichen Text ein und vergrößern Sie ihn. Wir haben als Schrifttyp *Comic Sans MS* in der fetten Version gewählt. Sie sehen die verwendeten Einstellungen in der folgenden Abbildung.



*Die verwendeten
Schriftattribute*

- 4 Um die Schrift etwas lockerer zu gestalten, sollen die einzelnen Buchstaben verändert werden. Dazu muß der Text zunächst einmal in ein Kurvenobjekt umgewandelt werden. Aber Vorsicht: Danach können Sie den Text nicht mehr editieren.

Editierbarkeit erhalten

Sie können das Textobjekt auch in lauter einzelne Textobjekte trennen. Mit der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* wird für jeden Buchstaben ein einzelnes Textobjekt erzeugt, das weiterhin editiert werden kann. In unserem Beispiel wollen wir Ihnen aber die andere Verfahrensweise vorstellen.

- 5 Rufen Sie die Funktion *Anordnen/In Kurven umwandeln* auf, oder verwenden Sie die Tastenkombination **[Strg]+[Q]**.
- 6 Um die einzelnen Buchstaben verändern zu können, muß die Kombination aufgehoben werden. Die Funktion finden Sie ebenfalls im *Anordnen*-Menü. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Strg]+[K]** verwenden.
- 7 Im folgenden Bild sehen Sie, daß dabei beim „O“ und „R“ falsche Löcher entstehen. Das liegt daran, daß diese Buchstaben aus zwei Objekten bestehen: Eins für die Umrandung und eines für das jeweilige Loch.



*Durch Aufheben
der Kombination
entstehen falsche
Buchstaben*

- 8 Markieren Sie dann die beiden Objekte des jeweiligen Buchstabens und rufen Sie die Funktion *Anordnen/Kombinieren* auf. Danach sind die Löcher wieder zu sehen.



*Die neu
kombinierten
Buchstaben*

- 9 Verkleinern, vergrößern und verdrehen Sie nun die einzelnen Buchstaben wie es Ihnen gefällt – Sie sollten es aber nicht übertreiben, damit der Schriftzug noch harmonisch aussieht.
- 10 Zum Abschluß markieren Sie alle Buchstaben und kombinieren sie wieder zu einem Objekt. Verwenden Sie dazu erneut die Tastenkombination **Strg+K**. Unseren fertigen Schriftzug zeigt die folgende Abbildung.



*Die transfor-
mierten Buch-
staben*

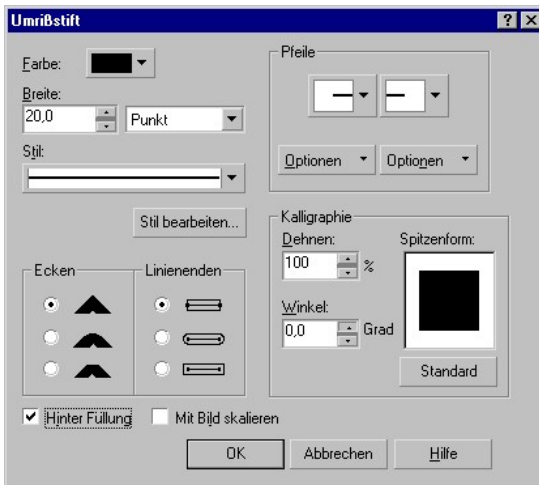
- 11 Nach dem erneuten Kombinieren wird der Schriftzug noch deutlich in der Höhe gedehnt. Füllen Sie ihn dann mit einem linearen Verlauf von Gelb nach Rot.



Die transformierten Buchstaben

Eine kräftige Kontur erstellen

Nun soll das Textobjekt einen kräftigen Umriß erhalten. Verwenden Sie dazu die folgenden Umrißeigenschaften. Achten Sie darauf, daß die Option *Hinter Füllung* aktiviert ist, damit die Breite der Buchstaben erhalten bleibt.



Neue Umrißeigenschaften

Damit entsteht das nächste Zwischenstadium, das Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung sehen.



Der stark umrandete Schriftzug

Nun kommt wieder eine neue Funktion von CorelDRAW zum Einsatz, die wir für sehr sinnvoll halten: Rufen Sie die Funktion *Anordnen/Umriss in Kontur umwandeln* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg**+**Umschalt**+**Q** erreichen.

Das neu entstandene Objekt wird nun Weiß gefüllt und mit einem 2 Punkt dicken, schwarzen Umriss versehen.



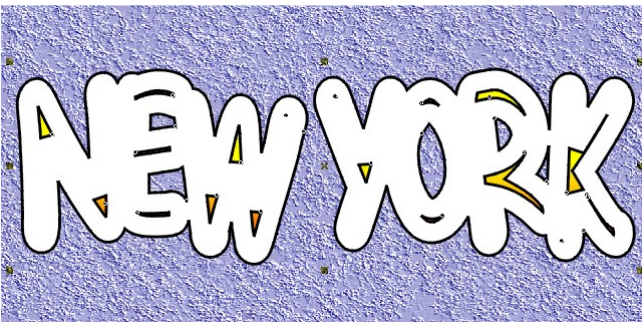
Ein neues Objekt – entstanden aus dem Umriss

Das Ursprungsobjekt wird nun mit demselben Umriss versehen. Es entsteht ein recht ansehnlicher Schriftzug, der theoretisch schon als Endergebnis verwendet werden könnte – wir wollen ihn aber noch weiter modifizieren.



Der umrandete Schriftzug

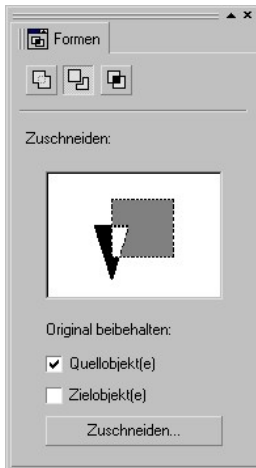
Wenn Sie das unten liegende Konturobjekt betrachten, fällt auf, daß hier noch eine Korrektur notwendig ist. Die Ursache dafür ist die Option *Hinter Füllung* – dadurch ist nur eine Hälfte der Kontur sichtbar.



Die Option Hinter Füllung sorgt für überflüssige Teile im Buchstaben

Die überflüssigen Teile im inneren Bereich sollen nun „ausgeschnitten“ werden. Öffnen Sie dazu das Andock-Fenster *Formen/Zuschneiden*. Markieren Sie den farbigen Schriftzug und wählen Sie die folgenden Einstellungen.

Nach dem Betätigen der *Zuschneiden*-Schaltfläche müssen Sie im Bild auf das Objekt klicken, das zugeschnitten werden soll – also unser weiß gefülltes Konturobjekt.



Die Zuschneiden-Optionen

Das zugeschnittene Objekt muß noch unter die Schrift verschoben werden, da es an oberster Stelle in der Objekthierarchie platziert wurde. Gruppieren Sie abschließend die beiden Objekte.



*Das
zugeschnittene
Objekt*

Transparent – oder doch nicht – oder nicht ganz

Nun kommt nochmals die fraktale Füllung zum Einsatz – allerdings in einer besonderen Form:

- 1 Wählen Sie das interaktive Transparenzwerkzeug aus. Wie Sie ja bereits erfahren haben, können alle Füllungstypen auch als Transparenz verwendet werden.

Interessanterweise auch das fraktale Füllmuster. Dabei werden alle dunklen Teile transparenter als die hellen Teile des Fraktals.

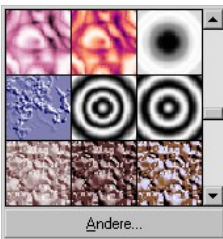
- 2 Die Einstellungen können Sie über die Eigenschaftsleiste vornehmen. Stellen Sie dort zuerst den Fülltyp im ersten Kombinationsfeld ein.



Die Optionen der Eigenschaftsleiste



- 3 Beim fraktalen Füllmuster können Sie im zweiten Kombinationsfeld die Füllmusterbibliothek auswählen. Außerdem ist ein Vorschaufeld verfügbar, in dem Sie das Muster aussuchen können.



Das Vorschaufeld

- 4 Über die Schaltfläche *Andere* wird das folgende Dialogfenster geöffnet. Hier können Sie die Transparenz-Optionen einstellen.
- 5 Wir wählen dort dasselbe Füllmuster für die Transparenz aus, das wir auch für die Füllung des Rechtecks verwendet haben.
- 6 Damit erzielen Sie das folgende Ergebnis. Sie sehen, daß einige Bereiche durchsichtig sind, andere nicht. Diese Willkür ist besonders interessant für das Motiv, zumal nicht erkennbar ist, wie diese Bereiche entstehen. Die Grafik wird dadurch lockerer.

Der Schriftzug sieht nun so aus, als wäre er auf den Untergrund aufgemalt – fast wie ein Graffiti.



*Die teilweise
transparente
Schrift*

Verschiedene Überblendungsmodi testen

Zusätzlich können Sie im letzten Listenfeld noch mit einigen Überblendungsmodi herumexperimentieren.

Bei den Überblendungsmodi werden die Farben des Objekts mit den Farben des Untergrunds auf unterschiedliche Art gemischt. Probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten einmal aus, um die Wirkungsweise kennenzulernen. Wir haben nachfolgend die Einstellung *Multiplizieren* gewählt, um das nächste Ergebnis zu erhalten. Dabei werden die Farben etwas kräftiger dargestellt.



*Der Über-
blendungs-
modus
Subtrahieren*



Der Arbeitsaufwand hat sich doch gelohnt! Wir haben bei diesem Workshop ein Ergebnis erreicht, bei dem die Schrift eine Einheit mit dem fraktalen Füllmuster-Untergrund bildet.

Durch die teilweise transparenten Flächen entsteht eine spannendere Optik. Das Ergebnis wirkt nicht so steril, wie Sie es von vielen Computergrafiken kennen.

Nur über Umwege nutzbar: die PostScript-Füllung

Ein besonderes Füllmuster ist die PostScript-Füllung. Hier sind einige Besonderheiten zu beachten.

PostScript-Muster können – wie schon der Name erraten läßt – nur auf PostScript-fähigen Druckern ausgegeben werden. Es handelt sich dabei um Muster, die aus Vektoren aufgebaut werden. Ihre Größe kann nicht verändert werden.

Es gibt viele schwarzweiße und einige wenige farbige PostScript-Muster. Viele sind recht einfach gehalten.

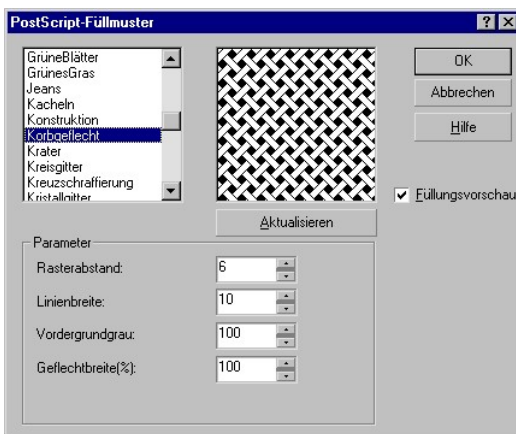
Druck ohne PostScript

Wenn Sie keinen PostScript-Drucker besitzen, können Sie das Ergebnis dennoch ausdrucken. Sie müssen dann aber im Druck-Dialogfeld auf der Registerkarte *Sonstiges* die Option *Gesamte Seite rastern* aktivieren, was die Druckzeit deutlich verlangsamt.

Wenn Sie die Funktion *PostScript-Füllung* aufrufen, wird zunächst im Dialogfenster nur der Name des Musters angezeigt. Schalten Sie deshalb die Option *Füllungsvorschau* ein, um das Muster beurteilen zu können.

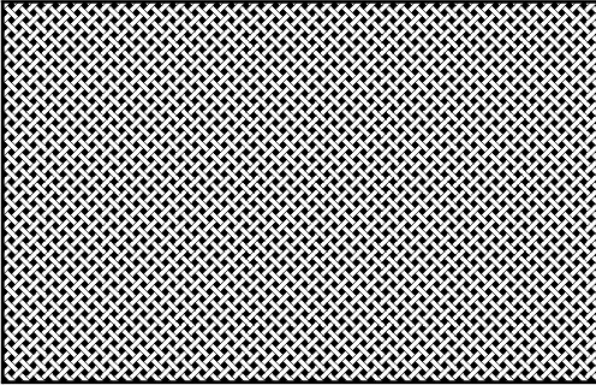
Leider dauert der Aufbau der Anzeige recht lange. Ein schnelles Durchblättern aller Muster können Sie deshalb vergessen.

Für jedes Muster können Sie unterschiedliche Optionen einstellen, die unter dem Vorschaubild aufgeführt sind.



Ein PostScript-Muster

Das folgende Bild zeigt das Muster zu den zuvor gezeigten Einstellungen.



*Ein Rechteck,
gefüllt mit
einem PostScript-
Muster*

Wenn Sie ein Muster angezeigt bekommen, das dem folgenden Bild entspricht, kann dies unterschiedliche Gründe haben. In älteren CorelDRAW-Versionen konnten PostScript-Muster nicht angezeigt werden. Sie mußten immer einen Ausdruck erstellen, ehe Sie sehen konnten, wie das Muster aussieht.

Diese Zeiten gehören, zum Glück, der Vergangenheit an. Um das Muster nun sehen zu können, müssen Sie nur in den erweiterten Ansichtsmodus umschalten. Erst dann wird das Muster angezeigt.



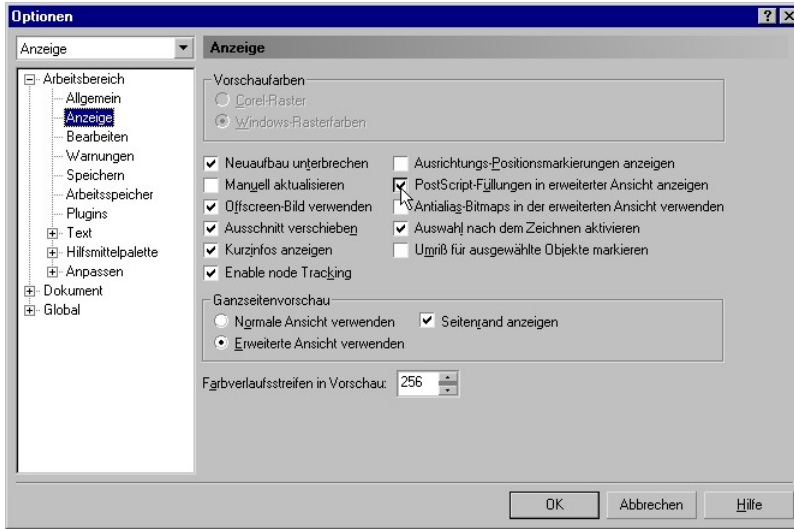
*Symbolische Anzeige
des Musters
im normalen
Ansichtsmodus*

Korrektes Konvertieren

Wenn Sie übrigens die normale Anzeige aktiviert haben und dann das Objekt in ein Bitmap umwandeln, wird der korrekte Inhalt des Musters umgewandelt. Sie sehen also nach der Umwandlung das „PS“-Muster nicht mehr.

Ich sehe immer noch nichts!

Dann haben Sie im *Optionen*-Menü die nachfolgend gezeigte Option deaktiviert. Zur Anzeige muß die Option *PostScript-Füllungen in erweiterter Ansicht anzeigen* aktiv sein.



*Optionen
zur Anzeige
der PostScript-
Muster*

Zwischenzeitliche Anzeige

Wenn Sie die Muster alle ausgewählt haben, sollten Sie die erweiterte Anzeige wieder deaktivieren, um den Bildschirmaufbau wieder zu beschleunigen. Falls Sie gern im erweiterten Modus weiterarbeiten möchten, muß die soeben beschriebene Option im *Optionen*-Menü wieder ausgeschaltet werden.

Kommentar

Die PostScript-Muster werden Sie sicherlich nicht sehr oft einsetzen. Die langsame Berechnung – auch auf schnellen Rechnern – ist nur einer der Gründe, die unbequeme und träge Anzeige der Vorschau ein weiterer. Außerdem kommen eventuelle Probleme dazu, wenn Sie derartig gefüllte Objekte ausdrucken wollen.

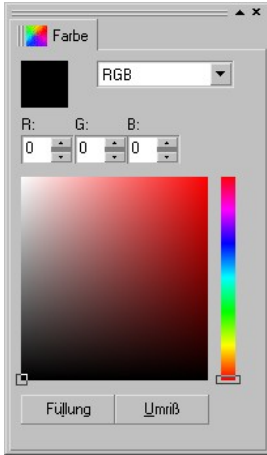
Aus diesen Gründen sollten Sie behutsam mit dieser Möglichkeit umgehen. Sie müssen ja nicht unbedingt jede der in CorelDRAW verfügbaren Funktionen benutzen ...

Weitere Schaltflächen des Optionen-Menüs

Mit der Schaltfläche mit dem Kreuzsymbol entfernen Sie die Füllung der markierten Objekte. Gleiches erreichen Sie auch, wenn Sie das Kreuz in der Farbpalette mit der linken Maustaste anklicken.

Mit der letzten Schaltfläche öffnen Sie das Farbe-Andock-Fenster. Es enthält in komprimierter Form die Optionen des bereits bekannten Farbwählers für die einfarbige Farbauswahl.

In der Fußzeile können Sie entscheiden, ob die Füllung oder der Umriß mit der eingestellten Farbe versehen werden soll.



*Das Farbe-
Andock-Fenster*

Die interaktive Maschenfüllung

Die neue interaktive Maschenfüllung – die Sie mit der Taste **[M]** aufrufen können – befindet sich nicht im Füllungs-Flyout-Menü. Sie befindet sich auch nicht – wie man vermuten könnte – im Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel, sondern bildet gemeinsam mit dem interaktiven Füllungs-Hilfsmittel ein eigenes Flyout-Menü. Corel 9 ist zwar logischer als alle seine Vorgängerversionen aufgebaut – es gibt aber noch immer einiges zu tun ;-)

Die Funktionalität dieses Hilfsmittels haben Sie bereits an einem ausführlichen Beispiel im Kapitel der Neuerungen kennengelernt – deshalb brauchen wir an dieser Stelle kein weiteres Beispiel.

7.5 Erstellte Objekte weiter bearbeiten

Nachdem Sie verschiedene Objekte erstellt haben, möchten Sie diese vielleicht bearbeiten.

Bevor Sie Objekte bearbeiten können, muß CorelDRAW erst einmal erfahren, auf welches Objekt innerhalb des Dokuments sich die Änderungen beziehen sollen.

Objekte auswählen

Zur Auswahl von Objekten können Sie das Hilfsmittel *Auswahl* verwenden. Sie finden es unter dem oben gezeigten Symbol in der Hilfsmittelleiste. Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel einfach auf das Objekt, das Sie markieren möchten.

Damit Sie auch erkennen, welches Objekt gerade ausgewählt ist, werden acht Markierungspunkte um das ausgewählte Objekt angezeigt. In der Mitte des Objekts ist ein Kreuz.

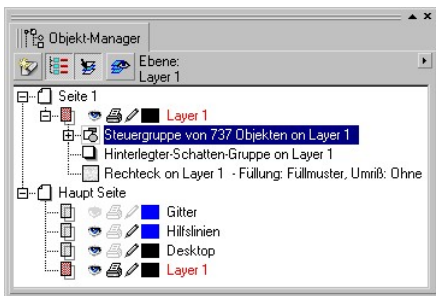


Ein Rechteck ist markiert

Alles auf einmal

Wenn Sie doppelt auf das Hilfsmittel klicken, werden alle Objekte des Dokuments ausgewählt.

Verwenden Sie alternativ den *Objekt-Manager*, um Objekte auszuwählen. Klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in dem Fenster. Alle markierten Objekte werden farbig unterlegt. Diese Art der Auswahl ist auch empfehlenswert, wenn Sie Objekte innerhalb des Dokuments nur schwer markieren können – zum Beispiel, weil ein anderes Objekt darüber plaziert ist.

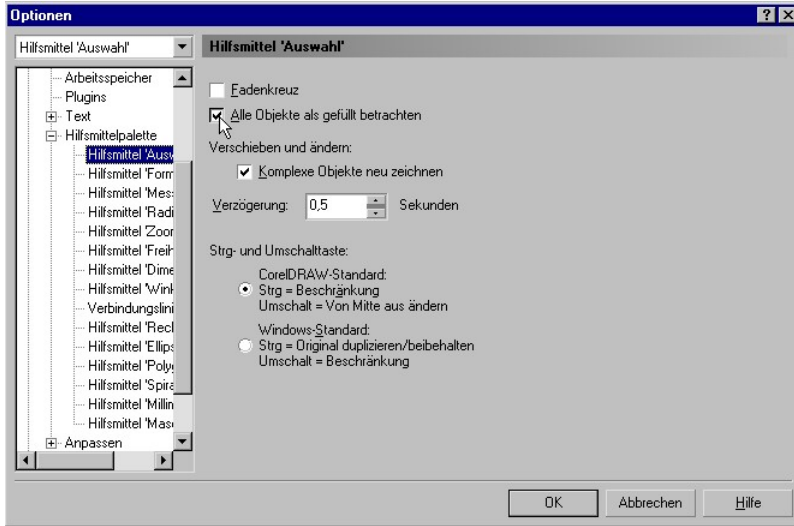


Auswahl über den Objekt-Manager

Ungefüllte Objekte auswählen

Wenn Sie das Hilfsmittel mit der rechten Maustaste anklicken, finden Sie in einem Menü die Option *Eigenschaften*. Alternativ dazu können Sie die Optionen auch über die Tastenkombination **Strg+J** aufrufen.

Dort können Sie unter anderem einstellen, ob alle Objekte als gefüllt betrachtet werden sollen. Diese Option sollte eingeschaltet sein. Damit stellen Sie sicher, daß auch Objekte, die keine Füllung besitzen, durch einen Klick in die Mitte ausgewählt werden können. Beim Auswählen werden diese Objekte also ebenfalls als gefüllt betrachtet. Ist die Option deaktiviert, müssen Sie ungefüllte Objekte mit einem Klick auf den Umriß auswählen – was gelegentlich schwierig sein kann.



Die Optionen zum Auswahlhilfsmittel

Mehrere Objekte auswählen

Wenn Sie mehrere Objekte gleichzeitig bearbeiten wollen, müssen diese natürlich auch gleichzeitig ausgewählt werden. Wenn Sie die Auswahl über den *Objekt-Manager* vornehmen, gelten dabei die Regeln, die Sie auch von der Dateiauswahl im Windows-Explorer kennen.

Drücken Sie also entweder die **[Umschalt]**-Taste, um nacheinander aufgelistete Objekte auszuwählen, oder die **[Strg]**-Taste für unabhängig voneinander platzierte Objekte.

Wenn Sie die betreffenden Objekte mit der Maus auswählen wollen, müssen Sie ebenfalls die **[Umschalt]**-Taste drücken. Jedes Element, das Sie dann anklicken, wird zur Auswahl hinzugefügt. Klicken Sie ein bereits ausgewähltes Objekt an, wird es wieder abgewählt.

Sie können aber auch einen Rahmen um die Elemente ziehen, die Sie auswählen wollen. Klicken Sie dazu an eine Stelle in der Zeichnung, wo sich kein Objekt befindet. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie einen Rahmen auf.

Danach werden alle Objekte ausgewählt, die sich innerhalb dieses Rahmens befinden. Sie müssen aber darauf achten, daß die Objekte vollständig innerhalb des Rahmens liegen, sonst werden sie nicht mit in die Auswahl aufgenommen.



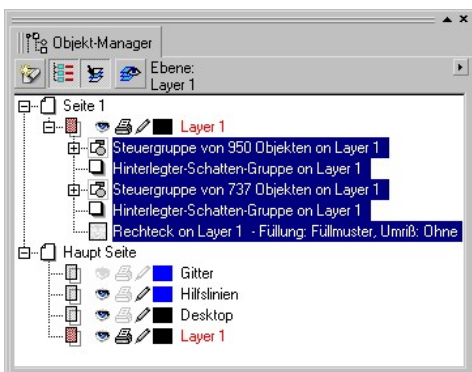
*Aufziehen
eines Rahmens
zur Objektauswahl*

Wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens die **[Alt]**-Taste drücken, werden alle Objekte in die Auswahl aufgenommen, die von dem Rahmen berührt werden. Nachfolgend sehen Sie einen solchen Rahmen.



*Auswahl bei
gedrückter
[Alt]-Taste*

Damit werden alle fünf Objekte ausgewählt, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt. Fünf Objekte? Bedenken Sie: Der Untergrund, den wir wählten, ist ebenfalls ein gefülltes Objekt, ebenso wie die beiden hinterlegten Schatten.



*Fünf ausgewählte
Objekte*

Neben dem *Objekt-Manager*-Fenster können Sie auch in der Statusleiste ablesen, wie viele Objekte ausgewählt wurden.

Die **[Alt]**-Taste bewirkt noch etwas anderes: Wenn Sie an eine Stelle klicken, an der mehrere Objekte übereinander plaziert sind, werden die untenliegenden Objekte ausgewählt. Sie sehen an der Position des Mauszeigers im folgenden Bild,

daß nicht das obenliegende Objekt markiert wurde, sondern das Rechteck, das darunter liegt.

Mit jedem weiteren Klick wechseln Sie eine Ebene weiter nach unten. Natürlich muß dabei weiterhin die **[Alt]**-Taste gedrückt werden. Diese Möglichkeit ist sehr sinnvoll, wenn viele Objekte übereinander gestapelt werden.



*Auswahl eines tieferliegenden Objekts mit der **[Alt]**-Taste*

„Unsichtbares“ auswählen

Diese Funktion läßt sich auch zur Auswahl von Objekten verwenden, die vollständig von einem anderen Objekt verdeckt sind. Wir haben beim nächsten Bild das runde Objekt unter das andere verschoben und mit gedrückter **[Alt]**-Taste ausgewählt. Sie erkennen die Auswahl an den Markierungspunkten. Halten Sie den Mauszeiger über das Kreuz in der Mitte des Rechtecks, erscheint ein Verschiebe-Mauszeiger.



Auswahl eines verdeckten Objekts

Dieser Mauszeiger zeigt, daß Sie nun das unten platzierte Kreisobjekt verschieben können, obwohl es gar nicht zu sehen ist. Unser folgendes Bild zeigt das Objekt während des Verschiebens.



*Das „unsichtbare“
Rechteck wird
verschoben*

Erkennen ausgewählter Objekte

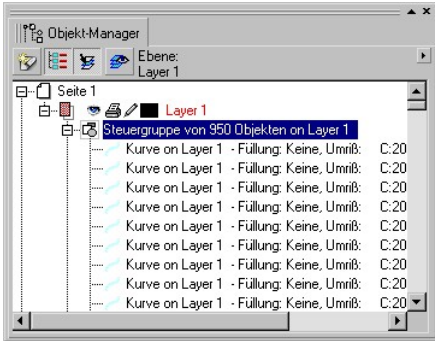
Welche Objekte Sie markiert haben, können Sie zunächst in der Statusleiste ablesen. Außerdem ist bei jedem ausgewählten Objekt ein Knotenpunkt zu sehen. Wenn Sie sich das Bild – bei dem die beiden Objektgruppen ausgewählt sind – ansehen, können Sie diese Knotenpunkte sehen. Beim linken Objekt sehen Sie den Mauszeiger an einem Knotenpunkt.



*Die Knotenpunkte
der markierten Objekte
sind zu sehen*

Einzelobjekte in Gruppen auswählen

Wenn die Zeichnung gruppierte Elemente enthält, wird bei der Auswahl eines Gruppenelements immer die gesamte Gruppe markiert. Ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt dies:



*Auswahl
einer
Gruppe*

Mit einem Klick auf eins der Einzelelemente in der Gruppe können Sie im *Objekt-Manager* auch einzelne Objekte auswählen. Bei der Mauseauswahl müssen Sie die **[Strg]**-Taste gedrückt halten, um ein Einzelobjekt auszuwählen.

Diese Objekte werden mit runden Markierungspunkten gekennzeichnet. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung beim linken Objekt. Dort haben wir ein einzelnes Objekt markiert.



*Ein einzelnes Objekt
innerhalb einer Gruppe
wird markiert*

Alles markieren

Um alle Objekte eines Dokuments zu markieren, reicht es aus, wenn Sie doppelt auf das *Auswahl*-Hilfsmittel klicken. Alternativ dazu können Sie auch den Menüeintrag *Bearbeiten/Alles auswählen* aufrufen. In dem dazugehörigen Untermenü können Sie angeben, ob Sie alle Objekte, alle Textobjekte oder alle Hilfslinien markieren wollen.

Auswahlverfahren kombinieren

Alle beschriebenen Auswahlverfahren können kombiniert werden. So können Sie zum Beispiel erst einmal ein Objekt im *Objekt-Manager* markieren, dann der Auswahl weitere Elemente durch Aufziehen eines Markierungsrahmens hinzufügen und anschließend einzelne Objekte bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste hinzufügen oder aus der Auswahl entfernen.

Auswahl aufheben

Drücken Sie einfach die **[Esc]**-Taste, um die ausgewählten Objekte wieder abzuwählen. Alternativ dazu können Sie auch auf eine Stelle des Arbeitsbereichs klicken, an der sich kein Objekt befindet. Auch dann wird die aktuelle Auswahl aufgehoben.

Auswahl über die Tastatur

Mit der **[Leertaste]** wechseln Sie zum Auswahlwerkzeug, wenn Sie ein anderes Hilfsmittel aktiviert hatten. Nach erneutem Drücken der **[Leertaste]** kehren Sie zu dem zuvor aktiven Werkzeug zurück. Diese Schnellauswahl des Werkzeugs sollten Sie sich merken. So können Sie schnell „mal zwischendurch“ ein anderes Objekt markieren, um daran Änderungen vorzunehmen.

Durch Drücken der **[Tab]**-Taste können Sie von Objekt zu Objekt springen. Dabei wird die Reihenfolge des Konstruierens berücksichtigt. Bei Gruppen wird immer die Gruppe – nicht etwa deren Einzelelemente – angesprungen.

Vorübergehende Gruppierung

Wenn Sie mehrere Objekte mit einem der vorgestellten Verfahren auswählen, erhalten Sie nur eine „flüchtige“ Auswahl. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, beziehen sich auf die ausgewählten Objekte.

Sobald Sie die Auswahl aufheben, werden alle Objekte wieder einzeln behandelt. Auswahloptionen können Sie auch nicht wieder rückgängig machen. Seien Sie also vorsichtig. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt nochmals auf dieselben Objekte zugreifen wollen, müssen Sie eine Gruppe erstellen.

Objekte verschieben – Über den Daumen oder numerisch exakt

Objekte werden natürlich nur deshalb ausgewählt, weil etwas mit ihnen geschehen soll. Vielleicht wollen Sie die Elemente verschieben, skalieren oder rotieren. Sehen wir uns deshalb nun die Möglichkeiten zum Transformieren von Objekten an.

Als erstes wollen wir unser Rechteck an eine neue Position verschieben. Am leichtesten geht dies mit der Maus. „Fassen“ Sie das Rechteck an und verschieben Sie es an die neue Position. Vermutlich sehen Sie dann einen blau-gestrichelten Rahmen. Diese Vorschau zeigt Ihnen an, wohin das Rechteck verschoben wird.



*Ein Rechteck
wird
verschoben*

Drücken Sie – bei gehaltener Maustaste – die **Tab**-Taste. Damit können Sie die Qualität der Vorschau variieren. Die beiden folgenden Bilder zeigen die beiden anderen Darstellungsqualitäten. Allerdings funktioniert dies – besonders bei großen Objektgruppen – nicht immer so, wie es sollte.

Wenn Sie die rechts gezeigte, bestmögliche Qualität wählen, können Sie gut beurteilen, wie sich das Objekt nach dem Verschieben in seine Umgebung einpaßt. Bei unserem simplen Beispiel hat das sicherlich keine Auswirkungen. Wenn es aber um harmonische Gestaltung geht, ist diese Funktion sehr sinnvoll.



Die Darstellungsqualitäten der Vorschau

Klicken Sie während des Verschiebens einmal mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die **+**-Taste auf dem Nummernblock, um ein Duplikat zu erzeugen, das an die neue Position verschoben wird. Das Original verbleibt dabei an der Ausgangsposition.



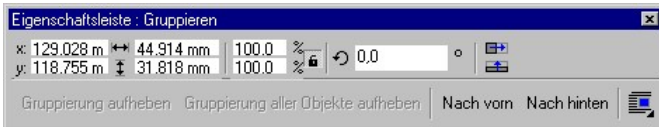
*Ein Duplikat
wird verschoben*

Tasten nutzen

Wenn Sie beim Verschieben die **[Strg]**-Taste drücken, können die Objekte nur senkrecht oder waagrecht verschoben werden, je nachdem, wohin Sie die Maus ziehen.

Präzises Verschieben

Oft wird es nötig sein, Objekte nicht per Augenmaß zu verschieben, sondern numerisch exakt. Dafür können Sie sich der beiden ersten Felder in der Eigenschaftsleiste bedienen. Unter den Bezeichnungen *x* und *y* können Sie die Position des Objekts verändern. Tippen Sie dort den Abstand ein, den das Objekt vom Nullpunkt haben soll. Sie wissen ja: Der Nullpunkt befindet sich standardmäßig unten links auf der Seite.



*Die Eigenschaftsleiste
beim ausgewählten
Rechteck*

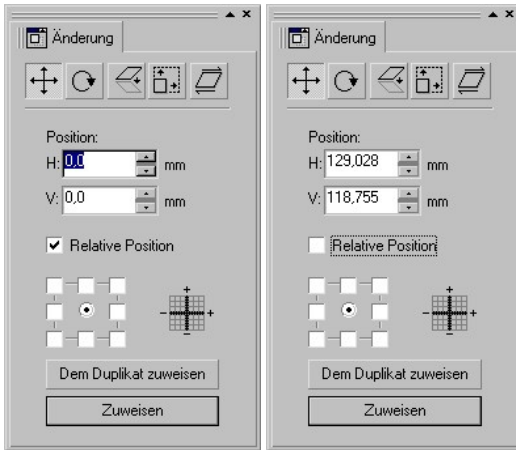
Außerdem öffnen Sie über *Fenster/Andock-Fenster/Änderung* oder die Tastenkombination **[Alt]+[F7]** ein Andock-Fenster-Menü, in dem Sie die Objektposition verändern können.

Dabei können Sie die Verschiebung relativ zur aktuellen Position vornehmen, wenn die Option markiert ist – wie im linken Teil des folgenden Bilds.

Der eingetragene Wert wird dann nicht vom Nullpunkt der Seite gemessen, sondern von der aktuellen Position des Objekts. So ist es zum Beispiel sehr einfach, ein Objekt um 5 Millimeter zur Seite zu schieben.

Unter *H* – für Horizontal – verschieben Sie die Objekte waagrecht. Geben Sie einen negativen Wert ein, wird nach links verschoben, ansonsten nach rechts. Unter *V* – für Vertikal – bewirken positive Werte ein Verschieben nach oben, negative Werte nach unten. Klar, daß Sie ein Objekt gleichzeitig horizontal und vertikal verschieben können.

Im unteren Bereich finden Sie eine neun Felder große Matrix. Die Punkte entsprechen den Markierungspunkten des Objekts. Normalerweise werden die Maße immer vom Mittelpunkt des Objekts gemessen. Wenn Sie auf eines der Matrixfelder klicken, können Sie damit einen anderen Bezugspunkt festlegen. Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche werden die Eingaben auf das ausgewählte Objekt übertragen, mit *Dem Duplikat zuweisen* wird ein Duplikat mit den neuen Werten erstellt.



*Das Änderungs-
Andock-Fenster*

Pfeiltasten nutzen

Zu den präzisen Arten des Verschiebens gehört auch die Benutzung der Pfeiltasten. So lassen sich die Objekte schrittweise horizontal oder vertikal bewegen. Wie wir bereits beschrieben haben, wird die Schrittweite in den *Optionen* eingestellt. Wenn Sie zusätzlich die Umschalt-Taste drücken, wird beim Verschieben der doppelte Wert der Schrittweite verwendet.

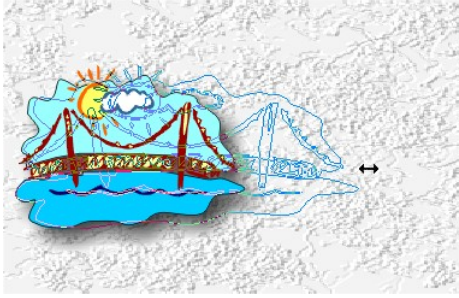
Dieses Verfahren ist oft das schnellste, wenn ein Objekt präzise horizontal oder vertikal verschoben werden soll, aber keine exakte Position im Verhältnis zum Nullpunkt notwendig ist.

Breitgewalzt oder zusammengestaucht – Objekte dehnen

Die Markierungspunkte, die Sie um ein markiertes Objekt herum sehen, können Sie ebenfalls zum Verändern des Objekts verwenden. Mit den mittleren Markierungspunkten können Sie ein Objekt in der Höhe oder Breite verändern. Klicken Sie auf einen der Punkte und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Punkt auf die gewünschte neue Position.

Das Objekt wird normalerweise jeweils an der Seite, deren Markierungspunkt Sie ausgewählt haben, gedehnt. Wie wir gleich beschreiben werden, kann dies aber auch verhindert werden.

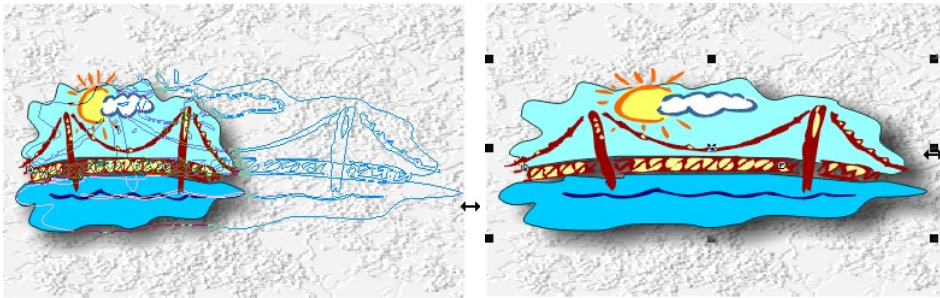
Die praktische Vorschau in unterschiedlichen Qualitäten funktioniert beim Transformieren von Objekten leider nicht. Hier sehen Sie nur einen blauen Rahmen, der als Orientierung ausreichen muß.



*Dehnen des Rechtecks
nach rechts*

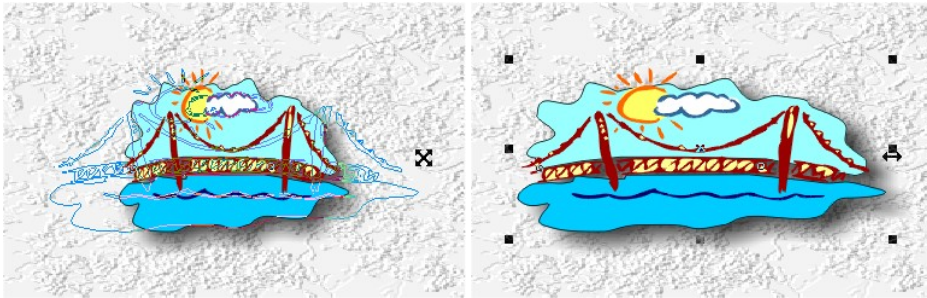
Tastenoptionen

Wenn Sie beim Dehnen die **[Strg]**-Taste gedrückt halten, sind nur 100%-Schritte möglich. So können Sie leicht die Breite des Objekts verdoppeln, wie es das folgende Bild zeigt. Links sehen Sie das Bearbeitungsstadium, rechts das veränderte Ergebnis.



Verdoppeln der Breite

Halten Sie beim Dehnen die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, wird das Objekt gleichmäßig um den Mittelpunkt vergrößert. Diese Option ist wichtig, wenn Sie Objekte bereits zentriert ausgerichtet haben. Die Ausrichtung bleibt dann auch beim Vergrößern erhalten. Nachfolgend sehen Sie wieder links das Bearbeitungsstadium und rechts das Ergebnis.



Gleichmäßiges Dehnen um den Mittelpunkt

Mehrere markierte Objekte

Alle Transformationen beziehen sich auf alle markierten Objekte. Sie werden alle im selben Maß verändert. Die beiden folgenden Bilder zeigen erneut links das Bearbeitungsstadium, rechts das Ergebnis.



Mehrere Objekte werden markiert

Objekte dehnen, ohne die Proportionen zu zerstören – Skalieren

Mit den äußeren Markierungspunkten werden Objekte skaliert – das heißt: gleichmäßig vergrößert. Sie sehen den Skalierungs-Mauszeiger im nächsten Bild. Dort vergrößern wir das Rechteck nach rechts oben.



Skalieren des Objekts

Auch hier bewirkt das Drücken der **Umschalt**-Taste wieder ein Skalieren um den Mittelpunkt, wie die beiden nächsten Bilder belegen. Auch in diesem Fall bleiben zentrierte Ausrichtungen erhalten.



Gleichmäßiges Skalieren um den Objektmittelpunkt

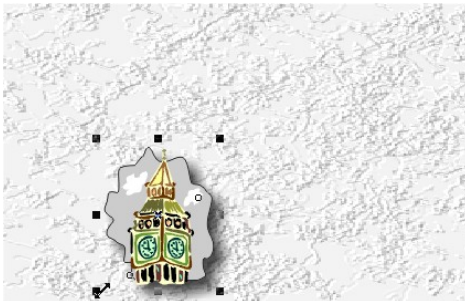
Mit der **(Strg)**-Taste sind auch hier wieder nur 100-%-Schritte möglich. So läßt sich die Größe eines Objekts leicht verdoppeln.



Verdoppeln der Objektgröße

Spiegeln von Objekten

Die Markierungspunkte lassen sich auch verwenden, um Objekte mit Mausaktionen zu spiegeln. Klicken Sie zum Beispiel auf den unteren linken Markierungspunkt, wie Sie es im folgenden Bild sehen.



Auswählen des Markierungspunkts

Ziehen Sie diesen Punkt nun zum Beispiel nach oben rechts, wenn das Objekt in diese Richtung gespiegelt werden soll. Natürlich können Sie das Objekt an allen Achsen spiegeln.

Um das Rechteck in seiner Größe zu erhalten, müssen Sie zusätzlich die **Strg**-Taste drücken. Wir haben außerdem beim Spiegeln einmal die rechte Maustaste gedrückt, um ein Duplikat zu erzeugen.



Das Rechteck wird horizontal und vertikal gespiegelt

Neben den Skalierungs-Markierungspunkten können Sie auch die mittleren Markierungspunkte zum Spiegeln um eine Achse verwenden. Führen Sie den Markierungspunkt dazu einfach über die gegenüberliegende Seite hinaus. Auch hier gilt: Wenn Sie die **Strg**-Taste drücken, können Sie die Maße des Objekts erhalten.



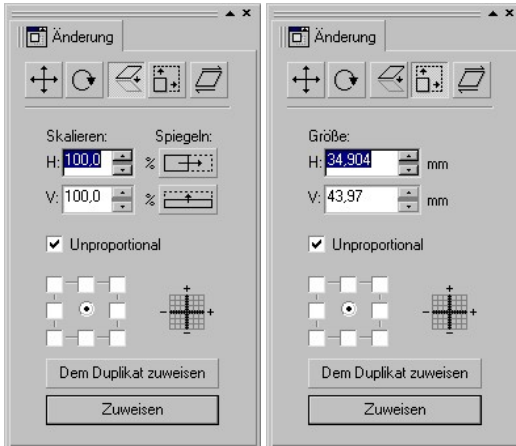
Spiegeln um eine Achse

Exaktes Skalieren

Für das Skalieren und Dehnen können Sie ebenfalls auf die Eigenschaftsleiste zurückgreifen. Die Objektgröße kann dann entweder per Maßangabe oder als prozentuale Veränderung angegeben werden. Für das Spiegeln stehen gesonderte Schaltflächen zur Verfügung.

Außerdem gibt es im Andock-Fenster *Änderung* zwei Schaltflächen: *Skalieren* und *Spiegeln* sowie *Größe*. Im *Skalieren* und *spiegeln*-Modus werden die Veränderungen prozentual angegeben, zum Spiegeln gibt es entsprechende Schaltflächen. Wenn die Option *Proportional* aktiv ist, bleiben die Größenverhältnisse des Objekts erhalten.

Im *Größe*-Modus werden die Maße des ausgewählten Objekts angegeben. Sie können dort numerisch exakt verändert werden. In beiden Modi können Sie den Bezugspunkt über die Matrix verändern.



Das Andock-Fenster zum Skalieren und Spiegeln sowie Größe

Objekte rotieren, drehen, kippen

Klicken Sie auf ein Objekt, wenn es bereits markiert ist, schalten Sie mit dem zweiten Mausklick in den Rotationsmodus um. Er ist an veränderten Markierungspunkten zu erkennen. Es sind jetzt lauter Pfeilsymbole.

In der Mitte des Rechtecks sehen Sie nun einen Kreis. Dies ist der sogenannte Drehpunkt. Um ihn erfolgt die Rotation. An den Mauszeigern – die erscheinen, wenn Sie sich über den Symbolen befinden – erkennen Sie bereits die Möglichkeiten der Veränderung. An den äußeren Markierungspunkten ist das Drehen des Objekts möglich.



Der Rotationsmodus

Auch in diesem Modus zeigt ein Vorschaurahmen die Veränderung an – wie Sie in den folgenden Bildern sehen.



Drehen des Rechtecks um den Drehpunkt

Tastenfunktionen

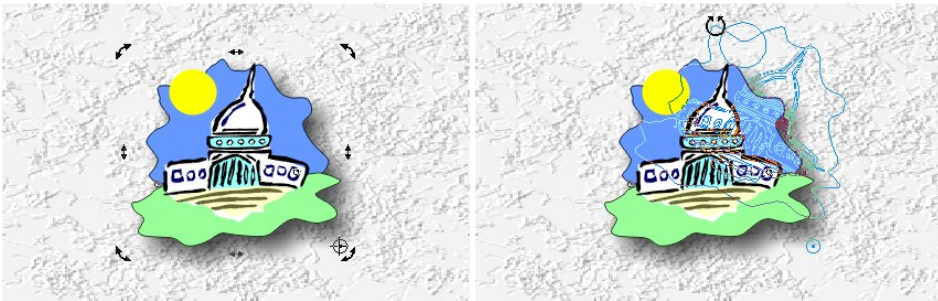
Wenn Sie beim Drehen die **[Strg]**-Taste drücken, sind Veränderungen nur in vorgegebenen Schritten möglich. Den Winkel können Sie in den *Optionen* wie bereits beschrieben verändern. Wird beim Drehen zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, läßt sich das Objekt gleichzeitig skalieren – die Proportion bleibt also erhalten. Bei gedrückter **[Alt]**-Taste läßt sich das Objekt während des Drehens auch gleichzeitig neigen.

Drehpunkt versetzen

Der Drehpunkt kann an eine beliebige Position verschoben werden. Sie sehen nachfolgend, daß wir ihn nach unten rechts versetzt haben. Danach wird die Drehung – wie Sie im rechten Teil sehen – um den neuen Drehpunkt ausgeführt.

Drehpunkt einrasten und zurücksetzen

Wenn Sie beim Verschieben des Drehpunkts die **[Strg]**-Taste gedrückt halten, rastet der Drehpunkt an allen Knotenpunkten und am Objektzentrum ein. Auf diese Art läßt er sich auch leicht wieder auf den Ausgangspunkt in der Mitte zurücksetzen.



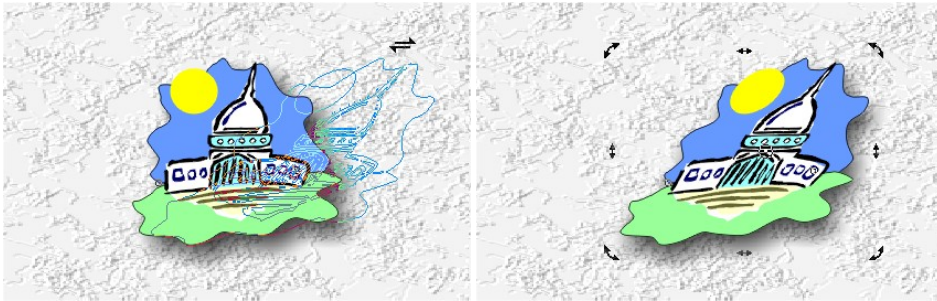
Versetzen des Drehpunkts

Objekte neigen – Die Winkel ändern sich

Mit den mittleren Markierungspunkten wird das Objekt geneigt. Auch hier bewirkt das Drücken der **[Strg]**-Taste eine Beschränkung. Bei gleichzeitigem Drücken der **[Alt]**-Taste ist zusätzlich das Drehen möglich.

Je nachdem, welchen der Markierungspunkte Sie wählen, wird das Objekt entweder horizontal oder vertikal geneigt. Eventuelle Füllmuster – wie in unserem Beispiel – werden entsprechend mit geneigt.

Im nächsten Bild sehen Sie wieder links das Bearbeitungsstadium, rechts das geneigte Objekt.



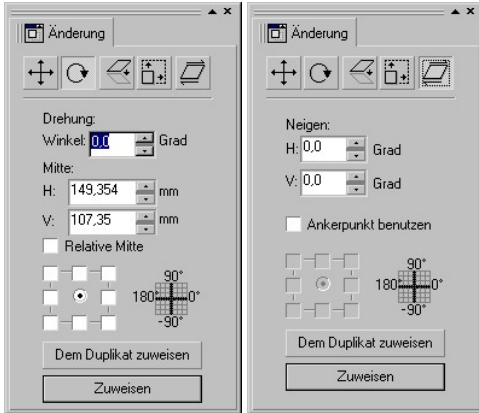
Neigen eines Objekts

Natürlich gibt es auch zum Rotieren Optionen in der Eigenschaftsleiste. Tragen Sie in das entsprechende Eingabefeld den gewünschten Rotationswinkel ein. Ein Versetzen des Drehpunkts funktioniert allerdings nicht über eine numerische Eingabe in der Eigenschaftsleiste. Bedenken Sie, daß sich CorelDRAW in der aktuellen Version den Rotationswinkel „merkt“. So können Sie Objekte jederzeit wieder in die Ausgangssituation zurückdrehen.

Außerdem finden Sie im Andock-Fenster Änderung die Optionen *Drehung* und *Neigung*.

Im *Drehung*-Modus ist es möglich, den Drehpunkt präzise per Eingabe zu positionieren. Mit einer positiven Werteingabe drehen Sie nach rechts, mit einer negativen nach links.

Im *Neigen*-Modus bewirken positive Werteingaben ein Neigen nach rechts oder oben, negative Eingaben eine Neigung in die entgegengesetzte Richtung.



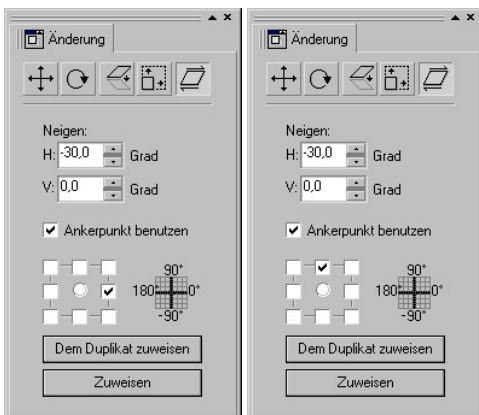
*Das Rotations-Modus (links)
und der Neigen-Modus (rechts)*

Neigungsursprung ändern

Beim Neigen können Sie mit der Option *Ankerpunkt benutzen* den Neigungsursprung verändern. Sehen wir uns diese Wirkung zum Verständnis anhand eines Beispiels an:

In der Matrix können Sie den Punkt einstellen, um den das Objekt geneigt werden soll. Stellen Sie dann in einem der Eingabefelder die horizontale oder vertikale Neigung ein – wir wählten 30 Grad für die horizontale Neigung.

Damit Sie den Unterschied erkennen können, haben wir die Neigung jeweils einem Duplikat zugewiesen. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in den nachfolgend gezeigten Andock-Fenstern:



*Die verwendeten
Einstellungen*

Die Einstellungen führten zu folgenden Ergebnissen; Sie sehen, daß das Ergebnis einmal aus der Mitte geneigt ist, und einmal nur nach links:



Zwei unterschiedliche Neigungen

Versehentliche Änderung verhindern – Objekte sperren

Sie können in CorelDRAW Objekte entweder über das *Anordnen*-Menü oder das Kontextmenü der rechten Maustaste sperren. So kann das Objekt zwar ausgewählt, aber nicht bearbeitet werden. Kleine Schloß-Symbole zeigen diese gesperrten Objekte an.



Ein gesperrtes Objekt

Nur Einzelobjekte

Falls Sie ein Gruppenmitglied ausgewählt haben, kann dies nicht gesperrt werden. Dazu muß zuerst die Gruppierung aufgehoben werden.

Kein Versehen

Die *Sperren*-Option ist sehr nützlich. So kann es nicht mehr passieren, daß Sie versehentlich Objekte verändern oder verschieben.

Objekte kopieren

Im *Bearbeiten*-Menü finden Sie Kopieroptionen, die Sie eigentlich nicht benötigen – per Tastenkombination geht es viel schneller. Die Tastenkombination **[Strg]+[C]** für Kopieren und **[Strg]+[X]** für Ausschneiden sowie **[Strg]+[V]** zum Einfügen entsprechen dem Windows-Standard und sind Ihnen sicherlich bekannt.

Mit der Tastenkombination **(Strg)+[D]** erzeugen Sie ein Duplikat, das versetzt angeordnet wird. Wie weit das Duplikat vom Original entfernt ist, legen Sie in den *Optionen* fest.

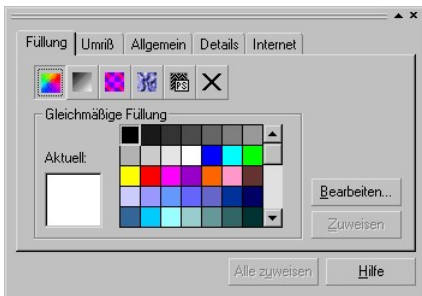
Objekte löschen

Die einfachste Art, Objekte zu löschen besteht darin, Sie entweder im *Objekt-Manager* oder auf der Arbeitsfläche zu markieren und die **[Esc]**-Taste zu drücken. Es gibt im *Bearbeiten*-Menü aber auch eine entsprechende Funktion.

Ziehen Sie alle Register – Objekteigenschaften kompakt zusammengefaßt

Ebenfalls im *Bearbeiten*-Menü finden Sie die Funktion *Eigenschaften*. Sie erreichen diese Option auch über das Kontextmenü der rechten Maustaste. Nach dem Aufruf wird ein Andock-Fenster geöffnet, in dem alle Eigenschaften eines Objekts zusammengefaßt sind.

Auf verschiedenen Registerkarten sind alle Eigenschaften untergebracht. Sie können direkt von hier aus verändert werden.



*Eigenschaften-
Andock-Fenster*

Alles retour

Mit der Funktion *Anordnen/Änderungen zurücknehmen* werden alle Veränderungen des Objekts zurückgenommen. Das Objekt hat dann wieder alle Eigenschaften und die Größe, in der Sie es konstruiert haben.

7.6 Das Duplikat, das alles mitmacht – Klone erzeugen

Es gibt noch eine besondere Art von Objekten: die Klonе. Die Funktion zum Erstellen solcher Objekte finden Sie ebenfalls im *Bearbeiten*-Menü. Sehen wir uns an einem Beispiel an, was es damit auf sich hat.

- 1 Markieren Sie das Rechteck und rufen Sie die Option *Bearbeiten/Klonen* auf. Zunächst sieht es so aus, als sei ein normales Duplikat erzeugt worden.



*Ein geklontes
Objekt*

- 2 Das geklonte Objekt lässt sich fast normal behandeln. Sie können es verschieben und verändern:



*Das geklonte
Objekt wird
verschoben*

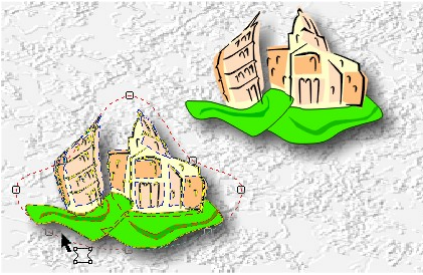
- 3 Der Unterschied zu einem normalen Duplikat wird sichtbar, wenn Sie beispielsweise Eigenschaften des Originals verändern oder es transformieren. So haben wir das Ursprungsobjekt skaliert und rotiert – das geklonte Objekt macht automatisch alle Transformationen mit.



*Neue Eigenschaften
für das Original*

- 4 Auch wenn Sie die Knotenpunkte des Originals bearbeiten oder zum Beispiel beim Rechteck die Ecken abrunden, werden beide Objekte verändert.

Selbst Effekte, wie zum Beispiel eine Hüllenform, werden auf den Klon übertragen – wie nachfolgend zu sehen ist.



*Eine
übertragene
Hülle*

- 5 Die geklonten Objekte können auch selbständig bearbeitet werden. Weisen Sie zum Beispiel dem Klon neue Füllungseigenschaften zu, entfällt für diese eine Eigenschaft die Kopplung. Alle anderen Attribute bleiben aber weiterhin mit dem Original verbunden.



*Änderung einer
Klon-Eigenschaft*

Klone lassen sich immer dann einsetzen, wenn bestimmte Attribute bei mehreren Objekten gleich sein sollen. Bei zwei Objekten ist die Übersicht noch einfach, bei komplexen Modellen finden Sie aber unter Umständen nicht alle Objekte wieder. Außerdem wäre es mühselig, alle betreffenden Objekte auszuwählen und die Eigenschaft zu ändern. Mit Klonen brauchen Sie sich darum nicht zu kümmern. Ändern Sie das Original, und alle Klone werden automatisch mit geändert. Zusätzlich zum *Objekt-Manager* sehen Sie auch in der Statusleiste, ob es sich bei dem ausgewählten Objekt um ein Original oder einen Klon handelt.

Originale und Klone wiederfinden

Wenn Sie innerhalb eines Dokuments viel mit Klonen gearbeitet haben, kann es schwer sein, die Originale wieder aufzufinden. Im Popup-Menü von Klonen finden Sie Optionen zum Auswählen des Originals oder der anderen Klone. Falls Sie eine Eigenschaft eines Klons vom Original getrennt haben, können Sie dies – ebenfalls über das Kontextmenü – mit der Funktion *Original wiederherstellen* zurücknehmen. In dem Dialogfenster sind nur die veränderten Eigenschaften aktiviert.



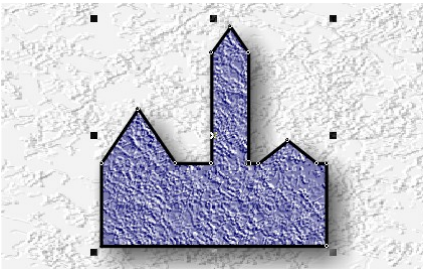
*Rücknahme der
abgetrennten
Eigenschaften*

7.7 1 + 1 = 1 – Objekte kombinieren

Mit den Werkzeugen, die wir Ihnen bisher vorgestellt haben, erzeugen Sie immer geschlossene Objekte. Wenn Sie diese Objekte mit Löchern versehen wollen, müssen Sie eine Funktion verwenden, die wir gelegentlich in den Workshops schon kurz erwähnt hatten: Die Funktion *Kombinieren*. Sie finden diese Funktion im Menü *Anordnen*, alternativ dazu kann sie mit der Tastenkombination **Strg+L** aufgerufen werden.

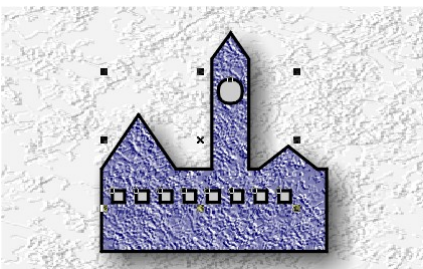
Beim Kombinieren werden zwei einzelne Objekte zu einem zusammengefaßt. Anders als beim Gruppieren entsteht hierbei ein einziges neues Objekt. Sehen wir uns diese Möglichkeit einmal an:

- 1 Wir wollen ein Gebäude mit Fenstern versehen. Die Ausgangssituation zeigt das folgende Bild.



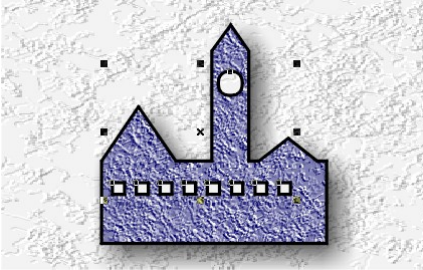
*Die Ausgangs-
situation*

- 2 Zunächst konstruieren wir die Fenster aus Rechtecken und einem Kreis. Die Objekte sind über dem Gebäude platziert, da sie ja später konstruiert wurden.



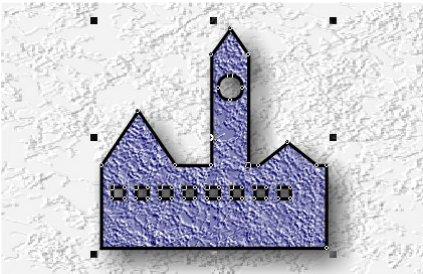
*Die
Fenster*

- 3 Nun könnte man auf den Gedanken kommen, die Fenster einfach mit der Füllung des Untergrunds zu versehen. So entsteht etwas ähnliches wie ein Loch. Die gewünschte Wirkung kann damit allerdings nicht erreicht werden, da dann zum Beispiel der Schatten nicht zu sehen ist.



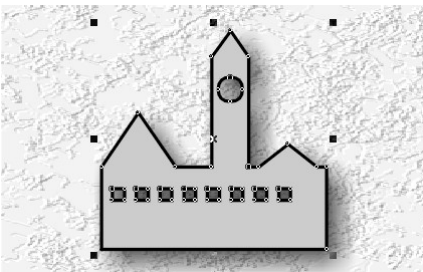
*Die ausgetauschte
Füllung*

- 4 Markieren Sie nun zusätzlich zu den Fenstern auch das darunterliegende Gebäude. Wenn Sie diese Objekte nun kombinieren, erhalten Sie die gewünschte Wirkung: Der untenliegende Schatten scheint nun durch:



*Eine
Kombination*

- 5 Das neue Kombinationsobjekt erhält übrigens automatisch die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts – in unserem Beispiel also des Gebäudes. Wenn Sie zuerst das Gebäude auswählen, erhalten Sie das folgende Ergebnis:



*Eine andere
Füllung*

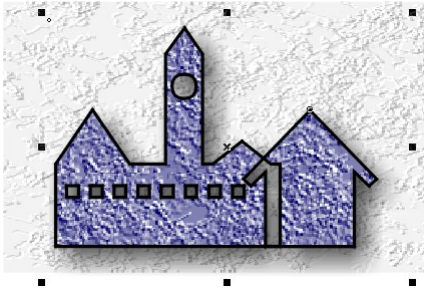
Wieder aufheben

Mit der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* wird die Kombination wieder getrennt. Es entstehen dann wieder einzelne Objekte

Eine Füllung

Mit Kombinationen sind auch Nachteile verbunden. Kombinierte Objekte können immer nur eine einzige Füllung besitzen. Sehen Sie dazu die folgenden Beispiele an.

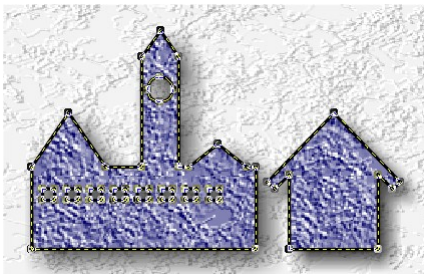
Die zu kombinierenden Objekt können sich auch überlappen. Wir probieren dies an zwei Objekten aus. Sie sehen, daß die Fläche, die von beiden Objekten belegt wird, nun als ein Loch zu sehen ist:



*Überlappende,
kombinierte
Objekte*

Sie können auch noch einen Schritt weiter gehen: Die Objekte benötigen keinen Überlappungspunkt, um kombiniert zu werden. Nachfolgend haben wir die beiden Objekte auseinandergeschoben.

Anschließend wurden die beiden Objekte kombiniert. Um die Kombination zu erkennen, haben wir im Knotenbearbeitungsmodus alle Knotenpunkte des Objekts markiert.



*Auseinanderliegende
Objekte wurden
kombiniert*

7.8 Nur die Außenlinien bleiben bestehen, wenn Sie Objekte verschmelzen

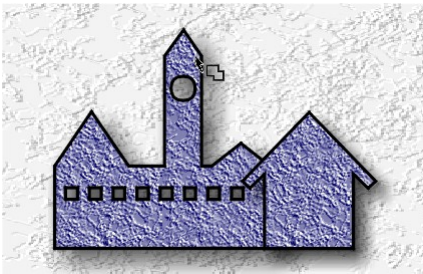
Um Objekte miteinander zu verbinden, gibt es im Menü *Anordnen* weitere Funktionen. Nehmen wir das vorletzte Beispiel. Dort entstand durch eine Kombination ein Loch in dem Bereich, den beide Objekte belegt haben.

Markieren Sie nun das untenliegende Objekt und rufen Sie die Funktion *Anordnen/Formen/Verschmelzen* auf. Dann wird ein Andock-Fenster geöffnet, das Sie nachfolgend sehen:



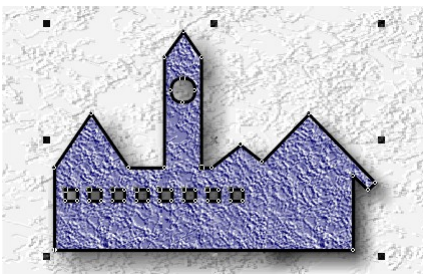
*Das Verschmelzen-
Andock-Fenster*

Wenn Sie die Schaltfläche *Verschmelzen mit* aufrufen, erscheint ein Symbol, mit dem Sie auf das Objekt klicken müssen, mit dem das markierte Rechteck verschmolzen werden soll.



*Festlegen des
Verschmelzungs-
Objekts*

Beim Verschmelzen entsteht ein neues Objekt, bei dem nur noch die Außenkonturen enthalten sind. Alle innenliegenden Linien werden entfernt. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild. Auch hier stammen die Umriß- und Füllungsattribute vom zuletzt markierten Objekt. Deshalb hatten wir das untenliegende Objekt zuerst markiert.



*Das
verschmolzene
Objekt*

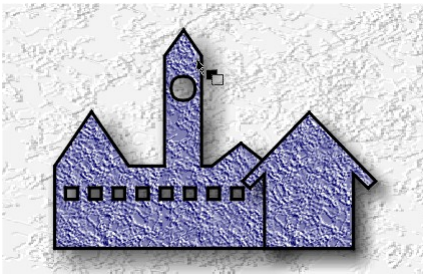
7.9 Statt überlappend aneinanderlegen – Objekte zuschneiden

Mit der Funktion *Anordnen/Form/Zuschneiden* öffnen Sie das folgende Andock-Fenster. Mit dieser Funktion können Sie von Objekten Teile abschneiden, indem Sie andere Elemente im Bild verwenden. Markieren Sie bei dieser Funktion zuerst das Objekt, das Sie zum Zuschneiden verwenden wollen. Wir verwenden das rechte Haus, um das darunterliegende Gebäude zurechtzuschneiden.



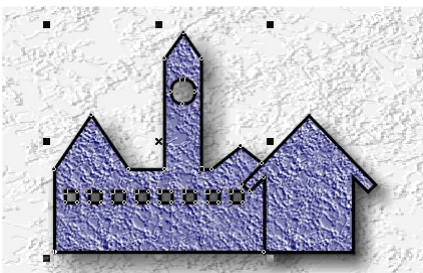
Das Zuschneiden-Andock-Fenster

Klicken Sie mit dem Pfeil, der erscheint, wenn Sie die Schaltfläche *Zuschneiden* im Fenster aufgerufen haben, auf das untenliegende Rechteck:



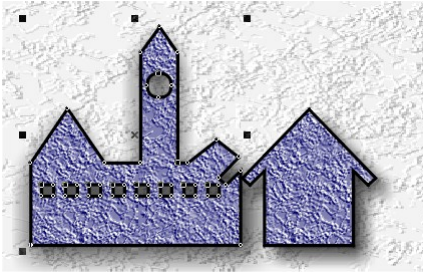
Festlegen des zuzuschneidenden Objekts

Nach dem Zuschneiden sehen Sie zunächst keinen Unterschied, wie das folgende Bild belegt:



Kein Unterschied?

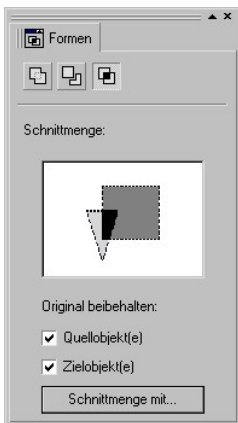
Verschieben Sie aber nun das zugeschnittene Objekt, ist der Unterschied offensichtlich – der Teil, den das Haus zuvor bedeckt hat, fehlt jetzt. Sie sehen dies im nächsten Bild:



Das zugeschnittene, verschobene Objekt

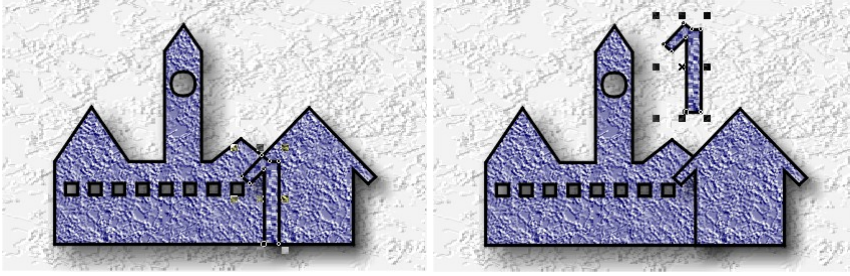
7.10 Der überlappende Teil wird mit der Funktion Schnittmenge freigestellt

Die dritte der Optionen heißt *Schnittmenge*. Sie ist ebenfalls über das Andock-Fenster erreichbar. Wie Sie sich bei der Bezeichnung sicherlich fast gedacht haben, wird hier der überlappende Bereich freigestellt. Wir markieren wieder zuerst das Einzelhaus. Danach erscheint wieder ein Pfeil, mit dem auf das Schnittmen-objekt gezeigt werden muß.



Das Schnittmengen-Andock-Fenster

Nach dem Aufruf wird ein neues Objekt erzeugt. Das Ergebnis sehen Sie im rechten Teil des folgenden Bilds. Um das Objekt besser zu erkennen, haben wir es nachfolgend rechts verschoben.



Die gebildete Schnittmenge

Originale behalten

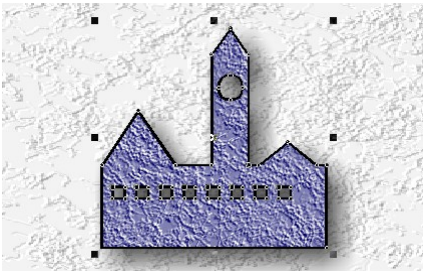
Im Andock-Fenster können Sie bei den drei vorgestellten Optionen angeben, ob die Originalobjekte erhalten bleiben sollen.

7.11 Das Messer – Zuschneiden ohne Hilfsobjekt

Die nächsten Funktionen zum Ändern von Objekten sind im Formbearbeitungs-Flyout-Menü zu finden. Mit dem Messer erfüllen Sie eine ähnliche Aufgabe wie beim Zuschneiden, allerdings benötigen Sie hierfür kein „Hilfsobjekt“. Das Symbol sehen Sie oben abgebildet. Sie können auch freie Kurvenformen schneiden. Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte der Reihe nach an. Dafür verwenden wir wieder das bekannte Objekt. Falls Sie kein Objekt markiert haben, können Sie dies mit dem Hilfsmittel *Messer* nachholen.

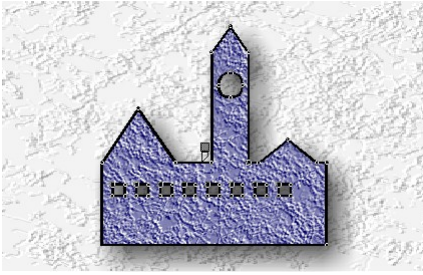
Anfang und Ende

Jeder Schnitt muß auf einer Kontur beginnen und enden. Dazwischen können Sie willkürliche Linien zeichnen.



*Das Ausgangs-
objekt*

Die Stellen, an denen Sie mit dem Schnitt beginnen können, werden durch ein senkrecht stehendes Messer angezeigt. Klicken Sie dann, um mit dem Zeichnen der Linie zu beginnen.

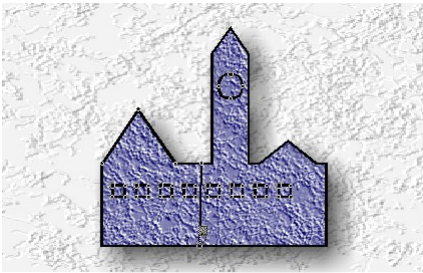


*Ein möglicher
Startpunkt*

Gerade Linie

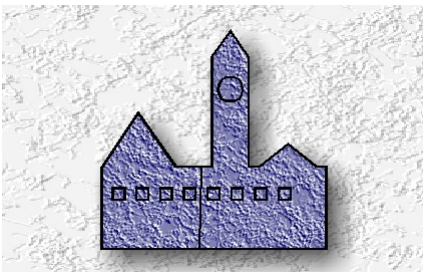
Wenn Sie nur einmal klicken, können Sie die bereits bekannte gerade Linie zum Schneiden verwenden. Halten Sie aber die Maustaste nach dem ersten Klick gedrückt, wird eine freie Linie gezeichnet. Sie können auch über die Kontur hinauszeichnen – Sie müssen allerdings immer auf einer Kontur enden.

Im folgenden Bild sehen Sie unseren Endpunkt:



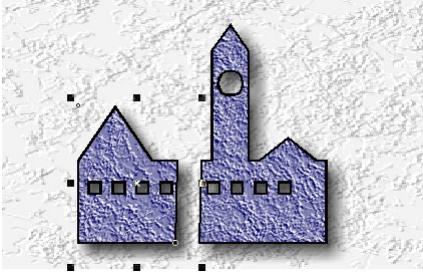
*Das Ende
des Schnitts*

Nach dem Schnitt wird das Objekt markiert. In unserem Beispiel müssen allerdings die Fenster neu kombiniert werden.



*Das zerschnittene
Objekt*

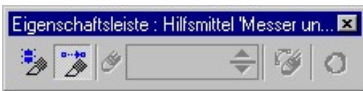
Danach können Sie den abgeschnittenen Teil verschieben, um das Ergebnis beurteilen zu können.



*Der abgeschnittene Teil
wurde verschoben*

Optionen

In den Optionen dieses Werkzeugs können Sie einstellen, ob die zerschnittenen Bereiche automatisch geschlossen werden oder ob offene Kurvenobjekte als Ergebnis entstehen sollen. Diese Option ist auch in der Eigenschaftsleiste einzustellen.

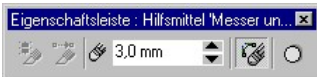


*Die Messer-Hilfsmittel-
Eigenschaftsleiste*

7.12 Der Radiergummi

Der *Radiergummi* – das Sie auch mit der Taste **X** aufrufen können – hat eine gewisse Verwandtschaft mit dem *Messer-Hilfsmittel*. Allerdings können Sie hier eine Stiftstärke vorgeben, in der Löcher geschnitten werden sollen. Die Einstellung wird über die Eigenschaftsleiste vorgenommen, die Sie nachfolgend sehen:

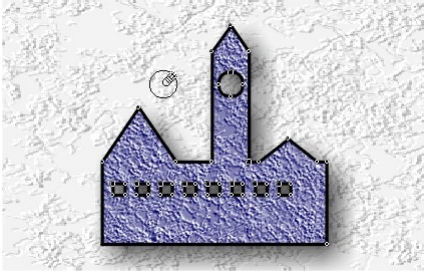
Wie Sie ja im Kapitel der Neuerungen bereits an einem Beispiel erfahren haben, können Sie über die letzte Schaltfläche einstellen, ob die Stiftform rund oder eckig sein soll.



*Die Eigenschaftsleiste
des Radierers*

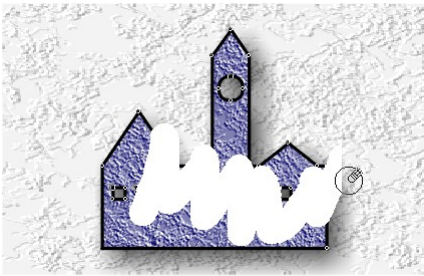
Sehen wir uns die Wirkungsweise an unserem Beispiel genauer an. Dazu stellen wir zuerst den Wert der Stiftbreite in der Eigenschaftsleiste ein. Wir verwendeten hier drei Millimeter. Das geeignete Maß ist natürlich abhängig von der Größe des Objekts. Wenn Sie zum Zeichnen ansetzen, sehen Sie die Größe des Radierstifts in Form eines Kreises. Wir zeigen dieses Symbol im nächsten Bild.

Außerdem haben wir die Option *Automatisch reduzieren* aktiviert. Damit werden die Knotenpunkte, die beim freien Radieren entstehen, auf ein Minimum reduziert.



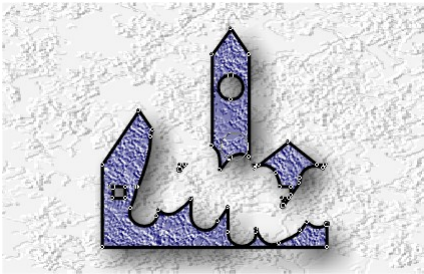
*Der Mauszeiger zeigt
die Radierstiftgröße an*

„Malen“ Sie die Form, die Sie aus dem Objekt herauschneiden wollen. Dabei müssen Sie sich allerdings auf Ihre ruhige Zeichenhand verlassen. Die radierten Stellen werden während des Zeichnens weiß hervorgehoben. So haben Sie eine gute Vorstellung des späteren Ergebnisses.



*Radieren während
des Bearbeitens*

Nach dem Loslassen der Maustaste, werden Knotenpunkte entlang der gezeichneten Form generiert. Sie sehen diese neuen Knotenpunkte im nächsten Bild.



*Das
Ergebnis*

Form und Füllung egal

Sie können alle verfügbaren Objekte mit dem Radierer-Hilfsmittel bearbeiten. Außerdem ist es auch interessant, daß Sie selbst Bitmap-Bilder mit dem Radierer verändern können.

Verwandtschaften

Diese Funktion erfüllt eine sehr ähnliche Aufgabe wie die *Kombinieren*-Funktion. Allerdings haben Sie dort mehr Möglichkeiten, die Form vor dem Kombinieren anzupassen. Falls Sie nach dem Radieren die Form korrigieren wollen, müssen Sie das Hilfsmittel *Form* verwenden, und die neu entstandenen Knotenpunkte bearbeiten.

Die freie Umwandlung

Im Knotenbearbeitungs-Flyout gibt es noch ein Werkzeug: das interaktive Hilfsmittel *Freie Umwandlung*. Hier werden die Funktionen der Objektveränderung untergebracht. Mit diesem Werkzeug können Sie also per Maus alle Funktionen durchführen, die auch im Andock-Fenster *Änderung* untergebracht sind.

Markieren Sie als erstes das Element, das verändert werden soll. Rufen Sie nun die *Freie Umwandlung* auf. In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, welche Änderung vorgenommen werden soll. Dazu dienen die ersten vier Schaltflächen. Dort geben Sie an, ob das markierte Objekt rotiert, gespiegelt, gedehnt oder geneigt werden soll.

In den folgenden Eingabefeldern, die Sie schon von der Eigenschaftsleiste des Markierungs-Hilfsmittels kennen, können Sie die Änderungswerte numerisch bestimmen.



Die Eigenschaftsleiste des Hilfsmittels *Freie Umwandlung*

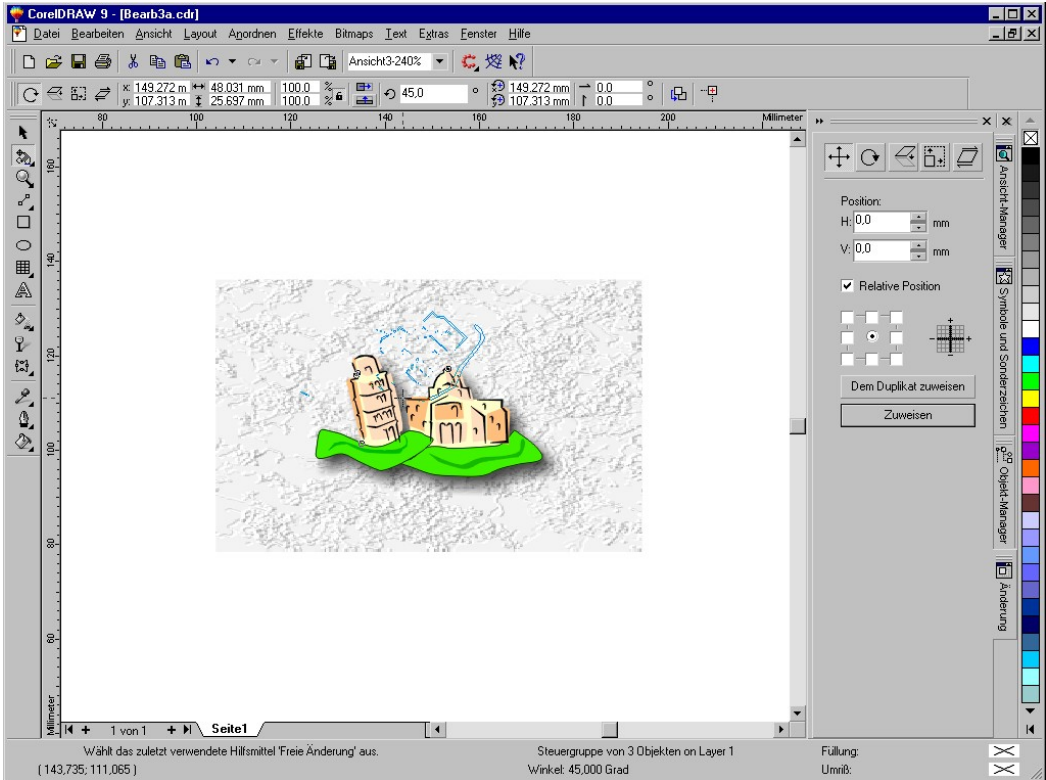
Mit den Markierungspunkten können doch die Objekte auch transformiert werden!

Richtig, aber es gibt einen gravierenden Unterschied bei dieser Funktion. Beim Verwenden der Markierungspunkte werden nämlich die Knotenpunkte ignoriert – so drehen Sie dann zum Beispiel immer um den festgelegten Drehpunkt. Beim interaktiven Hilfsmittel *Freie Umwandlung* können Sie dagegen den Bezugspunkt frei festlegen. Klicken Sie einfach auf den Knotenpunkt, um den das Objekt gedreht werden soll. Sie sehen dies im nächsten Bild.

Im Andock-Fenster müßten Sie über die Neun-Felder-Matrix bestimmen, auf welchen Punkt sich die Drehung bezieht. Diese Einstellung entfällt hier. Klicken Sie innerhalb des Objekts einfach an die gewünschte Stelle. Um die Orientierung zu erleichtern, wird jeweils eine gestrichelte Linie eingeblendet, an der Sie die Drehung gut beurteilen können.

Die Qual der Wahl

Auf den Einsatz der unterschiedlichen Änderungs-Modi könnten Sie jetzt verzichten. Sie sind allerdings alle noch vorhanden, deshalb haben Sie die freie Wahl, welche der verschiedenen Optionen Sie verwenden.



Das Objekt wird mit dem interaktiven Werkzeug gedreht

Objekte, Objekte, Objekte

In diesem Kapitel haben Sie alles erfahren, was für die Konstruktion von Objekten und deren Bearbeitung wichtig ist. Die Bearbeitung von Knotenpunkten haben wir hier ausgespart. Diese Beschreibung heben wir uns für ein späteres Kapitel auf.

Die Möglichkeiten sind sehr zahlreich, wie Sie bemerkt haben. Sie brauchen aber keine Angst zu haben, den Überblick zu verlieren. Sie müssen ja nicht alles einsetzen, was Ihnen CorelDRAW an Funktionen anbietet. Bei einigen Funktionen ist der praktische Nutzen sowieso nicht so recht erkennbar.

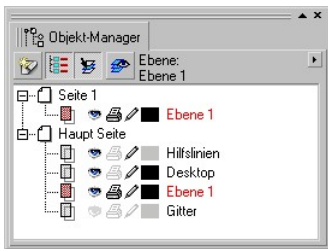
Auch die verfügbaren Tastenkombination brauchen Sie sich nicht unbedingt alle zu merken. Probieren Sie einfach aus, was passiert, wenn Sie die **[Umschalt]**-, die **[Strg]**- oder die **[Alt]**-Taste drücken. Eine passender Mauszeiger zeigt Ihnen meist, was für eine Zusatzoption dann verfügbar wird. Außerdem können Sie die Meldungen in der Statusleiste beobachten.

8 Grafiken durchdacht organisieren - Ebenen und Objekte verwalten

Jedes Dokument ist nach einem bestimmten Schema aufgebaut, das wir uns in diesem Kapitel ansehen wollen. Jedes Objekt hat innerhalb des Dokuments seine feste Position. In früheren CorelDRAW-Versionen waren die Bearbeitungen etwas undurchschaubar. Mit dem *Objekt-Manager* wurde die Bearbeitung deutlich erleichtert. Der ehemalige Ebenen-Manager existiert inzwischen nicht mehr. Seine Funktionen sind nun ebenfalls im *Objekt-Manager* integriert. Aber sehen wir uns den Aufbau der Reihe nach an.

8.1 Eins nach vorn oder eins zurück – Objektlage ändern

Sofort nach dem Erstellen eines neuen Dokuments sind einige Elemente vorhanden. Sie werden von CorelDRAW automatisch generiert. Sie sehen diese „Grundausstattung“ im *Objekt-Manager*, den wir im folgenden Bild zeigen.



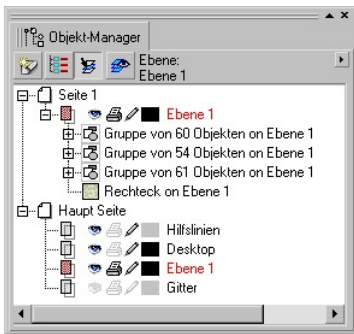
*Ein neues
Dokument
ist erstellt*

Um die Aufbauten besser beurteilen zu können, importieren wir nun einige Clipart-Objekte und konstruieren ein Untergrundrechteck, das wir mit Füllmustern versehen.



*Unsere Vorlage
zur Beurteilung*

Die dazugehörige Ansicht hat nunmehr folgendes Aussehen; Sie sehen, daß die neuen Objekte in die Liste aufgenommen wurden:



*Die neuen Elemente
wurden in den
Objekt-Manager
aufgenommen*

An unserem Ausgangsbild lassen sich bereits einige Dinge beurteilen: Der Hintergrund wurde als erstes konstruiert, danach wurden die Clipart-Motive importiert. Dieser Rückschluß ist möglich, da die Elemente in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander geschichtet werden. Durch die Art des Abdeckens läßt sich deshalb erkennen, wann welches Element konstruiert wurde, das linke Clipart-Motiv ist nämlich als einziges voll sichtbar, von allen anderen werden Teile verdeckt.

Objekte im Objektstapel verschieben

Stellen Sie sich das CorelDRAW-Dokument wie einen Stapel vor. Jedes einzelne Objekt ist ein eigenes Teil innerhalb des Stapels. Um die Position von Objekten innerhalb dieses Gesamtstapels zu verändern, können Sie die Funktionen im Untermenü *Anordnen/Anordnung* verwenden.

Alternativ dazu gibt es Tastenkombinationen zum Verschieben. Am leichtesten können Sie die Änderungen aber im *Objekt-Manager* vornehmen. Dort ist die Lage aller Objekte gut zu erkennen, da die Auflistung der Position im Stapel

entspricht. Was zuoberst in der Auflistung angezeigt wird, liegt auch ganz oben im Stapel. Dies erkennen Sie auch an den Bezeichnungen in der Ansicht des *Objekt-Managers*.

Probieren wir die Optionen einmal aus: Markieren Sie zunächst das mittlere Clip-art-Motiv. Es soll um eine Position innerhalb des Objektstapels nach oben geschoben werden. Gehen wir alle möglichen Varianten durch.

Rufen Sie also entweder die Funktion *Anordnen/Anordnung/Eins nach vorne* auf, oder drücken Sie die Tastenkombination **(Strg)+(Bild↑)**. Danach sehen Sie im *Objekt-Manager* ebenfalls die veränderte Anordnung. Im nächsten Bild sehen Sie die veränderte Ansicht im *Objekt-Manager* sowie das neue Bild.



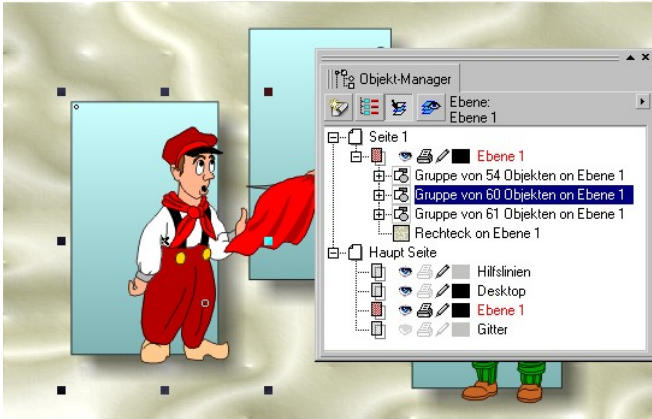
Veränderung der Position des mittleren Clipart-Motivs

Das linke Clipart-Motiv wird nun vom mittleren verdeckt – es ist im Objektstapel eine Position nach oben gerutscht.

Objekte im Objekt-Manager verschieben

Nun wollen wir das linke Clipart-Motiv wieder eine Position höher plazieren. Diesmal wollen wir dazu allerdings ausschließlich den *Objekt-Manager* verwenden.

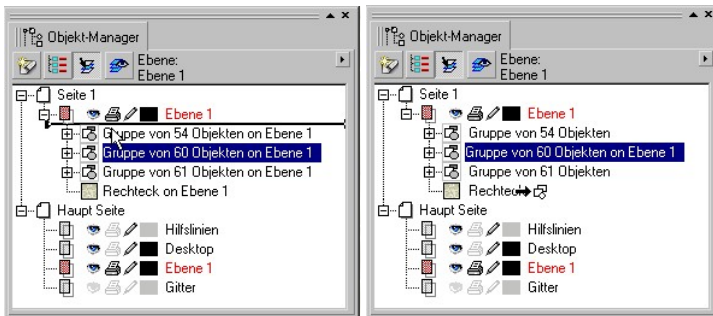
- 1 Markieren Sie als erstes das linke Clipart-Motiv im *Objekt-Manager*. Sie sehen es auf der Arbeitsfläche markiert. Wenn Sie mit einzelnen Objekten – und nicht mit Objektgruppen – arbeiten, können Sie anhand des kleinen Vorschaubilds im *Objekt-Manager* das richtige Element erkennen.



*Das markierte
Clipart-Motiv im
Objekt-Manager
und auf der
Arbeitsfläche*

- 2 Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und verschieben Sie das Objekt. Unterschiedliche Symbole zeigen Ihnen an, was mit dem Objekt nach dem Loslassen der Maustaste passiert.

Nachfolgend sehen Sie im linken Bild, daß das linke über dem mittleren Clipart-Motiv eingefügt wird. Im rechten Teil zeigt das Symbol an, daß eine Gruppe mit dem Rechteck gebildet würde. Wir wollen aber das Clipart-Motiv nur verschieben, deshalb wählen wir die linke Variante.

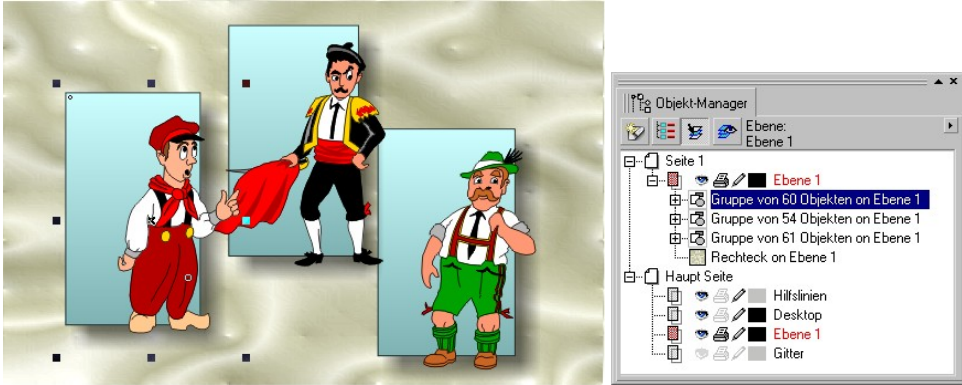


*Links: Verschieben
im Objektstapel, rechts:
gruppieren
mit dem Rechteck*

Drag & Drop-Aktionen

Das war's schon. Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Clipart-Motiv innerhalb des Objektstapels um eine Position nach oben verschoben. Da es nun wieder über dem mittleren Motiv liegt, verdeckt es auch wieder Teile dieses Objekts, wie Sie im linken Teil des folgenden Bilds sehen.

Diese Art des Verschiebens mit Mausaktionen nennt man Drag & Drop. Innerhalb des *Objekt-Managers* können Sie die meisten Aktionen per Drag & Drop durchführen, was die Arbeit enorm erleichtert. Außerdem ist die Objekthierarchie besser zu verstehen.



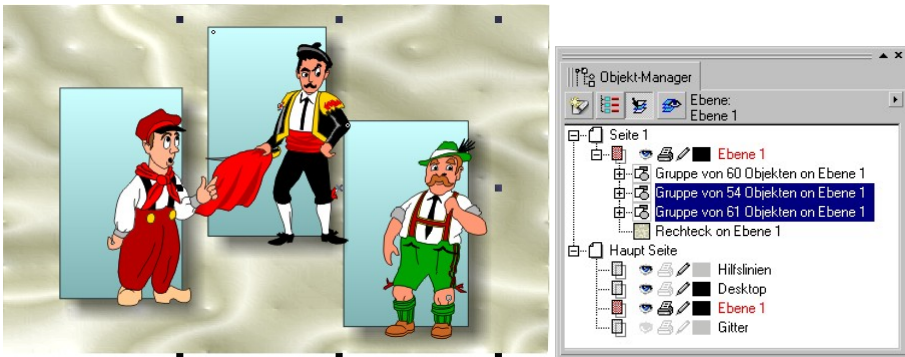
Das Ergebnis des Verschiebens

Verschieben in großen Dokumenten

Wenn das Dokument mit vielen Seiten und Objekten gefüllt ist, werden die Aktionen etwas schwieriger. Die Liste kann dann unter Umständen sehr lang werden. Sie wird leider nicht automatisch weiter gescrollt. Deshalb müssen Sie eventuell das Objekt „zwischenablegen“.

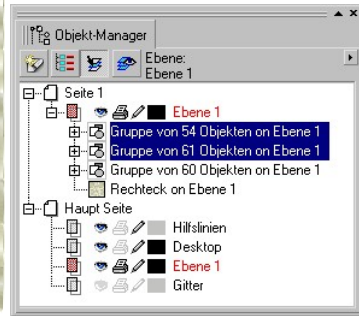
Mehrere Objekte zusammen verschieben

Natürlich können auch mehrere Objekte gleichzeitig verschoben werden. Markieren Sie als erstes die betreffenden Objekte, bei unserem nächsten Beispiel sind es das mittlere und das rechte Motiv:



Die beiden Objekte sind markiert

Mit dem Tastenkürzel **(Strg)+Bild↑** werden die beiden Objekte nun oberhalb des linken Motivs platziert. Das liegt daran, daß die beiden Objekte als eine Art „temporäre Gruppe“ – also als ein einzelnes Objekt – behandelt werden. Dieses „eine“ Objekt wird dann über dem anderen platziert.



Verschieben mehrerer Objekte

Vorsicht Gruppe!

Wenn Sie Objekte gruppieren, wird die Gruppe in der Hierarchie immer an der Position des höherliegenden Objekts platziert. Diese Änderungen sind logischerweise notwendig, bei der praktischen Arbeit aber oft hinderlich, da Sie aufgrund der Hierarchie auf einige Gruppierungen verzichten müssen.

Vom Ende des Stapels in die Mitte – Vor und Hinter

Im Menü *Anordnen/Anordnung* gibt es zwei nützliche Funktionen, die anderweitig nicht erreichbar sind – *Vor* und *Hinter*. Nach dem Aufruf erscheint ein Pfeil, mit dem Sie auf das Objekt, vor oder hinter dem das markierte Objekt platziert werden soll, zeigen können.

Im nächsten Beispiel wählen wir die Option *Vor* und zeigten mit dem Pfeil auf das mittlere Clipart-Motiv.



Angabe des Objekts, vor dem das markierte platziert werden soll

Danach wird das linke Clipart-Motiv vor dem mittleren platziert, wie das folgende Bild belegt:



*Das mittlere
Clipart-Motiv
nach dem
Umschichten*

Vereinfachen – Verkomplizieren

Wenn Ihr Dokument wenige Elemente enthält, geht es schneller, die Objekte im *Objekt-Manager* vor oder hinter ein bestimmtes Objekt zu ziehen. Bei umfangreichen Dokumenten mit vielen Objekten kann diese Funktion dagegen von Nutzen sein.

Auswahl umkehren

Die Funktion *Anordnen/Anordnung/Umgekehrte Anordnung* ist nur verfügbar, wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben. Auch hier steht kein Tastenkürzel zur Verfügung. Bei wenigen Objekten könnten Sie dies auch im *Objekt-Manager* ausführen, bei vielen Objekten wird es aber unmöglich: Diese Funktion dreht nämlich den Objektstapel um. Was zuvor unten lag, liegt nach dem Aufruf zuoberst, und umgekehrt. Bei unserem Beispiel – wobei alle Objekte ausgewählt wurden – liegt dann also das rechte Clipart-Motiv ganz oben im Stapel, das linke ganz unten.



*Umkehren des
Objektstapels*

8.2 Der Aufbau des Dokuments

Nicht nur Objekte werden innerhalb des CorelDRAW-Dokuments gestapelt. In jedem Dokument gibt es weitere Elemente. Schauen wir uns diese Hierarchie einmal an. Zuunterst liegt die Hauptseite, auf der die Hilfselemente untergebracht sind.

Die Hauptseite

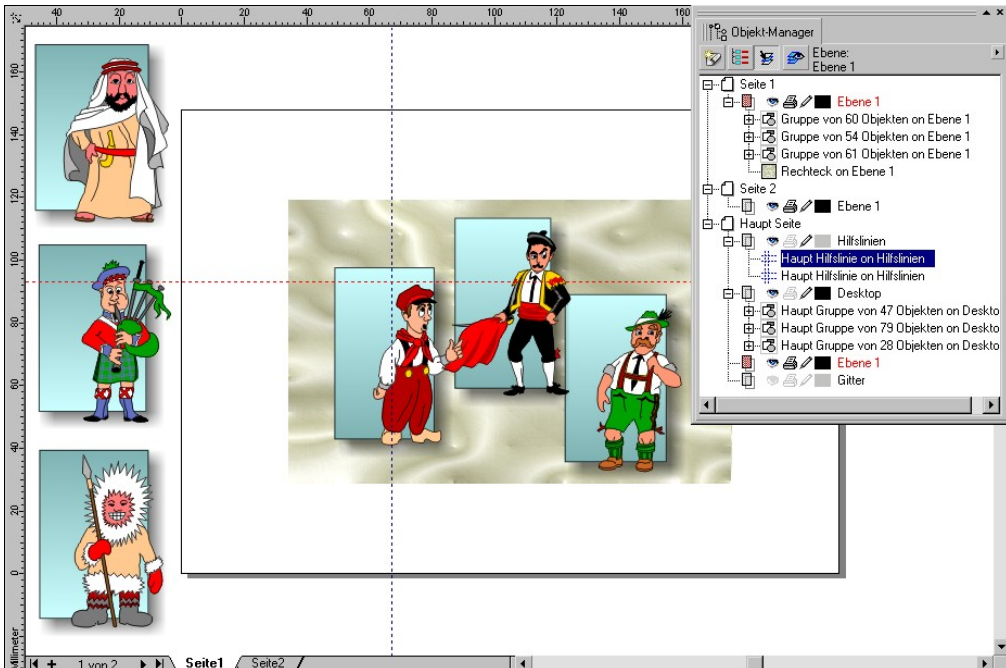
Auf der Hauptseite ist zunächst der Haupt-Desktop zu sehen. Dieser Bereich ist so lange leer, bis Sie ein Objekt konstruieren, das sich außerhalb des druckbaren Bereichs befindet. Diese Objekte werden im *Objekt-Manager* automatisch im Haupt-Desktop-Bereich abgelegt – natürlich nur, wenn Sie mit einem mehrseitigen Dokument arbeiten.

Verschieben Sie später diese Objekte, werden Sie automatisch vom Haupt-Desktop entfernt und auf die aktive Ebene verschoben. Nun wird es etwas umständlich: Wenn Sie nämlich ein Objekt auf den Arbeitsbereich schieben, befindet es sich automatisch auf der aktiven Ebene der aktuellen Seite. Schieben Sie es dann aber auf den freien Bereich zurück, wird es nicht etwa auf den Haupt-Desktop zurück geschoben, sondern es verbleibt auf der aktiven Ebene.

Ein Bug

Daß es sich hierbei um einen Bug handelt, erkennen Sie, wenn Sie die Seite wechseln oder eine weitere Seite einfügen, dann wechselt das außenliegende Objekt nämlich wieder auf den Haupt-Desktop.

Alle Objekte, die auf diesem Haupt-Desktop liegen, tragen vor der Objektbezeichnung die Bezeichnung „Haupt“. Alle Objekte dieser Ebene sind auf allen Seiten des Dokuments verfügbar. Sie können also auf dem freien Arbeitsbereich um das Papier herum alle Objekte konstruieren und sie erst nachträglich auf den jeweiligen Seiten verteilen.



Einige Clipart-Motive liegen auf dem Haupt-Desktop

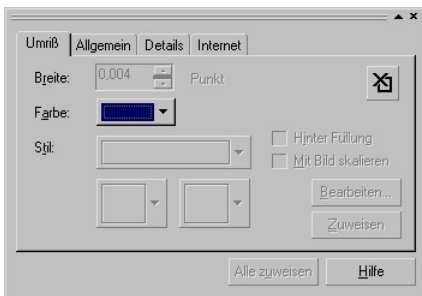
Die Hilfslinien über der Hauptseite

Über dem Haupt-Desktop liegen die Hilfslinien. Sie erkennen dies im vorherigen Bild auch daran, daß die Hilfslinie über den anderen Objekten liegt. Sie sehen dort außerdem, daß im *Objekt-Manager* die Hilfslinien jetzt alle einzeln auftauchen. Das war in früheren Versionen nicht der Fall.

Seit der letzten Version werden alle Hilfslinien als „fast normale“ Objekte behandelt. Sie können auch mehrere Hilfslinien auswählen, verschieben oder sogar löschen und rotieren. Allerdings können Hilfslinien nicht auf andere Ebenen verschoben werden.

Umgekehrt funktioniert es aber: Jedes Element läßt sich auf die Hilfslinienebene verschieben und kann so zum Ausrichten von Objekten verwendet werden.

Über das Kontext-Menü der rechten Maustaste können Sie in den Hilfslinien-Eigenschaften die Farbe der Hilfslinien verändern.



*Eigenschaften
der Hilfslinien*

Ich sehe nichts!

Um Hilfslinien sehen zu können, müssen Sie diese erst über *Ansicht/Hilfslinien* einschalten. Noch schneller geht es allerdings, wenn Sie auf das Auge-Symbol neben dem Eintrag klicken. Ist das Auge-Symbol schwarz, sind die Hilfslinien zu sehen.

Das Gitter über den Hilfslinien

Über den Hilfslinien befindet sich die Gitterebene. Klar, daß das Gitter ebenfalls sichtbar sein muß. Standardmäßig ist das Auge-Symbol grau – das Gitter ist also nicht zu sehen.

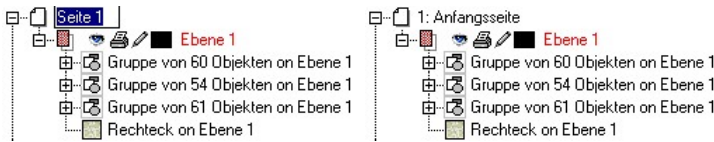
Daß sich diese Ebene über den Hilfslinien befindet, werden Sie im Normalfall nicht sehen – es sei denn, Sie haben in den Optionen für das Gitter Linien anstatt der standardmäßigen Punkte eingestellt.

Eine Ebene sehen Sie noch unter all diesen Hilfsebenen, auf die wir später zu sprechen kommen.

Die Seiten

Zum Dokument gehören neben den Hilfsebenen natürlich die Seiten. Sie werden über den beschriebenen Elementen angezeigt. Das ist ein kleiner Logikfehler: Die Seiten liegen unter den Hauptebenen. In früheren CorelDRAW-Versionen waren die Seiten noch richtigerweise darunter angeordnet. Daß die Seiten des Dokuments unten liegen, erkennen Sie daran, daß die Hilfslinien und Gitter über den Objekten angezeigt werden.

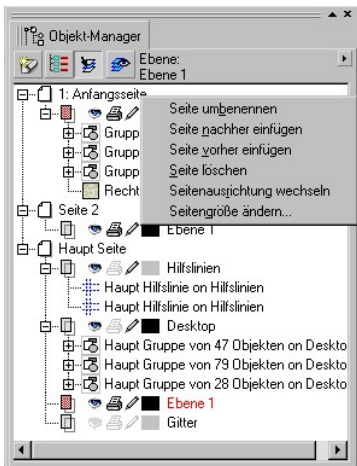
Seiten können mit aussagekräftigen Namen versehen werden. Klicken Sie im *Objekt-Manager* einfach auf die Seitenbezeichnung. Dann wird in den Editiermodus geschaltet. Nachdem Sie den neuen Namen eingetippt haben, numeriert CorelDRAW die Seite automatisch.



*Eingabe
eines neuen
Seitennamens*

Einfügen einer neuen Seite

Über den *Objekt-Manager* können Sie auch schnell eine neue Seite einfügen. Klicken Sie über der Seitenbezeichnung mit der rechten Maustaste. Im Kontextmenü können Sie angeben, wo die neue Seite eingefügt werden soll. Außerdem läßt sich die Seite über dieses Menü auch löschen.



*Einfügen einer
neuen Seite*

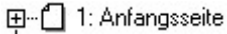
Die neu eingefügte Seite wird automatisch fortlaufend nummeriert, wie Sie auch an den Reitern am Fuß der Seite sehen können.



Die neu eingefügte Seite

Hierarchien anzeigen

Alle Elemente des *Objekt-Managers* sind wie der Windows-Explorer hierarchisch aufgebaut. Ein Pluszeichen vor dem Eintrag zeigt an, daß Sie noch eine Hierarchieebene tiefer wechseln können. Nachfolgend sind alle Elemente der Seite ausgeblendet:

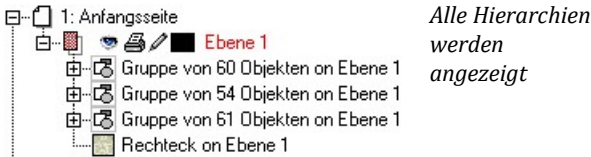


Auf der Seite befinden sich Inhalte, die ausgeblendet sind

Nach dem Aufklappen werden die Ebenen angezeigt. Hier zeigt ebenfalls das Pluszeichen an, daß auf den Ebenen Inhalte enthalten sind, die erst nach dem Aufklappen sichtbar werden.

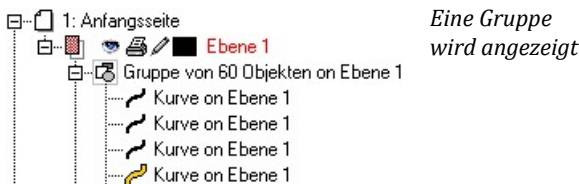


Nun sieht man, daß alle Elemente sichtbar sind, vor jedem Eintrag steht nämlich ein Minus-Symbol. Klicken Sie darauf, wenn einzelne „Ordner“ wieder zugeklappt werden sollen. Der jeweils aktive Eintrag wird in roter Schrift angezeigt.



Gruppen

Falls Sie Objekte gruppiert haben, wird eine weitere Hierarchie angezeigt – so, wie es bereits in den vorangegangenen Abbildungen zu sehen war. Das Gruppensymbol sehen Sie im folgenden Bild. Es könnten noch tiefere Hierarchien sichtbar werden, wenn Sie innerhalb der Gruppen weitere Gruppen platzieren würden. Deshalb ist es hilfreich, daß Gruppen einzeln „zugeklappt“ werden können. So bleibt die Übersichtlichkeit gewahrt.



Die Ebenen – Arbeiten wie auf Folien

Im Normalfall arbeiten Sie auf einer einzigen Ebene. Alle Elemente, die Sie neu konstruieren, werden automatisch auf dieser Ebene platziert. Wozu sind die Ebenen gut? Bei den meisten Ihrer Grafiken werden Sie keine zusätzlichen Ebenen benötigen.

Ebenen bieten den Vorteil, daß sie einzeln sichtbar, editierbar und druckbar sein können und Dokumente besser zu organisieren sind. Der Einsatz von Ebenen bietet sich also dann an, wenn Sie planen, bestimmte Teile der Grafik von Aktionen auszuschließen.

Je aufwendiger eine Grafik aufgebaut ist, um so eher bietet sich die Verwendung von Ebenen an. So behalten Sie auch bei einer großen Anzahl von Objekten den Überblick. Außerdem könnten Sie die Ebenen nutzen, um zum Beispiel Objekte auszublenden, bei denen der Bildschirmaufbau zu lange dauert. Blenden Sie solche Ebenen nur dann ein, wenn sie wirklich benötigt werden.

Objekte neu organisieren

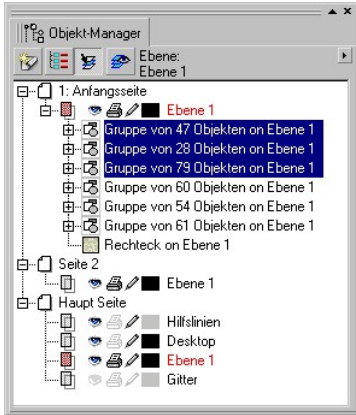
Probieren wir anhand eines Beispiels einmal aus, wie Objekte neu organisiert werden.

- 1 Um etwas zum Sortieren zu haben, wurden zunächst drei weitere Clipart-Motive importiert, deren Untergrund wir zur besseren Unterscheidung „andersherum“ gefüllt haben.



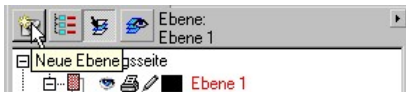
*Neue
Objekte*

- 2 Die neuen Objekte werden automatisch über den anderen platziert, wie auch die Auflistung im *Objekt-Manager* zeigt. Sie sehen den neuen Aufbau im folgenden Bild.



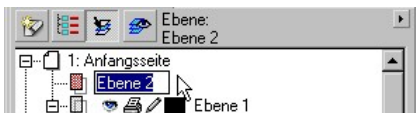
*Die neuen
Objekte im
Objekt-
Manager*

- 3 Um die Elemente auf Ebenen verteilen zu können, benötigen Sie nun neue Ebenen. Klicken Sie auf das linke Symbol in der Symbolleiste des *Objekt-Managers* – damit erstellen Sie die neue Ebene.



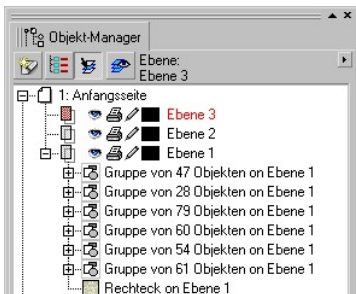
*Erstellen
einer neuen
Ebene*

- 4 Nach dem Aufruf schaltet die Ebenenbezeichnung der neuen Ebene in den Editiermodus um, so daß Sie einen neuen Namen für die Ebene eingeben können. Wir belassen aber den vorgeschlagenen Namen.



*Editiermodus
der Ebene*

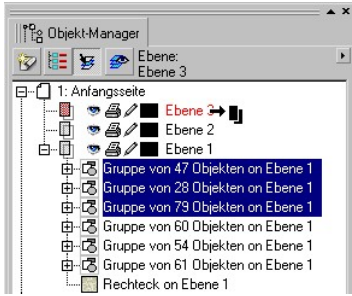
- 5 Da wir eine weitere Ebene benötigen, wiederholen wir nun den Vorgang.



*Zwei neue
Ebenen*

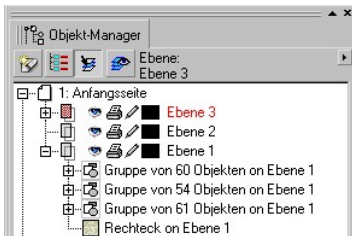
- 6 Nachdem die neuen Ebenen erstellt sind, sollen die Objekte auf diesen Ebenen verteilt werden. Markieren Sie die drei neu erzeugten Objekte und ziehen Sie diese nach oben. Sie sehen an dem nachfolgend gezeigten Symbol, daß die Objekte auf der neuen Ebene eingefügt werden.

Wir fügen die Elemente auf der Ebene 3 ein, damit Sie im „Ebenenstapel“ an oberster Stelle liegen. Ebenso wie bei den Objekten, sind auch die Ebenen „übereinandergestapelt“.



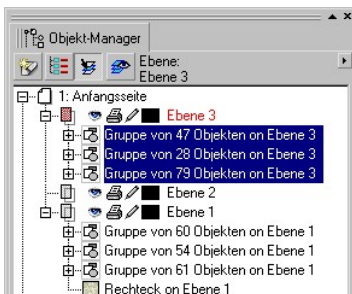
*Verschieben
der Elemente
auf eine
neue Ebene*

- 7 Nach dem Verschieben ist die Ebenenansicht zunächst zugeklappt. Sie sehen also die Objekte nicht mehr. Das Plus-Symbol zeigt aber an, daß nun Elemente auf der Ebene vorhanden sind. Im letzten Bild sahen Sie, daß die Ebene leer war, dort gab es weder ein Plus- noch ein Minus-Symbol vor der Ebenenbezeichnung.



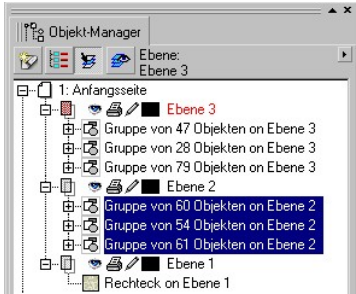
*Der Objekte
wurden
verschoben*

- 8 Klappen Sie die nun „gefüllte“ Ebene auf, um den dorthin verschobenen Inhalt zu sehen. Klicken Sie dazu einfach auf das Plus-Symbol, danach sind die Einträge zu sehen.



*Die verschobenen
Elemente*

- 9 Diesen Vorgang wiederholen Sie nun mit den drei anderen Elementen. Diese verschieben Sie auf die Ebene 2. Das Hintergrundbild belassen Sie auf der unteren Ebene, so daß es getrennt behandelt werden kann. Damit erhalten Sie folgende neue Strukturierung innerhalb des *Objekt-Managers*. Jede Ebene enthält nun Elemente.



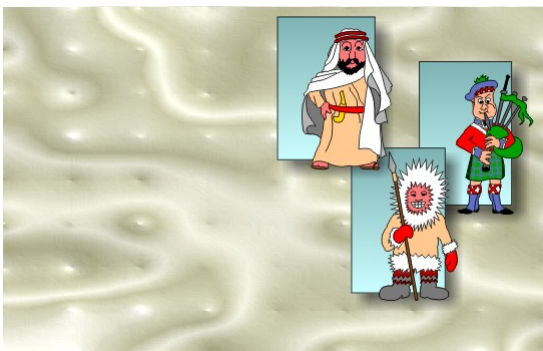
*Die neue
Strukturierung*

Der Nutzen

Mit dieser neuen Aufteilung haben sich nun unsere Möglichkeiten erweitert. Neben jeder Ebene befinden sich – ebenso wie vor jeder Seite – einige Symbole. Sind die Symbole schwarz, sind sie aktiv. An der Art der Symbole erkennen Sie bereits, was sich dahinter verbirgt. Klicken Sie zum Beispiel auf das Auge-Symbol, wird die entsprechende Ebene ausgeblendet. Die darauf enthaltenen Objekte sind also noch im Dokument vorhanden, werden aber nicht mehr angezeigt.

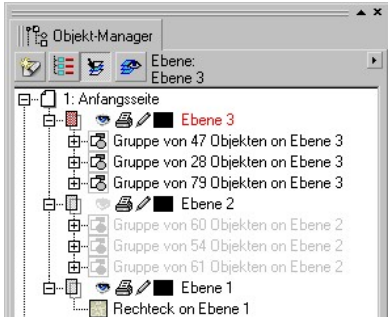
Mit dem zweiten Symbol bestimmen Sie, ob einzelne Ebenen oder Seiten mit gedruckt werden sollen. Normalerweise ist auf der Hauptseite bei der Gitter- und der Hilfslinienebene das Drucksymbol deaktiviert. Deshalb werden diese Hilfselemente nicht gedruckt.

Mit dem dritten Symbol legen Sie fest, ob die betreffende Ebene bearbeitet werden kann. Ist die Option ausgeschaltet, werden alle Objekte angezeigt und gedruckt, eine Bearbeitung ist jedoch nicht möglich. Klicken Sie auf ein Objekt, das auf einer solchen Ebene platziert ist, passiert nichts. Eine Auswahl ist also ebenfalls nicht möglich. Sehen wir uns diese Funktionen bei unserem Beispiel an. Klicken Sie auf das Auge-Symbol der Ebene 2. Sie sehen dann die Ursprungsobjekte nicht mehr. Der Hintergrund ist dagegen ebenso wie die Objekte der Ebene 3 zu sehen:



*„Versteckte“
Objekte*

Alle Objekte der ausgeblendeten Ebene werden im *Objekt-Manager* grau angezeigt. Sie können also auch nicht mehr markiert werden.



Die ausgeblendete Ebene

Verschwundenes taucht auf

Bedenken Sie eines: Wenn Sie Ebenen ausblenden, sind sie nach wie vor im Dokument enthalten. Beim Ausdrucken werden sie also mit gedruckt, auch wenn sie nicht sichtbar sind. Sollen die Objekte auch nicht gedruckt werden, muß zusätzlich das Druck-Symbol deaktiviert werden.

Geändertes Verschieben bei unterschiedlichen Ebenen

Nachdem Sie die Elemente des Dokuments auf neue Ebenen verteilt haben, müssen Sie etwas umdenken. Sie können Objekte nun nicht mehr willkürlich schichten.

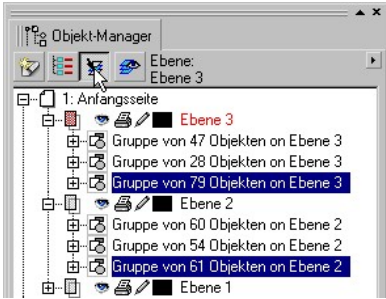
Wenn Sie jetzt zum Beispiel ein Motiv der Ebene 2 auswählen und die Funktion *Anordnen/Anordnung/Nach vorn* oder die dazugehörige Tastenkombination **Umschalt+Bild↑** aufrufen, wird das Motiv nicht etwa ganz nach oben verschoben. Diese Befehle beziehen sich nämlich ausschließlich auf die aktive Ebene. Das Motiv befindet sich nach dem Aufruf lediglich über den beiden anderen Objekten dieser Ebene.

Ebenenübergreifend bearbeiten

Außerdem müssen Sie beachten, daß die rechte der drei Schaltflächen eingeschaltet ist. Damit wird gewährleistet, daß Sie ebenenübergreifend arbeiten können. Dies bedeutet, daß alle Objekte gemeinsam ausgewählt und bearbeitet werden können, unabhängig davon, auf welcher Ebene sie platziert sind.

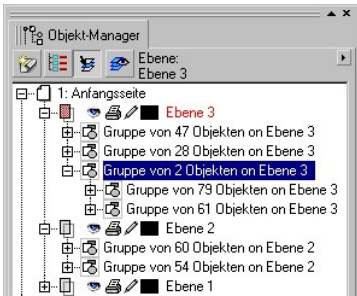
Ist diese Option ausgeschaltet, können nur die Objekte der aktiven Ebene bearbeitet werden. Alle anderen Objekte lassen sich dann weder markieren noch bearbeiten.

Nachfolgend sehen Sie, daß wir auf zwei Ebenen jeweils ein Motiv ausgewählt haben.



*Auswahl von
zwei Objekten
auf unterschiedlichen
Ebenen*

Werden nun diese beiden Objekte zu einer Gruppe zusammengefaßt, befinden sich anschließend beide Objekte auf einer Ebene. Die neue Gruppe wird dabei automatisch auf der aktiven Ebene platziert, nicht etwa auf der obersten. Die rote Markierung des Ebenensymbols zeigt an, welche Ebene aktiv ist. Außerdem wird dies neben den Symbolen in der Kopfzeile angezeigt.



*Die neue Gruppe
wird auf der aktiven
Ebene angelegt*

Das Ergebnis der Gruppierung sehen Sie im nächsten Bild. Beachten Sie dabei auch die veränderte Objektstapelung.



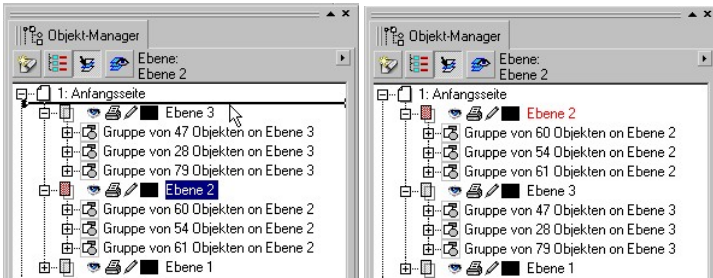
*Die neue
Gruppe*

Kein Retour

Beachten Sie, daß nach dem Aufheben der Gruppe alle Einzelobjekte auf der Ebene verbleiben. Das Element wird also nicht etwa auf die alte Ebene zurückgeschoben. Wollen Sie es dort erneut platzieren, müssen Sie es im *Objekt-Manager* verschieben.

Verschieben von Ebenen

Sie können den gesamten Inhalt einer Ebene an eine neue Position verschieben. Klicken Sie dazu die betreffende Ebene an und verschieben Sie sie per Drag & Drop an eine neue Position. Der Pfeil des Mauszeigers zeigt Ihnen an, wohin die Ebene nach dem Loslassen der Maustaste verschoben wird.



Verschieben einer Ebene

Nach dem Verschieben der Ebene werden alle darauf platzierten Objekte neu angeordnet. Wie Sie nachfolgend sehen, liegen sie nun über den zuletzt importierten Clipart-Motiven der Ebene 3. Um dies besser zu erkennen, haben wir die anderen Objekte etwas näher herangerückt.



Die neue Ebenenplatzierung führt zu einer neuen Hierarchie

Gesperrtes verschieben

Wenn sich auf einer Ebene ein gesperrtes Objekt befindet, können Sie die Ebene trotzdem an eine neue Position verschieben. Dabei wird auch das gesperrte Objekt mit verschoben. Ansonsten sind aber keine Aktionen mit dem gesperrten Objekt möglich.

Alles retour: Der gute, alte Ebenen-Manager

Das ist halt CorelDRAW: In der aktuellen Version begegnen Sie einem alten Bekannten wieder: Dem Ebenen-Manager. Er ist nun im *Objekt-Manager* integriert.

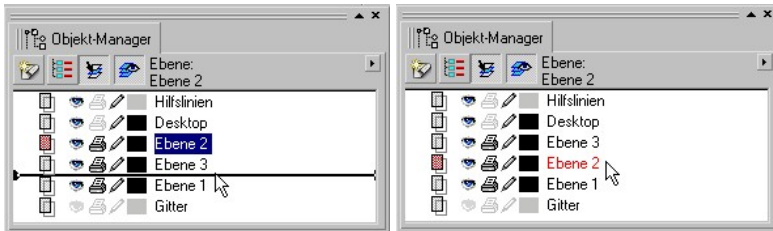
Aktivieren Sie dazu die letzte Schaltfläche in der Symbolleiste des Andock-Fensters. Danach werden alle Objekte und Seiten ausgeblendet – was übrig bleibt, sind nur noch die Ebenen – Sie sehen das für unser Beispieldokument in der folgenden Abbildung.



Das Objekt-Manager als Ebenen-Manager

Durch die ausgeblendeten Einzelobjekte lassen sich die Ebenen in diesem Modus übersichtlicher verwalten. Natürlich ist auch hier die Drag & Drop-Option gegeben.

Wir ziehen in diesem Modus die Ebene 2 wieder unter die Ebene 3 um die ursprüngliche Anordnung wieder zu erhalten. Sie sehen diesen Arbeitsschritt in den beiden folgenden Abbildungen.



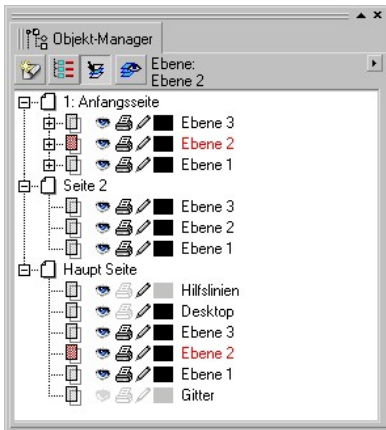
Verschieben einer Ebene im Ebenen-Manager-Modus

Sie sehen die zurückgeschobenen Objekte in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Die zurückgeschobenen Objekte

Wenn Sie in den normalen Ansichtsmodus des *Objekt-Managers* zurückschalten, sind zunächst wieder alle Hierarchien ausgeblendet.



Die neue Ebenenanordnung

Einzelne Objekte auf andere Ebenen

Einzelne oder mehrere Objekte können per Drag & Drop auf eine andere Ebene oder Seite gezogen werden. Außerdem können Sie auch Mitglieder einer Gruppe per Drag & Drop aus der Gruppe entfernen.

Die Originalebene – Objekte auf allen Seiten sichtbar

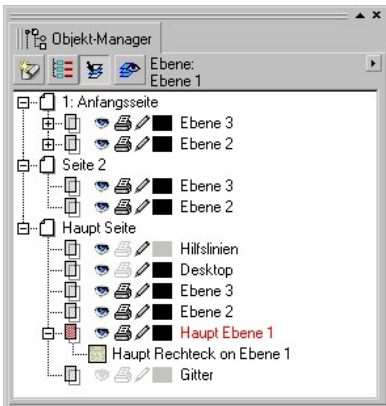
Bei mehrseitigen Dokumenten kann es vorkommen, daß bestimmte Teile auf allen Seiten zu sehen sein sollen. Nehmen wir an, Sie wollen einen mehrseitigen Prospekt gestalten. Dabei sollen einige Zierelemente im Kopf- oder Fußbereich auf allen Seiten vorhanden sein. Nun wäre es sehr schlecht, wenn Sie diese Objekte als Duplikate auf allen Seiten einfügen würden. Neben der Mehrarbeit würden Sie dabei unnötigerweise die Dateigröße erhöhen.

Um dies zu umgehen, gibt es sogenannte Originalebene. Alle Elemente, die auf diesen Originalebene plziert werden, sind auf allen Seiten sichtbar, konstruiert werden sie allerdings nur ein einziges Mal. Jede Ebene kann als Originalebene deklariert werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Ebene. Es öffnet sich das folgende Kontextmenü.



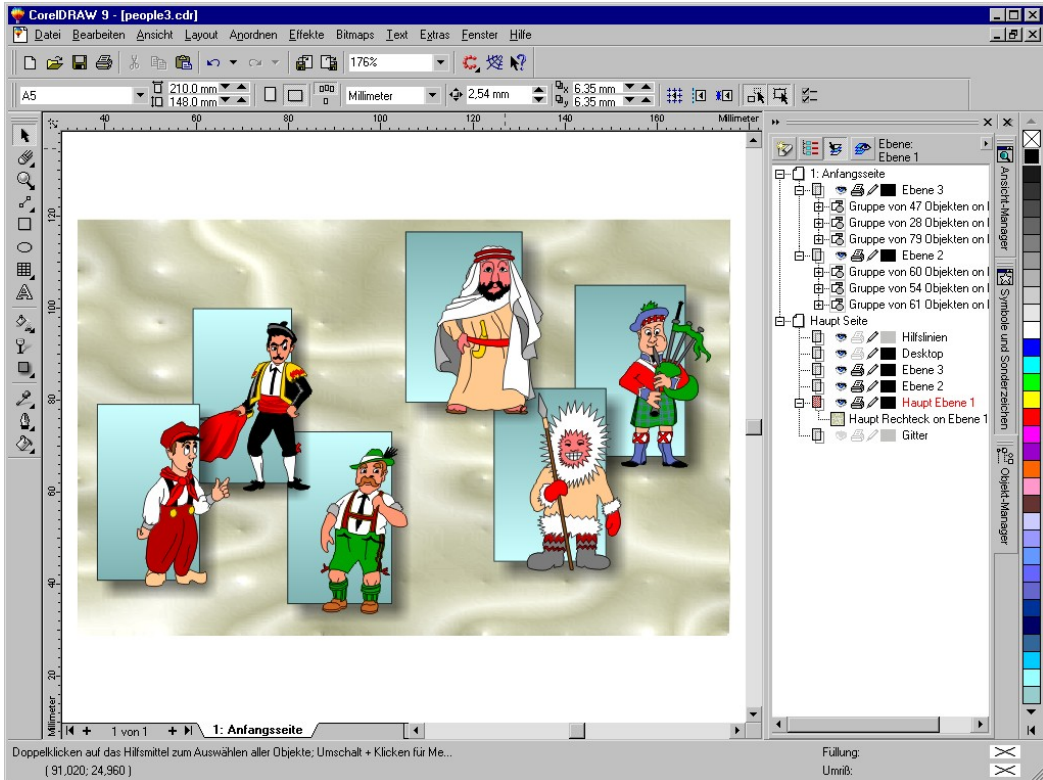
*Kontextmenü einer
Ebene im
Objekt-Manager*

Ein Haken markiert die aktiven Optionen. Schalten Sie hier die Option *Original* ein. Danach wird diese Ebene von der aktuellen Seite versetzt. Sie finden sie nun auf der Hauptseite. Dort sind alle Ebenen nochmals aufgeführt. Standardmäßig sind sie leer. Nun sehen Sie dort aber den Inhalt der untersten Ebene – das Untergrundbild. Dieses haben wir als Originalebene markiert.



*Ein neuer
Inhalt auf der
Hauptebene*

Sehen wir uns anhand eines Beispiels an, was für Auswirkungen diese Funktion hat. Nachdem wir die Hauptebene definiert haben, ist zunächst kein Unterschied im Dokument zu sehen, alles scheint wie zuvor – nur die Anzeige im *Objekt-Manager* sieht anders aus. Diese Ausgangssituation sehen Sie im nachfolgenden Bild.

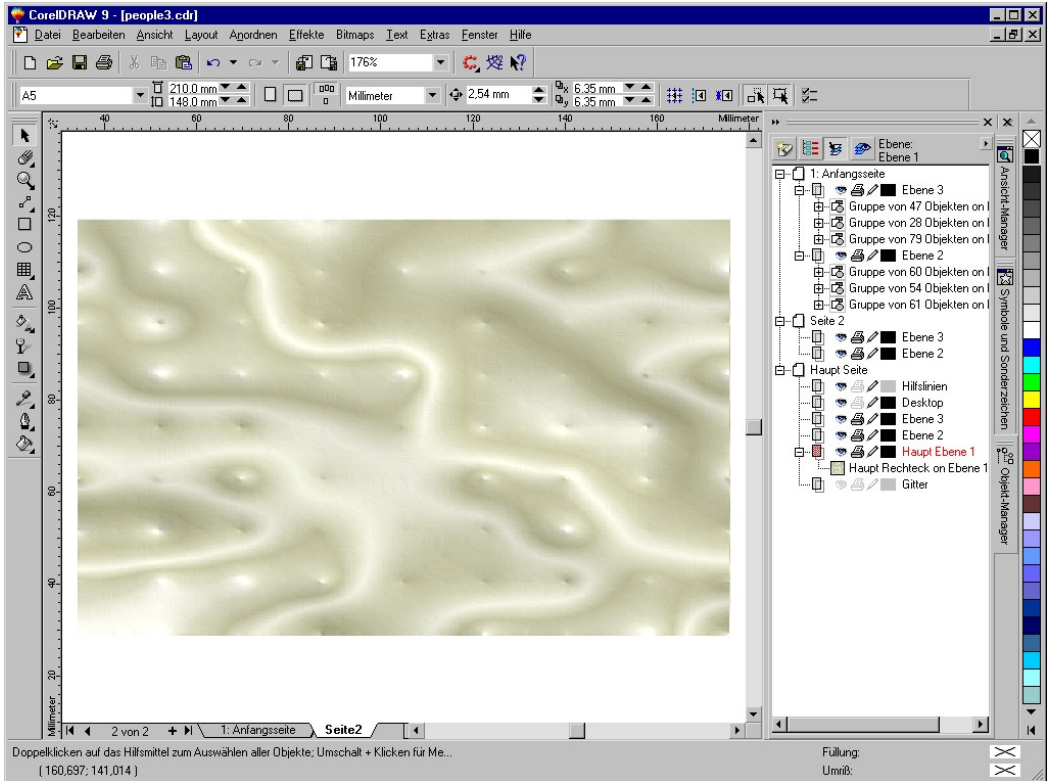


Noch ist kein Unterschied zu sehen

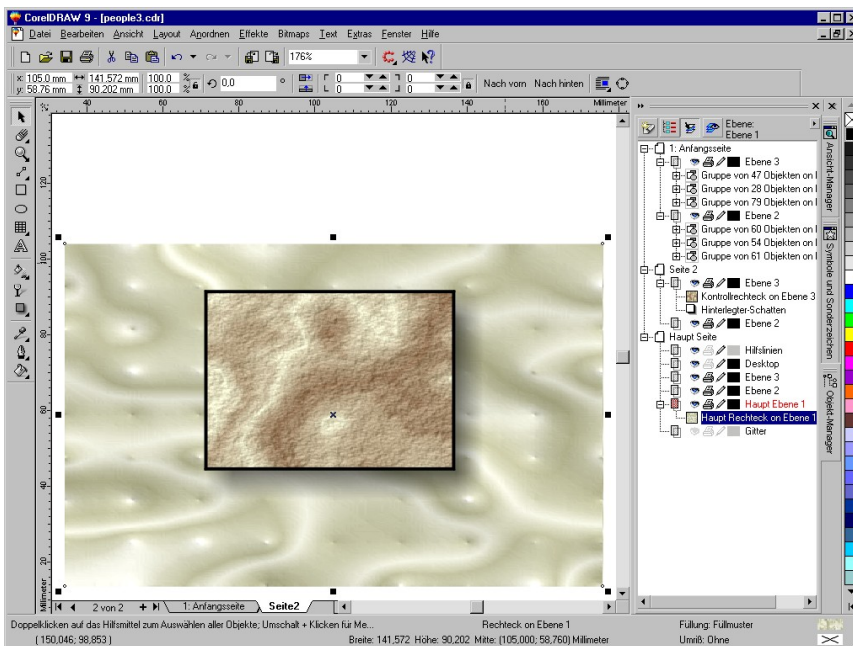
Wenn Sie nun aber eine neue Seite einfügen, egal ob vor oder nach der bisherigen Seite, wird die Veränderung sichtbar. Nach dem Wechsel auf die neue Seite – entweder mit einem Klick auf den Seiten-Reiter oder über den *Objekt-Manager* – ist auf der neuen Seite das Untergrundbild vorhanden. Alle anderen Objekte sind dagegen nicht vorhanden. Sie sehen dies im folgenden Bild.

Außerdem sehen Sie im *Objekt-Manager*, daß beim Einfügen einer neuen Seite automatisch die Ebenen der ersten Seite verfügbar sind wie auf der ersten Seite – allerdings sind sie alle leer.

Anschließend haben wir Änderungen vorgenommen. So wurde ein neues Rechteck eingefügt und das Hintergrund-Rechteck verschoben. Objekte auf den Hauptebenen können nämlich auf jeder einzelnen Seite wie gewohnt verändert werden. Diese Änderungen sehen Sie im übernächsten Bild. Beachten Sie auch die Veränderungen, die im *Objekt-Manager* zu sehen sind.

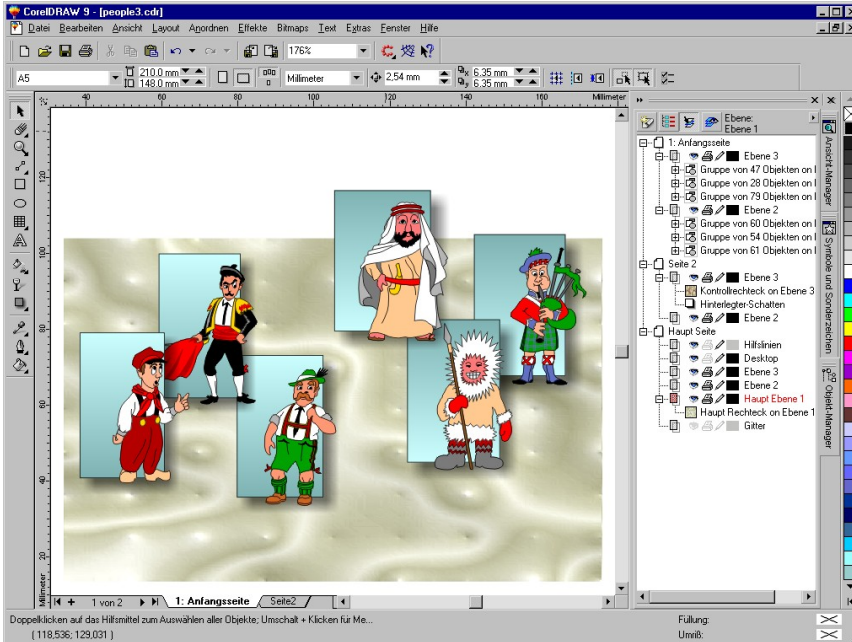


Eine neue Seite wurde eingefügt



Ein Rechteck kam dazu, der Hintergrund wurde verschoben

Interessant wird es, wenn Sie zur vorherigen Seite zurückwechseln. Im folgenden Bild sehen Sie, daß sich das Hintergrundbild nun an der veränderten Position befindet. Das neue Rechteck ist natürlich nicht zu sehen – es befindet sich ja auf der anderen Seite.



Der Wechsel zur vorherigen Seite

Vorsicht Gruppierung!

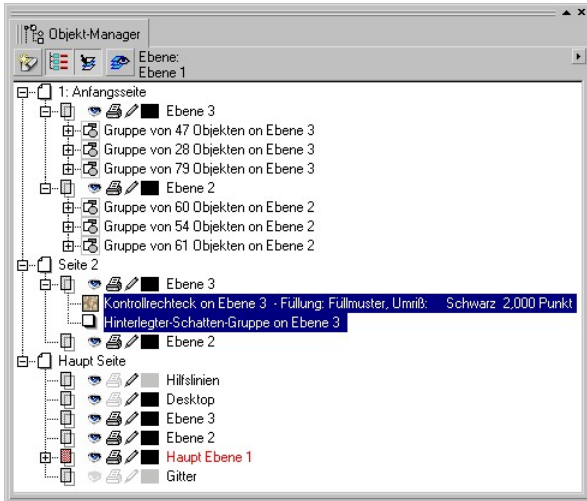
Achten Sie darauf, daß Sie das Hintergrundbild nicht mit einem der Elemente der ersten Seite gruppieren. Wenn die erste Ebene dabei aktiviert ist, wird der Hintergrund dorthin verschoben und ist deshalb auf der zweiten Seite nicht mehr vorhanden. Umgekehrt erreichen Sie eventuell auch Unerwünschtes: Wenn die Hauptebene aktiv ist, wechselt beim Gruppieren das andere Objekt dorthin und ist somit auf allen Seiten vorhanden.

8.3 Objektbearbeitung im Objekt-Manager

Bisher wurden im *Objekt-Manager* nur das Symbol des Objekts und die standardmäßige Bezeichnung aufgelistet. Die automatischen Bezeichnungen sind recht einfach. Ein Rechteck heißt einfach *Rechteck* und so weiter. Neben diesen Angaben gibt es auch sinnvolle Zusätze, wie zum Beispiel bei einem Fünfeck. Dort wird die Eckenzahl ebenfalls im Namen mit aufgeführt. Neu erstellte Ebenen und Seiten werden einfach fortlaufend durchnummeriert.

Mit der zweiten Schaltfläche können Sie sich zusätzliche Angaben anzeigen lassen. Neben dem Namen wird nun auch die Art der Füllung und des Umrisses

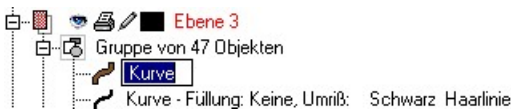
angezeigt. Um alle Angaben lesen zu können, müssen Sie allerdings die Breite des Andock-Fensters verändern, oder – wie wir im nächsten Bild – das Fenster als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche plazieren.



*Erweiterte
Anzeige*

Namen verändern

Sie können alle Bezeichnungen verändern, indem Sie etwas länger darauf klicken. Dann wird in den Editiermodus gewechselt. In dem umrahmten Feld können Sie nun den neuen Namen eingeben.



*Ein neuer
Name*

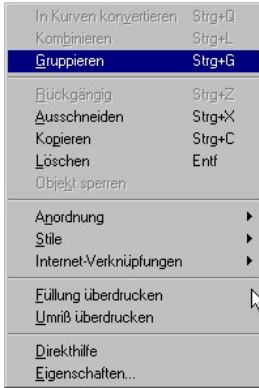
Sie können auch Sonder- oder Leerzeichen für die Namen verwenden. Bestätigen Sie die Namensänderung mit der **[Enter]**-Taste. Die Angaben über Füllung und Umrißattribute werden natürlich übernommen.



*Das umbenannte
Objekt*

Eigenschaften über Kontextmenüs im Objekt-Manager verändern

Der *Objekt-Manager* leistet auch anderweitig gute Dienste. So können Sie über einem Objekt die rechte Maustaste drücken. Je nach ausgewähltem Objekt finden Sie in dem Kontextmenü unterschiedliche Einträge. Im nächsten Bild sehen Sie das Kontextmenü, wenn zwei Objekte ausgewählt sind.



*Kontextmenü bei
Mehrfachauswahl*

Außerdem können Sie von hier aus das Eigenschaften-Dialogfenster aufrufen, über das Sie alle Attribute der Objekte ändern können.



*Die Objekt-
eigenschaften*

Anderer Eigenschaftsaufruf

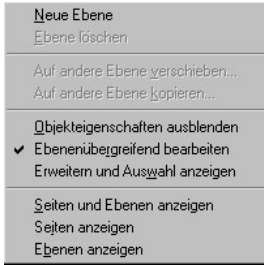
Drücken Sie die Tastenkombination **[Alt]+[Enter]**, um das Eigenschaften-Dialogfenster aufzurufen. Diese Möglichkeit kennen Sie vielleicht auch aus anderen Windows-Programmen.

Drag & Drop-Zuweisung

Sie können Farben aus der Farbpalette auf einen Eintrag ziehen. Damit wird die Füllung des Objekts verändert. Wenn Sie dabei die **[Alt]**-Taste drücken, ändert sich die Objektkontur.

Weitere Optionen

Am Kopf des *Objekt-Managers* verbergen sich hinter einem kleinen Pfeil weitere Optionen in einem Kontextmenü.



*Zusatzoptionen
im Kontextmenü*

Corel läßt Ihnen die Wahl, auf welchem Weg Sie Ihre Objekte bearbeiten

Sie können den *Objekt-Manager* vielseitig einsetzen. Wenn Sie zum Beispiel Objekte nur schwer im Dokument auswählen können, versuchen Sie es doch einmal über den *Objekt-Manager*. Dort markierte Objekte sind auch immer im Dokument markiert.

Viele Veränderungen können Sie auch über den *Objekt-Manager* ausführen. Stellenweise benötigen Sie die direkte Objektänderung nicht mehr. So können Sie von Fall zu Fall entscheiden, ob Sie eine Änderung lieber über den *Objekt-Manager* oder am Objekt selbst durchführen wollen.

Gut durchdacht

Es ist empfehlenswert, von Beginn an alle Objekte mit einem aussagekräftigen Namen zu versehen. Am Anfang der Arbeit mag dies noch überflüssig erscheinen. Je mehr Objekte Sie Ihrem Dokument aber hinzufügen, um so schneller verlieren Sie den Überblick. Namen erleichtern das Auffinden. Außerdem werden sie in der Statusleiste angezeigt, so daß Sie jederzeit sehen, welche Objekte aktiviert sind.

Sie können alle Elemente eines Dokuments benennen und sollten es bei aufwendigen Arbeiten auch tun. Seiten sind ebenso wie Ebenen oder Gruppen mit Namen zu versehen, wie das nächste Bild zeigt.



*Für alle Elemente
gibt es Namen*

Namenlos

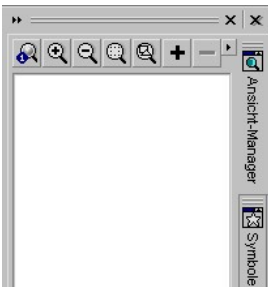
Beim Benennen gibt es eine Ausnahme: Alle Elemente der Hauptebene können nicht umbenannt werden.

Ganz schön flexibel!

Ja! Der *Objekt-Manager* ist eine großartige Erweiterung der letzten Versionen. In der aktuellen CorelDRAW-Version wurden seine Möglichkeiten noch weiter ausgebaut. Wegen der verbesserten Funktionen wird die Organisation von Dokumenten deutlich erleichtert und viel übersichtlicher. Sie sollten den *Objekt-Manager* auf jeden Fall immer als Andock-Fenster greifbar haben. Es lohnt sich!

8.4 Das Zoom stufenweise im Griff mit dem Ansicht-Manager

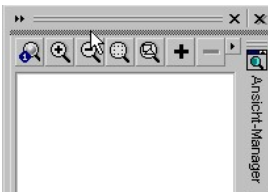
Zu einem gut durchorganisierten Dokument gehört auch das Speichern häufig verwendeter Ansichten. Die Ansichten werden ebenfalls in einem Andock-Fenster angezeigt. Rufen Sie das Fenster über das Menü *Fenster/Andock-Fenster* oder mit dem Tastenkürzel **(Strg)+F2** auf. Nach dem Aufruf wird das Andock-Fenster standardmäßig sehr ungünstig platziert. Er ist über eine eigene Registerkarte erreichbar und verschwendet zuerst viel Raum:



Es wird viel Platz verschwendet

Teilung des Andock-Fensters

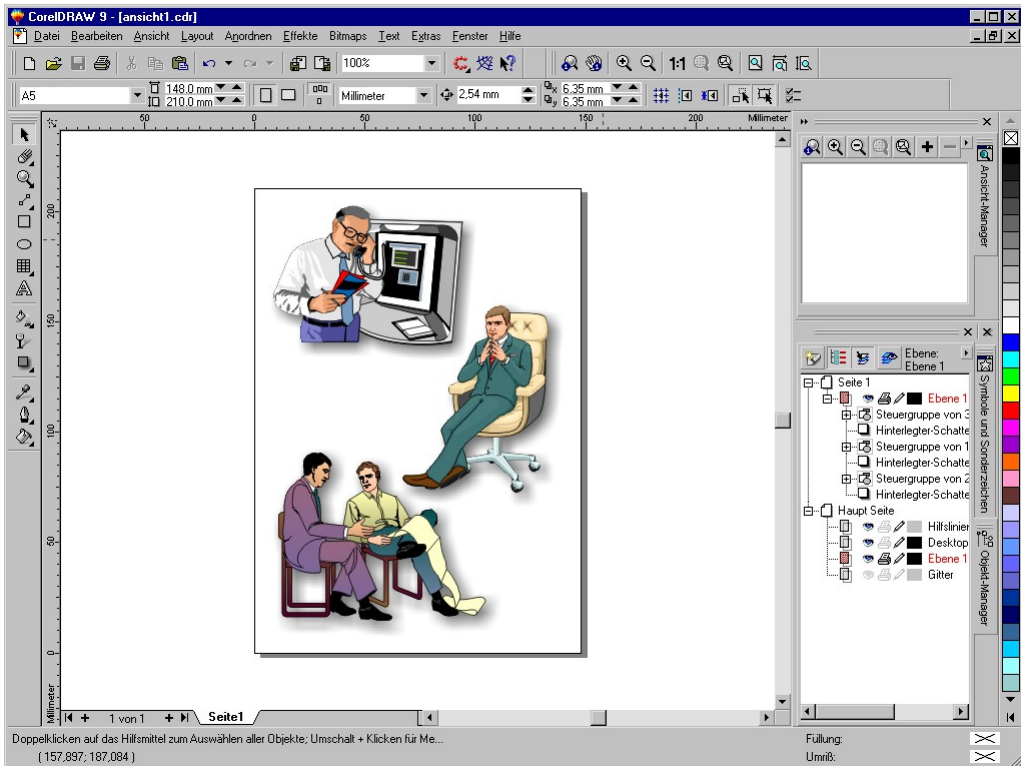
Elegant ist eine andere Variante: Ziehen Sie die Registerkarte in den Kopfbereich des Andock-Fensters, bis Sie dort einen dickeren Strich sehen. Der Strich zeigt die Teilung des Andock-Fensters an.



Teilung des Andock-Fensters

Damit erzielen Sie eine günstigere Platzausnutzung und eine schnellere Erreichbarkeit beider Funktionen –des *Objekt-Managers* und des *Ansicht-Managers* –, da beide Andock-Fenster gleichzeitig zu sehen sind. Das Fenster ist geteilt, wie Sie in der nächsten Abbildung sehen.

Nach dieser günstigen Aufteilung können wir uns den Ansichtsoptionen widmen. Zusätzlich sollten Sie die *Vergrößern*-Symbolleiste einblenden. Wir haben Sie im folgenden Bild oben neben der Standardsymbolleiste platziert. Da diese Funktionen häufig verwendet werden, sollten Sie die Symbolleiste immer zusätzlich einblenden.



Aufgeteiltes Andock-Fenster

Die Standardansicht ist momentan so eingestellt, daß die gesamte Seite zu sehen ist.

Die Vergrößern-Symbolleiste

Gegenüber den Vorgänger-Versionen wurden die Funktionen etwas umgestellt.

Die *Vergrößern*-Symbolleiste enthält einige vorgegebene Ansichten. So können Sie den Vergrößerungsmaßstab schnell verändern. Einige der Funktionen finden Sie auch in der Kopfleiste des *Ansicht-Managers* wieder.



Die Vergrößern-Symbolleiste

Neben diesen vorgegebenen Funktionen können Sie beliebige andere Vergrößerungsmaßstäbe wählen und diese – wie wir gleich beschreiben werden – auch dauerhaft mit dem Dokument speichern.

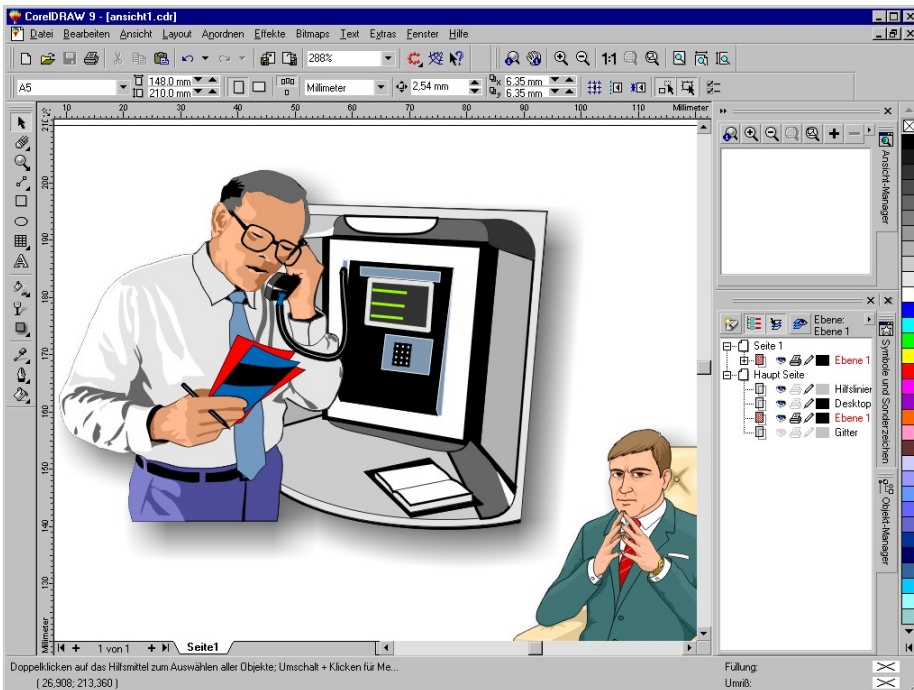
Die Einstellung freier Werte erfolgt über das Zoomfeld in der Standardsymbolleiste. Wählen Sie dort entweder einen der vorgegebenen Werte aus, oder tippen Sie den gewünschten Vergrößerungswert ein. Sehen wir uns aber zuerst die verfügbaren Funktionen der *Vergrößern*-Symbolleiste an.

Die Lupe

Die Lupe können Sie auch mit der Taste **[F2]** aufrufen. Ziehen Sie dann den Rahmen um den Bereich auf, den Sie vergrößern wollen. Den neuen Vergrößerungsmaßstab können Sie in der Standardsymbolleiste im Zoomfeld ablesen. Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird der Darstellungsmaßstab verkleinert.

Neue Funktionalität

Die „1“ im Symbol der Lupe deutet auf die geänderte Funktionalität hin: Sie können einmal zoomen – anschließend springt CorelDRAW zum zuvor verwendeten Hilfsmittel zurück. Da der Aufruf über das Tastenkürzel **[F2]** schnell erfolgt, ist diese Änderung durchaus sinnvoll.



Die Ansicht wurde mit der Lupe vergrößert

Sobald Sie nun einen anderen Darstellungsmaßstab wählen, ist die Ansicht verloren – es sei denn, Sie speichern sie. Klicken Sie dazu im *Ansicht-Manager* auf das Pluszeichen. Dann wird die aktuelle Vergrößerungsstufe sowie die Position des Arbeitsbereichs gespeichert.



*Eine Ansicht
wurde
gespeichert*

Wiederaufruf

Mit einem Doppelklick auf den Eintrag kehren Sie zu der gespeicherten Ansicht zurück.

Verdopplung

Wenn Sie mit dem Lupen-Hilfsmittel einmal in die Arbeitsfläche klicken, ohne dabei einen Rahmen aufzuziehen, wird die Ansichtgröße verdoppelt. Das Zentrum bildet dabei die Stelle, an der Sie geklickt haben.

Maximum?

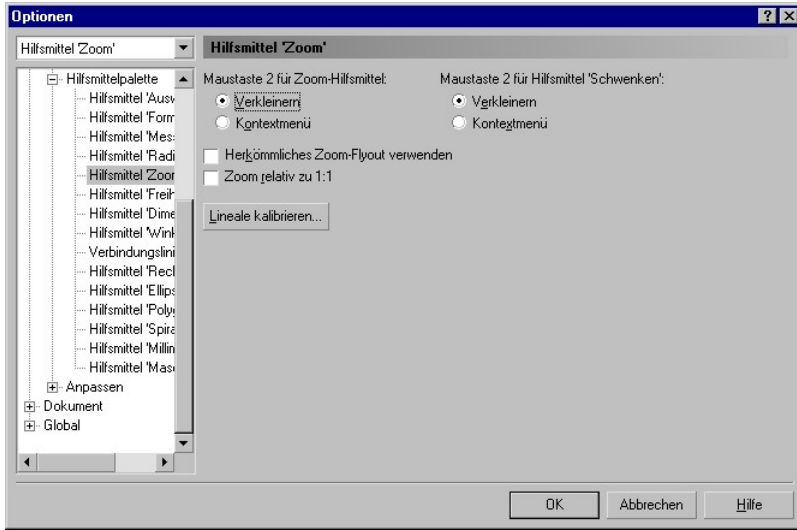
Der maximale Vergrößerungsmaßstab ist eigentlich keiner. Sie werden wohl kaum eine Zeichnung auf einem DIN-A4-Blatt auf 405.651% vergrößern wollen, oder?

Verkleinerungen

Die Verkleinerungslupe können Sie übrigens auch mit der **[F3]**-Taste aufrufen. Falls Sie mit der Vergrößerungslupe in die Zeichnung hineingezoomt haben, springen Sie mit der Verkleinerungslupe zur vorherigen Darstellungsgröße zurück. Andernfalls wird die Ansicht mit jedem Aufruf der Lupe halbiert. Außerdem können Sie einfach mit der rechten Maustaste klicken, wenn Sie das Lupen-Hilfsmittel aktiviert haben.

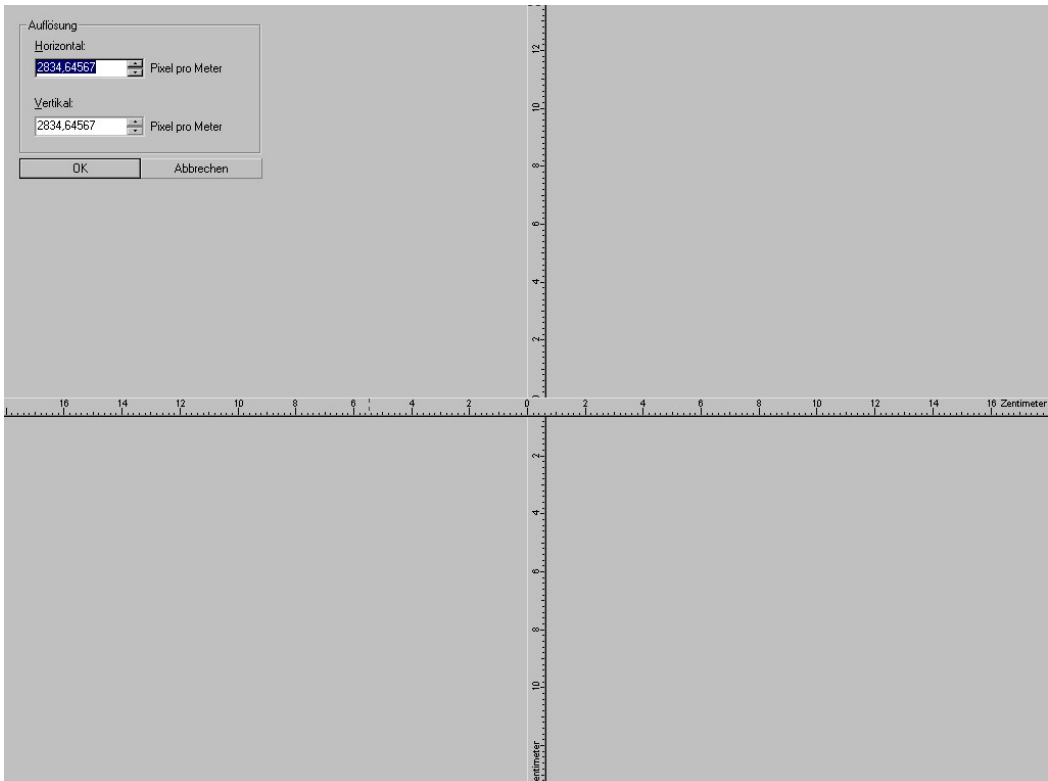
Die 1:1-Darstellung 1:1

Mit dieser Einstellung wird das Dokument in der wirklichen Größe wiedergegeben. Um dies auch praktisch umsetzen zu können, müssen Sie die Zoom-Optionen aufrufen. Dort können Sie über die Schaltfläche *Lineale kalibrieren* die Anzeigegröße kalibrieren.



Die
Zoom-
Optionen

Dazu gibt es eine veränderte Bildschirmanzeige. Halten Sie ein Lineal über die Skala und prüfen Sie, ob die Werte übereinstimmen. Ist dies nicht der Fall, verändern Sie die Werte in den beiden Eingabefeldern so lange, bis die Skalen deckungsgleich sind.



Justieren der Bildschirmanzeige

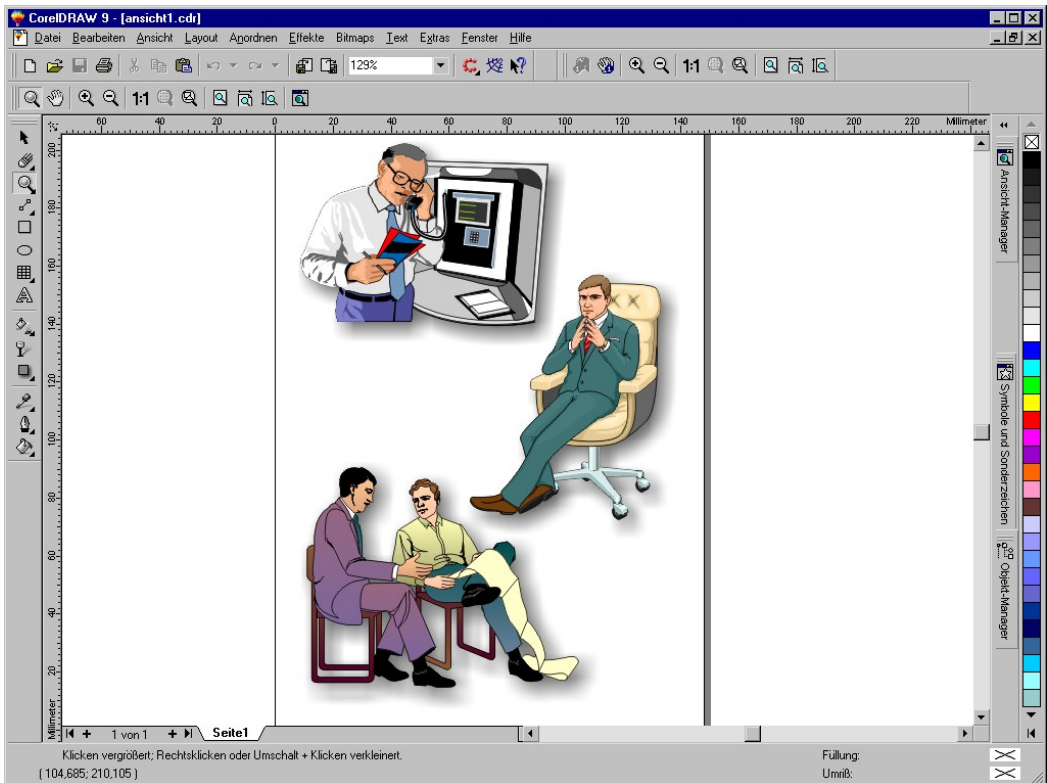
Vor dem Verlassen der Zoom-Optionen müssen Sie noch die Option *Zoom relativ zu 1:1* einschalten, damit nicht die standardmäßige 1:1-Darstellung verwendet wird.

Ich habe kein biegsames Lineal!

Das macht nichts! Sie können sehr leicht prüfen, ob Ihre 1:1-Darstellung paßt. Nehmen Sie einfach ein DIN-A4-Blatt und halten Sie es auf den Bildschirm. Da das Blatt 21 Zentimeter breit ist, können Sie die Lineale leicht überprüfen.

Halten Sie das Blatt einmal auf das waagerechte Lineal und verändern Sie den Wert im Eingabefeld. Anschließend wiederholen Sie den Vorgang mit dem vertikalen Lineal. Natürlich sollte die Skala dabei auf die Maßeinheit Zentimeter eingestellt werden.

Zum Abschluß klicken Sie auf die Schaltfläche *1:1-Darstellung*. Wenn der im Arbeitsbereich markierte Papierbereich mit Ihrem DIN-A4-Blatt übereinstimmt, paßt die Anzeige.



Die geeichte 1:1-Darstellung

Vorsicht Stolperstein!

Eins müssen Sie noch beachten: Wenn Sie die *1:1-Darstellung* auswählen und anschließend die Andock-Fenster öffnen, wird die Darstellungsgröße verkleinert. Sie paßt dann also nicht mehr. Klicken Sie also erneut auf die 1:1-Schaltfläche, um die Größe erneut anzupassen. Schließen Sie dann die Andock-Fenster wieder, bleibt die richtige Darstellung erhalten. Komisch, nicht wahr?

Traditionelles Flyout

Übrigens gibt es in den neueren CorelDRAW-Versionen im Lupen-Flyout-Menü nur zwei Werkzeuge: Die Lupe und die Schwenk-Hand. Sie sehen dies nachfolgend im linken Bild. Falls Sie lieber den Inhalt der älteren Versionen angezeigt haben wollen, können Sie dies in den Optionen einstellen. Diese Anzeige entspricht der *Vergrößern*-Symbolleiste



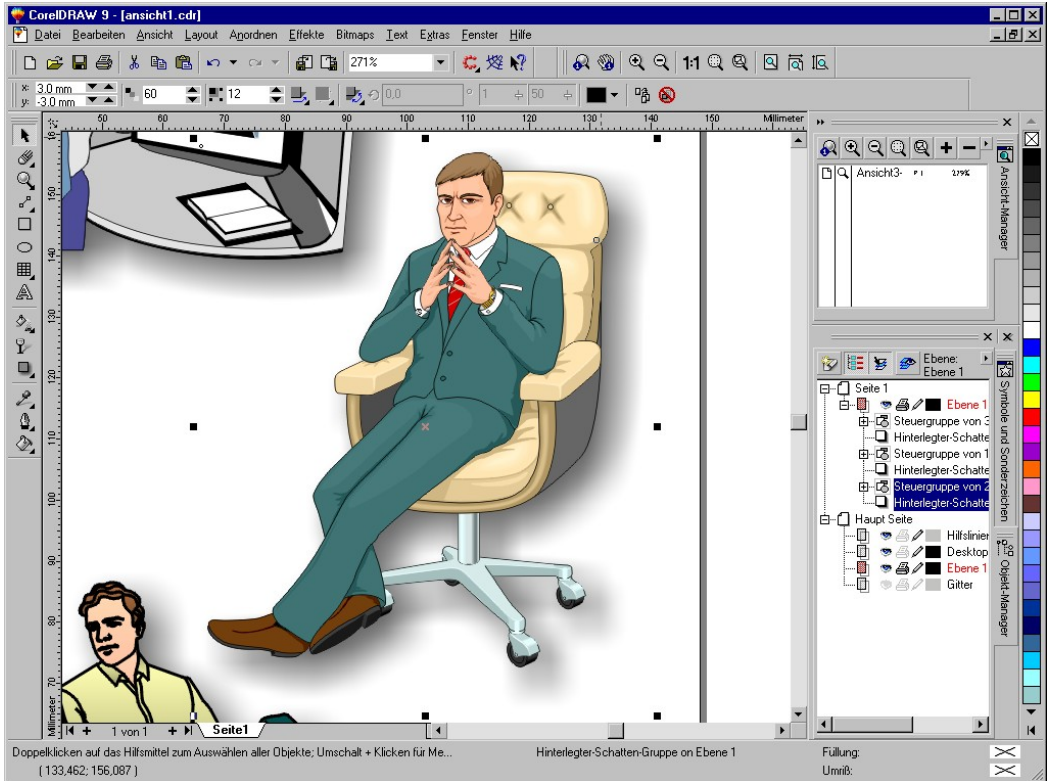
*Neues und
traditionelles
Flyout-Menü*

Wir haben dies – wie Sie bereits wissen – anders gelöst, da wir dieses Flyout unterhalb der Hilfsmittleiste platziert haben. So sind die Funktionen noch schneller erreichbar.

Auf das aktuelle Objekt zoomen

Diese Funktion erreichen Sie schneller mit der Tastenkombination **Umschalt+F2**. Damit wird die Darstellungsgröße so weit verändert, daß das aktuell ausgewählte Objekt die Arbeitsfläche vollständig ausfüllt.

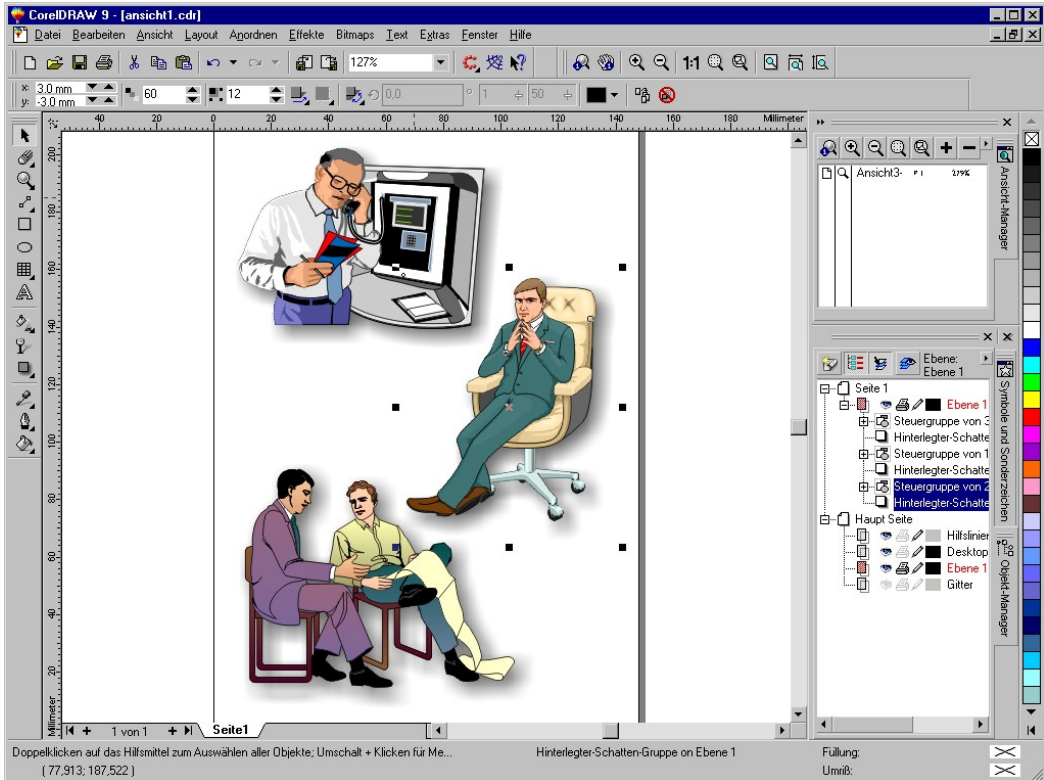
Im folgenden Bild haben wir das rechte Clipart-Motiv ausgewählt. Nach dem Aufruf der Funktion füllt sie – wie das folgende Bild zeigt – den gesamten Arbeitsbereich aus.



Auf das markierte Objekt gezoomt

Auf alle Objekte zoomen

Stellen Sie sich vor, Sie importieren ein Clipart-Motiv und: Sie sehen nichts. Dann hilft Ihnen wahrscheinlich diese Funktion. Oft ist das importierte Objekt einfach zu groß oder liegt außerhalb des sichtbaren Bereichs, so daß im Bild nichts zu sehen ist. Mit dieser Funktion, die Sie auch mit **[F4]** aufrufen können, wird die Darstellungsgröße so gewählt, daß alle Objekte zu sehen sind, egal wie groß das Seitenformat ist. Nach dem Zoomen können Sie das Motiv auf die gewünschte Größe skalieren oder es verschieben und das Zoom-Hilfsmittel erneut mit **[F4]** aufrufen.



Auf alle Objekte zoomen

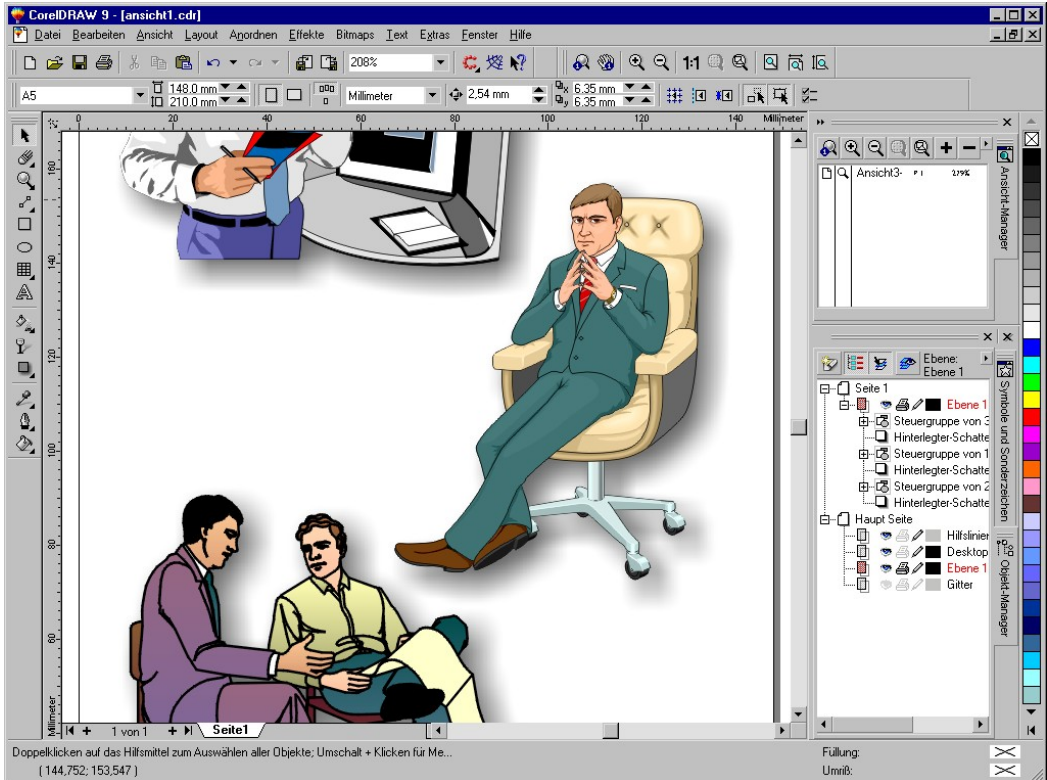
Auf die ganze Seite zoomen

Mit dieser Einstellung hatten wir die Beschreibung begonnen. Deshalb brauchen wir hier die Ansicht nicht nochmals zu zeigen. Bei dieser Ansicht, die Sie auch mit **Umschalt+F4** aufrufen können, wird die Ansicht so verändert, daß die gesamte Druckseite zu sehen ist. Dies hat zur Folge, daß bei hochkantigen Formaten rechts und links viel Platz frei ist.

Auf Seitenbreite zoomen

Hier wird die Darstellungsgröße so verändert, daß die Breite der Seite voll im Bild zu sehen ist. Bei Querformaten ist dies nicht sehr auffällig. Bei hochkantigen Formaten ist dabei mehr zu erkennen, da der leere Raum rechts und links des Blatts entfällt.

Bei unserem Beispiel wirkt sich diese Ansicht wie folgt aus:



Auf Seitenbreite zoomen

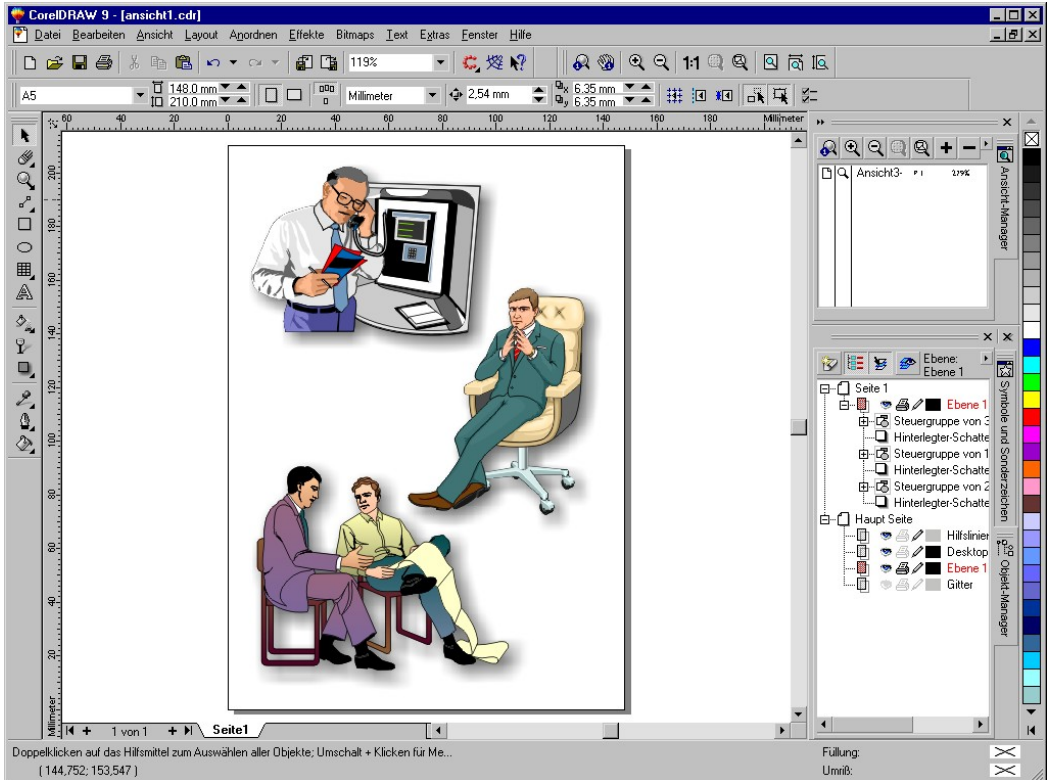
Auf Seitenhöhe zoomen

Das Gegenstück zur letzten Funktion ist die Option *Auf Seitenhöhe zoomen*. Dabei wird die Ansicht so eingestellt, daß die Höhe des Papierformats vollständig zu sehen ist. Bei unserem Beispiel ergeben sich dadurch rechts und links Leerräume.

Diese Darstellungsoption ist eher für querformatige Ausrichtungen geeignet. In unserem Fall haben wir keinen Vorteil. Sie sehen das Ergebnis im nachfolgend gezeigten Bild.

Ränder beurteilen

Die beiden zuletzt beschriebenen Funktionen können Sie gut verwenden, um den Abstand zum Papierrand zu beurteilen beziehungsweise zu korrigieren. Sie können hier sicher sein, daß die Ränder im Bildausschnitt zu sehen sind.



Auf Seitenhöhe zoomen

Den Bildausschnitt schwenken

Die letzte Funktion dient zum freien Schwenken des Bilds. Klicken Sie in den Arbeitsbereich und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie können dann den Bildausschnitt frei bewegen. Dabei bleibt die Darstellungsgröße erhalten. Nach dem Schwenken kehrt CorelDRAW automatisch zu dem Werkzeug zurück, das zuvor aktiv war.

Schwenken per Tastatur

Der Bildausschnitt lässt sich auch per Tastatur schwenken. Drücken Sie dazu die **[Alt]**-Taste. Mit den Pfeiltasten können Sie dann den Bildausschnitt an die gewünschte Position schieben. Dieses Verfahren ist etwas präziser als das Justieren mit den Rollbalken.

Nachdem Sie nun alle verfügbaren Standardwerkzeuge kennengelernt haben, können wir uns unserem Dokument widmen und dort einige besondere Einstellungen vornehmen, auf die Sie später zurückgreifen können.

Ansichten komfortabel verwalten mit dem Ansicht-Manager

Stellen Sie zunächst mit einem der Werkzeuge den erforderlichen Bildausschnitt und die dazugehörige Darstellungsgröße ein. Klicken Sie nun auf das Plus-Symbol in der Symbolleiste des *Ansicht-Managers* – die Zoomwerte und die Position des Bildausschnitts werden dann ebenso wie die Seite des Dokuments gespeichert.

Um später erkennen zu können, was sich hinter dem Wert verbirgt, sollten Sie die Ansicht benennen. Klicken Sie dazu auf den Namen. Das Feld wechselt dann in den Editiermodus.



*Namens-
änderung*

Keine Symbolleiste zu sehen!

Im Kopfbereich des *Ansicht-Managers* sehen Sie einen kleinen Pfeil, hinter dem sich ein Optionsmenü verbirgt. Dort können Sie unter anderem die Ansicht der Symbolleiste aus- oder einschalten.

Wir haben in unserem Beispiel Bildausschnitte festgelegt, in denen jeweils die einzelnen Clipart-Motive den Bildbereich ausfüllen. So können wir später die Einzelelemente gut bearbeiten.



*Die einzelnen
Ansichten*

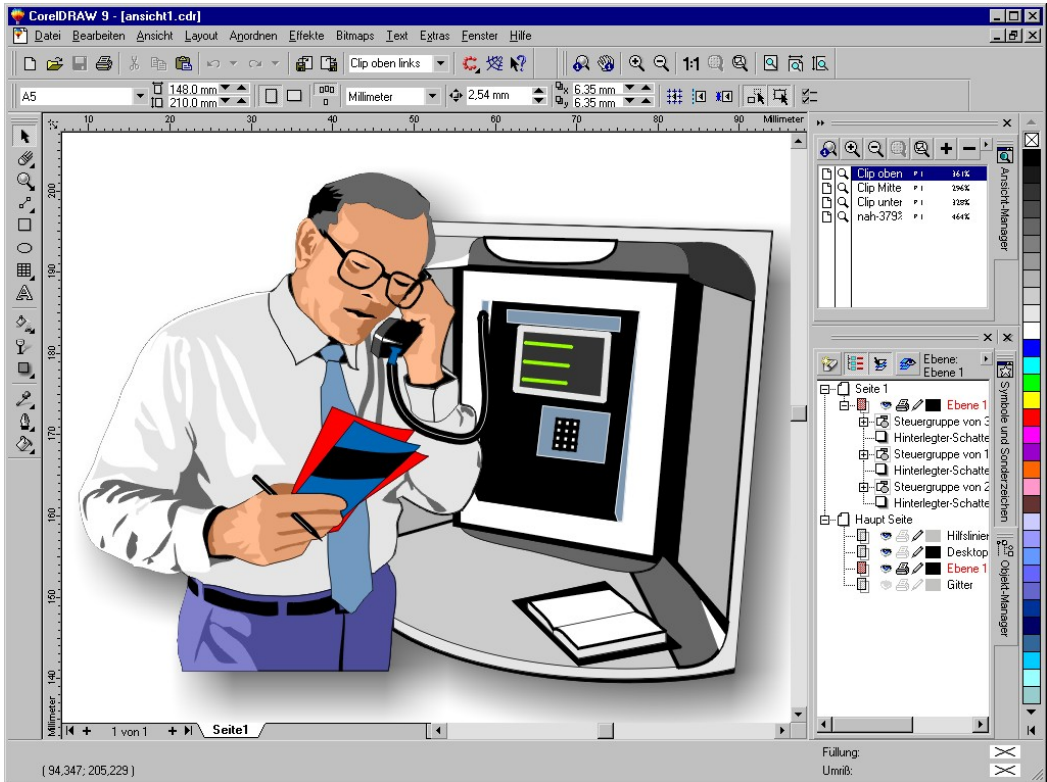
Vor jedem Eintrag sehen Sie zwei Symbole. Ist das Papier aktiviert, wird die Ansicht mit der Seite gespeichert. Befinden Sie sich also auf einer anderen Seite des Dokuments, wird nicht nur der Bildausschnitt, sondern auch die Seite gewechselt. Andernfalls sehen Sie nur den neuen Bildausschnitt, bleiben aber auf der Seite. Bei deaktiviertem Lupensymbol wird die Seite gewechselt, die Ansicht bleibt aber erhalten.

Verschieben

Innerhalb des *Ansicht-Managers* können Sie die Einträge in ihrer Hierarchie per Drag & Drop verändern. Klicken Sie also den betreffenden Eintrag an, und ziehen Sie ihn an die neue Position. Eine gestrichelte Linie zeigt an wo der Eintrag nach dem Loslassen der Maustaste eingefügt wird.

Abrufen der Ansichten

Klicken Sie einfach doppelt auf den Eintrag, um zum gespeicherten Ausschnitt zu wechseln – aber Vorsicht: Wenn Sie den Namen anklicken, wechseln Sie nur in den Editiermodus. Sie sehen im folgenden Bild, daß wir nun den Bildausschnitt des oberen Clipart-Motivs im Arbeitsbereich haben, nachdem der betreffende Eintrag aufgerufen wurde.



Aufruf einer gespeicherten Ansicht

Das Listenfeld

Es gibt noch eine bequemere Variante der Auswahl und des Speicherns. In der Standardsymbolleiste am Kopf des Arbeitsbereichs gibt es das Zoomfeld, in dem die vorgegebenen Darstellungsgrößen aufgelistet sind. Jeder Eintrag, den Sie im *Ansicht-Manager* neu eingefügt haben, wird dort ebenfalls angezeigt:



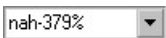
*Die neu eingefügten
Einträge*

Die Auswahl der Einträge über dieses Feld ist leichter – besonders, wenn das Andock-Fenster nicht aufgerufen oder geschlossen ist. Praktisch sind auch die Sondereinträge, mit denen Sie zum Beispiel auf die Seitenbreite oder -höhe zoomen können. Es geht also auch ohne die Funktionen der *Vergrößern*-Symbolleiste.

Speichern über das Zoom-Feld

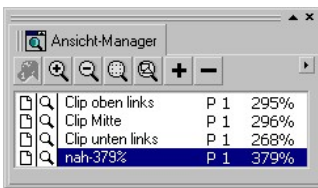
In diesem Listenfeld können Sie beliebige Zoomwerte eingeben. Tippen Sie also einfach den Wert ein. Solange Sie ganze Zahlen in dem Feld eingeben, wird der entsprechende Vergrößerungsfaktor angezeigt.

Sobald Sie aber einen Buchstaben eingeben, wird die Ansicht unter dieser Bezeichnung gespeichert.



*Speichern über
das Listenfeld*

Der neue Eintrag wird automatisch in das Fenster *Ansicht-Manager* mit aufgenommen. Der Name erhält automatisch den Zusatz der Vergrößerungsstufe. Löschen Sie hier gegebenenfalls den Zusatz im Editiermodus.



*Der übernommene
Eintrag*

Löschen von Einträgen

Im Ansicht-Manager können Sie Einträge mit dem Minus-Symbol löschen.

Ordnung ist das halbe Leben!

Die andere Hälfte ist suchen! Hoffentlich haben Sie in diesem Kapitel die Vorteile der Organisationshilfen kennen- und schätzengelernet.

Bei Dokumenten mit wenigen Elementen können Sie sicherlich auf strukturierte Aufbauten verzichten, je komplexer Ihr Dokument wird, um so schwieriger wird es, sich darin zurechtzufinden. Wissen Sie zu Beginn Ihrer Arbeit immer, wie komplex die Grafik einmal wird? Deshalb sollten Sie von Beginn an darauf achten, mit den Objekt- und Ansicht-Managern Ordnung in Ihre Grafik zu bringen.

Sie ersparen sich damit in späteren Bearbeitungsstadien viel Arbeit.

Auch wenn Sie – gerade als Umsteiger von früheren CorelDRAW-Versionen – die Arbeit mit dem *Objekt-Manager* etwas ungewohnt finden: Das Erlernen der Funktionen lohnt sich. Bei einem sinnvollen Umgang, wie wir ihn in diesem Kapitel beschrieben haben, sparen Sie sich viel Mühe.

Erinnern Sie sich vielleicht noch an die Zeiten, wo es einem Abenteuer gleichkam, ein bestimmtes Objekt aufzufinden, weil es von anderen Elementen verdeckt war?

9. Vom Umgang mit einfachem Text bis hin zu Special-Effect-Texten

CorelDRAW ist ein Grafikprogramm und wird eigentlich auch als solches verkauft. Oft gehören zu einer Grafik aber auch Textelemente. Oder können Sie sich eine Verpackung oder ein CD-Cover ohne Text vorstellen? Bei einigen Entwürfen sind es nur wenige Textblöcke – zum Beispiel in Logos – bei anderen sind umfangreiche Texte notwendig, zum Beispiel Produktbeschreibungen.

Deshalb gehören zu jedem Grafikprogramm auch Textfunktionen. Corel selbst wirbt häufig mit DTP-Funktionen. Es mag zwar technisch stimmen – es sind fast alle Funktionen enthalten, die Sie auch aus DTP-Programmen kennen –, trotzdem kann man CorelDRAW nicht als DTP-Programm bezeichnen. Zu langsam und mühselig sind viele der im DTP notwendigen Arbeiten. Dieses Manko wurde zwar von Version zu Version etwas geringer, aber noch heute sollten Sie vorsichtig mit umfangreichen Textdokumenten umgehen.

CorelDRAW unterscheidet grundsätzlich zwei Textarten. Der grafische Text ist gut geeignet, um Logos oder Überschriften zu gestalten. Der Mengentext ist für umfangreiche Texte geeignet. Die Behandlung der beiden Elemente unterscheidet sich grundsätzlich.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, was Sie mit den beiden Textarten anfangen können. Auf einige Funktionen werden wir nur am Rande eingehen. Denn was nützt eine Grammatikprüfung, die selbst schwerwiegende Mängel nicht anzeigt?

Hier gilt ein Grundsatz: Fertigen Sie möglichst alle Texte dort an, wo die entsprechenden Funktionen bereitgestellt werden: in Textverarbeitungsprogrammen. Erst wenn die Texte fertig sind, sollten Sie in CorelDRAW übernommen werden. Falls Sie kein Textverarbeitungsprogramm besitzen sollten: Denken Sie daran, daß zum Funktionsumfang von Windows 95 und 98 ein kleines Textverarbeitungsprogramm gehört: WordPad. Dort erfolgt zumindest die Texteingabe deutlich schneller als in CorelDRAW.

Für die Bearbeitung von Texten steht neben den Funktionen in der Eigenschaftsleiste sogar ein eigenes Menü bereit. Dort finden Sie eine große Anzahl an Funktionen, die sich ausschließlich der Bearbeitung von Textelementen widmen.

Bevor Sie anfangen können, Text zu bearbeiten, benötigen Sie erst einmal einen Text. Also rufen Sie als erstes das Textwerkzeug aus der Hilfsmittleiste auf.

9.1 Das Textwerkzeug

Das Textwerkzeug beinhaltet beide Texttypen – den grafischen Text und den Mengentext. Wenn Sie einfach auf die Arbeitsfläche klicken und mit der Texteingabe beginnen, wird ein grafischer Text erzeugt. Wenn Sie dagegen auf die Arbeitsfläche klicken, die Maustaste gedrückt halten und dann einen Rahmen aufziehen, wird ein Mengentextrahmen erstellt, in den Sie den Text eintippen können.

Dabei werden die voreingestellten Werte für Schrifttyp, -größe und -formatierung verwendet. Bevor Sie mit der Texteingabe beginnen, sollten Sie die Standardwerte nach Ihren Wünschen einstellen.

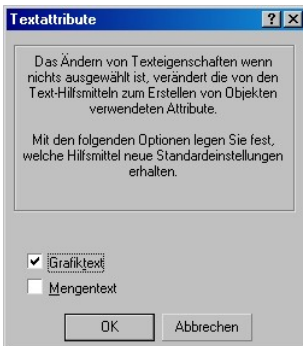
Nachfolgend sehen Sie die Funktionen, die in der Eigenschaftsleiste des Textwerkzeuges verfügbar sind.



*Die Textfunktionen
in der Eigenschaftsleiste*

Standardwerte einstellen

Wenn Sie in der Eigenschaftsleiste eine Einstellung vornehmen und kein Textobjekt markiert ist, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie eingeben können, ob die Standardwerte für die grafischen oder die Mengentexte geändert werden sollen. Kreuzen Sie das entsprechende Feld an – in unserem Beispiel den *Grafiktext*.

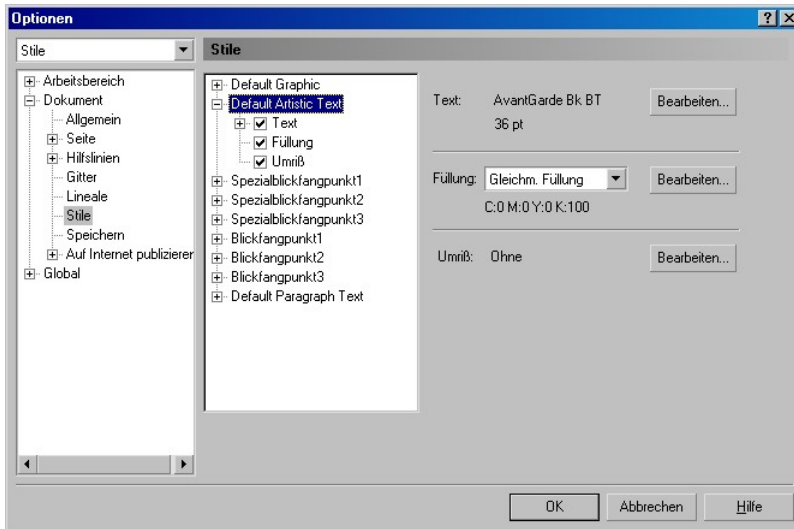


*Ändern der
Standardwerte*

Nehmen wir an, Sie haben auf diese Art den Schrifttyp verändert. Nach dem Bestätigen wird dann bei allen kommenden grafischen Textobjekten der neue Schrifttyp verwendet. Wenn Sie nun noch die Schriftgröße ändern, wird das Dialogfenster erneut geöffnet und so weiter. Deshalb ist dieses Verfahren recht umständlich. Also verwenden wir eine andere Variante zum Ändern der Standardwerte.

Die Text-Eigenschaften

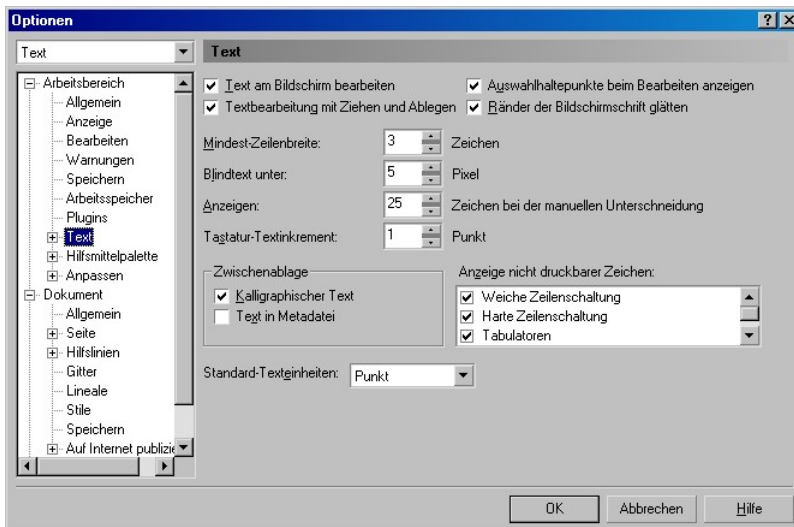
Klicken Sie das Textwerkzeug mit der rechten Maustaste an und wählen Sie in dem Kontextmenü den Eintrag *Eigenschaften*, um das folgende Dialogfenster zu öffnen. Dort werden die Text-Stile verwaltet und bearbeitet.



Die Text-
Optionen

Hier finden Sie in verschiedenen Kategorien alle relevanten Optionen zum Einstellen einer Schrift. Stellen Sie hier alle Werte ein, die Sie für die Standardeinstellungen benötigen.

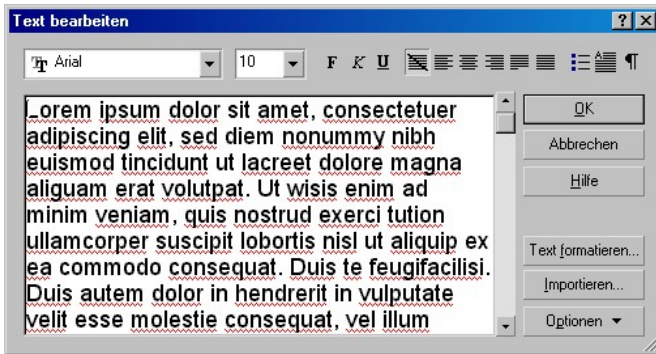
Neben den Standardeinstellungen der Schrift gibt es in den Optionen noch eine Kategorie *Text*, in der Sie allgemeine Optionen zur Textbearbeitung einstellen können.



Die Text-
Optionen

In der Hauptkategorie können Sie einstellen, ob der Text am Schirm oder in einem eigenen Dialogfenster bearbeitet werden soll. Im Normalfall wird es einfacher sein, den Text auf der Arbeitsfläche einzugeben. Schalten Sie dann das Optionfeld ein.

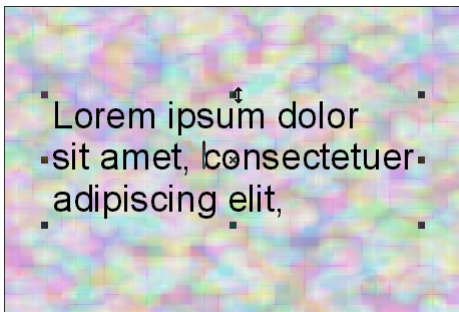
Gelegentlich kann es komfortabler sein, den Text im nachfolgenden Dialogfenster einzugeben. Sie können dieses Dialogfenster auch über die Eigenschaftsleiste aufrufen, um bereits vorhandenen Text zu editieren. Das Dialogfenster kann bis auf das nachfolgend gezeigte Maß verkleinert werden.



*Dialogfenster
zum Editieren
von Text*

Zweierlei Bearbeitung

Die Option *Auswahlhaltepunkte beim Bearbeiten anzeigen* sorgt dafür, daß Sie gleichzeitig Textbearbeitungen durchführen und das Textobjekt skalieren können. Nachfolgend sehen Sie den Eingabe-Mauszeiger in der zweiten Zeile und oben den Dehnungs-Mauszeiger. Der Wechsel zwischen den Werkzeugen entfällt also bei dieser nützlichen Option.

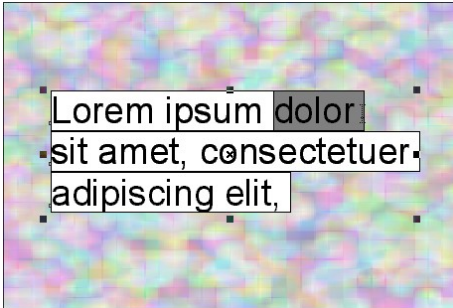


*Gleichzeitiges
Editieren und
Dehnen*

Drag & Drop

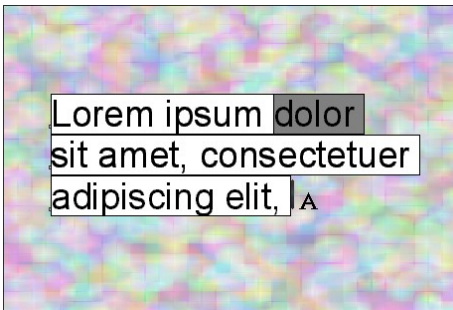
Bei aktivierter Option *Textbearbeitung mit Ziehen und Ablegen* können Sie Wörter ausschließlich mit Mausektionen versetzen – wie Sie es aus Textverarbeitungsprogrammen kennen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Markieren Sie den Text, der verschoben werden soll. Der Text wird grau unterlegt hervorgehoben:



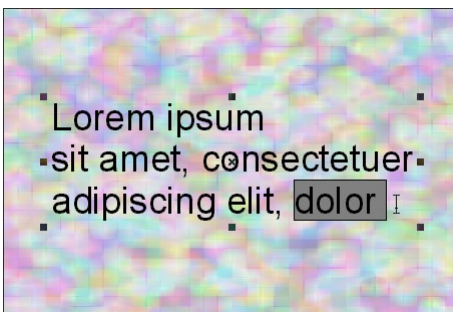
Der markierte Text

- 2 Ziehen Sie den Text an die neue Position. Der Mauszeiger in der ersten Zeile zeigt an, wo der Text nach dem Loslassen plazierte wird.



Bestimmen der neuen Position

- 3 Wenn Sie die Maustaste nun loslassen, wird der Text automatisch an der alten Position ausgeschnitten, und an der neuen Position eingefügt. Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild:



Der versetzte Text

Weitere Optionen

Die folgenden vier Optionen sind weniger interessant. Hier stellen Sie ein, wie viele Zeichen in einem Mengentextrahmen mindestens in einer Zeile enthalten sein müssen. Dies ist bei sehr stark verformten Hüllen interessant. Außerdem können Sie angeben, bis zu welcher Punktgröße Text erkennbar sein soll. Unterhalb des angegebenen Werts symbolisiert ein Balken den Text. Er ist dann nicht

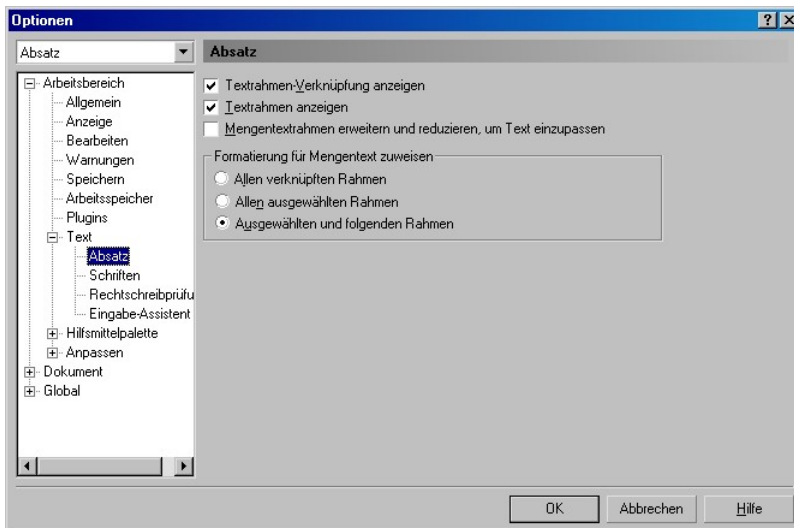
mehr lesbar. Mit der folgenden Option legen Sie die Zeichenanzahl fest, bis zu der ein Umriß der Buchstaben beim manuellen Unterschneiden angezeigt wird.

Mit der letzten Option können Sie den Text mit den Tasten [8] und [2] im Nummernblock vergrößern oder verkleinern, wenn Sie dabei die [Strg]-Taste gedrückt halten. Im letzten Optionsfeld können Sie den Wert der Vergrößerung angeben.

Zusätzlich können Sie vorgeben, wie Text aus der Zwischenablage eingefügt werden soll und welche Formatierungszeichen beim Ausdruck nicht berücksichtigt werden sollen. Als letztes läßt sich die Maßeinheit der Buchstabengröße vorgeben.

Absatz-Optionen

In der nächsten Unterkategorie sind die Absatz-Optionen aufgelistet, die Sie im folgenden Dialogfenster sehen:

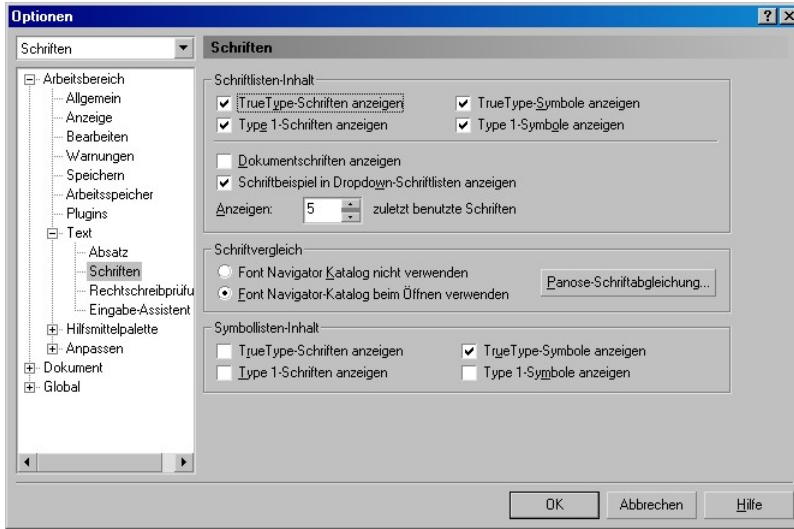


Die Absatz-Optionen

Hier stellen Sie zunächst ein, ob die Verknüpfungen von Rahmen und die Rahmen selbst angezeigt werden sollen. Außerdem können die Rahmen automatisch skaliert werden, um zum darin vorhandenen Text zu passen. Stellen Sie hier außerdem ein, wie die Absatzformatierungen zugewiesen werden sollen.

Schrift-Optionen

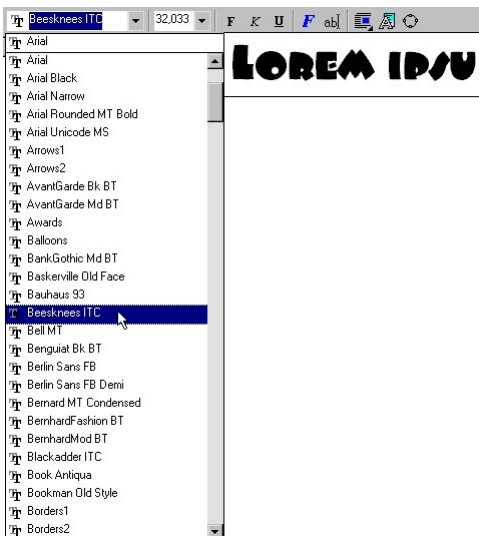
In dieser Kategorie finden Sie Optionen, die sich auf die Schriften beziehen. Zunächst können Sie einstellen, ob die beiden unterschiedlichen Schriftarten True-Type und Type1 in der Schriftartenliste angezeigt und ob sie mit Symbolen gekennzeichnet werden sollen.



Die Schrift-
Optionen

Wenig Sinn ergibt die Option *Dokumentschriften anzeigen*. Wenn noch keine Schrift im Dokument vorhanden ist, ist diese Option nicht aktivierbar. Ein Austauschen der Schrift ist dann nicht mehr möglich, deshalb sollten Sie diese Option stets deaktivieren.

Praktisch sind die folgenden beiden Optionen: *Schriftbeispiel in Dropdown-Schriftlisten anzeigen* und *Anzeige der zuletzt benutzten Schriften*. Es ist empfehlenswert, sie immer zu aktivieren. Damit erhalten Sie neben der Schriftliste ein Muster, in dem der aktuelle Text angezeigt wird. So haben Sie eine gute Möglichkeit zur Auswahl einer passenden Schrift. Die folgende Option läßt die am häufigsten verwendeten Schriften zusätzlich am Kopf der Liste erscheinen. Dies ist nützlich, wenn Sie häufig mit zwei oder drei verschiedenen Schriften arbeiten. Sie ersparen sich dann das Scrollen durch die Schriftartenliste.



Optionen für die
Schriftartenliste

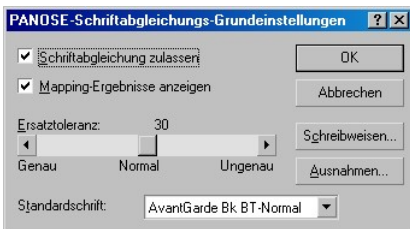
Neu und gut

Gegenüber den Vorgängerversionen ist es sehr praktisch, daß Sie nun einen Buchstaben eintippen können, um direkt zum ersten Vorkommnis zu springen, das die eingetippte Buchstabenkombination zeigt. Das spart Scrollzeit!

Panose-Schriftartabgleichung

Beim Laden von Dokumenten – besonders bei Plattformwechseln – kann es zu Problemen kommen. Sie erhalten dann eine Fehlermeldung, weil CorelDRAW eine Schrift nicht finden kann. Unter Umständen ist diese Schriftart aber in einer anderen Schreibweise auf Ihrem Rechner vorhanden.

Mit dieser Funktion können Sie über das folgende Dialogfenster festlegen, wie CorelDRAW mit fehlenden Schriften umgeht. Erlauben Sie CorelDRAW mit der ersten Option zunächst, daß Schriften ersetzt werden dürfen. Im unteren Listenfeld kann eine Schrift vorgegeben werden, die anstelle einer fehlenden Schrift verwendet wird.



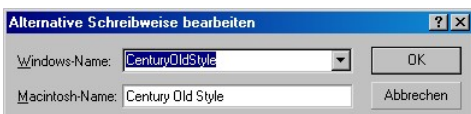
Schriftartabgleichungs-Dialogfenster

Die Schaltfläche *Schreibweisen* öffnet das nächste Dialogfenster. Hier sind die Windows-Namen den jeweiligen Macintosh-Namen gegenübergestellt. Diese Liste kann erweitert werden.



Andere Schreibweisen

Das Ändern von Einträgen erfolgt über das folgende Dialogfenster. Im oberen Listenfeld wird die vorhandene Windows-Schrift angegeben, im unteren Eingabefeld wird der dazugehörige Macintosh-Name festgelegt.



Ändern von Einträgen

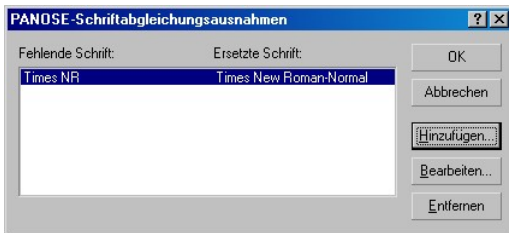
Ausnahmen festlegen

Über die *Ausnahmen*-Schaltfläche können Sie – na? Genau: Ausnahmen festlegen. Nehmen wir an, Sie haben eine Schrift auf Ihrem Rechner installiert, die einer fehlenden sehr ähnlich ist. Dann würde es auf das Dokument keine großen Auswirkungen haben, wenn diese Schrift ersetzt würde. Solche Ausnahmen können Sie im folgenden Dialogfenster angeben.



*Ausnahmen
angeben*

Die über die *Hinzufügen*-Schaltfläche aufgenommenen Ausnahmen werden in der folgenden Liste aufgeführt. Diese Liste kann jederzeit bearbeitet oder ergänzt werden.



Die Ausnahmenliste

Eigene Schriften

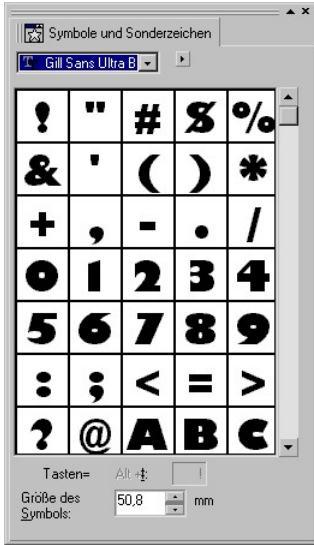
Diese Ausnahmenliste ist zum Beispiel auch dann interessant, wenn Sie eigene Schriftsätze entworfen haben, in denen nur einige Zeichen ausgetauscht wurden. Wenn Sie diese Schriften in die Ausnahmenliste aufnehmen, ersparen Sie sich Rückfragen während des Ladens eines Dokuments.

Falls Sie in dem *Symbole*-Andock-Fenster alle Schriften als Symbole verfügbar haben wollen, kreuzen Sie die Optionen im letzten Block an. Dabei werden erneut die TrueType- und Type1-Schriften sowie die Anzeige des dazugehörigen Symbols unterschieden.

Bei aktiver Option werden alle installierten Schriften mit allen Zeichen angezeigt. Sie können diese Option nutzen, um Sonderzeichen zur weiteren Bearbeitung in ein Objekt zu integrieren. Auch für den Bau eigener Schriftsätze ist diese Option sinnvoll.

Beschränkte Auswahl

Bei deaktivierter Option werden im Listenfeld lediglich die Symbolschriften aufgeführt.



*Das Symbole-Andock-Fenster
mit einer „normalen“ Schrift*

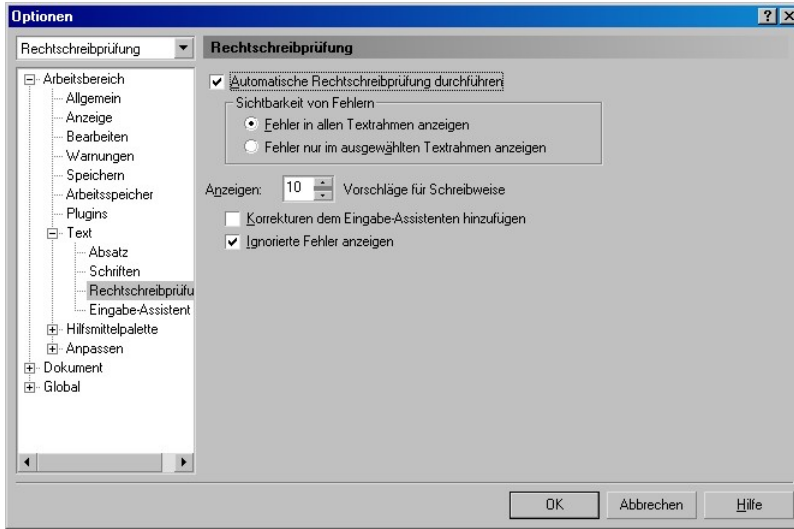
Aus dem oben gezeigten Schriftsatz haben wir das folgende @-Zeichen herausgezogen. Es kann nun nach Belieben verändert werden. Beachten Sie aber: Es handelt sich um ein Kurvenobjekt, nicht etwa um einen editierbaren Text.



Die Rechtschreibprüfungsoptionen

Die nächste Optionskategorie stellt einige Funktionen zur Einstellung der Rechtschreibprüfung bereit. Nur wenn das erste Feld aktiviert ist, werden die anderen Optionen verfügbar. Nach dem Einschalten überprüft CorelDRAW alle Textobjekte auf Rechtschreibfehler. Normalerweise sind Ihnen solche Assistenten nur aus echten Textverarbeitungs- oder DTP-Programmen bekannt.

Stellen Sie im Dialogfenster ein, welche Fehler angezeigt werden sollen und wie viele Alternativvorschläge CorelDRAW bei den Kontrollen anbieten soll. Außerdem lassen sich Korrekturen automatisch dem Wörterbuch hinzufügen.

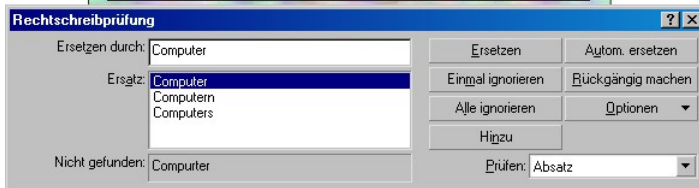


Optionen für die Rechtschreibprüfung

Findet die Rechtschreibprüfung ein unbekanntes Wort, wird es mit einer roten geschwängelten Linie gekennzeichnet. Haben Sie die Rechtschreibprüfung aktiviert, werden Alternativvorschläge unterbreitet:



Die Rechtschreibprüfung



Fluch oder Segen? Der Eingabe-Assistent

Mit dem Eingabe-Assistenten ist es eine Krux. So kann es passieren, daß Sie den Satz „Alles Gute zum Geburtstag“ aus Gestaltungsgründen aus drei Elementen zusammensetzen – vielleicht wollen Sie ein Wort rotieren oder etwas Ähnliches. Nun wird es Ihnen nicht gelingen, diesen Satz orthographisch korrekt zu schreiben. Wann immer Sie mit der Eingabe fertig sind, werden sie die folgenden drei Textelemente vorfinden:

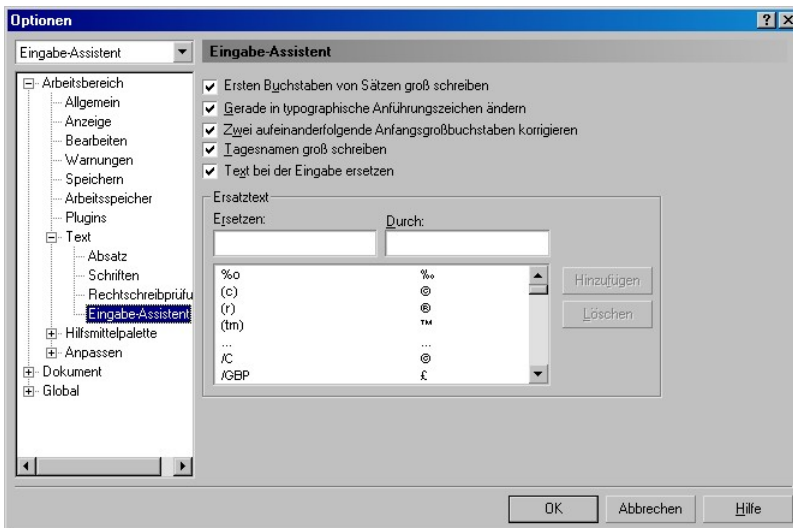


*Hilfe durch
den Eingabe-
Assistenten*

Der Grund für diese falsche Schreibweise findet sich in den *Eingabe-Assistent*-Optionen. In der ersten Option stellen Sie nämlich ein, daß CorelDRAW das erste Wort eines Satzes immer groß schreiben soll.

Und für CorelDRAW ist das getrennte Textelement „zum“ nun einmal ein eigener Satz, also muß das Wort groß geschrieben werden. Schalten Sie diese Option in jedem Fall aus, wenn Sie häufig mit grafischem Text arbeiten, sonst gibt es immer wieder böse Überraschungen.

In dem Dialogfenster gibt es weitere Einstellungen zum automatischen Austausch, die wir uns nun ansehen wollen:



*Die Optionen des
Eingabe-
Assistenten*

Häufig sehen Sie in Texten falsche "Anführungszeichen". In Deutschland sind andere „Anführungszeichen“ gebräuchlich, die bei aktivierter Option automatisch ersetzt werden.

Zwei aufeinanderfolgende Anfangs-großbuchstaben können zum Beispiel entstehen, wenn Sie bei der Eingabe die Umschalt-Taste zu spät loslassen. Diese Fehler können Sie ebenfalls automatisch beheben. Auch falls Sie „montag“ gelegentlich

kleinschreiben, korrigiert der *Eingabe-Assistent* diesen Fehler auf Wunsch automatisch.

Mit der letzten Option sollten Sie vorsichtig umgehen. Ist die Option *Text bei der Eingabe ersetzen* aktiv, werden die Einträge der darunterstehenden Liste automatisch ersetzt.

Wenn Sie diese Option unbedacht einsetzen, kann es passieren, daß Sie bei „14 Sekretärin“ als Ergebnis der Eingabe „14 Sek.“ erhalten. Die Abkürzung ist nämlich nicht mit Sekunden gekoppelt. Wollen Sie dennoch diese Option aktivieren, sollten Sie die Liste sehr sorgfältig überprüfen und ungeeignete Einträge gegebenenfalls entfernen.

Weniger ist mehr

Ein Tip aus der Praxis: Schalten Sie diese Funktion einfach aus. Sie richtet oft mehr Schaden an, als daß sie nutzt.

9.2 Schriften-Verwaltung

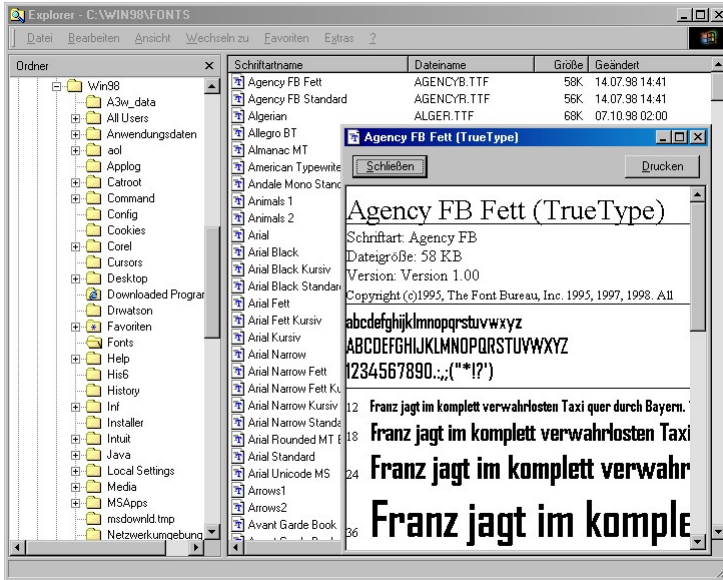
Bei den Unmengen an Schriften, die in CorelDRAW enthalten sind, fällt die Auswahl natürlich sehr schwer. Die Schriften sind auf der ersten CD im Verzeichnis *Fonts* untergebracht. In diesem Verzeichnis sind die Schriften nach unterschiedlichen Kriterien in Unterverzeichnissen sortiert. Die meisten der Schriften liegen dabei im TrueType- sowie im Type1-Schriftenformat vor, so daß Sie wählen können, welche Variante Sie installieren wollen.

Die Auswahl der Schriften fällt schwer, erst recht, wenn Sie Ihr Handbuch verlegt haben, in dem Sie Muster der verfügbaren Schriften finden.

Windows stellt eine Möglichkeit zur Betrachtung von Schriften bereit. Starten Sie dazu den Windows-Explorer und wechseln Sie in das Windows-Verzeichnis *Fonts*.

Um eine Schrift zu betrachten, brauchen Sie lediglich doppelt auf die betreffende Datei zu klicken. In einem gesonderten Fenster sehen Sie dann ein Muster der Schrift in verschiedenen Größen. Über die *Drucken*-Schaltfläche können Sie das Schriftmuster auch ausdrucken.

Alternativ zum Explorer können Sie auch über die Systemsteuerung den Schriften-Ordner aufrufen und dort das Fenster ebenfalls mit einem Doppelklick öffnen.

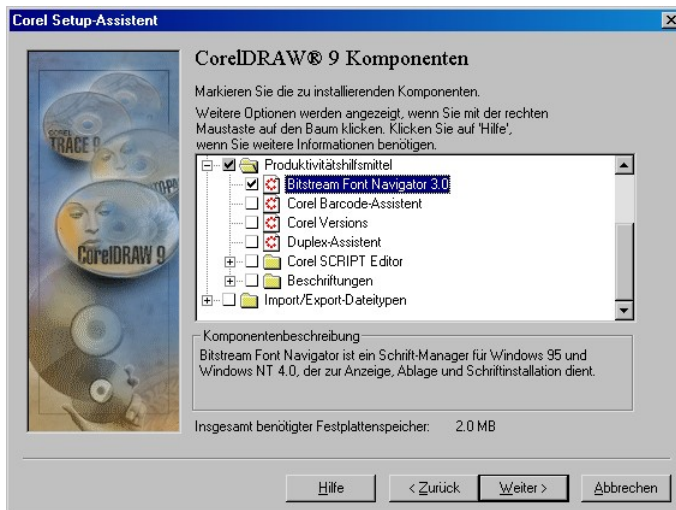


*Schriftenansicht
über den
Explorer*

Diese Methode ist natürlich ein recht mühseliges Unterfangen, besonders dann, wenn Sie viele Schriften beurteilen wollen. Ein bequemes Auswählen ist so nicht möglich. Deshalb müssen wir uns einen anderen Weg suchen, um zu den passenden Schriften zu gelangen.

Der Font Navigator

Wenn Sie es bei der Installation angegeben haben, wird neben CorelDRAW auch ein Schriftenverwaltungsprogramm mit installiert: der Bitstream Font Navigator. Sie finden die entsprechende Option in der Kategorie *Produktivitätshilfsmittel*.



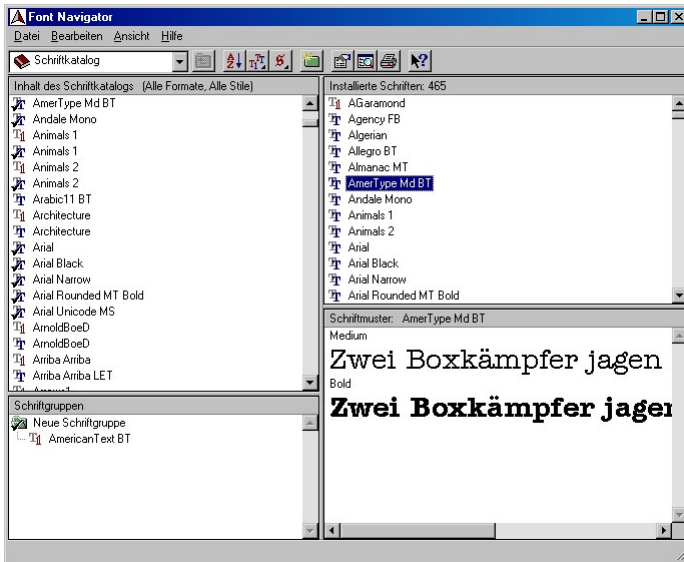
Installation des Bitstream Font Navigators

Nach dem ersten Start des Programms müssen Sie etwas Geduld aufbringen, da auf den angegebenen Laufwerken die Schriften zusammengesucht werden:



Aufsuchen der Schriften

Mit diesem Utility können Sie Schriften komfortabel verwalten, sortieren, betrachten und auch installieren.



*Der Bitstream
Font Navigator*

Die Oberfläche teilt sich in vier Fenster. Über die Menüfunktion *Datei/Schriften finden* legen Sie zunächst fest, von welchen Laufwerken die Schriften eingelesen werden sollen. Dabei kann es sich auch um die Corel-CD-ROM handeln, so daß alle Corel-Schriften eingelesen werden. Die gefundenen Schriften werden anschließend im linken Fenster aufgelistet.

Moment warten

Je nach Menge der eingelesenen Schriften kann es eine Weile dauern, ehe die Schriften alle erfaßt sind. Da Sie auch mehrere Laufwerke angeben können, dauert der Vorgang dann entsprechend länger.

Im rechten Fenster finden Sie alle bereits installierten Schriften. Diese werden übrigens auch im linken Fenster mit einem Haken markiert.

Gruppen erstellen

Zur Strukturierung Ihrer Schriftensammlung können Sie im unteren linken Fenster Gruppen erstellen, in denen Sie bestimmte Schriftarten nach eigenen Kriterien zusammenfassen.

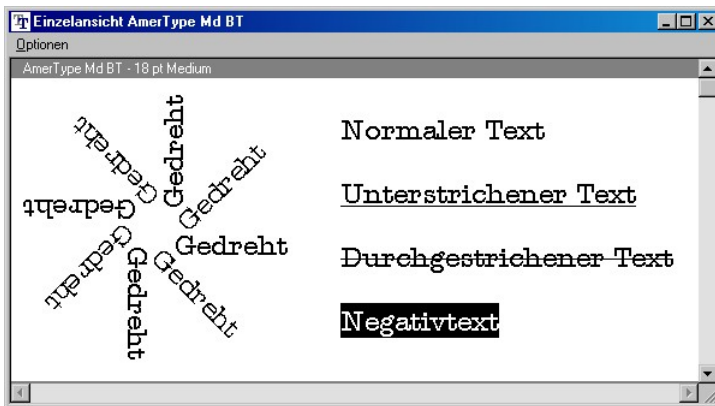
Mit dieser Möglichkeit können Sie eine große Zahl an Schriften schnell installieren. Klicken Sie dazu einfach mit der rechten Maustaste den Ordner an und wählen Sie dort die Option *Installieren* aus. Anschließend finden Sie den gesamten Ordner im Fenster der installierten Schriften wieder. Von hier aus können Sie die Schriften auf dieselbe Art leicht wieder entfernen.

Je nach Arbeit

Mit dieser Variante können Sie sich eine Schriftensammlung zusammenstellen, die für eine bestimmte Aufgabenstellung erforderlich ist. Wenn Sie die Arbeit fertiggestellt haben, deinstallieren Sie die Schriften zur Entlastung des Systems wieder.

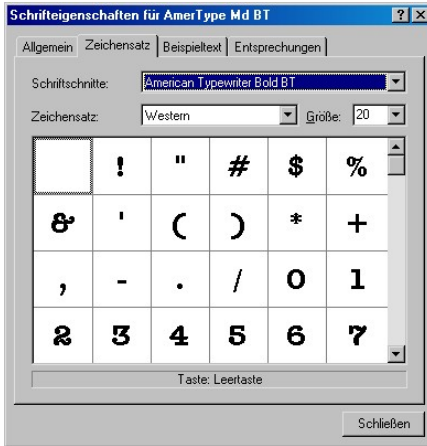
Vorschau

Im unteren rechten Fenster sehen Sie einen veränderbaren Muster-Schriftzug, an dem Sie die Charakteristika der Schrift gut erkennen können. Falls unterschiedliche Schriftschnitte der Schrift verfügbar sind – zum Beispiel Normal und Kursiv – werden diese alle angezeigt. Unter der Option *Einzelansicht* können Sie sich den Text in einem gesonderten Fenster in unterschiedlichen Varianten ansehen.



*Eine der
möglichen
Schrift-
Ansichten*

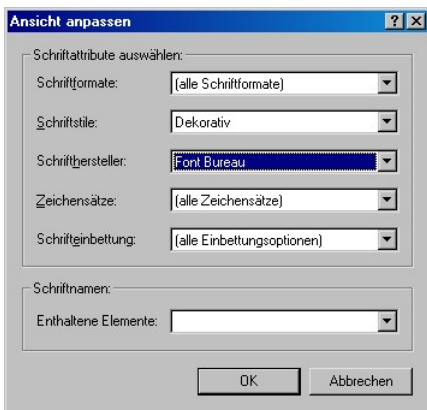
Unter der *Eigenschaften*-Option erhalten Sie eine Ansicht des vollständigen Zeichensatzes. So können Sie sich hier auch ansehen, wie bestimmte Sonderzeichen in dem Schriftsatz wirken.



Anzeige des
Zeichensatzes

Anzeige

Klar, daß auch eine Option verfügbar ist, in der Sie die Anzeige einstellen können. So ist es möglich, daß nur Schriften eines bestimmten Typs aufgeführt werden. Diese Option läßt sich auch gut nutzen, um Schriftgruppen zusammenzustellen. Wenn Ihnen die vorgegebenen Optionen zum Sortieren nicht zusagen, können im folgenden Dialogfenster eigene Kriterien für die Anzeige eingegeben werden. Damit sollten Sie alle denkbaren Auswahlmöglichkeiten besitzen.



Einstellung der
Anzeigeoptionen

Nützliches

Nützlich ist die Möglichkeit des Ausdrucks von Beispielen sowie das Auffinden doppelter Schriften. Falls Sie also auf unterschiedlichen Laufwerken dieselbe Schrift installiert haben, können Sie das hier leicht feststellen.

Resümee

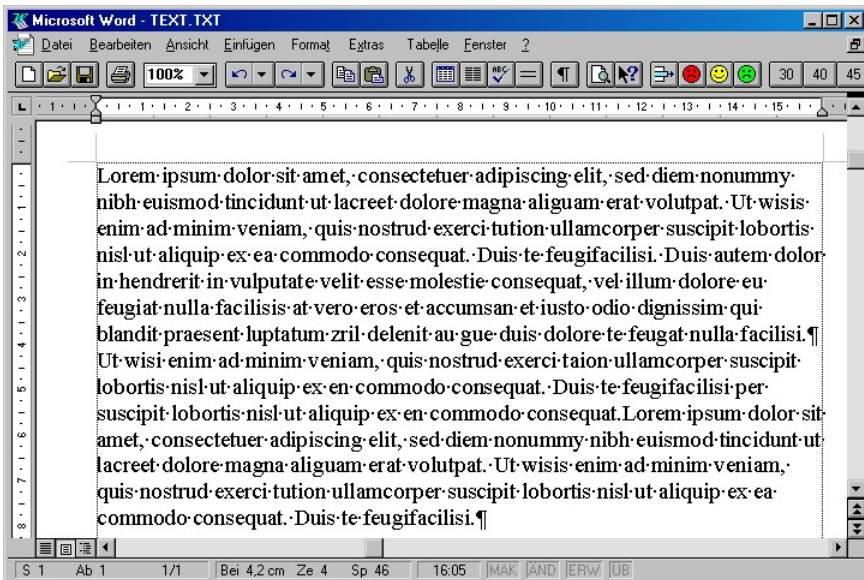
Dieses nützliche Schrift-Utility sollten Sie, falls Sie häufiger mit Schriften arbeiten, bei der Installation in jedem Fall berücksichtigen. Es geht weit über die allgemein bekannten Windows-Möglichkeiten hinaus. Allein das schnelle Durchblättern von Schriften zur optischen Auswahl rechtfertigt die Installation.

9.3 Die Texteingabe – Manchmal besser nicht direkt in CorelDRAW

Bevor Sie die Texte bearbeiten und gestalten, müssen Sie den Text erst einmal eingeben. Dazu können Sie mehrere Wege beschreiten. Die umständlichste ist – zumindest bei langen Textpassagen –, den Text direkt in CorelDRAW einzutippen.

Alternativ dazu können Sie den Text auch in Ihrem favorisierten Textverarbeitungsprogramm eintippen. Dies kann ein simples Programm wie zum Beispiel der Texteditor oder WordPad sein. Vielleicht verwenden Sie ja auch lieber ein Mammutprogramm wie etwa Microsoft Word. Erstellen Sie in diesem Programm den Text. Ob Sie ihn bereits hier formatieren oder nicht, spielt zunächst keine Rolle.

*Texteingabe
in Word*



Text in CorelDRAW importieren

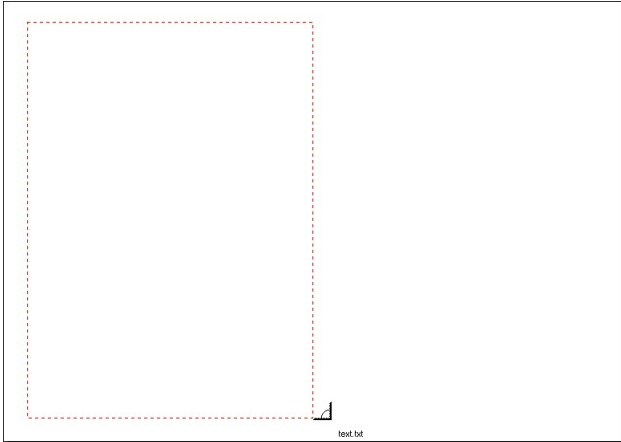
In CorelDRAW stehen viele Import-Filter zur Verfügung. Und dies nicht nur für die unterschiedlichsten Grafikformate, sondern auch für sehr unterschiedliche Textformate. Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf das oben gezeigte Symbol, um Dateien zu importieren. Sie können diese Funktion auch über die Tastenkombination **[Strg]+[I]** aufrufen.

Wie auch bei Grafiken, können Sie die Größe des Objekts nach dem Import festlegen. Zunächst wird der folgende Mauszeiger angezeigt. Der Text wird nicht automatisch platziert.



*Markierung
nach dem
Import*

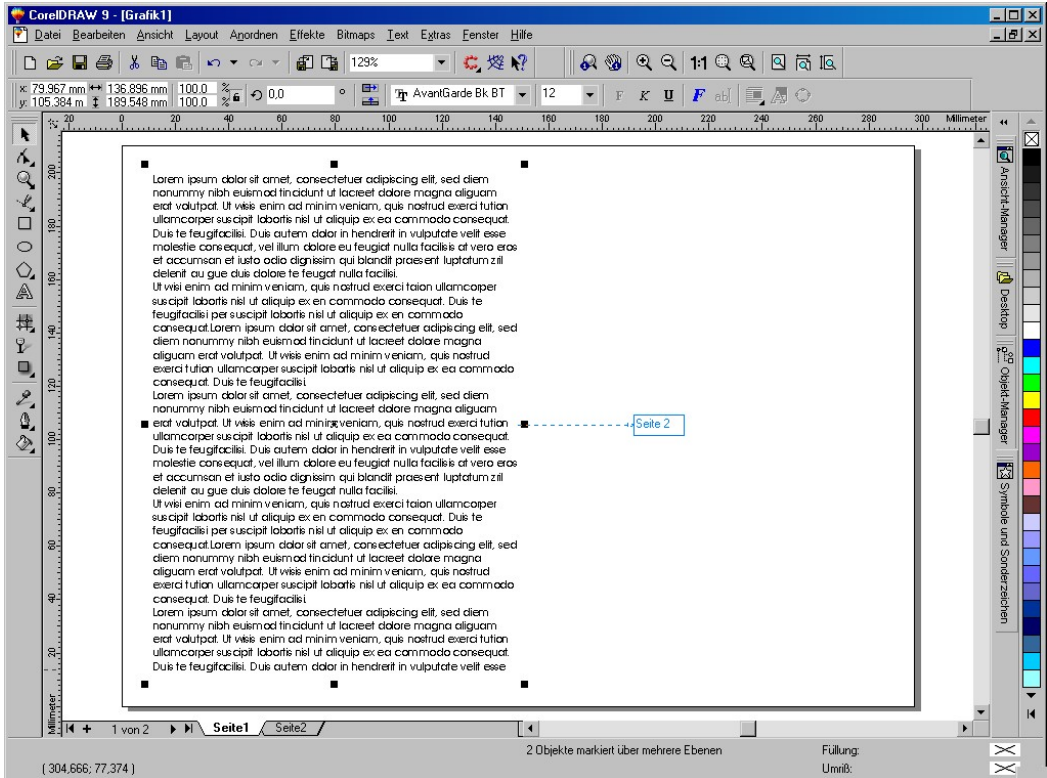
Ziehen Sie nun einen Rahmen auf, in dem der Text plaziert werden soll. Eine gestrichelte Linie zeigt den Mengentextrahmen an, in dem der Text anschließend plaziert wird.



*Festlegen des
Rahmens*

Danach wird der Text importiert. Je nach Textmenge kann dies eine Weile dauern. Falls Sie einen umfangreichen Text importieren – wie wir in unserem Beispiel – wird der Text automatisch auf mehrere Seiten verteilt, wenn er nicht auf einer Seite plaziert werden kann.

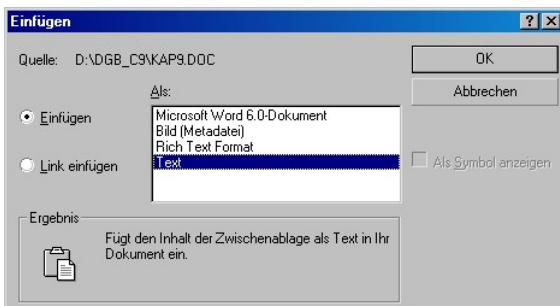
Sie erkennen dies an den automatisch eingefügten neuen Seiten sowie an der Markierung des Textrahmens. Dort wird nämlich angezeigt, ob der Text auf einer vorherigen oder folgenden Seite fortgeführt wird.



Der importierte Mengentext

Alternativ zu diesem Importverfahren können Sie auch den Text im Textverarbeitungsprogramm in den Zwischenspeicher kopieren und in CorelDRAW die Funktion *Bearbeiten/Inhalte einfügen* aufrufen.

Im folgenden Dialogfenster können Sie auswählen, wie der Inhalt des Zwischenspeichers eingefügt werden soll. Sie können eine OLE-Verbindung zum Originaldokument herstellen, den Text als Bild einfügen – was sicherlich wenig Sinn ergibt – und zwischen einer formatierten und unformatierten Textvariante wählen. Wir haben hier reinen Text ausgewählt, da der Text in CorelDRAW formatiert werden soll; schließlich wollen Sie ja die CorelDRAW-Funktionen kennenlernen.



*Einfügen
aus dem
Zwischen-
speicher*

Eine Wahl der Rahmengröße ist in diesem Fall nicht möglich – der Rahmen wird automatisch skaliert. Er wird dabei so eingerichtet, daß er die vorgegebene Seite ausfüllt.

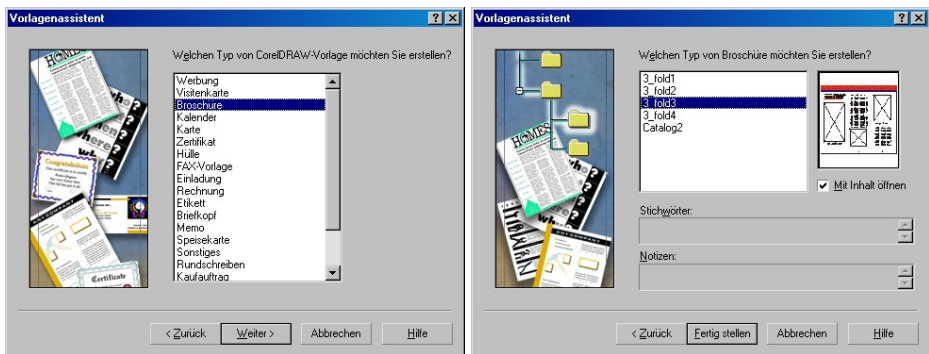
Unterschiede

Beim Textimport wird übrigens die Formatierung übernommen, die Sie im Ausgangsprogramm eingestellt haben. Beim Import aus der Zwischenablage wird beim reinen Textimport die Standardformatierung für Mengentext verwendet.

Die Aufgabenstellung: Ein Faltblatt für den Sommerurlaub

Unseren Blindtext wollen wir nun verwenden, um ein Faltblatt zu gestalten. Dabei greifen wir wieder auf eine der CorelDRAW-Vorlagen zurück. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu von Vorlage* auf.

In den CorelDRAW-Vorlagen finden Sie in der Rubrik *Broschüre* die Vorlage *3_fold3*, die wir für unsere Aufgabenstellung ausgesucht haben. Mit einem Klick auf die *Fertigstellen*-Schaltfläche wird das Dokument generiert. Achten Sie dabei darauf, daß die Option *Mit Inhalt öffnen* eingeschaltet ist.



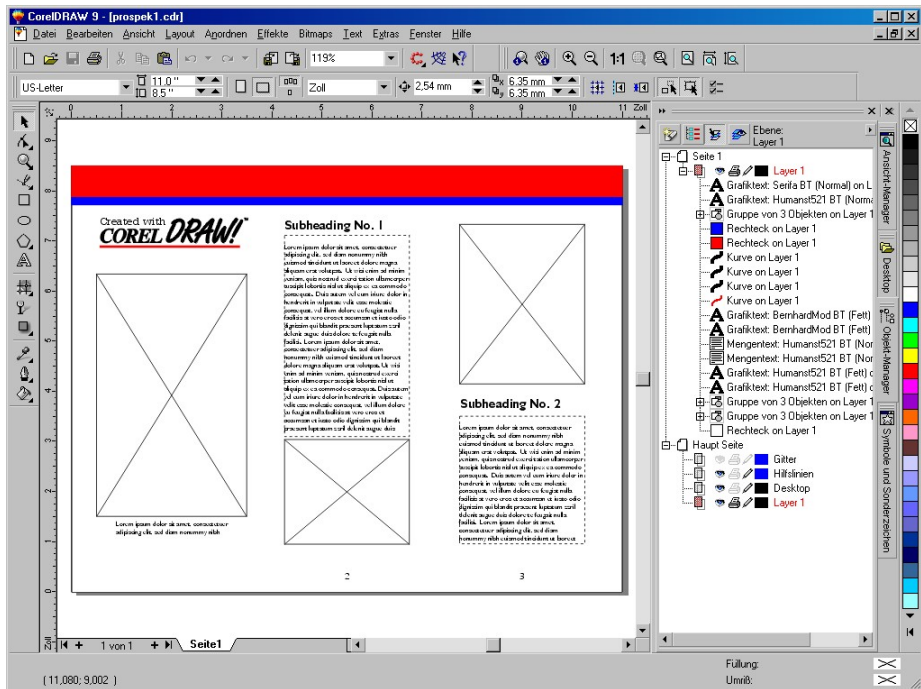
Verwenden einer CorelDRAW-Vorlage

Sollte sich die zweite CorelDRAW-CD nicht im Laufwerk befinden, werden Sie in einem gesonderten Dialogfeld darauf hingewiesen – dort sind nämlich alle Vorlagen im Verzeichnis *\Vorlage* abgelegt.



Die zweite Corel-CD liegt nicht im Laufwerk

Sie sollten nun die folgende Ansicht auf der Arbeitsfläche sehen:



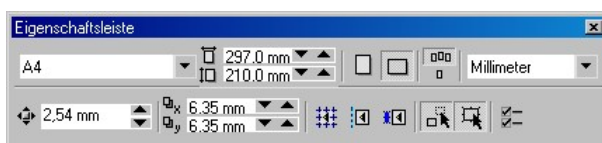
Die geöffnete Vorlage

Das Seitenmaß „eindeutschen“

Alle Vorlagen sind Englisch – so werden auch die englischen Seitenmaße *US-Letter* verwendet. Damit können Sie hier natürlich wenig anfangen – deshalb wollen wir als erstes die Seite auf das deutsche DIN-Maß umstellen.

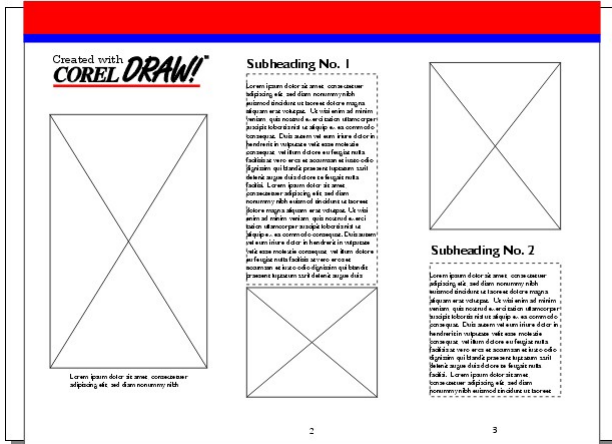
Wenn kein Element auf der Seite markiert ist, finden Sie in der Eigenschaftsleiste die Optionen zum Ändern der Seiteneinstellungen. Stellen Sie im ersten Listenelement die Option *DIN A4* ein.

Neben den Eingabefeldern für das präzise Seitenmaß finden Sie zwei Schaltflächen zum Einstellen der Formatlage. Stellen Sie hier eine querformatige Ausrichtung ein. Sie sollten dann in der Eigenschaftsleiste die folgenden Einstellungen sehen:



Einstellen des Seitenmaßes

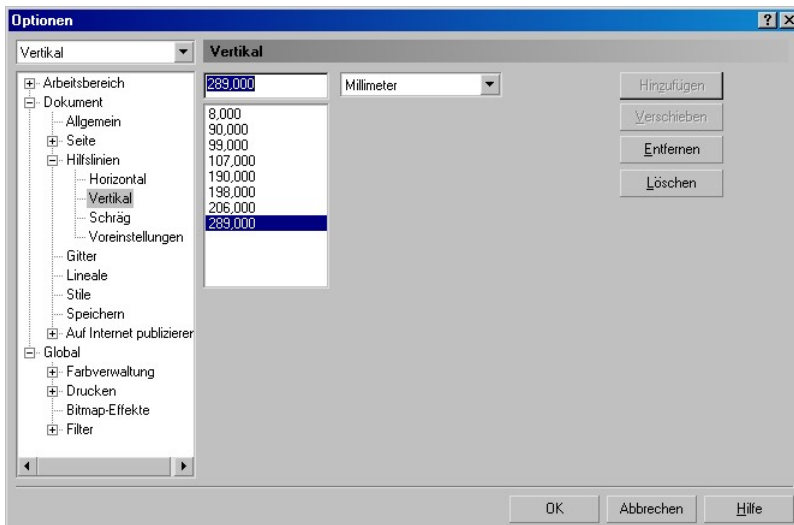
Sie erhalten danach folgende Situation. Die vorgegebenen Elemente werden nicht auf das neue Seitenmaß angepaßt – deshalb passen sie nun nicht mehr auf die Seite. Das macht aber nichts – wir werden die Elemente später wieder auf das neue Seitenmaß anpassen.



Das neue Seitenmaß

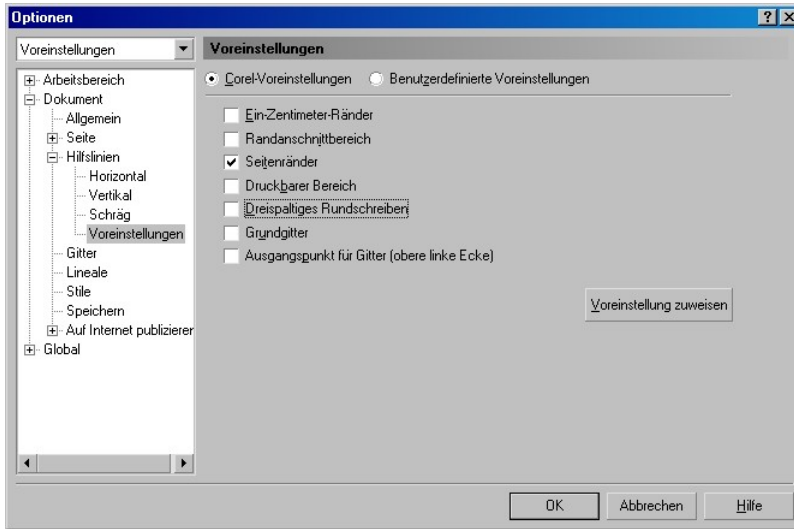
Die vorbereitenden Arbeiten

Als erstes benötigen wir einige Hilfslinien. Klicken Sie deshalb doppelt auf eines der Lineale, um die Hilfslinien-Optionen aufzurufen. Wechseln Sie dort zunächst in die Rubrik *Vertikal*. Die verwendeten Werte sehen Sie im nachfolgend gezeigten Dialogfenster. Dazu kommen zwei horizontale Hilfslinien an den Positionen 8 und 185 Millimeter.



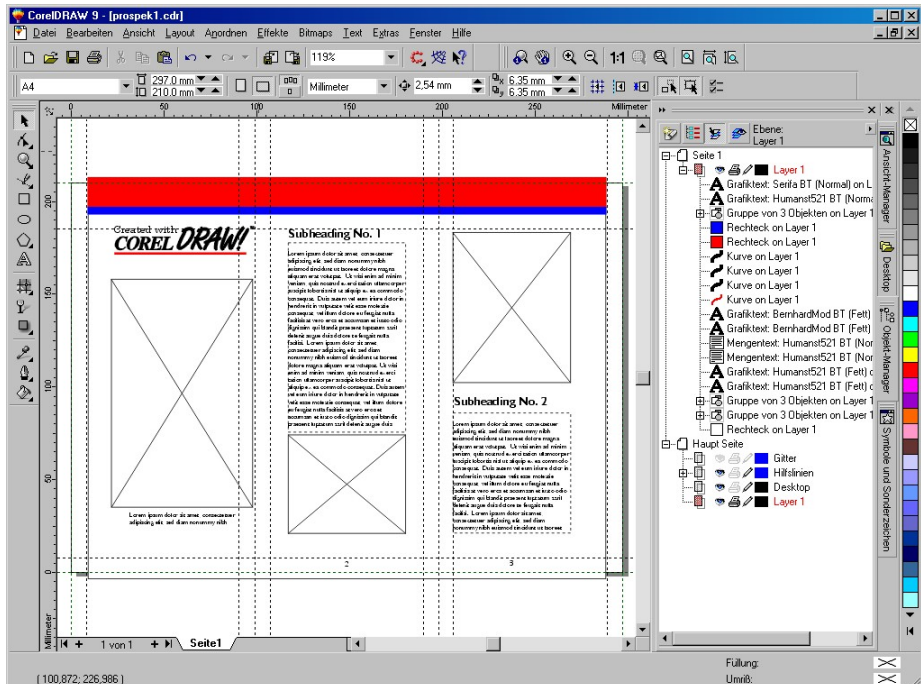
Die Werte der plazierten Hilfslinien

Auch auf die neuen Voreinstellungen wollen wir zurückgreifen. Wechseln Sie deshalb in die gleichnamige Kategorie und markieren Sie dort die Option *Seitenränder*. Damit werden an allen Seitenkanten zusätzlich Hilfslinien plazierte. Natürlich bleiben dabei die zuvor eingestellten Hilfslinien erhalten.



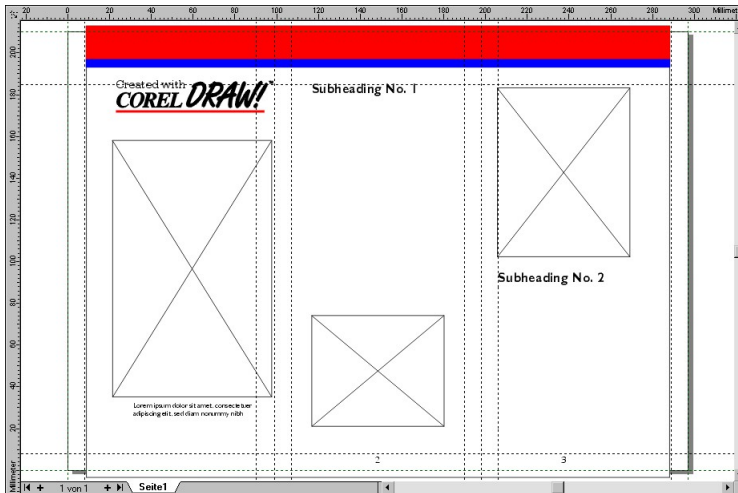
Auswahl einer Voreinstellung

Die Hilfslinien sind nun genau passend für unser Falblatt ausgerichtet, wie das folgende Bild zeigt:



Die fertig vorbereiteten Hilfslinien

Bevor wir nun den vorbereiteten Mengentext einsetzen, können die beiden bestehenden Mengentextrahmen gelöscht werden – wir benötigen sie nicht. Markieren Sie die Rahmen und drücken Sie die **Entf**-Taste.



Die Mengentextrahmen sind entfernt

Hilfslinien aktivieren

Damit Sie die plazierten Hilfslinien auch verwenden können, müssen Sie erst einmal die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* aufrufen. Erst danach wirken die Hilfslinien „magnetisiert“.

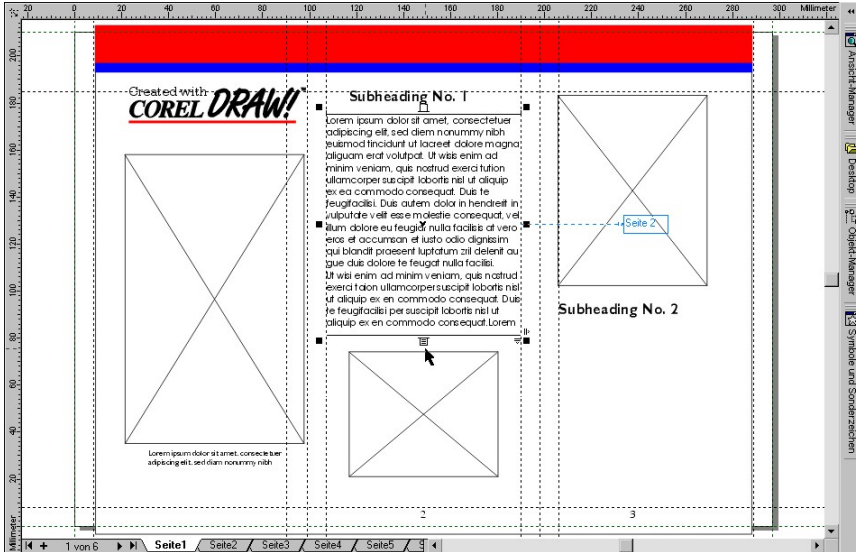
9.4 Die Schachtel für den Text – Mengentextrahmen bearbeiten

Auch Mengentexte sind natürlich Objekte. Allerdings ist hier nicht der Text das Objekt, sondern der Rahmen. Die Größe des Rahmens können Sie – wie gewohnt – verändern, indem Sie an den Haltepunkten ziehen.

Importieren Sie nun den vorbereiteten Text – das Verfahren haben wir Ihnen ja schon vorgestellt.

Skalieren Sie den Mengentextrahmen so, daß er im mittleren Drittel der Seite den Bereich zwischen den Hilfslinien ausfüllt. Sie sehen den fertig skalierten Rahmen im nächsten Bild. Außerdem sehen Sie dort die Anzeige, daß sich auf der zweiten Seite weiterer Text befindet, der ebenfalls zu dem Rahmen gehört.

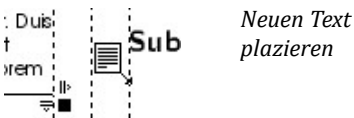
Der gedehnte Mengentextrahmen



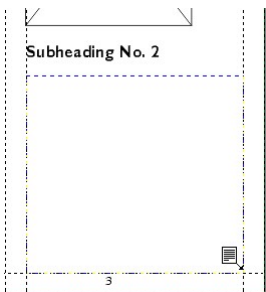
Beim Textrahmen sehen Sie unten und oben Symbole, die sich unterscheiden. Texte können sich nämlich über mehrere Rahmen erstrecken. Am Symbol können Sie erkennen, ob weiterer Text zum Rahmen gehört.

Die Symboldeutung

Sehen Sie sich die vorherige Abbildung an. Oben sehen Sie ein leeres Symbol. Dieses signalisiert, daß Sie sich dort am Textanfang befinden. Unten zeigen Striche im Symbol an, daß dort weiterer Text enthalten ist. Klicken Sie nun auf dieses Symbol. Danach sehen Sie den folgenden Mauszeiger:



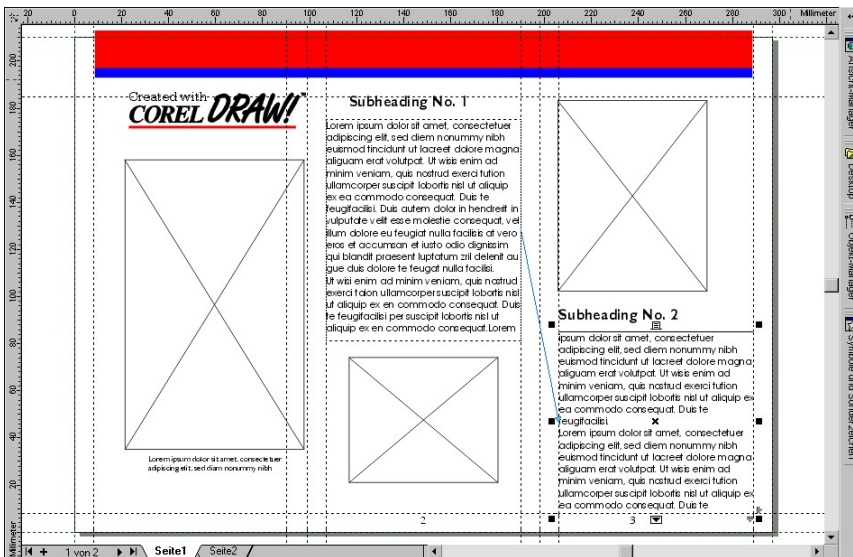
Klicken Sie mit diesem Mauszeiger auf das zweite Seitendrittel und ziehen Sie einen Rahmen auf, so wie es in der folgenden Abbildung zu sehen ist. Die Hilfslinien erleichtern das exakte Plazieren im Mittelteil:



Das zweite Seitendrittel wird gefüllt

Im nächsten Bild sehen Sie beim rechten Mengentextblock, daß oben das bekannte Symbol zu sehen ist. Daran erkennen Sie, daß der Anfang des Textes in diesem Rahmen nicht der Textanfang ist. Eine gestrichelte Verbindungslinie zwischen den beiden Textrahmen zeigt an, daß die Texte der beiden Rahmen verbunden sind. Die Richtung erkennen Sie an dem Pfeil, der auf der rechten Seite der gestrichelten Linie zu sehen ist.

Beim rechten Mengentextrahmen zeigt unten ein Pfeil im Symbol an, daß dieser Mengentextrahmen weiteren Text enthält, der bisher nicht im Dokument zu sehen ist. Klicken Sie auf diesen Pfeil, um den verbleibenden Text ebenfalls zu positionieren.



Der neu platzierte Rahmen

Am unteren Symbol des rechten Rahmens erkennen Sie, daß der Text auf der nächsten Seite weitergeht. Das Schild mit der Bezeichnung befindet sich außerhalb des sichtbaren Arbeitsbereichs.

...quis natusd exerci tution
...scipit lobortis nisl ut aliquip ex
...consequat. Duis te
✕
...olor sit amet, consectetur
...sed diem nonummy nibh



Fortsetzung
des Textes
auf der folgenden
Seite

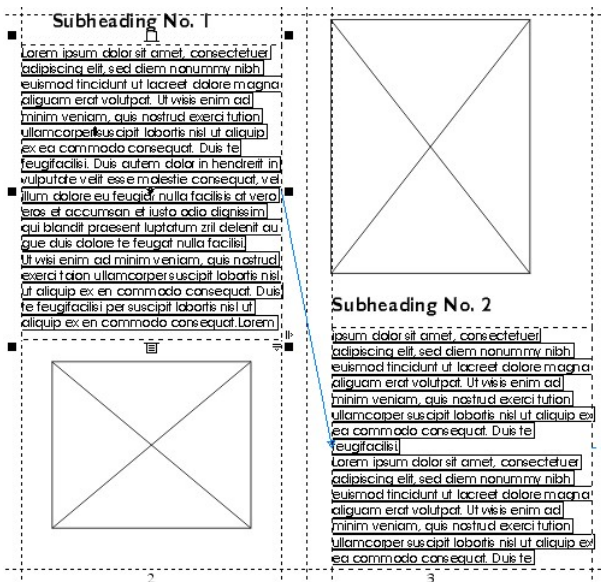
Wechseln Sie über den Seitenreiter auf die zweite Seite des Dokuments, und passen Sie dort den Textrahmen ebenfalls an.

Texte nachbearbeiten

Falls Sie noch Änderungen im Text vornehmen wollen, können Sie den Text auf zwei unterschiedliche Arten bearbeiten. Das Bearbeiten auf der Arbeitsfläche kann unter Umständen etwas komplizierter sein als in dem Dialogfenster der Textverarbeitung. Sehen wir uns die Unterschiede der beiden Verfahren einmal näher an:

Markieren Sie den Text mit dem Textwerkzeug, wenn die Bearbeitung auf der Arbeitsfläche erfolgen soll. Mit dem Eingabe-Mauszeiger können Sie sich innerhalb des Textes wie in einem Textverarbeitungsprogramm fortbewegen. Falls Sie den Eingabe-Mauszeiger außerhalb des sichtbaren Bereichs bewegen, wird der Bildausschnitt automatisch weitergescrollt.

Die Lineale werden in diesem Bearbeitungsmodus ebenfalls umgeschaltet. Auch sie entsprechen den aus Textverarbeitungsprogrammen gewohnten. Wie wir später beschreiben werden, können Sie über die Lineale Tabulatoren und Einzüge festlegen. Das vertikale Lineal dient lediglich zur Orientierung – Funktionen verbergen sich hier nicht.

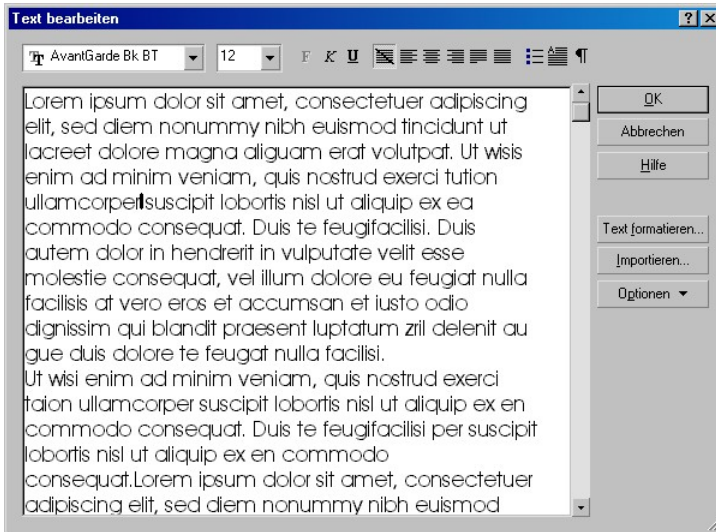


Bearbeitung des Textes auf der Arbeitsfläche

Alternativ zu dieser Bearbeitungsmethode gibt es im *Text*-Menü die Funktion *Text bearbeiten*, die auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(T)** aufgerufen werden kann. Hier wird der Text in einem gesonderten Dialogfenster, das Sie nachfolgend sehen, bearbeitet.

Nachteil dieses Verfahrens ist die fehlende Absatzformatierung. So können Sie schwerer beurteilen, wie untereinanderstehende Texte wirken. Klar, daß es hier

auch keine Lineale gibt. Der Vorteil liegt in der schnelleren Bearbeitungsgeschwindigkeit. Außerdem sehen Sie hier den gesamten Text aller Rahmen im Zusammenhang.

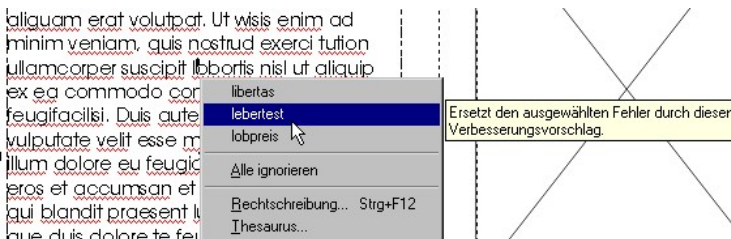


*Bearbeitung
über das Text
bearbeiten-
Dialogfenster*

Wir würden den Text – wegen der Bequemlichkeit – direkt bearbeiten.

Nach der Markierung wird der Text automatisch geprüft, wenn diese Funktion in den Optionen aktiviert wurde. Alle unbekannten Wörter werden mit einer roten Linie unterschlängelt. Wenn Sie den Eingabe-Mauszeiger auf ein so markiertes Wort setzen, können Sie mit der rechten Maustaste das folgende Kontextmenü öffnen. Dort erhalten Sie Vorschläge zum Ersetzen des vermeintlich falschen Worts. Außerdem können Sie aus diesem Menü die Rechtschreibprüfung oder den Thesaurus aufrufen.

In unserem Beispiel sind es allerdings keine falschen Wörter, sondern vielmehr Blindtext, deshalb kommen viele Worte nicht im Wörterbuch vor.



*Ersetzen
„falscher“
Wörter*

Nicht überfordern

Nehmen Sie die „großartigen“ Textfunktionen von CorelDRAW zur Kenntnis – und verwenden Sie auf jeden Fall lieber das jeweilige Pendant in echten Textverarbeitungsprogrammen. Sie verlieren sonst viel Zeit.

9.5 Textstile speichern – Selbstdefinierte Formate immer zur Verfügung

Im folgenden Arbeitsschritt soll der Text formatiert werden. Dazu bedienen wir uns der Stile.

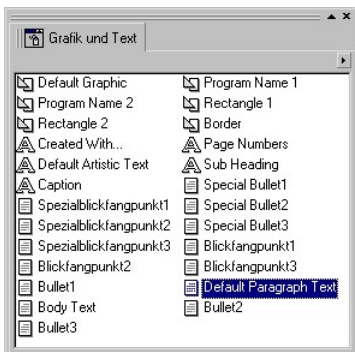
Stellen Sie zunächst einmal folgende Überlegung an: Unser gesamter Text besteht aus immer wiederkehrenden Elementen. So haben wir Standardtexte und Überschriften. Im gesamten Text sollen natürlich alle zusammengehörenden Zeilen auch gleich aussehen.

Nun wäre es nicht sehr rationell, wenn Sie alle Attribute in allen Zeilen einzeln einstellen würden. Deshalb ist es sinnvoll, jeden einzelnen Typ als Stil zu erfassen und anschließend die Stile allen betreffenden Zeilen zuzuweisen. Wir nennen diesen Vorgang Formatieren des Mengentextes.

Die CorelDRAW-Vorlagen sind mit entsprechenden Stilen bereits vorbereitet.

Andock-Fenster für Grafik- und Textstile

Die Stile werden in einem Andock-Fenster gegliedert, das Sie unter *Fenster/Andock-Fenster* öffnen können. Dort finden Sie drei verschiedene Arten von Stilen aufgelistet: einen für grafische Objekte, einen für Mengen- und einen für grafischen Text. Entsprechende Symbole unterscheiden die drei Typen. Sie sehen nachfolgend, daß in der Vorlage bereits zahlreiche verschiedene Stile mit generiert wurden, auf die Sie zurückgreifen können.



*Das Andock-Fenster
für Grafik- und
Text-Stile*

Gespeicherte Stile zeitsparend zuweisen

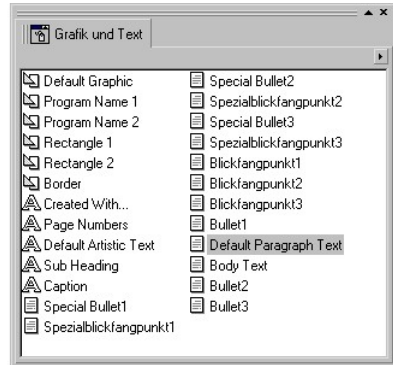
Das Zuweisen der Stile kann – wie bei fast allen CorelDRAW-Funktionen üblich – auf unterschiedliche Arten erfolgen. Voraussetzung ist dabei zunächst, daß sich

die Einfügemarke in der Zeile befindet, die formatiert werden soll. Am einfachsten klicken Sie doppelt auf den Eintrag im Andock-Fenster *Grafik und Text*.

Noch einfacher ist das Drag & Drop-Verfahren. Klicken Sie einfach im Andock-Fenster auf den Stil, den Sie zuweisen wollen – in unserem Fall den Eintrag *Default Paragraph Text* – und ziehen Sie diesen Eintrag auf den ersten Absatz des Blindtextes.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugitfacilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zil delenit augue dui dolore te feugiat nulla facilisi.

Zuweisen eines Stils

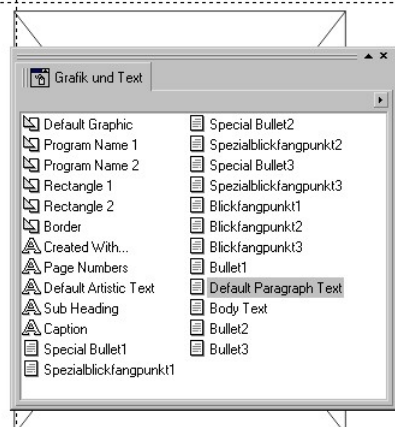


Danach werden die voreingestellten Einstellungen des Stils auf den Text übertragen, was in unserem Beispiel zum folgenden, merkwürdigen Ergebnis führt. Die Schriftgröße ist viel zu groß – und die Schrifttype sieht auch nicht gerade besonders hübsch aus. Deshalb sollen die Schriftattribute des Stils in den folgenden Arbeitsschritten geändert werden.

Subheading No. 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam,

Der zugewiesene Stil



Subheading No. 2

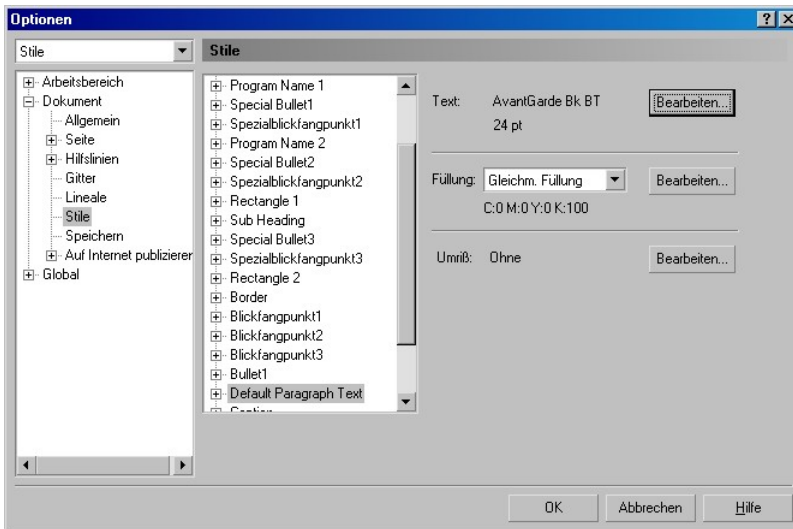
quis nostrud exerci

Stile ändern – Viele Absätze auf einmal anpassen

Nun wollen wir natürlich unseren Aufbau der Stile nutzen. Dazu folgende Überlegung: Wenn Sie die Änderungen an einem bestimmten Absatz vornehmen würden, blieben alle anderen Absätze unverändert.

Genau dort setzen Stile an. Ändern Sie nämlich den Stil, werden alle Absätze geändert, denen dieser Stil zugewiesen war. Sie brauchen sich also um nichts mehr zu kümmern – alle Änderungen werden automatisch vorgenommen.

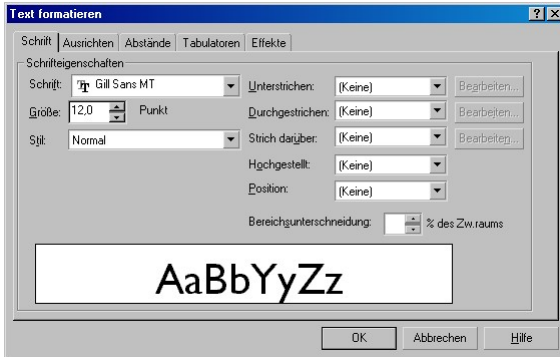
Das folgende Dialogfenster öffnen Sie im Andock-Fenster *Grafik und Textstile* über das Kontextmenü der rechten Maustaste. Dort finden Sie den Eintrag *Eigenschaften*.



Die Stile-
Optionen

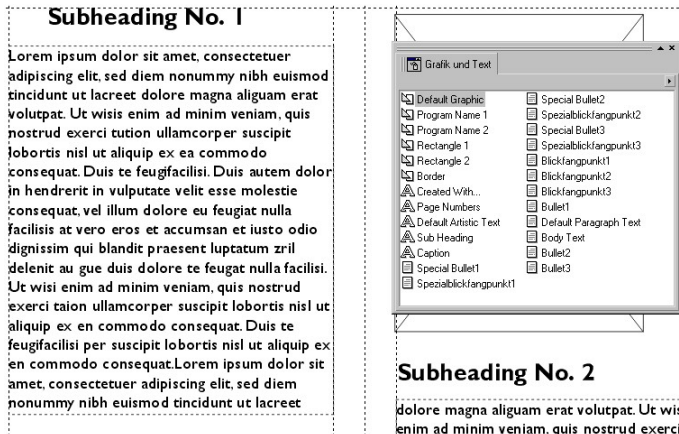
Im *Optionen*-Dialogfenster sind alle verfügbaren Stile aufgelistet. Wenn Sie dort im *Text*-Bereich die *Bearbeiten*-Schaltfläche wählen, öffnen Sie das nächste Dialogfenster, in dem Sie alle Formatierungen vornehmen können.

Hier sollen zunächst nur die Schriftattribute verändert werden. Wir stellen dabei die Schrifttype *Gill Sans MT* in einer Größe von 12 Punkt ein.



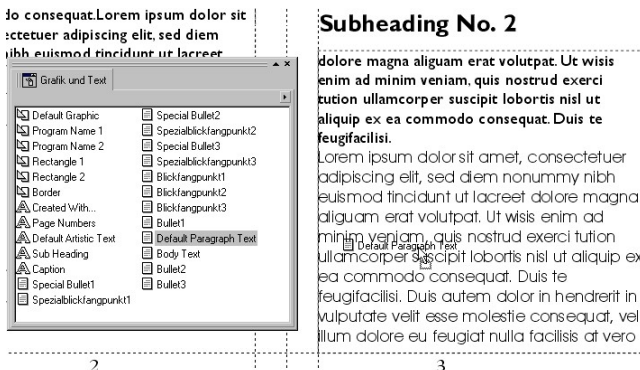
Die Stile-Optionen

Die neuen Schriftattribute werden nun auf alle Absätze übertragen, die diesen Schriftstil aufweisen – in unserem Fall ist dies nur der erste Absatz. Sie sehen diesen Stand im folgenden Bild.



Die neuen Absatzattribute

Nun muß auch noch der zweite Absatz auf dem rechten Drittel des Faltblatts mit diesem Absatzformat formatiert werden. Erledigen Sie dies am Besten auch wieder per Drag & Drop.



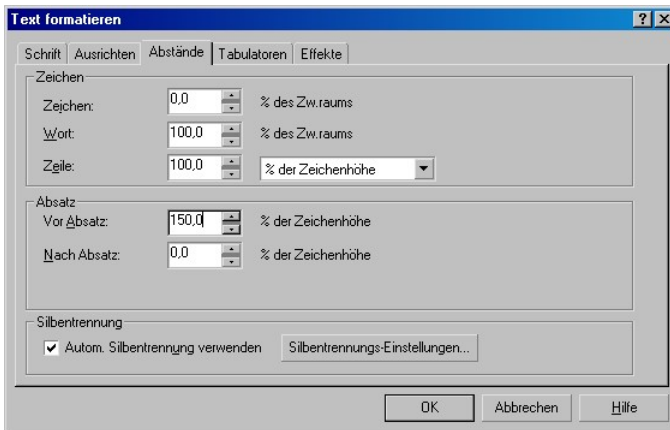
Formatieren des nächsten Absatzes

Silbentrennung einschalten

Nun können wir mit der Formatierung der Stile fortfahren. Rufen Sie also die Stile-Eigenschaften wieder auf.

Wechseln Sie nun zur Registerkarte *Abstände*. Als erstes geben Sie im Absatz-Feld *Vor Absatz 150 % der Zeichenhöhe* ein. Damit entsteht eine bessere Strukturierung der Absätze.

Im unteren Teil kann die automatische Silbentrennung aktiviert werden. Erst wenn die Schaltfläche aktiv ist, wird die Schaltfläche *Silbentrennungs-Einstellungen* verfügbar. Über diese Schaltfläche öffnen Sie ein weiteres Dialogfenster, in dem Sie die detaillierten Einstellungen vornehmen können.



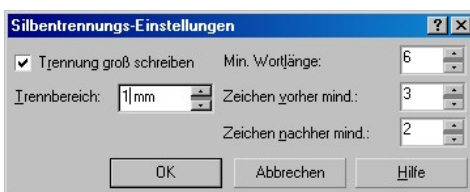
Die Registerkarte
Abstände

Mit der ersten Option *Trennung groß schreiben* lassen Sie auch die Trennung von Wörtern zu, die mit einem großen Buchstaben beginnen oder nur aus großen Buchstaben bestehen.

Fachjargon

In der Fachsprache nennt man große Buchstaben übrigens Versalien.

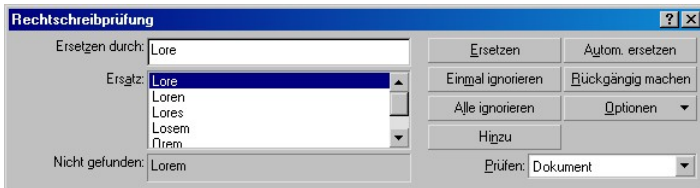
Mit dem *Trennbereich* legen Sie den Abstand vom rechten Rand fest, in dem getrennt wird. Je geringer der Wert ist, um so eher werden Trennungen durchgeführt. Hier ist es meist sinnvoll, einen sehr kleinen Wert – wie in unserem Beispiel 1 Millimeter – anzugeben. Außerdem können Sie noch Werte für die Wortlänge und die Zeichenanzahl vor und nach der Trennung angeben.



Die Trennungs-
Optionen

Sprache einstellen

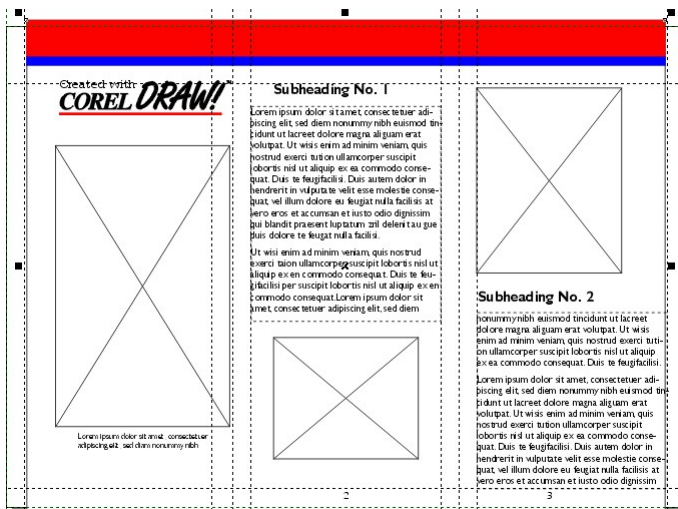
Für die Rechtschreibprüfung und die Silbentrennung wird das Wörterbuch verwendet, das Sie im Dialogfenster der Rechtschreibprüfung über die Schaltfläche *Optionen* unter *Sprache* einstellen. Dieses Dialogfenster können Sie auch mit der Tastenkombination **[Strg]+[F12]** öffnen. In unserem Beispiel nutzt die Rechtschreibprüfung aber wenig – wir verwenden ja nur Blindtext.



Die Rechtschreibprüfung

Gestaltung der grafischen Elemente

Nun soll ein kleines Intermezzo folgen – wir wollen erst einmal die grafischen Elemente importieren und an die Seite anpassen. Begonnen werden soll mit dem Untergrund. In der Vorlage ist ein Hintergrundrechteck, das nun markiert werden muß.

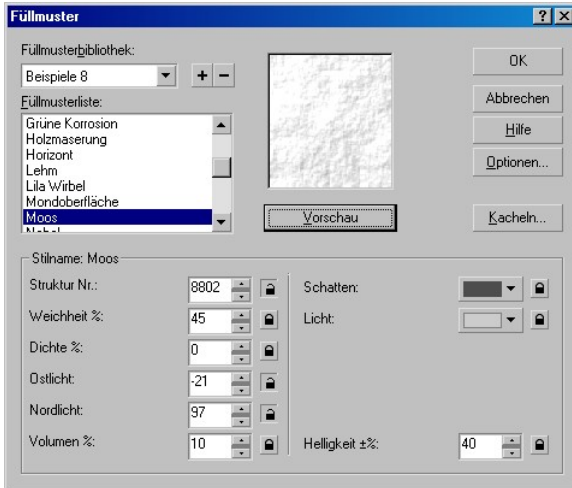


Auswahl des Untergrundrechtecks

Dieses Rechteck befindet sich hinter allen anderen Objekten des Dokuments. Es soll mit einem Füllmuster versehen werden. Wir verwendeten dabei die folgenden Werte.

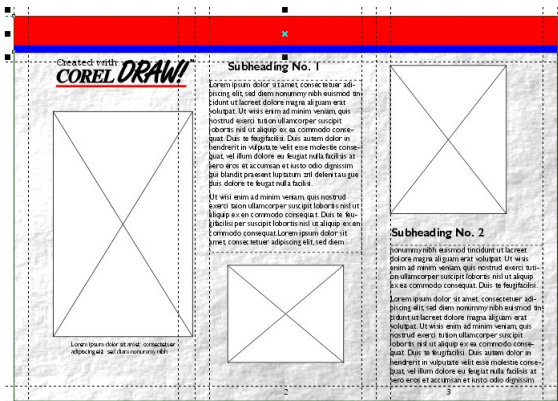
Nicht zu aufdringlich

Achten Sie beim Füllmuster darauf, das es nicht zu aufdringlich wirkt, schließlich handelt es sich nur um den Hintergrund.



Das Füllmuster des Untergrunds

Dehnen Sie das Rechteck nun so, daß es die Seite vollständig füllt. Dabei helfen die Hilfslinien, die am Rand der Seite angebracht sind. Auch die beiden Elemente im Kopfbereich müssen auf das Seitenmaß gedehnt werden. Ansonsten können diese Elemente bleiben, wie sie sind.

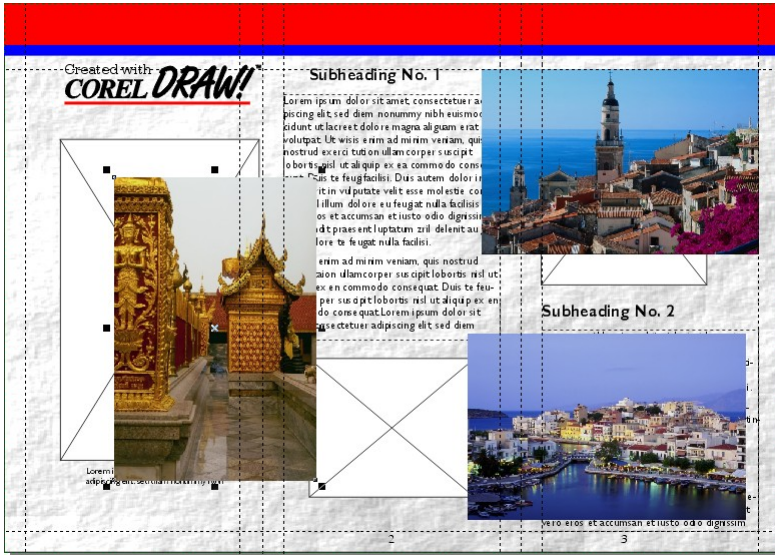


Anpassen der Hintergrundobjekte

Bilderplatzhalter austauschen

Um eigene Fotos in das Falblatt integrieren zu können, sind drei Platzhalter für Fotos vorhanden. Diese sollen die Orientierung erleichtern, wo die Fotos platziert werden können.

Importieren Sie zunächst die Fotos, die Sie für die Seite verwenden wollen. Wir haben uns die Bilder von der dritten CorelDRAW-CD ausgesucht. Sie sind im Ordner `\photos\internat` untergebracht. Wo Sie die Bilder platzieren, ist zunächst einmal egal.



Die importierten Fotos

Skalieren Sie nun die Bilder mit Hilfe der Hilfslinien auf das richtige Maß und platzieren Sie die Fotos dort, wo sich die Platzhalter befanden. Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.

Platzhalter löschen

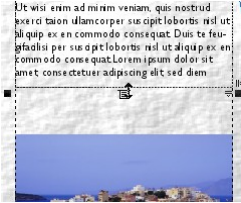
Die Platzhalter bestehen aus drei Objekten: Einem Rechteck und zwei Linien. Diese Gruppen können Sie nun löschen – sie werden nicht mehr benötigt.



Die eingepaßten Bilder

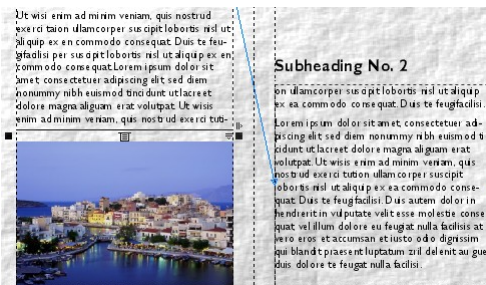
Texte aus Rahmen umfließen lassen

Nachdem die Fotos fertig skaliert sind, fällt auf, daß nun mehr Platz für den Fließtext zur Verfügung steht. Wenn Sie den Mauszeiger über das mittlere Symbol an der Unterseite des Mengentextrahmens halten, sehen Sie, daß er sich in einen Dehnungs-Mauszeiger verwandelt.



Dehnen des Rahmens

Ziehen Sie den Rahmen bei gedrückter Maustaste bis in die Nähe des Fotos auf. Sie sehen den neuen Stand im nächsten Bild. Sie merken, daß sich dabei nur der Rahmen in der Höhe ändert – die Texte bleiben von den Änderungen unberührt.



Der gedehnte Textrahmen

Nach dem Dehnen fällt auch der Vorteil der verbundenen Textrahmen auf: Der Text des zweiten Rahmens „fließt“ nämlich in den neu entstandenen, freien Raum hinein.

Fast wie bei DTP-Programmen

Diese Rahmenteknik entspricht den Verfahren, die von vielen DTP-Programmen verwendet werden. Wird irgendwo Text gelöscht oder neu eingefügt, rutscht der gesamte folgende Text um. Dabei ist aber zu beachten, daß sich die Inhalte auch auf anderen Seiten ändern können. Eine Kontrolle aller Seiten ist daher unbedingt erforderlich. In unserem Beispiel ist das nicht von Bedeutung – die zweite Seite soll nämlich nicht mit gestaltet werden.

Der Mengentextrahmen im rechten Drittel der Seite wird nun ebenfalls so gedehnt, daß er näher an das Foto heranrutscht.



Aufziehen des zweiten Textrahmens

Beachten Sie, daß durch das Aufziehen des rechten Mengentextrahmens ein neuer Absatz erscheint, dem noch das passende Fließtextformat zugewiesen werden muß.

Abschließend werden die Titelzeilenelemente im linken Drittel der Seite gelöscht – hier soll gleich unser eigener Titel eingesetzt werden. Den aktuellen Stand sehen Sie im folgenden Bild. Mit den wenigen Arbeitsschritten ist von der ursprünglichen Vorlage nicht mehr viel übrig geblieben.



Die Vorlage nach der Korrektur der Mengentextrahmen

Grafischen Text für die Überschrift

Über dem Foto im linken Drittel des Faltblatts ist noch Leerraum – er soll verwendet werden, um den Titel einzusetzen. Tippen Sie dort den Schriftzug ein. Dabei verwenden wir ein Grafiktextobjekt – es wird ja nur ein kurzer Text. Wir verwenden dabei die Schrifttype *Brush 455 BT*.

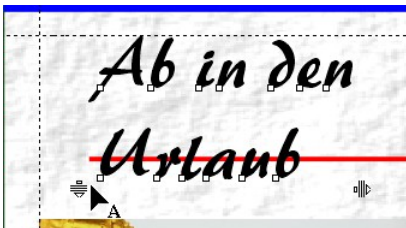


Der Titel

Zeilen zusammenrücken

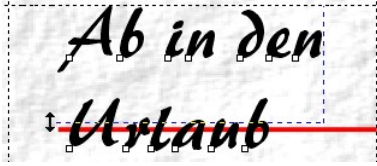
Als erstes fällt auf, daß die beiden Zeilen viel zu weit auseinanderstehen. Daß Sie zur Korrektur das Dialogfeld *Text/Text formatieren* verwenden können, wissen Sie schon – deshalb wollen wir Ihnen nun einen anderen Weg zeigen.

- 1 Wählen Sie dazu das *Form*-Hilfsmittel aus.
- 2 Wenn der Schriftzug markiert ist, sehen Sie neben den Markierungen der Buchstaben rechts und links zwei weitere Symbole. Damit können Sie einerseits den Zeilenabstand und andererseits den Buchstabenabstand verändern.
- 3 Klicken Sie auf das linke Symbol und halten Sie die Maustaste gedrückt. Mit diesem Symbol wird der Zeilenabstand geändert.



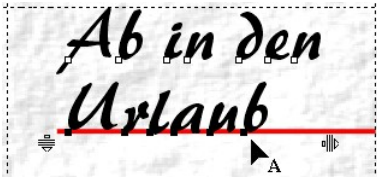
Ändern des Zeilenabstands

- 4 Während des Verschiebens sehen Sie eine Vorschaulinie. So läßt sich nur bedingt beurteilen, wie das Ergebnis aussehen wird. Deshalb sind wahrscheinlich mehrere Versuche notwendig, bis der optimale Abstand gefunden ist.



Ändern des Zeilenabstands

- 5 Ziehen Sie nach dem Ändern des Zeilenabstands mit dem *Form*-Hilfsmittel einen Rahmen um die Knotenpunkte der unteren Zeile auf. Nach dem Markieren werden sie alle Schwarz gefüllt angezeigt.



Markieren von Knotenpunkten

- 6 Nachdem die Buchstaben markiert sind, können Sie über das Listefeld in der Eigenschaftsleiste eine neue Größe einstellen – in unserem Beispiel sind es 76 Punkt. Danach kann der Zeilenabstand nochmals feinjustiert werden.



Vergrößern der Schrift

Auch für Mengentexte

Dieses Verfahren funktioniert ebenso bei Mengentextrahmen.

Markieren Sie auch da die Knotenpunkte aller Buchstaben, deren Attribute verändert werden sollen.

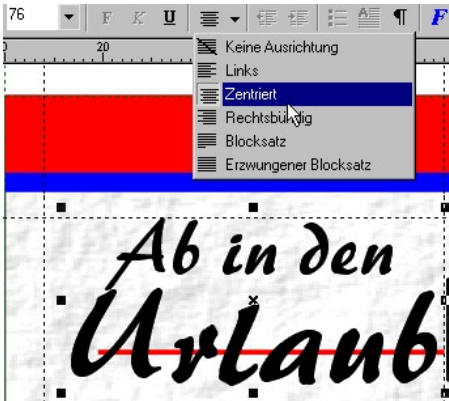
Ab durch die Mitte: Ausrichtung von Texten ändern

Für die Überschrift wollen wir eine andere Ausrichtung wählen, damit Sie auch diese Funktion einmal kennenlernen. Texte stoßen dabei links an den Rand und enden rechts je nach Zeilenlänge. Diese Art der Ausrichtung nennt man linksbündig.

Der Text kann ebenso rechtsbündig oder zentriert angeordnet werden. Außerdem gibt es zwei Arten des Blocksatzes, bei denen der Text innerhalb eines Absatzes an beiden Seiten bündig verläuft. Ausrichtungen werden Sie im

Mengensatz häufig begegnen. In unserem Beispiel haben wir nur linksbündige Texte verwendet.

Die Ausrichtung stellen Sie über die Eigenschaftsleiste ein. An den jeweiligen Symbolen erkennen Sie deutlich, welche Ausrichtung sich hinter der Schaltfläche verbirgt, deshalb brauchen wir sie nicht näher zu schildern. Sie sehen diese Funktion nachfolgend:



*Der Ausrichtungsteil
der Symbolleiste*

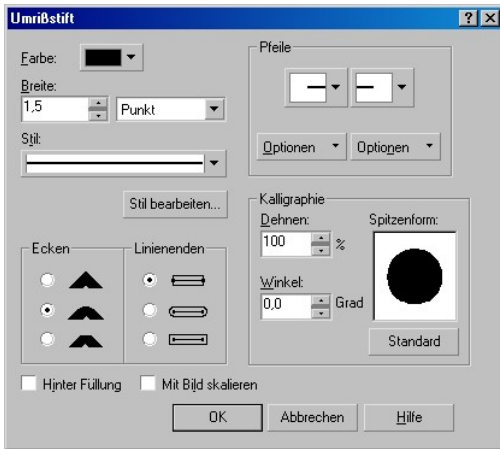
Der Einsatz unterschiedlicher Schriftschnitte – Fett, normal, kursiv

Viele Schriften liegen in unterschiedlichen Schriftschnitten vor. Als Schriftschnitte bezeichnet man Varianten desselben Schrifttyps, zum Beispiel in einer dickeren oder schrägen – also kursiven – Variante. Bei einigen Schriften – wie zum Beispiel Arial oder Futura – gibt es sehr viele verschiedene Schriftschnitte. Bei dekorativen Schriften gibt es dagegen oft nur eine einzige Variante.

Falls Sie solche Schriften auch variieren wollen, müssen Sie Umwege gehen. Nehmen wir an, Sie benötigen eine kursive Schrift von einem Schrifttyp, bei dem kein kursiver Schriftschnitt vorhanden ist. Das erkennen Sie daran, daß in der Eigenschaftsleiste die entsprechende Schaltfläche deaktiviert ist. In diesem Fall können Sie das grafische Textobjekt einfach neigen. So erhalten Sie zwar keine „echte“ kursive Schrift, aber eine Variante, die Sie ohne weiteres einsetzen können. Echte kursive Schriften sind speziell auf die Schrägstellung abgestimmt, so daß sich ein harmonisches Schriftbild ergibt.

In unserem Beispiel soll die Schrift fetter werden – einen fetten Schriftschnitt gibt es allerdings für die Schrift Brush 455 BT nicht. In diesem Fall können wir uns behelfen, indem wir dem Textobjekt einen Umriß zuweisen. Die Möglichkeit können Sie übrigens auch verwenden, wenn Sie eine Outline-Schrift erzeugen wollen – also eine Schrift mit einer Kontur, aber ohne Füllung.

Dabei können Sie die Eckenform verändern. Wir wählen in unserem Beispiel die abgerundete Form mit einer Stärke von 1,5 Punkt.



Festlegen der Umrissstärke

Damit erreichen wir eine etwas kräftigere Schrift, wie das nächste Bild belegt:



Eine fette Schrift

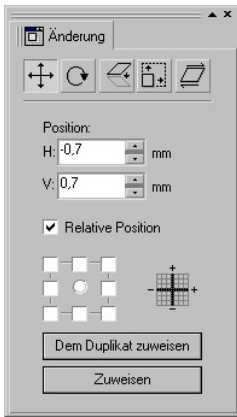
Allerdings müssen Sie hier achtgeben. Sie können keine beliebig dicken Konturen hinzufügen. Der Charakter der Schrift kann dadurch verfälscht werden. Probieren Sie aus, ab welcher Stärke die Schrift unansehnlich wird. Nachfolgend sehen Sie eine ungeeignete Variante – dort ist die Kontur 3 Punkt dick. Dabei läuft zum Beispiel das „e“ zu.



Die Kontur ist zu dick

Zum Schluß soll die Schrift noch eingefärbt werden – schwarz ist ja nicht allzu elegant. Den schwarz gefüllten Schriftzug können wir aber noch gebrauchen – er soll uns als Schlagschatten dienen. Rufen Sie also über das Menü *Anordnen* das An-dock-Fenster *Änderung* auf. Stellen Sie dort eine horizontale und vertikale Verschiebung von 0,7 Millimeter ein.

Diese Einstellung wird einem Duplikat über die gleichnamige Schaltfläche zugewiesen.



Plazieren eines Duplikats

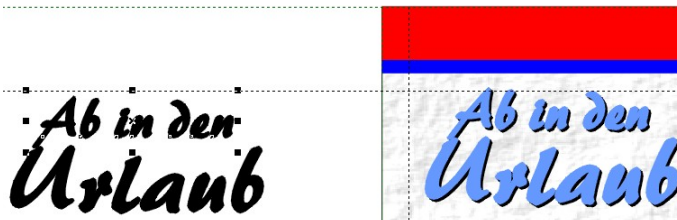
Bei diesem Duplikat werden Füllung und Kontur auf einen mittelblauen Farbton eingestellt.



Der Schriftzug mit Schatten

Schriften in Einzelteile zerlegen

In der Kopfzeile des Faltblatts ist nur der Balken – der soll nun ebenfalls in die Gestaltung einbezogen werden. Fertigen Sie dazu eine Kopie der schwarzen Überschrift an. Rufen Sie bei markierter Kopie die Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* oder die Tastenkombination **(Strg)+[K]** auf. Damit zerteilen Sie die Zeilen in einzelne Objekte. Die Worte einer Zeile können Sie ebenfalls in einzelne Teile zerlegen, wenn Sie die Funktion nochmals aufrufen.



Teilen der Zeilen

Alles bleibt editierbar

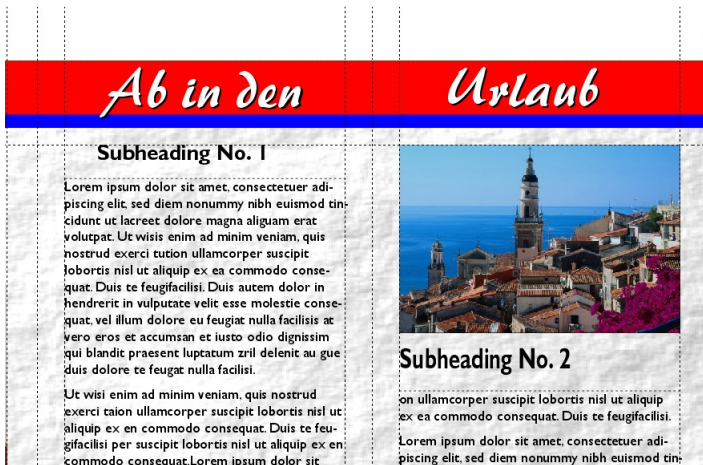
Egal ob Sie Textobjekte in die Zeilen oder die Einzelworte aufteilen: Es bleiben Textobjekte. Sie können also den Text nach wie vor editieren.

Umgedreht funktioniert es übrigens genauso: Wenn Sie zwei Textobjekte markieren, können Sie die Funktion

Anordnen/Kombinieren oder die Tastenkombination **(Strg)+L** verwenden, um ein einziges Textobjekt daraus zu machen.

Diese Textobjekte werden nun in den Titelleisten der mittleren und rechten Seite untergebracht – zunächst erst einmal „per Augenmaß“. Die verstärkte Kontur benötigen wir bei diesen Texten übrigens nicht – die Kontur der Objekte kann entfernt werden.

Um den Schatten zu erstellen, wird dieses Mal ein verringerter Abstand von 0,5 Millimeter verwendet. Das oben liegende Duplikat färben wir dieses Mal in Weiß ein – so hebt es sich optimal vom roten Untergrund ab.



Die Texte sind grob plaziert

Hilfsobjekte zum Ausrichten suchen

Die Texte müssen nun noch sauber ausgerichtet werden. In der Vertikalen schieben wir die Objekte „per Augenmaß“ in die Mitte des roten Balkens. Durch die Unterlänge des „A“ können wir uns hier nicht anders behelfen.

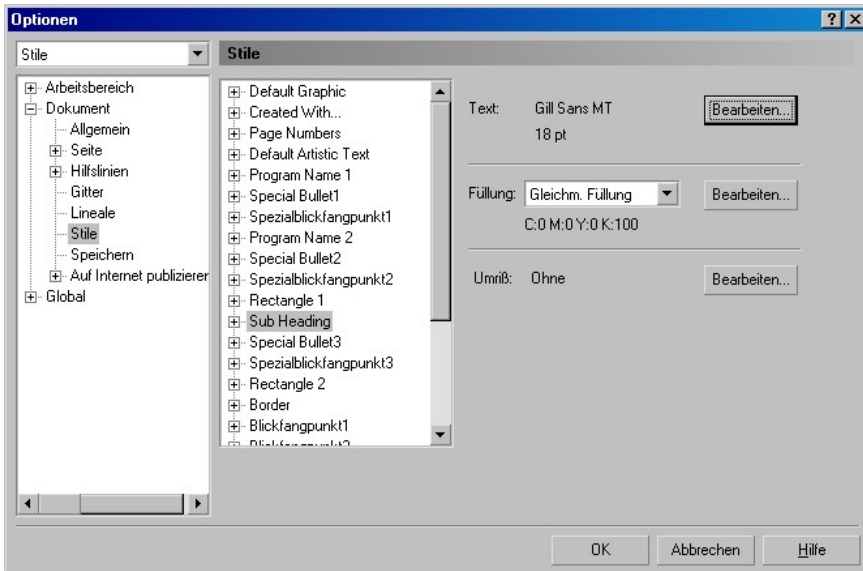
In der Horizontalen können Sie den Textrahmen der mittleren und rechten Seite zum Ausrichten verwenden. Markieren Sie dazu nach der Auswahl des betreffenden Schriftzugs den dazugehörenden Mengentextrahmen und verwenden Sie zum horizontalen Ausrichten das Tastenkürzel **(C)**.



Die beiden Textelemente wurden sauber ausgerichtet

Anpassen der Überschriftenformate

Die beiden Überschriften erhalten nun ebenfalls Blindtexte. Danach ändern wir den betreffenden Stil *Sub Heading*, mit dem die Überschriften formatiert sind. Wir verwenden dafür dieselbe Schrift wie für den Fließtext: Gill Sans MT – dieses Mal allerdings in der fetten Schriftauszeichnung, die für diese Schrift verfügbar ist.



Ändern des Überschriftstils

Danach werden die beiden Überschriften ebenfalls noch ausgerichtet – das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.

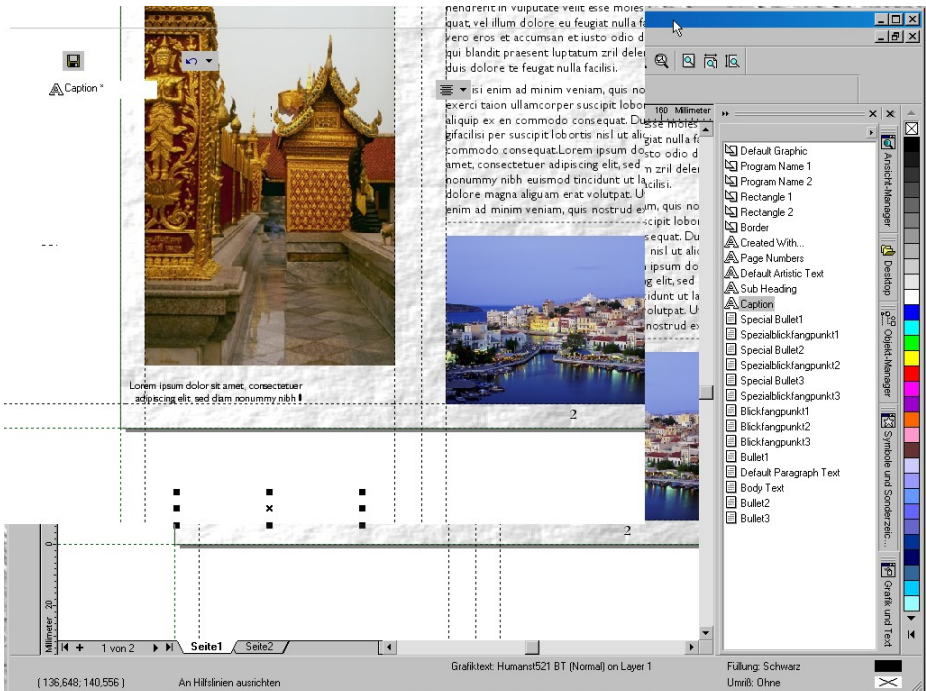


Die neuen Zwischenüberschriften

Nun wird nur noch der Text unter dem linken Bild angepaßt – er erhält die selbe Schrifttype wie er Fließtext.

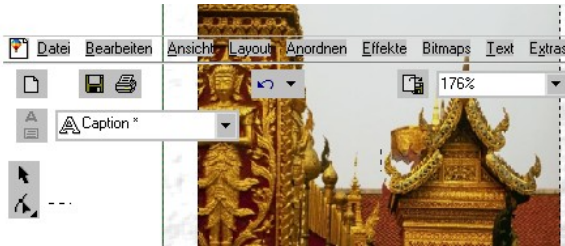
Ein Schmankerl zum Schluß

Die Textbearbeitung in CorelDRAW 9 hat es in sich! Ist Ihnen zwischendurch vielleicht einmal folgender Bildschirmaufbau begegnet?



Ein erstaunlicher Bildschirmaufbau

Wenn Sie in diesem Zustand den Mauszeiger über die nicht mehr vorhandenen Schaltflächen oder Menüeinträge bewegen, könnte sich der Bildschirm wie folgt verändern.



Noch eine interessante Ansicht

Klar, daß wir Ihnen nicht erklären können, was hier in CorelDRAW „gefahren“ ist – aber die Textbearbeitung ist in dieser Version leider voller Fehler. So kann es Ihnen häufiger passieren, daß das gesamte System zusammenbricht – nur, weil Sie 20 Zeilen Text importieren. Eine Ursache liegt in der Rechtschreibprüfung, deshalb sollten Sie diese immer ausschalten.

Die zuvor gezeigten Bilder scheinen durch ein Speicherproblem zu entstehen – genau klären ließ es sich aber nicht. Es passierte halt einfach ab und zu. Schade, daß die Corel-Entwickler trotz der langen Wartezeit auf die neue Version einige Schwäche nicht ausmerzen konnten ;-(. Nichts destotrotz ist ein hübsches Ergebnis entstanden – wenn das nichts ist!



Das Ergebnis dieses Workshops

Weiterarbeiten!

Ach so! Wollten Sie noch erfahren, wie Sie nach den netten Bildschirmarstellungen weiterarbeiten können, ohne CorelDRAW neu zu starten? In der Corel Hilfe gibt es zwar keine Antwort drauf: Die Tastenkombination **(Strg)+W** zur Aktualisierung des Fensters hilft nicht, wie man vielleicht meinen könnte. Wenn Sie aber das Fenster einmal minimieren und danach wieder maximieren, können Sie wie gewohnt weiterarbeiten: logisch, nicht wahr?

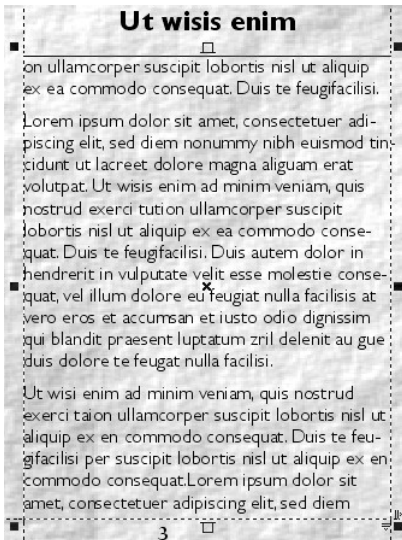
Noch ein paar Textfunktionen

In unserem Workshop konnten nicht alle Textfunktionen beschrieben werden, deshalb wollen wir Ihnen nun noch einige Funktionen gesondert erläutern.

Rahmen trennen

Wollen Sie Textteile aus einem Rahmen entfernen? Dann markieren Sie die Zeile und schneiden Sie sie mit **(Strg)+X** aus. Fügen Sie den Text dann wieder mit **(Strg)+V** ein – er wird damit wieder exakt an derselben Stelle platziert. So erhalten Sie ein grafisches Textobjekt, das nicht mehr mit dem Text im Rahmen verbunden ist.

Sie sehen dies an den beiden Textflußpfeilen in der nächsten Abbildung – sie sind nun beide leer.



*Ein Text
wird vom
Rahmen
getrennt*

Tabulatoren im Lineal verschieben

Wenn Sie ein Mengentextfeld mit dem Text-Hilfsmittel markiert haben, ändert sich die Darstellung des Lineals. In dem Lineal sehen Sie neben der Skala einige Symbole. Die Dreiecke zu Beginn der Spalte zeigen die eingestellten Einzüge an. Die Einzüge lassen sich durch Verschieben der Dreiecke ändern. Den Einzug am rechten Rand hatten wir in unserem Beispiel nicht verändert, er befindet sich deshalb noch in der Originalposition ganz rechts außen.

Die schwarzen Markierungen kennzeichnen Tabulatoren. Diese können Sie mit der Maus verschieben. Klicken Sie die betreffende Markierung an, halten Sie die Maustaste gedrückt und schieben Sie den Tabulator auf die neue Position. Über die rechte Maustaste ändern Sie die Art des Tabulators.



Das horizontale Lineal eines markierten Mengentextes

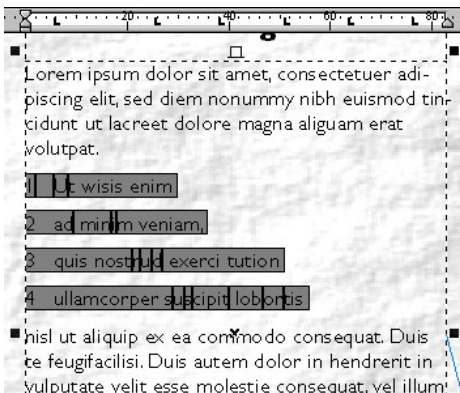
Tabulatoren löschen

Um einen Tabulator zu löschen, ziehen Sie ihn einfach bis zum Rand der Spalte. Danach verschwindet er.

Ganz links ist eine Schaltfläche zu sehen, mit der Sie die Art von neuen Tabulatoren festlegen können. Mit einem Klick auf die Schaltfläche wechseln Sie zwischen den verschiedenen Arten. Das Symbol zeigt jeweils an, welcher Tabulatortyp gerade aktiv ist.

Tabulatoren setzen

Damit sich das Verschieben der Tabulatoren überhaupt auswirkt, müssen natürlich im Text Tabulatoren eingefügt sein – deshalb platzieren wir in unserem Text eine Aufzählung untereinander:



Die Tabulatoren sind im Text gesetzt

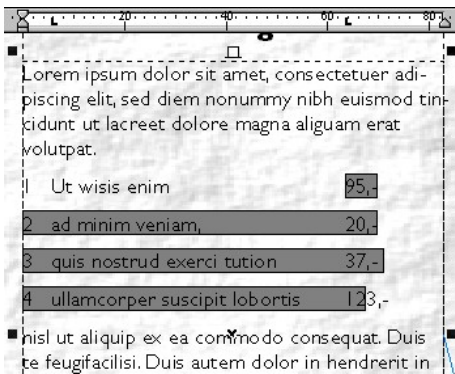
Wir wollen nun neue Tabulatoren mit Hilfe des Lineals plazieren. Ziehen Sie dazu alle Tabulatoren, die zur Zeit gesetzt sind, aus dem Lineal heraus, da wir neue Tabstops einfügen wollen.

Erst markieren

Beachten Sie, daß sich die Änderungen immer nur auf den aktuellen Absatz beziehen. Markieren Sie deshalb alle gewünschten Absätze in dem Mengentextrahmen.

Natürlich könnten wir die Änderungen auch an den Stilen vornehmen, wir wollen in diesem Fall aber einmal einen anderen Weg vorstellen.

Nach dem Löschen der Tabulatoren über das Lineal haben wir die folgende Situation: Wir haben einige Zahlen eingefügt, die untereinandergestellt werden sollen. Zudem haben wir rechts einen neuen Tabulator im Lineal plaziert:

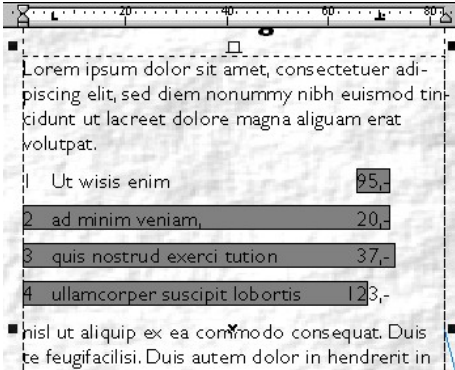


*Alle Tabulatoren
sind entfernt*

Dezimaltabulator

Um auch die Preise genau am Komma untereinanderzustellen, stellen Sie den Tabulatortyp auf den Dezimaltabulator um. Sie erkennen diesen Typ an einem kleinen Punkt. Dieser Typ sorgt dafür, daß Kommas untereinandergestellt werden.

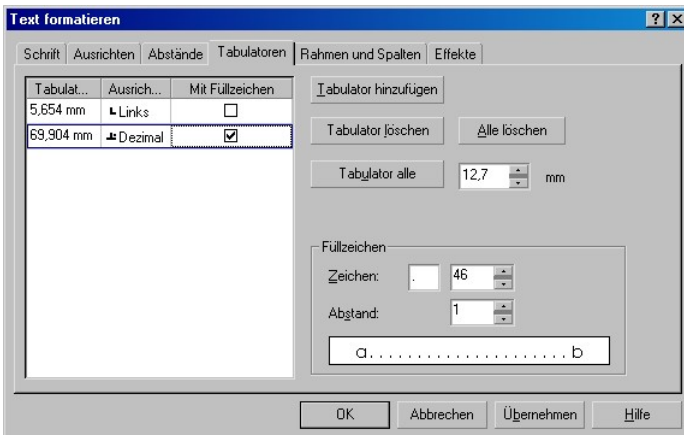
Klicken Sie also mit der rechten Maustaste auf den Tabulator und wählen Sie aus dem Menü die Option Tabulator dezimal. Sie sehen die neue Plazierung im folgenden Bild.



*Mit Dezimal-
tabulator*

Füllzeichen setzen

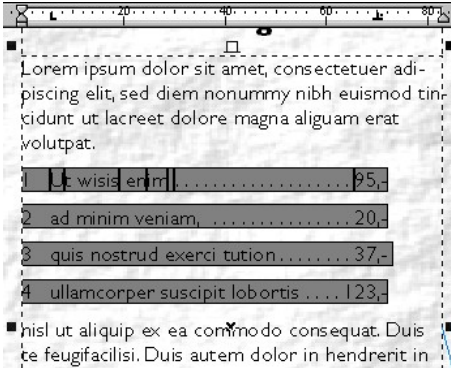
Eine weitere Funktion können wir nicht am Lineal einstellen. Rufen Sie deshalb das Dialogfenster *Text formatieren* auf. Dort sind die bereits plazierten Tabulatoren aufgeführt. Markieren Sie dort für den zweiten Tabulator das Kästchen in der letzten Spalte. Damit aktivieren Sie die Option *Mit Füllzeichen*.



*Festlegen eines
Füllzeichens*

Welches Zeichen zum Füllen des Leerraums verwendet wird, stellen Sie im unteren Bereich ein, ebenso wie den Abstand der Zeichen. In einem Vorschaubild sehen Sie die aktuellen Einstellungen. Wir wählen einen einfachen Punkt als Füllzeichen.

Damit ergibt sich folgende Formatierung. Durch die Füllzeichen lassen sich die Zahlen leichter zuordnen.



Die Füllpunkte
sind gesetzt

Texte umwandeln – Vom grafischen Text zum Mengentext und zurück

Über die vorletzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste des Textwerkzeugs können Sie Mengentext-Objekte in grafischen Text umwandeln und umgekehrt Sie können alternativ auch die Tastenkombination **[Strg]+[F8]** verwenden.

Limitierungen

Vorsicht beim Umwandeln vom Mengentext in grafischenText: In grafischen Textelementen können „nur“ 32.000 Zeichen aufgenommen werden.

Vorsicht mit den Knotenpunkten

Beim grafischen Text gibt es einige Besonderheiten gegenüber dem Mengentext, die Sie beachten müssen. Zum einen werden diese Texte nicht automatisch umgebrochen. Sie müssen also jede Zeile mit **[Enter]** abschließen. Außerdem sind keine Tabulatoren oder Einzüge möglich.

Bei grafischen Textelementen bemerken Sie, wenn Sie die Option *An Hilfslinien ausrichten* aktiviert haben, eine weitere Besonderheit. Es wird Ihnen nicht gelingen, mit Hilfe dieser Hilfslinien den Textblock bündig anzuordnen.

Zum Ausrichten an den Hilfslinien werden nämlich immer die Knotenpunkte berücksichtigt. Bei Textobjekten sind die Knotenpunkte aber etwas vom Buchstaben entfernt, wie es das nächste Bild zeigt:



*Knotenpunkte
von Textobjekten*

Alternativen

Um diese Textelemente dennoch präzise zu plazieren, bleibt nur die „optische“ Plazierung übrig. Alternativ dazu können Sie Objekte in einfache Kurvenobjekte konvertieren. Die Funktion dazu finden Sie entweder in der Eigenschaftsleiste oder im Menü *Anordnen/In Kurven konvertieren*. Der Aufruf ist auch über **Strg+Q** möglich.

Nach dem Umwandeln kann das Objekt nun wegen der vielen Knotenpunkte exakt plaziert werden. Dafür ist der Text aber nicht mehr editierbar. Die speziellen Objekteigenschaften gehen nämlich beim Umwandeln verloren. Deshalb sollten Sie auf diese Variante besser verzichten.



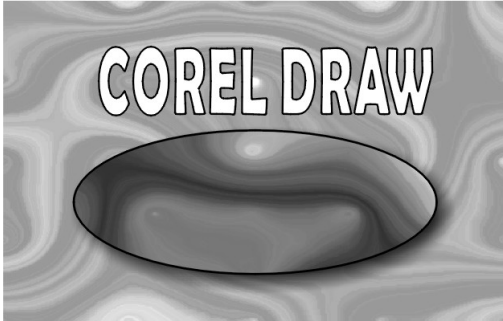
*Text als
Kurven-
objekt*

9.6 Um den Kreis herum schreiben – Text an Objekten ausrichten

Dafür verwenden wir die folgende Vorlage. Für die Vorlage verwenden wir einen Schrifttyp und eine Ellipse. Als Schrifttyp haben wir die Schrift *Berlin Sans FB Demi* verwendet. Mal etwas Anderes ...

Text an Objekten ausrichten

Um Text an einem Objekt auszurichten benötigen Sie neben dem Text mindestens noch ein anderes Objekt im Dokument.



*Die
Vorlage*

Die Funktion *Text/An Objekt ausrichten* ist nur bei aktiviertem Textobjekt verfügbar. Nach dem Aufruf zeigen Sie auf das Objekt, an dem der Text ausgerichtet werden soll.



*Die
Vorlage*

In der Eigenschaftsleiste finden Sie unterschiedliche Optionen, wie das Textobjekt angeordnet sein soll. Die Optionen sind allerdings nur dann verfügbar, wenn neben dem Textobjekt gleichzeitig auch das andere Objekt ausgewählt ist.



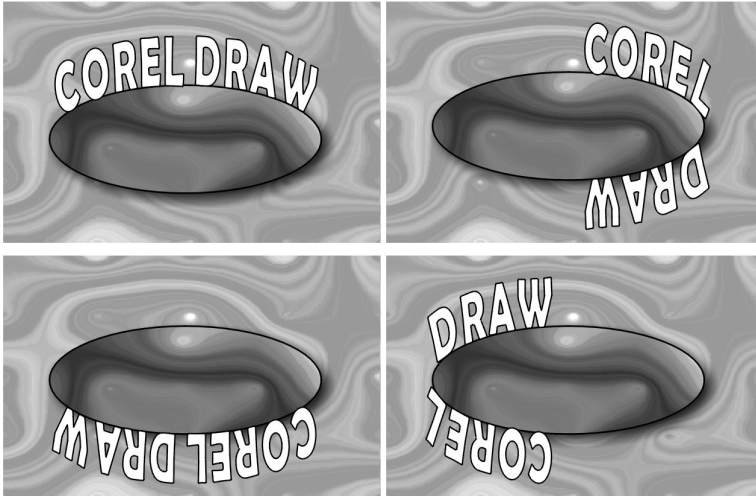
*Eigenschaftsleiste mit den
verschiedenen Optionen*

Probieren wir nun aus, wie das Textelement angepaßt werden kann. Beginnen wir rückwärts – mit dem dritten Listenfeld. Hier legen Sie fest, wo der Text an dem Objekt angesetzt wird.

Unterschiedliche Optik

Dieses Listenfeld ist nur bei geschlossenen Objekten verfügbar. Bei offenen Objekten ist – wie Sie noch erfahren werden – eine andere Funktion verfügbar.

Das Symbol ist selbsterklärend. Sehen wir uns an unserem Beispiel die Auswirkungen einmal genauer an. Die nächsten vier Bilder zeigen die vier Optionen. Wir haben die Einstellungen des Listensfelds einmal „rundherum“ ausgewählt.



Die vier Ausrichtungseinstellungen



Mit der Option *Auf anderer Seite plazieren* wird das Objekt nach innen versetzt, so wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen. Die dafür benötigte Schaltfläche sehen Sie nebenstehend.

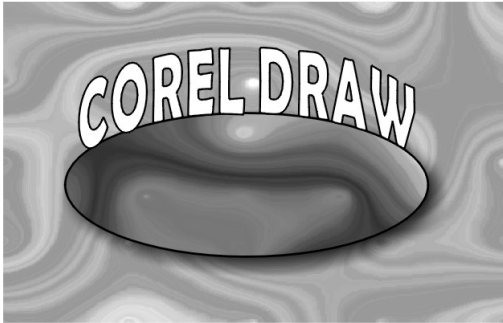


Gespiegelte
Variante

Die Optionen

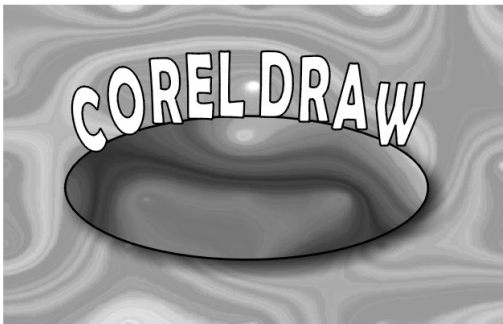
Im ersten Listensfeld der Eigenschaftsleiste legen Sie fest, wie die Buchstaben ausgerichtet werden sollen. Bei der zuvor gezeigten Einstellung wird jeder Buchstabe so gedreht, daß er im rechten Winkel zum Objekt steht.

Bei der folgenden Option wird jeder Buchstabe zusätzlich zur Drehung in die entgegengesetzte Richtung geneigt, was zum nachfolgend gezeigten Beispiel führt. Sie sehen an dem Muster, wie ähnlich das Ergebnis dem Symbolbild im Listensfeld ist.



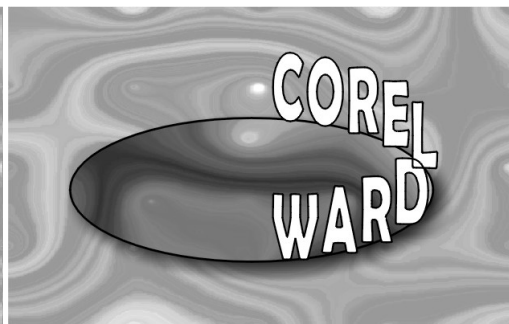
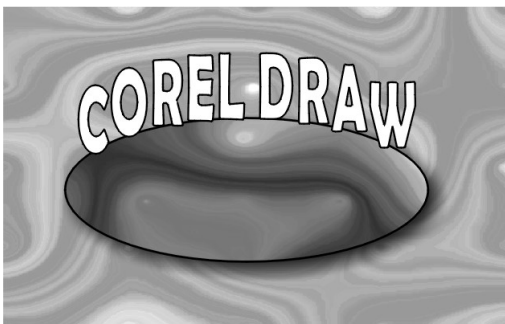
*Drehung mit
entgegengesetzter
Neigung*

Bei der folgenden Option wird nicht in die entgegengesetzte, sondern in dieselbe Richtung gedreht, was zu merkwürdigen Ergebnissen führen kann.



*Drehung und
zusätzliche Neigung
in derselben Richtung*

Wenn Sie die Buchstaben ohne jegliche Drehung oder Neigung einfach entlang des Pfads platzieren wollen, muß die letzte der Listefeld-Optionen aktiv sein. Dabei kann es allerdings zu „komischen“ Ergebnissen kommen, wenn Sie zusätzlich die rechte Ausrichtung wählen. Dort entsteht auf einmal ein anderes Wort, da die Buchstaben fortlaufend platziert werden.



Buchstaben ohne Drehung oder Neigung

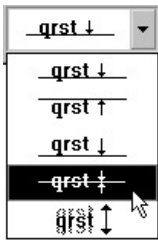
Über die beiden folgenden Eingabefelder der Eigenschaftsleiste können Sie die horizontale Verschiebung und den Abstand zum Objekt regulieren. Probieren Sie die Werte aus.



*Zusätzliche
Optionen*

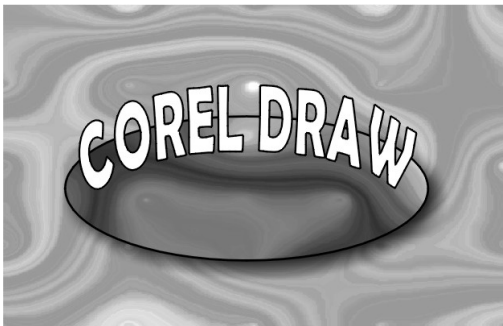
Position ändern

Im zweiten Listenfeld können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen:



*Die Optionen
des zweiten
Listenfelds*

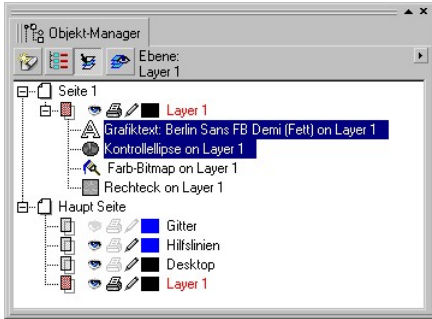
Sicherlich haben Sie bereits an den Symbolen erkannt, daß Sie damit die Position zur Kontur des Objekts beeinflussen können. Als ein Beispiel zeigen wir Ihnen im nächsten Bild die vorletzte Option des Listenfelds, bei der das Textelement zentriert zur Objektkontur ausgerichtet wird.



*Zentrierte
Ausrichtung*

Der Aufbau

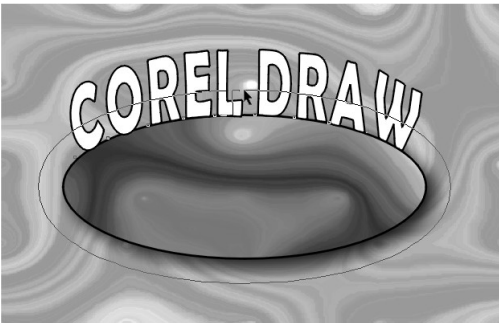
Das Ergebnis besteht immer aus zwei Teilen, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* belegt. Die Ellipse heißt nun *Kontrollellipse*. Fest daran gekoppelt ist das Textelement. Wählen Sie den Text aus, wird die dazugehörige Ellipse mit ausgewählt. Das Ergebnis ähnelt also einer Gruppe.



*Die beiden
Objekte nach
der Anpassung*

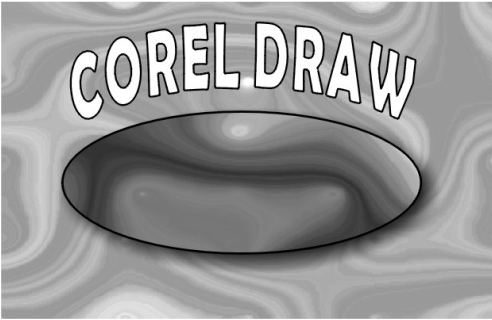
Den Abstand zum Pfad können Sie auch mit der Maus vornehmen, wenn Sie die folgenden Arbeitsschritte nachvollziehen:

- 1 Klicken Sie die Schrift mit gedrückter **(Strg)**-Taste an. Damit können Sie den Text ohne die dazugehörige Ellipse auswählen. Auf diese Art können Sie auch die Attribute der Schrift ändern. Das Kontrollelement kann ohne diese Taste ausgewählt werden.
- 2 Wenn Sie nun mit der Maus ziehen, wird der Abstand des Textes zum Pfad verändert. Eine Vorschaulinie zeigt Ihnen, wie weit Sie sich vom Pfad entfernen. Im nächsten Bild sehen Sie außerdem das Abstandssymbol an der Stelle, an der sich der Mauszeiger befindet.



*Der Abstand
zum Pfad
wird geändert*

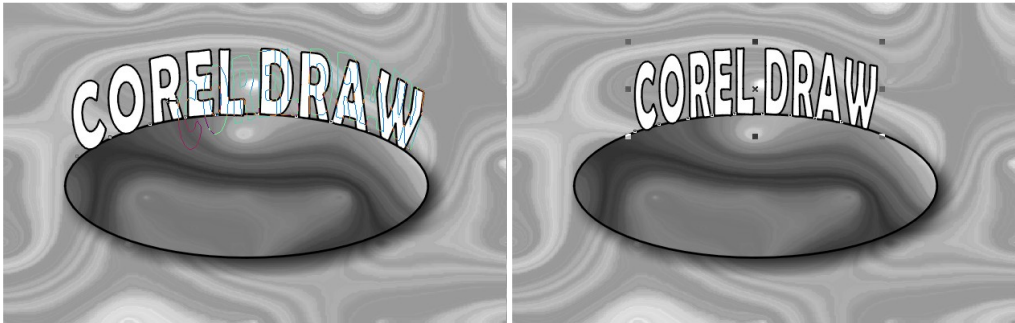
- 3 Dabei ist es egal, wohin Sie die Maus ziehen. Beide Richtungen – horizontal und vertikal – führen zum selben Ergebnis. Sie sehen im folgenden Bild, daß sich der Text nach dem Loslassen der Maustaste von dem Kontrollelement entfernt hat.



*Der Abstand
zum Kontrollobjekt
wurde verändert*

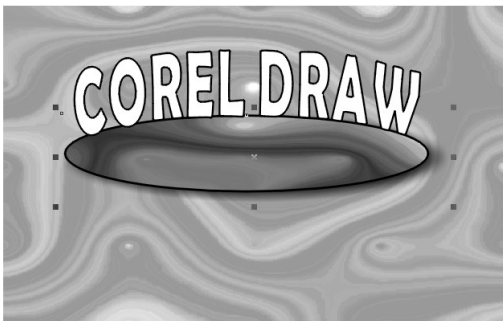
Änderungen des Textelements

Nach der Auswahl des Textelements können Sie beliebige Änderungen daran vornehmen. Während des Dehnens sieht die Vorschau zwar etwas merkwürdig aus – wie Sie im linken der nachfolgenden Bilder sehen –, wenn Sie aber die Maustaste loslassen, wird das Ergebnis neu angepaßt.



Dehnen der Schrift

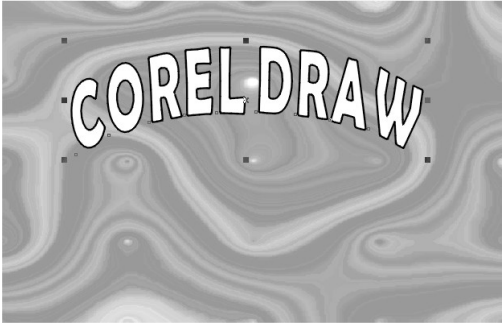
Auch umgekehrt funktioniert es genauso: Ändern Sie die Form der Ellipse, wird das Ergebnis an die geänderte Form angepaßt. Bei der Auswahl benötigen Sie keine Zusatz taste. Im nächsten Bild haben wir die Höhe der Ellipse reduziert – die Schrift wird automatisch angepaßt.



*Gedehnte
Ellipse*

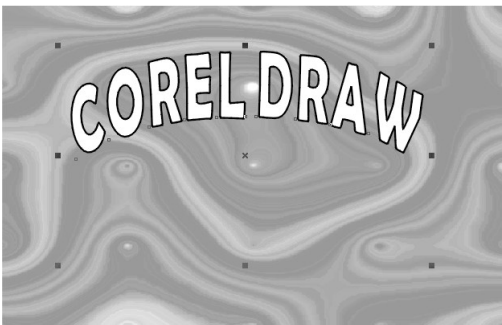
Unsichtbares Kontrollelement

Bisher ist das Kontrollelement immer gemeinsam mit dem Text zu sehen. Das muß natürlich nicht sein. Der Text ist nicht unbedingt dauerhaft mit dem Kontrollelement verbunden. Mit der Funktion *Anordnen/Trennen* läßt sich der Text vom Kontrollelement lösen, ohne daß die Verzerrung dabei verlorengeht. Nachfolgend sehen Sie das Textobjekt. Die Ellipse haben wir gelöscht – der Text ist nach wie vor gekrümmt.



*Text ohne
Kontrollelement*

Dies ist allerdings eine unpassende Methode, da die Einstellungen nun nicht mehr verändert werden können. Eine elegantere Variante wollen wir Ihnen im nächsten Bild zeigen:



*Eine andere
Variante*

Sieht doch genauso aus, denken Sie? Fast richtig. In diesem Muster ist aber die Ellipse noch immer vorhanden. Sie hat lediglich keine Füllung und keinen Umriß mehr.

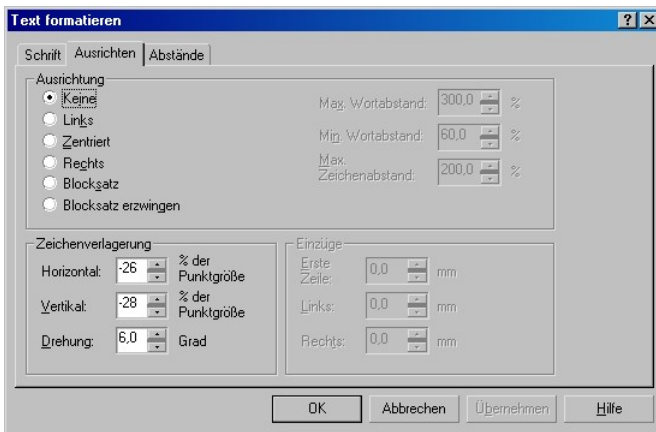
Sie ist sozusagen „unsichtbar“. Da sie aber immer noch vorhanden ist, können Sie jederzeit Änderungen vornehmen. Übrigens können Sie das Objekt leicht über den *Objekt-Manager* auswählen. Da Sie vermutlich die standardmäßige Option *Als gefüllt betrachten* eingeschaltet haben, können Sie es aber auch ohne den *Objekt-Manager* auswählen. Sie müssen dazu nur wissen, wo das Objekt ist. Sehen können Sie es ja nicht.

Geraderücken

Wenn Sie sich dennoch für die Variante des Trennens entschieden haben, können Sie mit der Funktion *Text/Normal ausrichten* die Drehungen und Neigungen wieder zurücknehmen und den Text wieder „aufrechtstellen“.

Der Text entspricht nach dem Aufruf dieser Option wieder dem Originalzustand.

In diesem Zusammenhang ist vielleicht interessant, wie die Anpassung zustande kommt. Es passiert nämlich nichts anderes, als daß die horizontale Verschiebung der einzelnen Buchstaben verändert wird. Dies belegt ein Blick auf die Registerkarte *Ausrichten* im *Text formatieren*-Fenster. Dabei haben wir einen einzelnen Buchstaben markiert.



*Verschobener
und rotierter
Buchstabe*

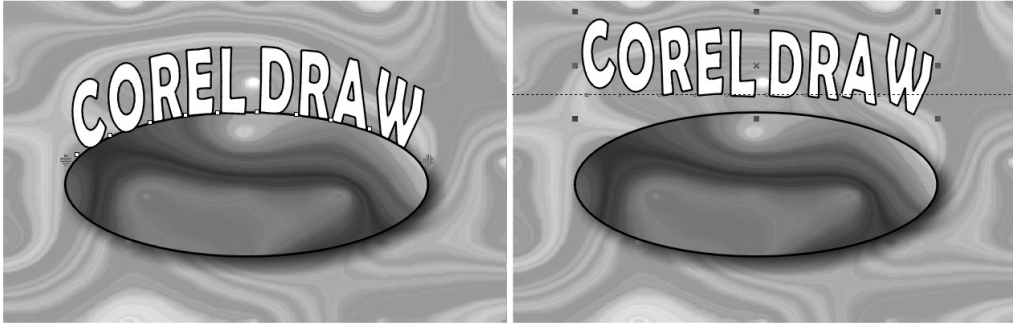
Nachhilfe

Falls Ihnen eine Neigung oder Verschiebung nicht gefällt, können Sie die Werte auch nachträglich im *Text formatieren*-Fenster in den drei gezeigten Feldern ändern.

An Schriftlinie ausrichten

Es gibt eine weitere Option, mit der Sie Ihre Schriften nach der Pfadtrennung versetzen können: *Text/An Schriftlinie ausrichten*. Hier werden allerdings nur die Knotenpunkte auf einer Linie aufgereiht. Die Neigungen und Drehungen der Buchstaben bleiben erhalten.

Wofür Sie diese Funktion benötigen könnten, läßt sich schwer entscheiden. Auf jeden Fall gibt es sie. Vielleicht fällt Ihnen ja ein Verwendungszweck ein. Die beiden folgenden Bilder zeigen die Stadien vor und nach der Trennung. Zur besseren Orientierung haben wir im rechten Bild auf der Höhe der Knotenpunkte eine Hilfslinie plaziert.



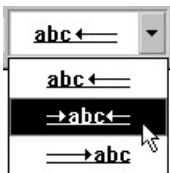
Text an Schriftlinie ausrichten

9.7 Auf der Welle schwimmen lassen – Text an Pfaden ausrichten

Neben geschlossenen Objekten können auch offene Pfade zum Ausrichten herangezogen werden. Das Verfahren des Anpassens ist dem der Objektanpassung sehr ähnlich, allerdings gibt es ein zusätzliches Listenfeld in der Eigenschaftsleiste, in dem Sie einstellen können, wo der Text auf dem Pfad platziert werden soll.

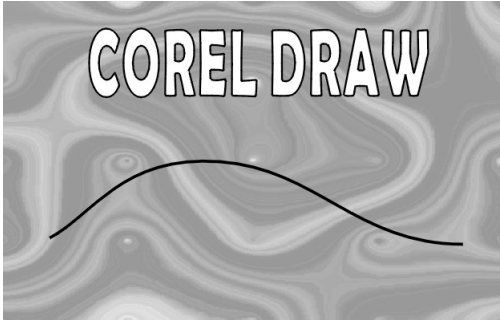
Am schönsten sind Ergebnisse, die an weich verlaufenden Bézier-Linien ausgerichtet werden. Bei spitzen Knotenpunkten „springen“ die Buchstaben unter Umständen umher, deshalb sollten Sie solche Kurven nicht verwenden – sie sind ungeeignet.

Nachfolgend sehen Sie die Funktionen der Eigenschaftsleiste, die verfügbar sind, wenn Sie ein Textelement und einen offenen Pfad markiert haben. Das dritte Listenfeld enthält nun neue Einträge.



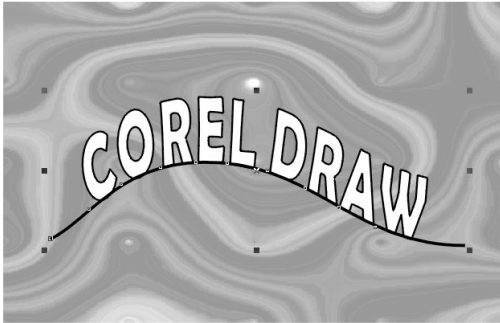
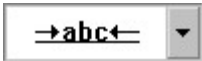
*Das Listenfeld
beim Anpassen
an einen offenen
Pfad*

Wir verwenden für unsere Beispiele die folgende Vorlage. Die Linie wurde mit dem Bézierwerkzeug gezeichnet.



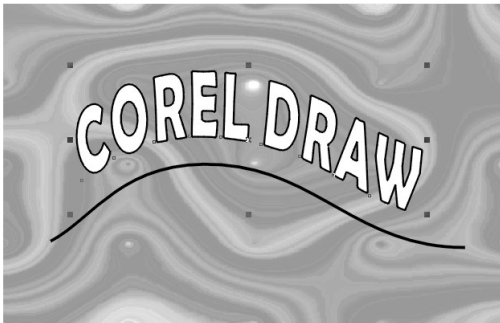
Die
Vorlage

Im Listenfeld können Sie einstellen, ob der Text an der linken Außenkante des Pfads oder in der Mitte platziert werden soll. Außerdem können Sie den Text rechts anstoßen lassen. Die zentrierte Ausrichtung zeigen wir Ihnen mit dem dazugehörigen Symbol im folgenden Bild:



Text zentriert
zum Pfad
ausgerichtet

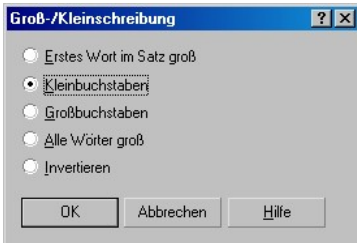
Wenn Sie den Text mit gedrückter **Strg**-Taste markieren, können Sie auch hier den Abstand zum Pfad verändern. Soll der Pfad unsichtbar sein, entfernen Sie einfach den Umriß, um auch später noch Einstellungen vornehmen zu können.



Abstand
zum Pfad
verändern

Groß-/Kleinschreibung

Im Menü *Text* finden Sie die Option *Groß-/Kleinschreibung*. Im folgenden Dialogfenster können Sie einstellen, wie die Wörter Ihres Textes aufgebaut sein sollen. Ist der Text einmal eingetippt, ist dies nicht die endgültige Form. So haben wir unseren Mustertext nur in Versalien getippt. Stellen Sie in dem Dialogfenster ein, daß der Text zum Beispiel nur aus kleinen, sogenannten „gemeinen“ Buchstaben bestehen soll.



*Umwandlung von
Buchstaben*

Danach wird der Text umgewandelt.



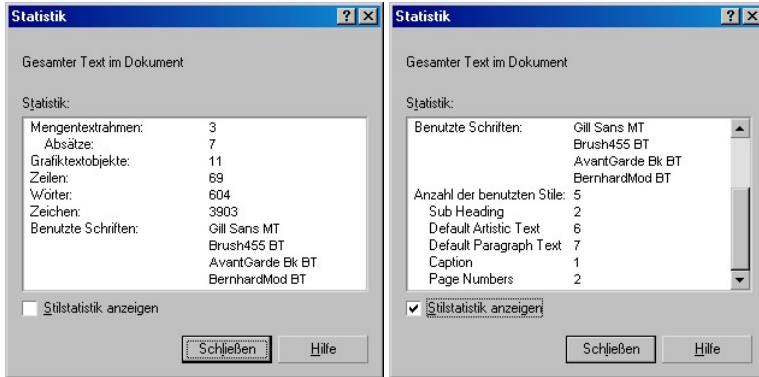
*Der umgewandelte
Text*

Wie viele Buchstaben, wie viele Absätze ... – Textstatistik

Wenn Sie wissen wollen, wie viele Textobjekte welcher Art Ihr Dokument enthält oder aus wie vielen Absätzen oder Buchstaben Ihr Text aufgebaut ist, dann rufen Sie die Funktion *Text/Textstatistik* auf.

Falls Sie zusätzlich erfahren wollen, wie oft die einzelnen Stile verwendet wurden, müssen Sie die Zusatzoption *Stilstatistik anzeigen* markieren. Der Text wird dann erweitert. Alle verfügbaren Stile werden mit der Anzahl der Vorkommnisse angezeigt.

Für das folgende Bild haben wir den umfangreichen Workshop dieses Kapitels verwendet, da wir dort mit vielen Texten gearbeitet haben. Bei kleinen Dokumenten ist diese Funktion sicherlich nicht interessant.



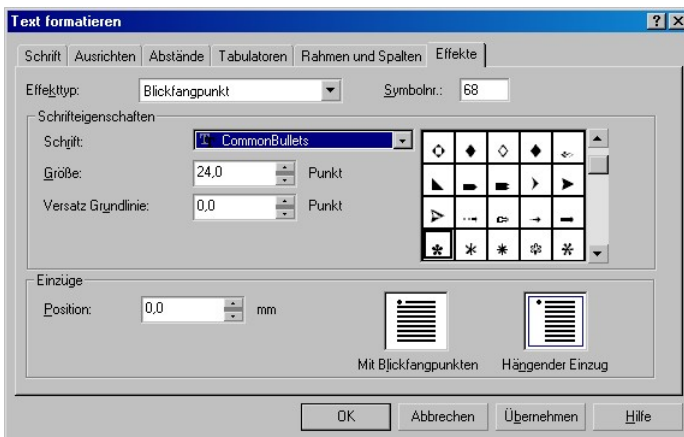
Textstatistik,
rechts mit Anzeige
der Stilstatistik

Vom einfachen Strich bis zur Minibombe – Blickfangpunkte oder Aufzählungszeichen

Bei Aufzählungen ist es oft zur Auflockerung zu empfehlen, sogenannte Blickfangpunkte zu verwenden. Diese können aus einem der Symbolzeichensätze stammen, die Sie installiert haben. Es müssen also nicht immer die üblichen Punkte oder Striche sein.

Die entsprechende Registerkarte *Effekte* ist nur bei Mengentexten über den Formatierungs-Dialog zu erreichen. Hier sind zwei verschiedene Funktionen vereint. Stellen Sie im oberen Listenfeld zunächst die Option *Blickfangpunkt* ein, um die folgende Ansicht zu erhalten.

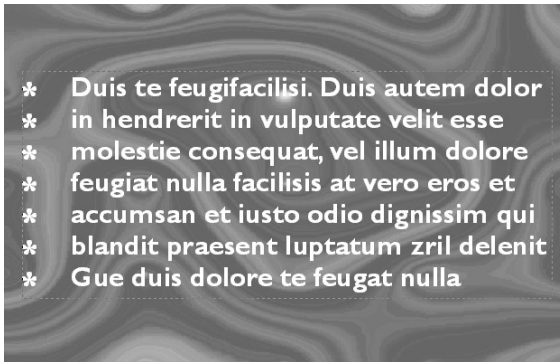
Danach wird die Symbolschrift, das betreffende Zeichen und die Größe vorgegeben. Bei Bedarf läßt sich das Zeichen mit der Option *Versatz Grundlinie* in der Höhe verschieben.



Plazieren eines
Blickfangpunkts

So könnten Sie mit dieser Funktion zum Beispiel kleine Sternchen aus dem Zeichensatz *Common Bullets* vor jede Zeile setzen. Bei mehrzeiligen Absätzen läßt

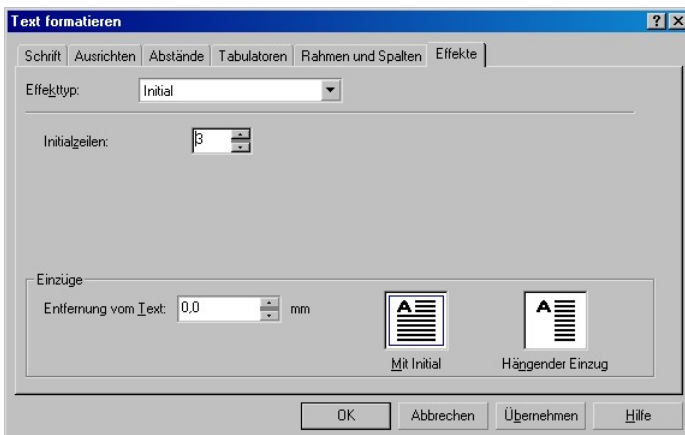
sich außerdem vorgeben, ob der gesamte Absatz oder nur die erste Zeile eingerückt werden soll.



*Blickfangpunkte
vor jeder Zeile*

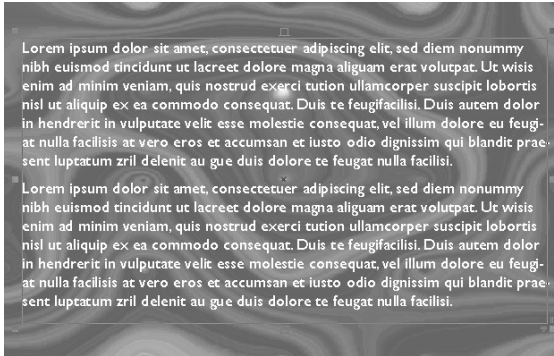
Anfangsbuchstaben kommen ganz groß raus – Initiale

Ein Initial ist der vergrößert hervorgehobene erste Buchstabe eines Absatzes. Sie kennen dieses Gestaltungselement sicherlich aus Zeitschriften. Wenn Sie diesen Effekt verwenden wollen, stellen Sie zunächst das obere Listenfeld auf diesen Effekt um. Danach wird eine andere Ansicht des Dialogfensters sichtbar. Hier sind nur wenige Angaben möglich: Die Höhe des Initials wird durch die Zeilenanzahl festgelegt, der Abstand zum Text erfolgt in Millimetern. Auch hier können Sie wählen, ob der gesamte Absatztext eingerückt werden soll oder nicht.



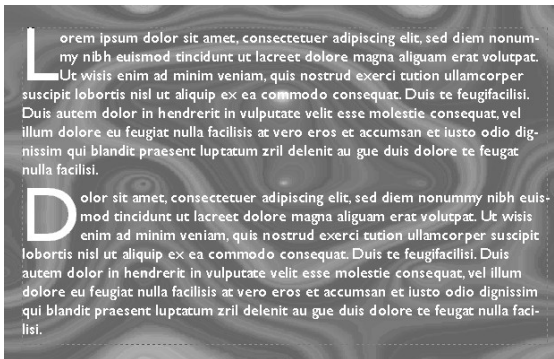
*Die Optionen
für ein Initial*

Nehmen wir Blindtext als Muster. Über die Zwischenablage haben wir ihn in einem Mengentextrahmen platziert. Als Untergrund diente wieder unser fraktales Füllmuster. Da dies dunkel ist, haben wir die Füllung für den Mengentextrahmen auf Weiß eingestellt. Als Schrift haben wir *Gill Sans MT* ausgewählt.



*Ein Mengentext-
rahmen*

Anschließend haben wir ein Initial eingestellt, das über drei Zeilen verläuft. Außerdem wurde der Abstand zum Text mit 3 Millimetern angegeben. Zugegeben: Wir haben Glück gehabt, daß der Absatz mit einem „L“ beginnt, denn bei gerade verlaufenden Buchstaben sieht das Initial besonders harmonisch aus. Die Variante, den gesamten Text einzurücken, wäre bei unserem Beispiel unpassend, deshalb haben wir darauf verzichtet.



*Ein
Initial*

Nicht zu groß

Die vorgeschlagenen drei Zeilen als Initialmaß sind meist gut geeignet, um ein harmonisches Bild zu erzielen. Bei zu großem oder zu kleinem Initial kann der Text „zerrissen“ wirken, oder das Initial fällt als solches gar nicht auf.

9.8 Kleine Effekte mit großer Wirkung – Traditionelle Schrift-Quickies

Nachdem der letzte Abschnitt etwas ernüchternd war, wollen wir nun wieder für bessere Laune sorgen, indem wir Ihnen einige interessante Schrifteffekte für grafische Textelemente vorstellen. Viele Effekte, die wir Ihnen vorstellen wollen, sind sehr schnell realisiert – und trotzdem sehr wirkungsvoll.

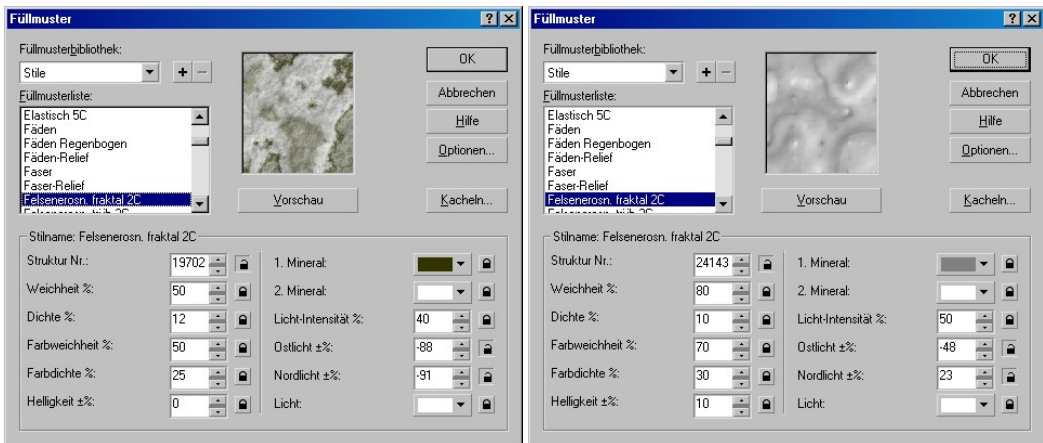
Der Untergrund – Von ihm abheben oder darin versinken

Die Wirkung eines Schriftzugs beruht nicht nur auf dem Schriftzug selbst, sondern natürlich im wesentlichen auch auf seinem Umfeld. Vielleicht haben Sie sich schon gefragt, wie einige Untergründe entstanden sind, die wir in unseren Beispielen verwendet haben.

In den meisten Fällen haben wir modifizierte fraktale Füllmuster verwendet. Falls Sie nun in den Fraktalen blättern, unsere Beispiele dabei aber nicht finden, liegt das daran, daß wir die Originalmuster meist verändert haben.

Nachfolgend sehen Sie zum Beispiel im linken Bild das Ausgangsmuster, rechts unsere veränderte Fassung. Wie Sie sehen, haben wir viele Werte verändert. Ein Unterschied besteht in den Grundfarben, die wir eingestellt haben. Im Original wurden stark kontrastierende Farben verwendet, unsere beiden Grundfarben unterscheiden sich dagegen weniger.

Außerdem haben wir die Helligkeits- und Lichtwerte verändert und so ein Muster mit einem völlig anderen Charakter erzeugt.



Unser Untergrund

Die Schriftart – Mal klassisch-elegant, mal poppig-ausgefallen

Das zweite wesentliche Kriterium ist der Schrifttyp. Stöbern Sie doch einmal auf der Corel-CD herum – mit dem Bitstream Font Navigator liefert Corel ja ein passendes Werkzeug mit.

Verwenden Sie einmal andere Schriften, die man nicht ständig überall sieht. Was halten Sie zum Beispiel von der Schrift Forte, die Sie in der folgenden Abbildung sehen.



*Die Schrift
Forte*

Oder wie wäre es mit der Schrift Colonna MT? Sieht doch elegant aus, oder? Und sicherlich haben Sie sich an dieser Schrift noch nicht sattgesehen, da sie recht selten verwendet wird.



*Die Schrift
Colonna MT*

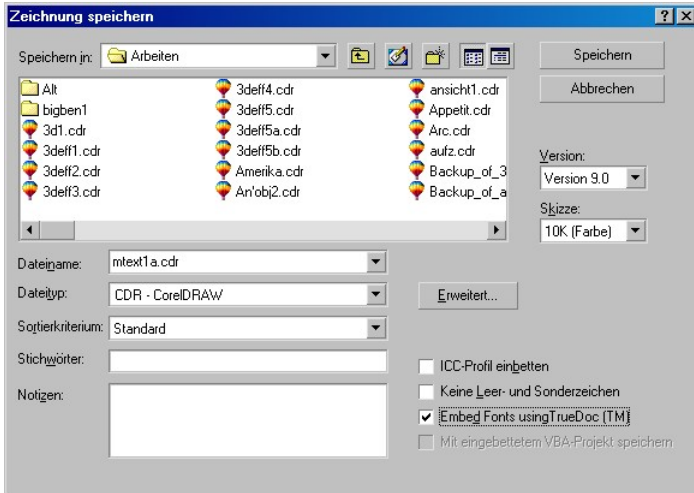
Schriften einbetten

Ein Problem gibt es, wenn Sie mit exotischen Schriften arbeiten. Wenn Sie Dokumente weitergeben, in denen selten verwendete Schriften vorkommen, müssen Sie damit rechnen, daß Ihr „Gegenpart“ diese Schrift nicht besitzt. Bei der Weitergabe an ein Belichtungsstudio haben Sie dasselbe Problem. Hier bietet CorelDRAW eine Lösung an.

Im Dialogfenster *Speichern unter* gibt es in der unteren rechten Ecke eine Option *Schriftarten mit TrueDoc (TM) einbetten*. Leider haben die Übersetzer diesen Text nicht aus dem Englischen übertragen.

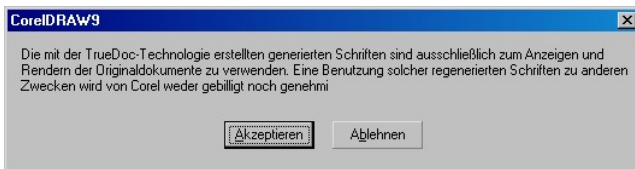
Auf die Schnelle

An vielen Stellen des neuen CorelDRAW werden Ihnen englische Bezeichnungen begegnen. Hier hatten es die Übersetzer wohl etwas eilig.



*Schrift
einbetten*

Wenn Sie diese Option einschalten, erscheint ein Warnhinweis. Es ist nämlich nicht gestattet, diese „weitergegebenen“ Schriften zu verwenden. Sie dürfen nur benutzt werden, um das Dokument richtig betrachten zu können.



*Ein Warnhinweis
zum Copyright*

Größere Datei

Mit dieser Funktion wird die Schrift in die CorelDRAW-Datei mit aufgenommen. Dadurch wird diese natürlich etwas größer. Falls die Datei nur auf Ihrem Rechner geöffnet wird, ist diese Funktion also nutzlos. Falls Ihnen eine Schrift fehlt, können Sie diese nachträglich installieren.

Der Umriß der Schrift

Haben Sie bemerkt, daß wir bei den beiden Schriftmustern jeweils mit einer sehr dünnen, schwarzen Kontur gearbeitet haben? Sicherlich nicht. Konturen können zwei Aufgaben erfüllen. Zum einen können Sie die Kontur verwenden, um eine Schrift vom Untergrund abzugrenzen.

Da wir einen unruhigen Hintergrund verwenden, der auch helle Partien enthält, kann es an diesen hellen Stellen zu Vermischungen mit der hellen Schrift kommen. Im nächsten Bild sehen Sie dasselbe Muster nochmals – diesesmal aber ohne Kontur.



*Die Schrift
ohne Kontur*

Zum anderen kann die Kontur auch ganz gezielt als Gestaltungsmittel eingesetzt werden. Die Stärke der Kontur hängt dabei wesentlich von der Stärke der Schrift ab. Um bei unserem Beispiel zu bleiben: Bei diesem dünnen Schrifttyp wirkt eine dicke Kontur schlecht. Eine gerade noch akzeptable Variante sehen Sie im folgenden Bild. Sie sehen, wie sich der Charakter der Schrift durch den Einsatz einer Kontur ändert. Zusätzlich können Sie auch noch die Farbe der Kontur verändern.



*Eine Kontur als
Gestaltungsmittel*

Bei dem Schrifttyp Forte sieht es schon wieder anders aus. Da diese Schrift sehr kräftig ist, wirkt hier auch eine kräftige Kontur. Sie ist mehr als doppelt so dick wie die Kontur des vorangegangenen Bilds. In diesem Fall unterstreicht die Kontur den kräftigen Charakter der Schrift.

Wie Sie es erreichen, daß Konturen auch anders als nur einfarbig eingefärbt werden können, verraten wir Ihnen später.

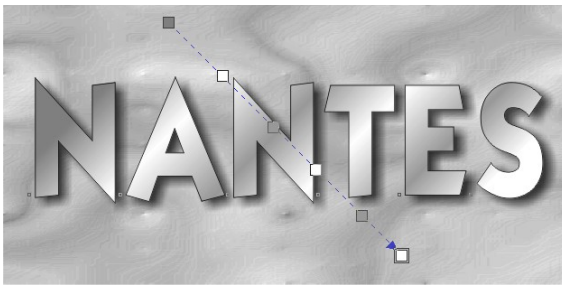


*Eine kräftige
Kontur*

Die Füllung der Schrift

Mit den unterschiedlichen Füllungsoptionen stehen Ihnen natürlich unendlich viele Varianten zur Verfügung. Die Füllungsoptionen haben Sie ja bereits ausführlich kennengelernt.

Immer interessant sind die Verlaufsfüllungen, bei denen die Farben zwischen hell und dunkel wechseln. So erreichen Sie einen schimmernden Oberflächeneindruck. Ein solches Muster sehen Sie im nächsten Bild. Um die platzierten Farbfelder beurteilen zu können, haben wir das Textelement mit dem interaktiven Füllungswerkzeug markiert. Übrigens haben wir hier die Schrift Kabel BD verwendet.



Verlaufsfüllung

Eine weitere Idee ist die Verwendung derselben Fraktalfüllung wie für den Untergrund – allerdings mit einer anderen Helligkeit. Wenn Sie dort einen negativen Wert eingeben, wird das Muster abgedunkelt. Mit dieser Mustervariante nehmen Sie dem Text die „computertypischen“ Attribute. Das Ergebnis ist deutlich lockerer als ein präziser Verlauf. Auch hier haben wir zur Abgrenzung eine dünne Kontur verwendet.



(Fast) identische Füllmuster für Untergrund und Schrift

Wenn Sie eine Negativ-Linse verwenden, können Sie den Untergrund ebenfalls gut in die Farbgestaltung des Textes einbeziehen. Text und Untergrund verschmelzen zu einer Einheit. Die Handhabung der Linsen-Funktionen lernen Sie übrigens im nächsten Kapitel genau kennen. Das Ergebnis sehen Sie schon jetzt – im folgenden Bild. Die hellen Partien innerhalb der Schrift entstehen durch den darunterliegenden Schatten – sieht ganz interessant aus, nicht wahr?



*Der Text
wurde mit
einer Negativ-
Linse versehen*

Schieben, Drehen, Spiegeln – Transformationseffekte

Witzige und leicht zu erstellende Schrifteffekte erreichen Sie mit Transformationen – also zum Beispiel durch Verdrehen. Dabei wird natürlich nicht das Originalobjekt transformiert, sondern ein Duplikat. Sehen wir uns erst einmal ein Beispiel an.



*Ein „Stapel“
Buchstaben*

Wie entstand dieses Muster? Nun, ganz einfach: Das Ursprungsobjekt befindet sich an der untersten Stelle im Stapel. Über das Ändern-Andock-Fenster haben wir ein Duplikat des Schriftzugs um -2 Grad gedreht.

Danach haben wir achtmal die Tastenkombination **Strg**+**R** angewendet. Damit wird die letzte Aktion wiederholt, also das Drehen des Duplikats. Damit erhielten wir die zehn Objekte.

Die einzelnen Objekte haben wir danach in Zehn-Prozent-Schritten farblich abgetönt, um etwas Tiefe zu erzeugen. Warum wir die Farbänderung nicht gleich beim Duplizieren vorgenommen haben? Nun, das wären zwei Arbeitsschritte gewesen: Drehen und Farbe ändern. So hätten wir den Befehl nicht wiederholen können.

Zum Abschluß wurden die neuen Objekte gruppiert und neu zum Untergrund zentriert.

Sehen wir uns weitere Effekte an, die durch Transformationen erzeugt werden können. Dazu verwenden wir das Andock-Fenster *Ändern*, da wir hier exakte Werte eingeben können. Die Transformation wird dann einem Duplikat zugewiesen. Im nächsten Muster haben wir ein schwarz gefülltes Duplikat leicht nach rechts versetzt. Damit erhält der Schriftzug eine leichte Plastizität. Hier kam übrigens die Schrifttype Ravier zum Einsatz.



*Nach rechts
verschobenes
Duplikat*

Wird das Duplikat zusätzlich nach unten geschoben, entsteht ein einfacher Schatteneffekt. Je nachdem, wie weit Sie den Schatten vom Original entfernen, wirkt das Textelement weiter oder näher vom Untergrund entfernt.



*Ein harter
Schlagschatten*

Natürlicher Schatten

Am natürlichsten wirken Schatten immer dann, wenn sie nach rechts unten verschoben werden. Dann scheint es so, als käme das Licht von oben links.

Witzig wird es nun, wenn Sie den Schatten verzerren. Wenn Sie ihn nach rechts neigen, können Sie eine räumliche Wirkung erzielen. Je stärker Sie neigen, um so räumlicher wirkt das Ergebnis. Reduzieren Sie zusätzlich die Höhe des Objekts, um die Wirkung weiter zu verstärken. Wenn das Schattenobjekt nur zur Seite verschoben wird, nicht aber nach unten, „steht“ der Text auf dem Boden. In unserem Beispiel „schwebt“ er dagegen.

Alternativ zu diesem traditionellen Verfahren können Sie die Schatten natürlich auch mit dem interaktiven Hilfsmittel *Hinterlegter Schatten* erstellen. Damit haben Sie zusätzlich den Vorteil, daß das Ergebnis realistischer aussieht. Allerdings dauert die Berechnung länger.



*Schwebende
Schrift*

Fast wie Wasser – ein Schriftzug

Sehen wir uns nun den Aufbau eines etwas komplizierteren Schriftzugs an. Dazu verwenden wir die Schrift Showcard Gothic. Der Schriftzug ist zunächst einfach mit Schwarz gefüllt.



Die Ausgangssituation

- 1 Dieser Schriftzug ist uns viel zu kantig – das wollen wir als erstes ändern. Dazu müssen Sie das Textobjekt zunächst in ein Kurvenobjekt umwandeln – verwenden Sie dazu am einfachsten die Tastenkombination **Strg+Q**. Sie finden die entsprechende Funktion auch im Menü *Anordnen*.
- 2 Markieren Sie jetzt das Kurvenobjekt mit dem *Form*-Hilfsmittel, um die folgende Ansicht zu erhalten. Der Text kann nach der Umwandlung übrigens nicht mehr ediert werden – dabei gibt es auch kein Zurück mehr!

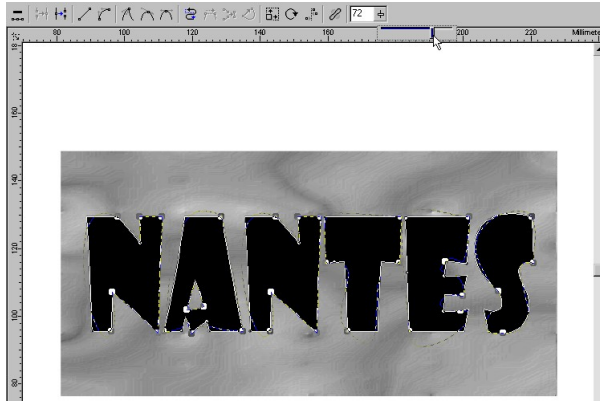


Der Schriftzug ist nun ein Kurvenobjekt

- 3 Nun wollen wir eine der neuen CorelDRAW-Funktionen einsetzen. Am Ende der Eigenschaftsleiste finden Sie ein neues Eingabefeld. Wenn Sie auf den Pfeil daneben klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird ein Schieberegler sichtbar.

- 4 Schieben Sie diesen Regler auf einen Wert von ungefähr 72. Ganz genau kommt es dabei nicht darauf an. Je höher der eingestellte Wert ist, um so weicher verläuft die Kurvenform.

Während des Verziehs des Reglers zeigt ein Vorschaubild an, wie sich die Form der Buchstaben verändert.



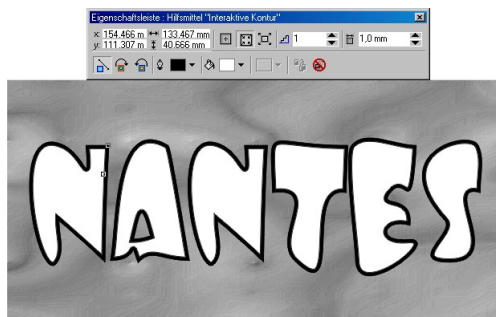
Ändern der Kurvenweichheit

- 5 Nun sieht der Schriftzug etwas lockerer aus, wie Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung sehen. Dieses Objekt soll nun für die weitere Bearbeitung verwendet werden.



Die neue Außenform wirkt lockerer

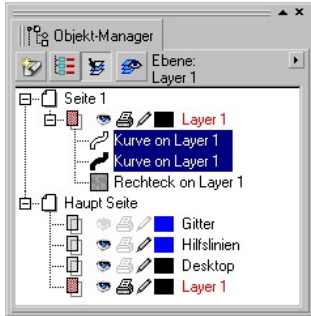
- 6 Verwenden Sie nun das interaktive Kontur-Hilfsmittel mit den folgenden Einstellungen, um ein verkleinertes Objekt in den Schriftzug einzufügen. Dieses ist Weiß gefüllt.



Ein zusätzliches Objekt

- 7 Die beiden Objekte der Konturgruppe müssen nun als einzelne Objekte weiterbearbeitet werden – trennen Sie die Gruppe deshalb mit der Funktion *Anordnen/Trennen*.

Sie sehen danach im *Objekt-Manager* zwei einzelne Kurvenobjekte – so, wie in der folgenden Abbildung.



Die getrennte Konturgruppe

Spitzlichter zurechtschneiden

Mit diesen Arbeitsschritten haben wir uns zunächst einmal die Objekte konstruiert, die wir für das gewünschte Ergebnis benötigen. Nachdem die Vorarbeiten erledigt sind, muß eines der Objekte noch zurechtgeschnitten werden – wir benötigen nämlich nicht alle Teile.

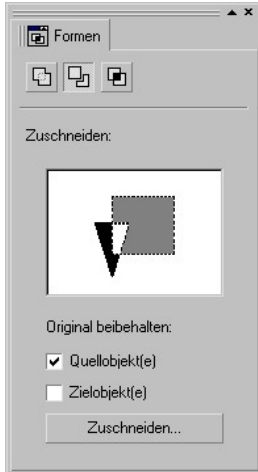
- 1 Verschieben Sie zuerst das oben liegende, weiße Objekte etwas nach rechts oben – in etwa so, wie es die folgende Abbildung zeigt. Dazu können Sie wahlweise die Pfeiltaste oder das Andock-Fenster *Anordnen/Änderung* verwenden.

Mit der Entfernung legen Sie die Größe des späteren Spitzlichts fest. Je weiter Sie das Objekt verschieben, um so stärker wird das Spitzlicht später auffallen.



Verschieben des Objekts

- 2 Öffnen Sie nun über das *Anordnen/Formen*-Menü das *Zuschneiden*-Andock-Fenster. Markieren Sie dort die Option *Quellobjekt*. Die Option *Zielobjekt* muß dagegen deaktiviert werden. Sie sehen die verwendeten Werte nachfolgend.



Die Zuschneiden-Optionen

- 3 Markieren Sie das unten liegende, schwarze Objekt.
- 4 Klicken Sie danach im *Zuschneiden*-Andock-Fenster die *Zuschneiden*-Schaltfläche an. Es erscheint ein Symbol, mit dem Sie auf das weiße Objekt klicken müssen.
- 5 Dort werden jetzt alle Teile abgeschnitten, wo sich auch das schwarze Objekt befand.



Das zurechtgeschnittene Objekt

- 6 Schieben Sie dann wieder das weiße Objekt an seinen alten Platz zurück. Hoffentlich haben Sie das Objekt nicht „per Augenmaß“ verschoben. Wurde es mit den Pfeiltasten versetzt, ist das Zurückschieben sehr einfach – Sie brauchen nur die entgegengesetzten Pfeiltasten zu verwenden.

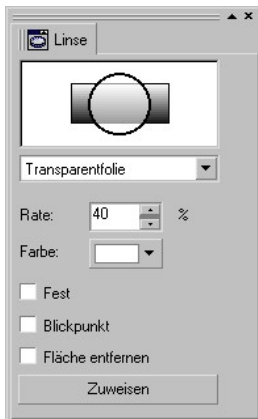


Zurückschieben des Objekts

Die Schrift wird (fast) durchsichtig

Wässrigkeit zeichnet sich durch eine gewisse Transparenz aus. Deshalb soll nun der Schriftzug so vorbereitet werden, daß er durchsichtig wirkt. Dazu sind folgende Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Rufen Sie das *Linse*-Andock-Fenster aus dem *Effekte*-Menü auf. Sie können dafür auch die Tastenkombination **[Alt]+[F3]** verwenden.
- 2 Markieren Sie den Schriftzug. Stellen Sie den Linsentyp *Transparentfolie* ein und stellen Sie als Farbe Weiß ein. Für die Transparentrate haben wir 40 Prozent gewählt.



- 3 Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche wird die Linse auf das markierte Objekt übertragen. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild. Sieht doch ganz nett aus, oder?



- 4 Alternativ können Sie den beiden Objekten noch dünne, schwarze Konturen zuweisen, wie Sie in der folgenden Abbildung zu sehen sind.



Das Endergebnis

Noch ein bißchen schöner

Das Endergebnis kann noch weiter verfeinert werden. Sehen wir uns nun an, wie das funktioniert:

- 1 Zuerst können Sie am Textobjekt mit dem interaktiven Hilfsmittel einen weichen Schatten anbringen – dabei verwenden wir die nachfolgend abgebildeten Werte:



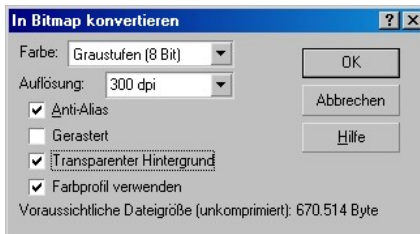
Die Werte des weichen Schattens

- 2 Das Ergebnis wirkt interessant, weil die teiltransparente Linse den Schatten etwas durch den Schriftzug scheinen läßt – der Schriftzug gewinnt so an Plastizität.



Der weiche Schatten ist auch etwas durch den Schriftzug zu sehen

- 3 Was nun noch etwas stört ist das scharfkantige Spitzlicht – das soll nun optimiert werden. Dazu muß das Spitzlichtobjekt markiert werden.
- 4 Rufen Sie nun die Funktion *Bitmaps/Bitmap konvertieren* auf. Stellen Sie in dem Dialogfeld – das dann geöffnet wird – die folgenden Werte ein:



Das Objekt wird in ein Bitmapbild konvertiert

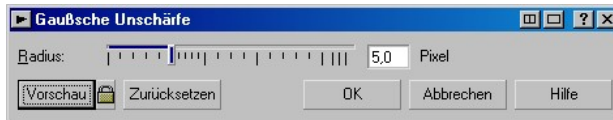
Alles Weiß!

Falls nach dem Bestätigen Ihr Objekt ein vollständig weißes Rechteck ist, haben Sie vermutlich vergessen, die Option *Transparenter Hintergrund* zu aktivieren.

- 5 Auf der Arbeitsfläche sollten Sie nun keinen Unterschied sehen. Nur im Objekt-Manager ist zu sehen, daß dort nun das Kurvenobjekt verschwunden ist.

Da das Objekt nun ein Pixelbild ist, können Sie jetzt auch die Bitmap-Effekte des *Bitmaps*-Menüs verwenden. Rufen Sie dort aus dem Untermenü *Unschärfe* die Option *Gaußsche Unschärfe* auf.

- 6 Stellen Sie dort den nachfolgend gezeigten Wert von fünf Pixeln Radius ein. Wenn Sie möchten, können Sie vor dem Anwenden des Effekts mit der *Vorschau*-Schaltfläche das Ergebnis auf der Arbeitsfläche vorab betrachten.



Weichzeichnen des Bilds

- 7 Durch das Weichzeichnen wirkt das Ergebnis weit realistischer – Sie sehen es im nächsten Bild. Der Schriftzug erscheint nun richtig „luftig-wässrig“ – die Aufgabenstellung ist also erfüllt.



Das Endergebnis

Effektvoller Einsatz von Kontureffekten

Für unser folgendes Beispiel setzen wir einen weiteren Effekt ein: die Kontur. Für unser Beispiel verwenden wir diesmal eine eckige Schrift: die Schrift ZapfHumnst Ult BT. Gehen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vor:

Die vorgestellte Technik läßt sich auch für andere Effekte verwenden. Haben Sie unter den CorelDRAW-Funktionen vielleicht schon einmal eine Option zum mehrfarbigen Einfärben einer Kontur vermißt? Kein Problem. In der aktuellen Version finden Sie die benötigte Funktion.

Wir haben die Schrift mit einer kräftigen, schwarzen Kontur von 4 Punkt Stärke versehen.



*Eine weitere
Konturgruppe*

Verwenden Sie die neue Funktion *Anordnen/Umriss in Kontur umwandeln*, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(Q)** erreichen. Damit entsteht ein neues Objekt in der Form der Kontur. Dieses Objekt kann nun beliebig gefüllt oder ebenfalls mit einer Kontur versehen werden.

Interessant ist zum Beispiel die folgende Variante, bei der wir einfach einen gegenläufigen Verlauf zur Füllung eingestellt haben.



*Gegenläufige
Verläufe*

Bisher haben wir stets eine dünne Kontur verwendet, um die Objekte voneinander zu trennen. Werden diese Konturen entfernt, ergibt sich eine andere Wirkung. An der Mittelachse befinden sich jeweils dieselben Graustufen.

Der Effekt wirkt interessant und etwas plastischer als die Konturvariante. Testen Sie jeweils aus, wann das Ergebnis besser wirkt. Die Wirkung ist auch abhängig von der verwendeten Schrift und den Farben.



*Effekt ohne
Kontur*

3-D-Schatten und Plakette – Voreinstellungen für bestimmte Effekttypen verwenden

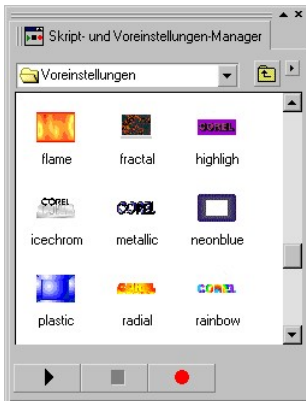
Für unser nächstes Beispiel verwenden wir eine kräftige, einfache Schrift: Futura XBkCn BT.



*Die neue
Vorlage*

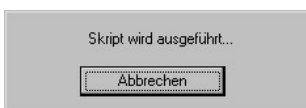
CorelDRAW hält einige voreingestellte Werte bereit. Sie werden in einem Andock-Fenster verwaltet, das Sie über *Fenster/Andock-Fenster/Skript- und Voreinstellungen-Manager* öffnen können. Bei den Skripten handelt es sich um eine Art komplexe Makrosprache.

Bei den Voreinstellungen, wurden verschiedene Arbeitsabläufe als Skripts gesichert. Nach dem Aufruf werden die Befehle nacheinander abgearbeitet. Für ein Muster haben wir die Voreinstellung *Metallic* ausgewählt. Mit Doppelklick wird das Skript gestartet und am ausgewählten Objekt angewendet.



*Die
Vorein-
stellungen*

Je nach Aufbau des Skripts kann die Ausführung einige Zeit in Anspruch nehmen. Während dieser Bearbeitungszeit zeigt ein Schild den Skriptablauf an. Sie können hier den Vorgang unterbrechen.



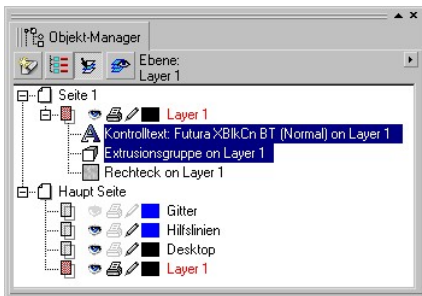
*Ablauf des
Skripts*

Mit unserem Beispielschriftzug ergibt sich das folgende Ergebnis. Es ist ein dreidimensionaler Schriftzug entstanden.



*Das erste
Ergebnis*

Nachfolgend sehen Sie im *Objekt-Manager* den Aufbau: Das Makro hat dem Schriftzug einen Extrusionseffekt zugewiesen.



*Das
Ergebnis*

Das Ergebnis kann noch etwas verbessert werden, indem Sie den Schriftzug als Kopie nochmals einfügen und bei diesem Duplikat die Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* anwenden. Dann wird nämlich das Wort in lauter einzelne Buchstaben getrennt.

Das hat zur Folge, daß sich der Verlauf des Schriftzugs nicht mehr über das gesamte Wort erstreckt, sondern nun über jeden einzelnen Buchstaben. Damit wirkt das Ergebnis etwas besser:

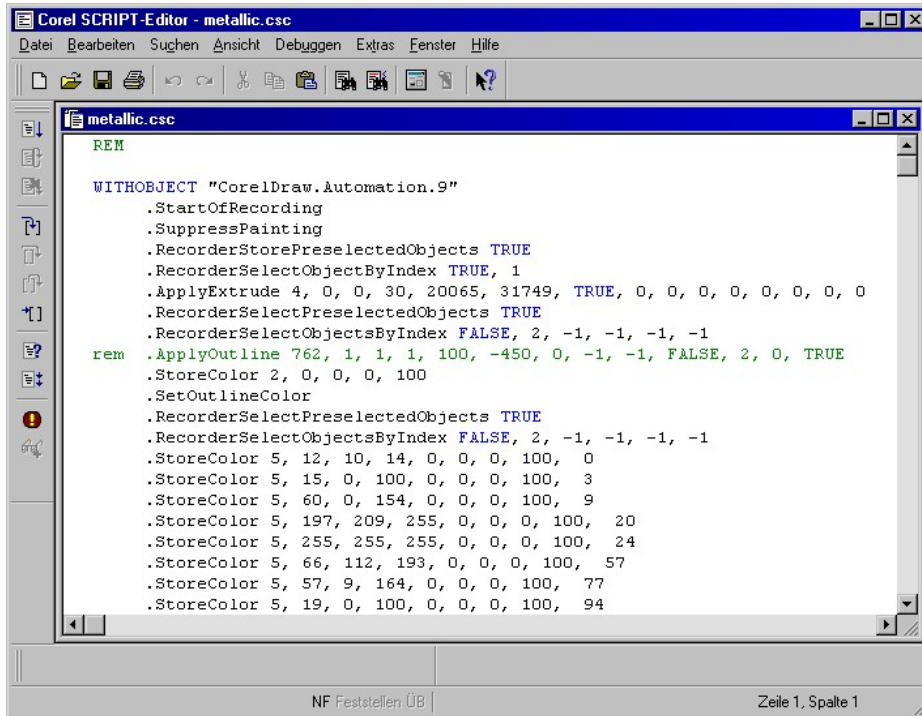


*Das
Endergebnis*

Im Voreinstellungs-Andock-Fenster sehen Sie im Kopfbereich rechts einen kleinen Pfeil, mit dem ein Menü mit zusätzlichen Optionen geöffnet wird. Hier läßt sich zum Beispiel auch die Art der Anzeige umschalten.

Außerdem gibt es dort auch eine Option *Debug-Skript bearbeiten*. Nach dem Aufruf wird der nachfolgend gezeigte Script-Editor geöffnet. Dort ist die Struktur der Basic-ähnlichen Programmiersprache erkennbar.

Sie sehen dort auch, daß die Skripts nur nacheinander die bekannten CorelDRAW-Funktionen abarbeiten. Den ersten Teil des Plaketten-Skripts sehen Sie im folgenden Bild.



Der Script-Editor

Viele weitere Schrifteffekte können Sie leicht selbst entwerfen

Damit haben Sie einige interessante Schrifteffekte kennengelernt, die sich fast alle in kurzer Zeit realisieren lassen. Oft sind die interessantesten und verblüffendsten Schriftgestaltungen sehr leicht zu konstruieren.

Die Verfahren sind sehr vielfältig, so daß wir in diesem Kapitel nur einen kurzen Querschnitt zeigen konnten, welche Möglichkeiten Sie bei der Schriftgestaltung berücksichtigen sollten.

Nach den gezeigten Beispielen haben Sie sicherlich weitere Ideen von abgewandelten Gestaltungen.

10. Die spektakulärsten CorelDRAW-Effekte im praktischen Einsatz

Ein Markenzeichen von CorelDRAW war schon immer die Vielzahl an Effekten. Immer wieder wurden die CorelDRAW-Anwender mit neuen Effekten verwöhnt – wie zum Beispiel in der aktuellen Version mit den Künstlerischen Medien. Einige Effekte werden Sie eher selten verwenden, wie zum Beispiel die Verzerrungs-Effekte, andere Effekte wie die Linsen oder die Überblendungen sind sehr sinnvoll und kommen demnach oft zum Einsatz.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die verfügbaren Effekte vorstellen. Die aus unserer Sicht nützlichen Effekte werden wir dabei ausführlicher beschreiben als die weniger interessanten.

Die meisten Effekte liegen jetzt als interaktive Werkzeuge vor, andere werden über Andock-Fenster bedient. Wir wollen mit den Effekten im Flyout-Menü beginnen:

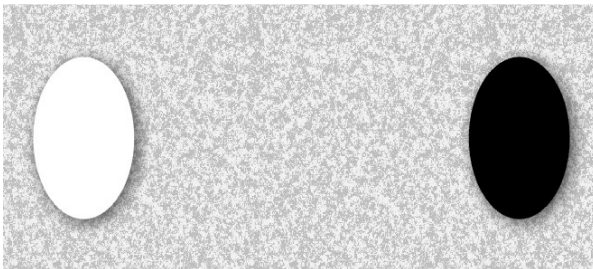


*Das Flyout
der interaktiven
Werkzeuge*

10.1 Mit der interaktiven Überblendung wird aus einem X tatsächlich ein U

Die Überblendung ist schon seit vielen Versionen ein sehr interessantes Werkzeug in CorelDRAW. Dieses Werkzeug lag bereits in der vorletzten CorelDRAW-Version in der interaktiven Fassung vor. Mit Überblendungen können Sie zum Beispiel plastische Effekte erzeugen.

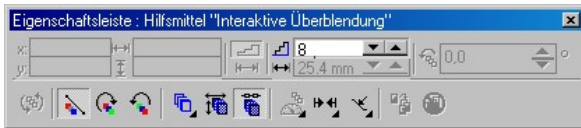
Was passiert nun beim Überblenden? Sehen wir es uns einmal genauer an. Das einzige, was Sie benötigen, sind zwei Objekte. Nehmen wir für unsere ersten Beispiele zwei Ellipsen – eine ist weiß, die andere schwarz gefüllt.



Die Vorlage

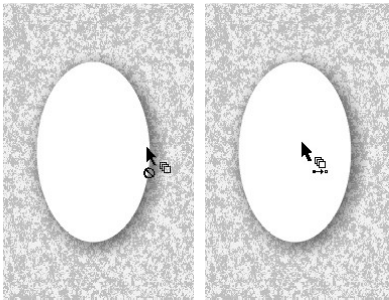
Was soll denn daraus Interessantes werden, fragen Sie sich vielleicht. Nun, lassen Sie sich überraschen. Stellen wir nun mit den folgenden Arbeitsschritten unsere erste Überblendung her, um zu erkennen, was dabei passiert.

- 1 Beim Aufruf des interaktiven Werkzeugs können – müssen aber nicht – Objekte markiert sein. Haben Sie kein Objekt markiert, sind nur wenige Optionen in der Eigenschaftsleiste verfügbar.
- 2 Stellen Sie im Feld der Schrittzahl einen niedrigen Wert ein, zum Beispiel „8“.



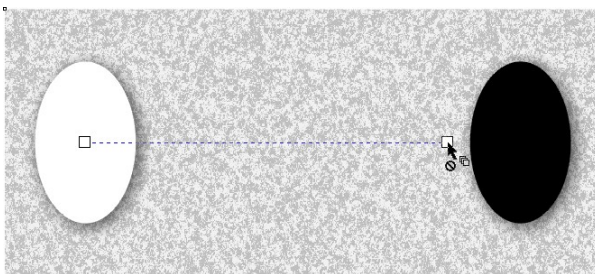
Die Eigenschaftsleiste des Überblendwerkzeugs

- 3 Am Mauszeiger erkennen Sie, wo Sie eine Überblendung ansetzen können. Links sehen Sie im folgenden Bild den Mauszeiger am Rand des Ovals. Das Symbol zeigt an, daß dort keine Überblendung plziert werden kann. Im rechten Bild ist dagegen zu sehen, daß Sie hier mit der Überblendungsstrecke beginnen können.



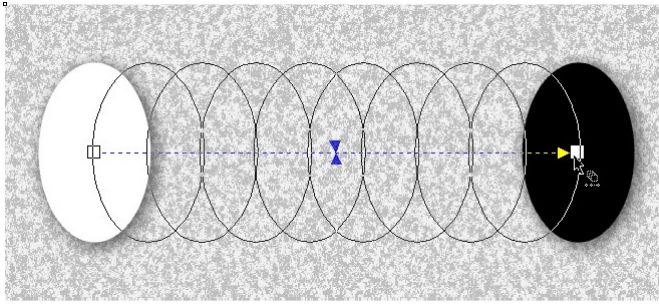
Die Symbole der Überblendung

- 4 Klicken Sie auf das Objekt. Die Strecke beginnt dann automatisch im Zentrum des Objekts. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger auf das Objekt, in das Sie überblenden wollen. Auch hier zeigt das Symbol, wann eine Überblendung möglich ist. Im nächsten Bild befindet sich der Mauszeiger kurz vor dem Oval – deshalb ist dort keine Überblendung möglich.



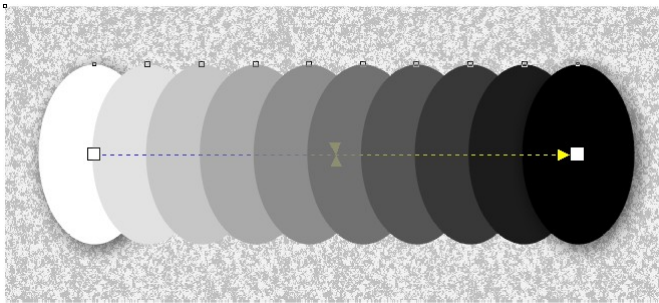
Falsche Endposition

- 5 Halten Sie dagegen den Mauszeiger über das schwarze Rechteck, sehen Sie schon an der Vorschau, was passiert.



Der Vorschaumodus

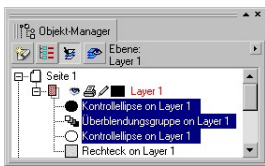
- 6 Nach dem Loslassen der Maustaste erhalten Sie das Überblendungsergebnis. Außerdem sind einige Symbole auf der Überblendungsstrecke zu sehen.



Acht neue Objekte

An diesem ersten Ergebnis wird offensichtlich, was beim Überblenden passiert. Die Anzahl, die Sie zu Beginn in das Schritt-Feld eingegeben haben, legt die Anzahl der neuen Objekte fest, die generiert werden.

Die beiden Objekte, die die Überblendung steuern, werden Kontrollelemente genannt, wie ein Blick in den *Objekt-Manager* verrät. Die neu hinzugefügten Elemente werden in einer Überblendungsgruppe zusammengefaßt. Diese drei Objekte können auch jeweils ausgewählt werden.



Die drei Elemente einer Überblendung

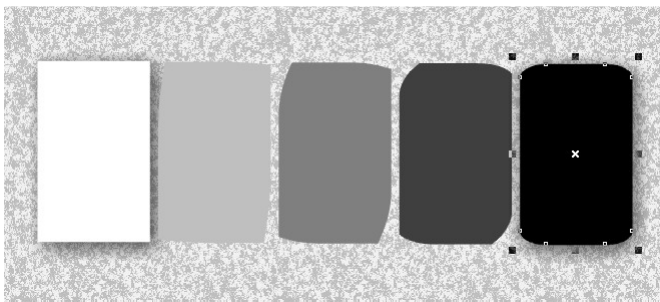
Die neu eingefügten Objekte werden in ihren Objekteigenschaften und in der Form Schritt für Schritt zwischen den beiden Kontrollelementen angepaßt. Die beiden Kontrollelemente werden also „ineinander überblendet“. Ändern Sie eines der Kontrollelemente, werden die Elemente der Überblendungsgruppe automatisch neu berechnet.

Als nächstes verwenden wir zwei Rechtecke – beim schwarzen Rechteck haben wir die Ecken abgerundet.

Im folgenden Bild sehen Sie, daß wir nicht das erwartete Ergebnis erhalten – die Elemente der Überblendungsgruppe sind etwas verunstaltet. Das liegt daran, daß Überblendungen grundsätzlich anhand der Knotenpunkte ermittelt werden. CorelDRAW verbindet einfach die Knotenpunkte der jeweiligen Kontrollelemente bei der Ermittlung der neuen Objekte.

Nun hat das linke Rechteck genau vier Knotenpunkte – an jeder Ecke einen. Das rechte Rechteck hat dagegen acht Knotenpunkte, wie Sie an den Markierungen erkennen können.

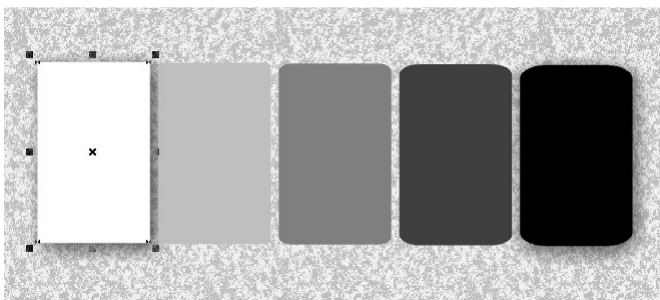
Durch diese unterschiedliche Anzahl von Knotenpunkten kommt CorelDRAW „durcheinander“, und es entstehen falsche Objekte.



Eine unpassende Überblendung

Wie können wir das Problem beheben? Nun, ganz einfach: Wir versehen beide Objekte mit derselben Knotenanzahl. Im folgenden Ergebnis sehen Sie, daß nunmehr eine korrekte Überblendung entstanden ist.

Damit die eckige Form des linken Rechtecks erhalten bleibt, haben wir dort in der Eigenschaftsleiste einen Eckenrundungswert von „1“ gewählt – also die kleinstmögliche Eckenrundung. Dies führte aber dazu, daß auch dieses Objekt nun acht Knotenpunkte besitzt.



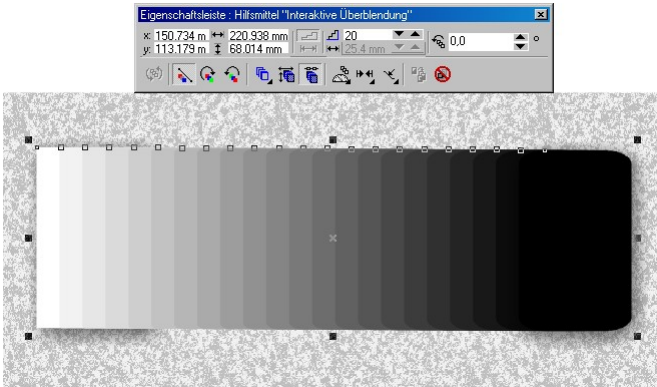
Auch das linke Rechteck hat acht Knotenpunkte

„Nutzlose“ Knotenpunkte

Dieser Trick läßt sich immer dann einsetzen, wenn unerwünschte Überblendungsergebnisse entstehen. Fügen Sie einfach weitere Knotenpunkte ein, bis die zu überblendenden Objekte eine ähnliche oder identische Knotenpunktzahl erreichen.

Wenn Sie eines der Elemente der Überblendungsgruppe mit gedrückter **[Strg]**-Taste markieren, können Sie die Eigenschaften der Überblendungsgruppe in der Eigenschaftsleiste verändern. So haben wir im folgenden Bild zum Beispiel den Wert der Schritte auf „20“ erhöht.

Sie sehen, daß durch die höhere Anzahl von Schritten eine „weichere“ Überblendung erzielt wird.



Die Schrittzahl wurde erhöht

Verformte Objekte

Jedes der beiden Kontrollelemente kann beliebig verändert werden. So haben wir im folgenden Beispiel das rechte Element in ein Kurvenobjekt umgewandelt, bei dem wir die Knotenpunkte verschoben haben. So entstand eine rundlichere Form. Bei jedem Knotenpunkt, den Sie verändern, wird die Überblendungsgruppe aktualisiert. Die Schrittzahl wurde hierbei auf den Wert „4“ zurückgesetzt.

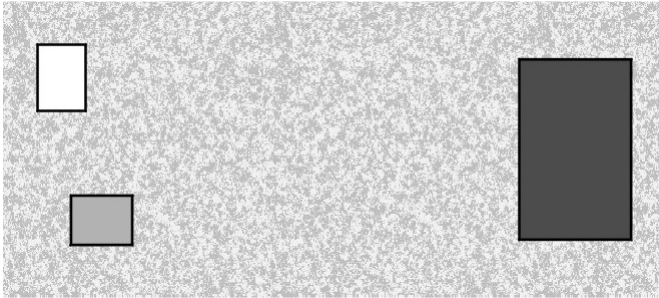


*Verändern
der Knoten-
punkte*

Ganze Objektgruppen überblenden

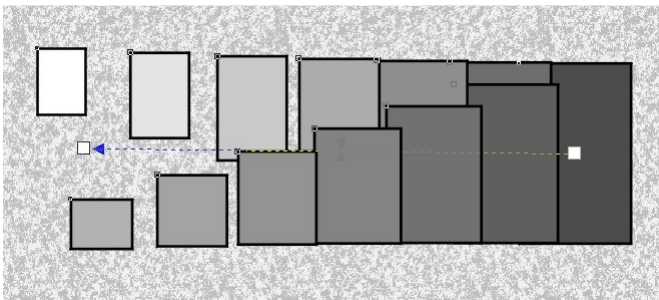
Sie können nicht nur einzelne Objekte ineinander überblenden, sondern auch Gruppen. Dabei ist es egal, ob Sie eine Gruppe in ein einzelnes Objekt überblenden oder in eine andere Gruppe.

Je nach Aufbau der Gruppe können dabei natürlich merkwürdige Ergebnisse entstehen. Nachfolgend haben wir auf der linken Seite zwei Objekte gruppiert, die wir in das Rechteck auf der rechten Seite überblenden wollen.



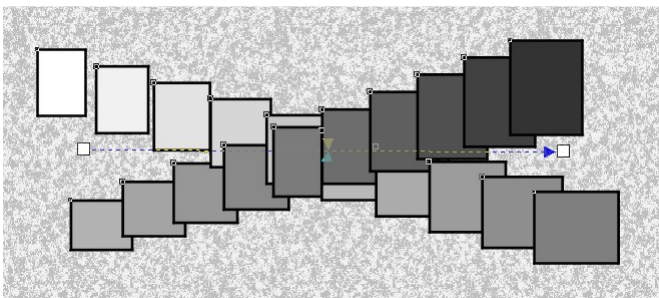
Die Ausgangssituation

Das Überblendungsergebnis sieht wie folgt aus. Beide Rechtecke werden sozusagen eigenständig in das rechte Element überblendet. Sie erkennen auch die unterschiedlichen Farbabstufungen der Ausgangsobjekte.



Überblendung einer Gruppe in ein Einzelement

Beim Überblenden zweier Gruppen ist die Reihenfolge des Konstruierens dafür ausschlaggebend, ob die Überblendung „über Kreuz“ oder geradlinig ausgeführt wird.

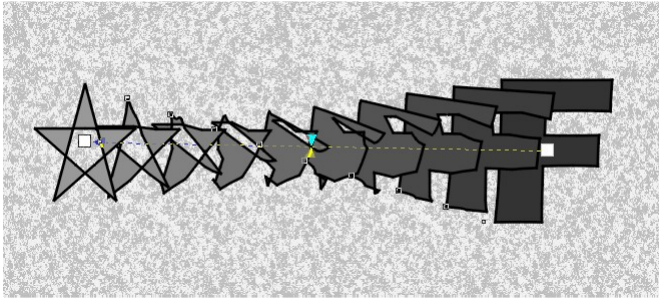


Überblendung zweier Gruppen

Überblenden unterschiedlicher Objekttypen

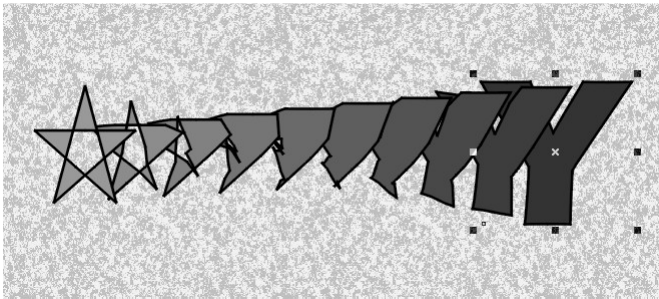
Überblendungen sind zwischen allen Objekttypen möglich. Dabei ist interessant, daß alle Kontrollobjekte ihre typischen Objekteigenschaften behalten. Wir sahen dies bereits beim Abrunden des Rechtecks.

Im folgenden Beispiel verwenden wir ein Fünfeck in Sternform und einen Buchstaben zur Überblendung. Als Ergebnis entstehen sehr stark verformte Zwischenobjekte. Schließlich muß ja das Loch des „F“ entstehen, das beim Fünfeck nicht vorhanden ist.



*Überblendung
eines Fünfecks
in einen
Buchstaben*

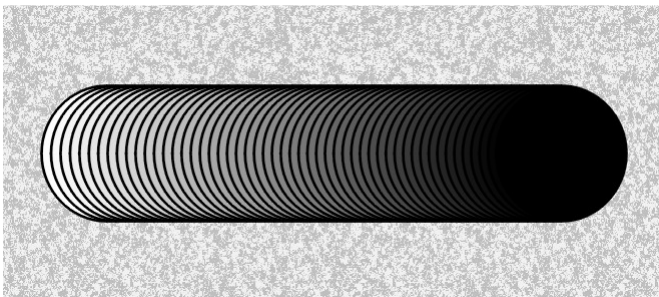
Im folgenden Bild sehen Sie, daß alle Elemente die Eigenschaften behalten – so kann der Text auch noch editiert werden. Also tauschen wir das „F“ gegen ein „Y“ aus. Dabei ergibt sich eine harmonischere Überblendung.



*Austauschen
des Buchstabens*

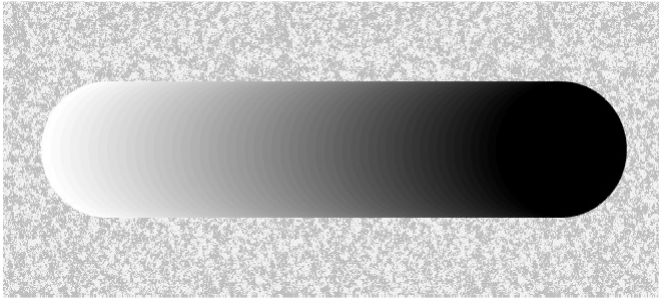
Mit Füllungen spielen

Bisher haben wir unterschiedliche Formen von Überblendungen hergestellt. Interessant wird es, wenn Sie mit unterschiedlichen Füllungen experimentieren. Dazu erhöhen wir zunächst die Schritte der Überblendung auf „50“. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild.



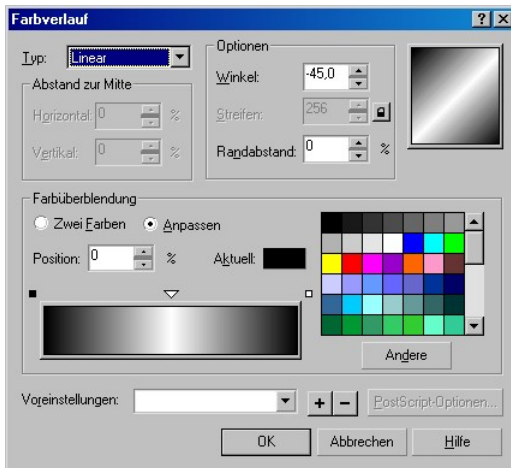
*Deutliche Erhöhung
der Schritte*

In diesem Bild stören natürlich die Konturen – deshalb entfernen wir sie nun bei beiden Kontrollelementen. Die nun entstehende Überblendungsgruppe ähnelt einem Verlauf, bei dem allerdings die einzelnen Streifen noch zu erkennen sind. Je höher die Schrittzahl eingestellt wird, um so schmäler sind die Streifen.

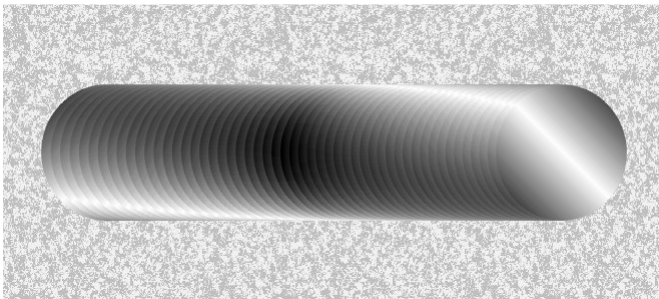


Überblendungsgruppe ohne Konturen

Interessant wird es nun, wenn die beiden Kontrollelemente unterschiedliche Füllungen erhalten. Wir stellen für das folgende Beispiel bei den beiden Kontrollelementen einen Verlauf von Schwarz über Weiß nach Schwarz ein. Allerdings stellen wir die beiden Verläufe links mit einem Winkel von -45° und rechts von 45° ein.

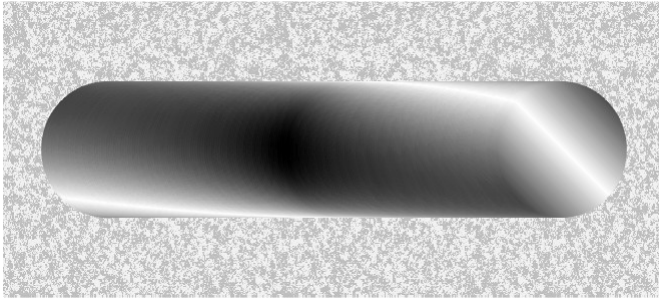


Der gewählte Verlauf



Die Kontrollelemente erhalten unterschiedliche Verläufe

Wenn nun die Schritte so weit erhöht werden, daß keine einzelnen Objekte mehr zu erkennen sind, entsteht ein interessantes, leicht plastisch wirkendes Ergebnis. Wir verwendeten den Wert „200“. So ergibt sich ein Verlauf, den Sie mit den verfügbaren Verlaufstypen nicht erreichen würden.



Ein interessanter Verlauf – entstanden durch eine Überblendung

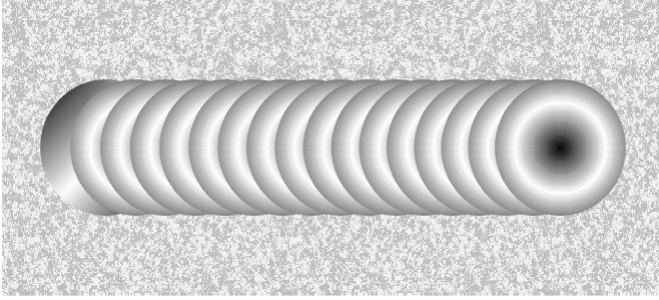
Unterschiedliche Verlaufstypen

Um korrekte Überblendungen zu erhalten, müssen die beiden Kontrollelemente denselben Füllungstyp aufweisen. Sehen wir uns dies einmal näher an. Stellen Sie für das rechte Objekt eine radiale Füllung ein. Wir verwendeten die nachfolgend gezeigten Einstellungen. Die Standardfarben Schwarz und Weiß haben wir dabei beibehalten.



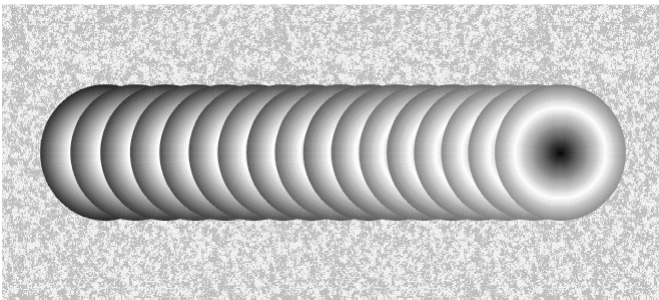
Ein radialer Farbverlauf

Sie sehen, daß alle Objekte mit diesem neuen Füllungstyp versehen werden – mit Ausnahme des ersten Kontrollelements. Dieses zeigt noch immer die lineare Füllung. Die Anzahl der Überblendungsschritte haben wir wieder zurückgestellt – auf 15.



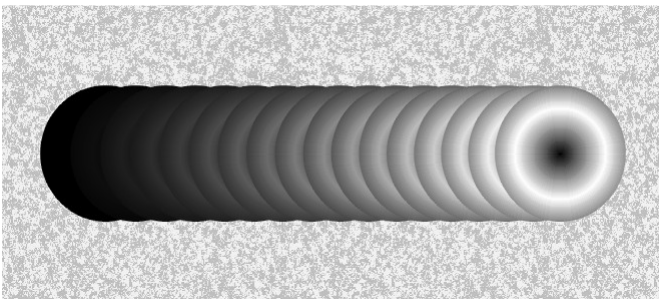
*Das unveränderte
erste Kontrollelement*

Nach dem Anpassen der Füllung des ersten Kontrollelements entsteht ein witziges Ergebnis, dessen Herkunft nicht zu erkennen ist. Es ähnelt einer dreidimensionalen Darstellung. Wir haben beim linken Objekt zusätzliche einen Randabstand von 10 eingestellt – das erhöht die Tiefenwirkung.



*Ein interessantes
Ergebnis*

Es ist zwar nicht möglich, zwei unterschiedliche Verlaufstypen zu überblenden, Sie können aber ein einfarbiges Kontrollelement in eine Verlaufsfüllung überblenden. So haben wir nachfolgend das linke Kontrollelement in einen einfarbigen, schwarzen Kreis umgewandelt, den radialen Verlauf im rechten Objekt aber beibehalten.



*Überblendung
zwischen einem
einfarbigem Objekt
und einer Verlaufsfüllung*

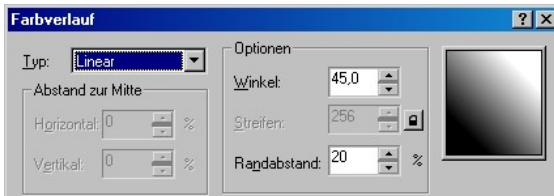
Nicht alles geht

Das zuvor vorgestellte Verfahren funktioniert nur bei Verlaufsfüllungen. Überblenden Sie dagegen ein schwarz gefülltes Objekt mit einer fraktalen Füllung, entsteht keine derartige Überblendung. Diese Typen vertragen sich nicht. Es ist außerdem nicht möglich, verschiedene fraktale Muster zu mischen.

Veränderungen innerhalb eines fraktalen Musters können Sie dagegen einstellen.

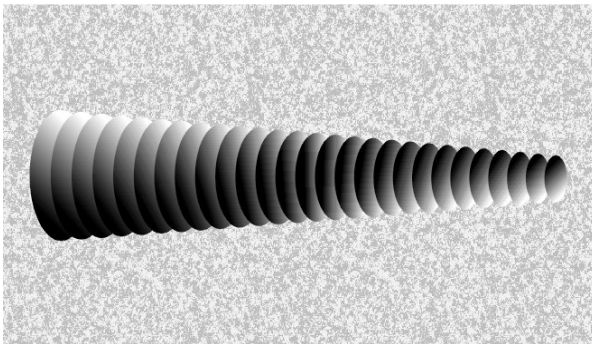
Schleifen bilden

Bisher verliefen unsere Überblendungen immer auf einer geraden Linie, es geht aber auch anders. Gehen wir zunächst wieder von der bekannten Situation aus. Dafür haben wir zwei Ellipsen konstruiert – eine größere und eine etwas kleinere. Diese haben wir mit einem linearen Verlauf gefüllt, dessen Einstellungen Sie nachfolgend abgebildet sehen. Bei der Füllung der rechten Ellipse haben wir -45° verwendet.



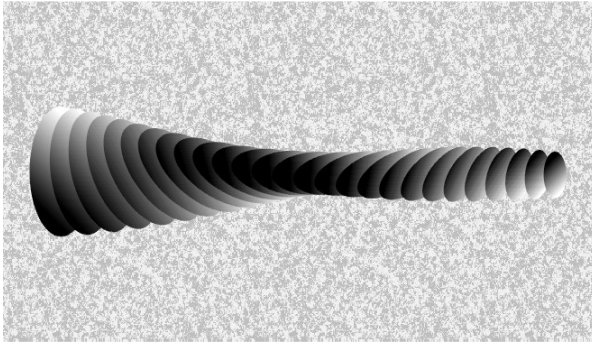
*Die verwendeten
Eigenschaften*

Für die Überblendung wurden 30 Schritte eingestellt. Die Ausgangssituation sehen Sie im folgenden Bild:



*Überblendung
zweier
Ellipsen*

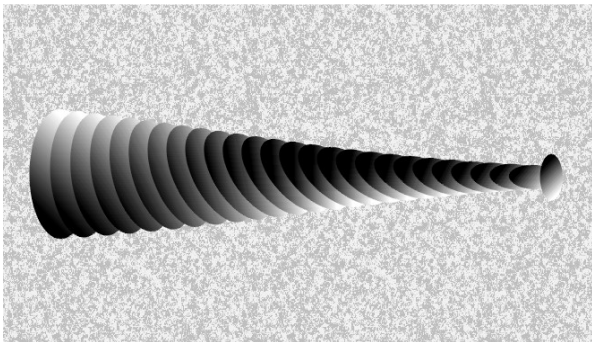
In der Eigenschaftsleiste gibt es ein Feld zur Richtungsänderung. Es liegt neben dem Schrittabangabefeld. Stellen Sie dort 180 Grad ein, um das folgende Ergebnis zu erhalten.



*Drehen der
Überblendungs-
gruppe um
180 Grad*

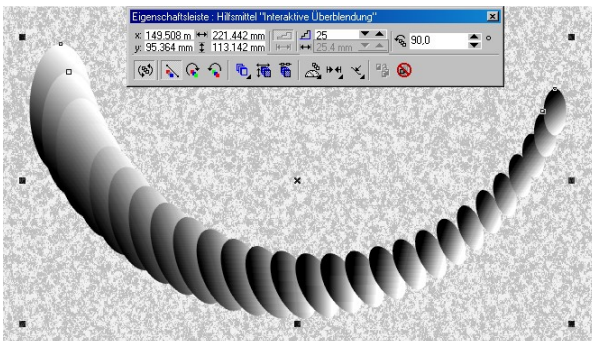
Passende Winkel wählen

Bei einem Wert von 90 Grad ergibt sich ein unglückliches Bild, da die Drehung nicht bis zum letzten Objekt abgeschlossen ist. Deshalb sollten Sie diesen Wert nicht verwenden.



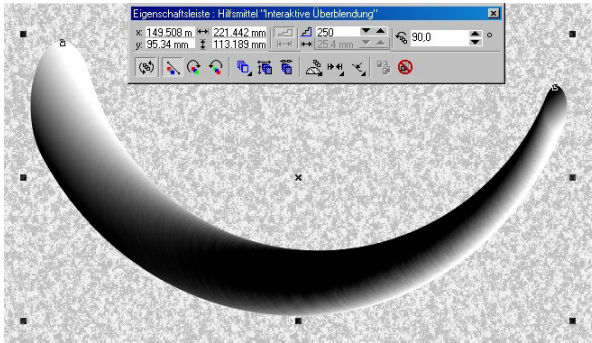
*Drehen der Überblendungs-
gruppe um 90 Grad*

Neben dem Rotationswinkel gibt es eine Schaltfläche, mit der Sie die Schleifenbildung einschalten können. Aber auch hier müssen Sie bestimmte Werte vermeiden. Bei einem Drehwinkel von 90 Grad ist von einer Schleife nichts zu sehen, wie das folgende Bild zeigt:



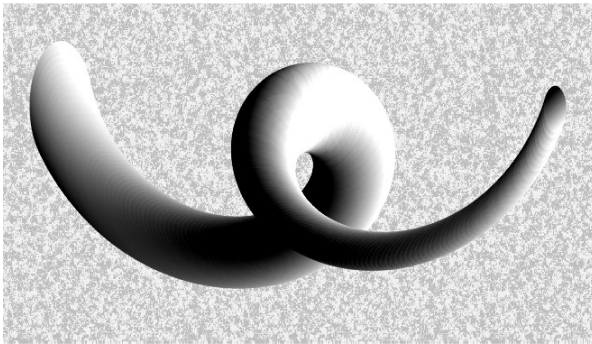
*„Schleifenbildung“
bei einem Drehwinkel
von 90 Grad*

Um weiche Übergänge zu erzielen, können Sie den Wert für die Überblendungsschritte drastisch erhöhen – zum Beispiel wie im folgenden Bild auf 250. Dann ist von den einzelnen Objekten nichts mehr zu sehen.



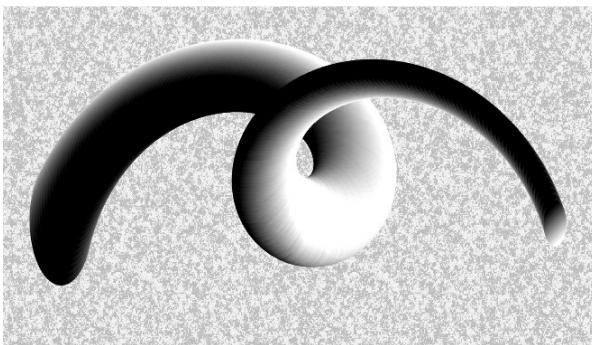
Viele Überblendungsschritte

Wenn Sie den Wert der Überblendungsrichtung nun auf 360 Grad erhöhen, ergibt sich tatsächlich eine Schleife, wie Sie im folgenden Bild sehen. Dieses Bild ist zwar schon ganz interessant, kann aber noch weiter verbessert werden.



*Überblendungsrichtung
von 360 Grad –
schon eher
eine Schleife*

Bei der Angabe eines negativen Überblendungsrichtungswerts von -360° zeigt die Schleife nach unten.



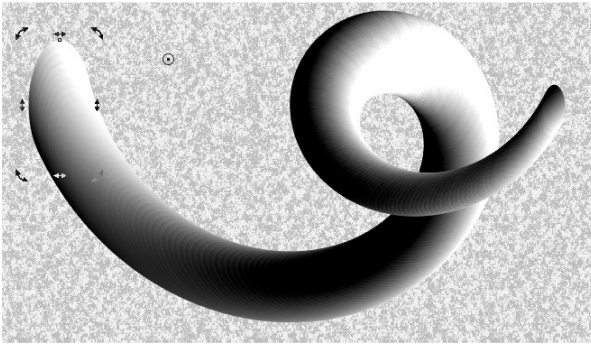
*Ein negativer Wert ändert die
Drehrichtung der Schleife*

Schöne Bilder

Je nach Objekt können Sie hier sehr interessante Ergebnisse erzielen. Versuchen Sie doch zum Beispiel einmal, verschieden gefüllte Formen – wie etwa Sterne – zu überblenden.

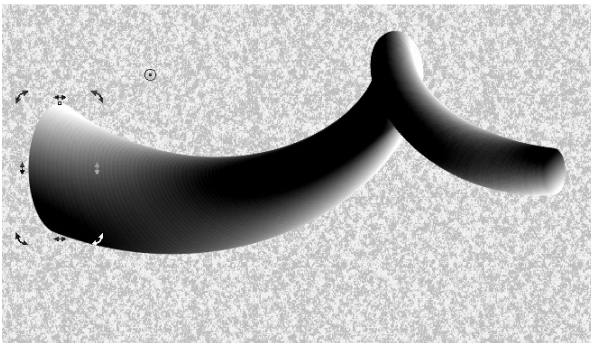
Drehpunkt verändern

Die Drehung wird um den Drehpunkt der beiden Kontrollelemente ausgeführt, der standardmäßig im Zentrum der Objekte platziert ist. Sie wissen aber schon aus dem Kapitel 7 über Objektbearbeitung, daß der Drehpunkt verschoben werden kann. Bei einer Überblendungsgruppe verändern verschobene Drehpunkte die Schleife, wie Sie nachfolgend sehen. Dort haben wir beim linken Kontrollelement den Drehpunkt verschoben.



*Der Drehpunkt
wurde verschoben*

Das Verschieben des Drehpunkts wirkt sich auch bei ausgeschalteter Schleifenbildung aus. Im Feld *Überblendungsrichtung* muß natürlich ein Drehwert eingegeben sein. Da Sie die Drehpunkte beider Kontrollelemente versetzen können, ergeben sich weitere Variationsmöglichkeiten.



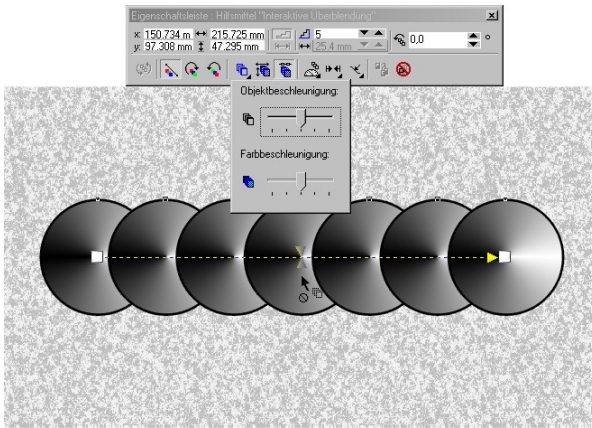
*Verschobener Drehpunkt
ohne Schleifenbildung*

Weniger Schritte

Wenn Sie Versuche beim Verschieben des Drehpunkts durchführen, sollten Sie vorübergehend die Anzahl der Schritte reduzieren, um die Bearbeitungszeit zu verkürzen.

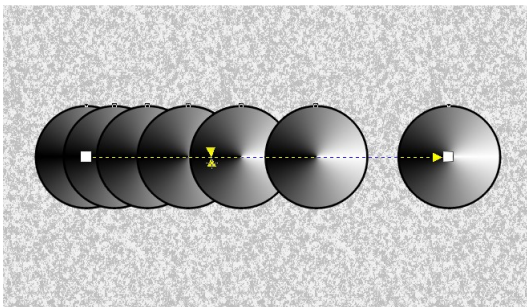
Rasanter Wechsel durch Beschleunigung der Überblendung

Im unteren Teil der Eigenschaftsleiste *Überblenden* finden Sie einige weitere Einstellungen zum Anpassen der Überblendungsgruppe: Eine Einstellung können Sie auch interaktiv vornehmen. In der Mitte der Überblendungsgruppe sehen Sie ein Doppelpfeil-Symbol. Dies zeigt die Mitte der Überblendungsgruppe an. Wenn Sie den Mauszeiger über dieses Symbol halten, wird er zum Fadenkreuz. Dieses Symbol entspricht in der Eigenschaftsleiste dem nachfolgend gezeigten, aufgeklappten Menü.



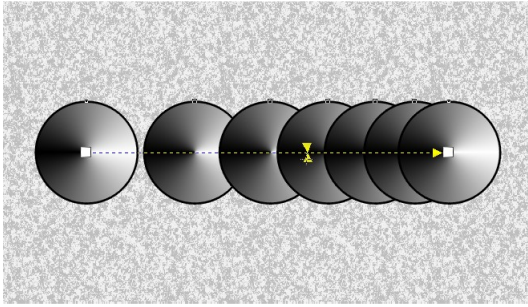
Die Mitte der Überblendungsgruppe

Verschieben Sie nun den Mittelpunkt, verändern sich die Objektabstände. So können Sie die Objekte „beschleunigen“. Im folgenden Bild haben wir das Symbol nach links geschoben. Der Abstand ist also zwischen den Objekten links gering, rechts ist er vergrößert. Die Anzahl der Überblendungsobjekte wird dadurch nicht beeinflusst.



„Beschleunigung“ der Überblendung

Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird die Überblendung scheinbar abgebremst, wie es nachfolgend zu sehen ist. Derartig große Veränderungen wie im folgenden Bild werden Sie wahrscheinlich nicht sehr häufig einsetzen. Sinnvoller ist ein schwaches Beschleunigen oder Abbremsen.



Bremsen der Überblendung

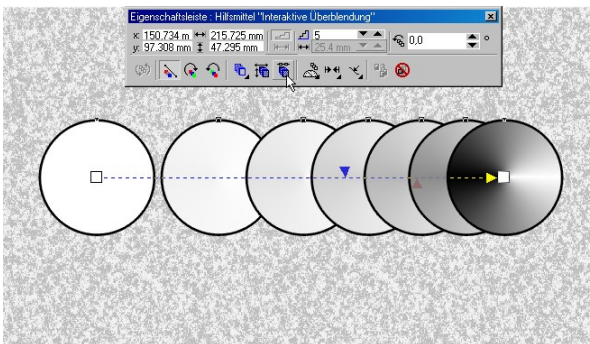
Diese Veränderung können Sie auch noch über den ersten Schieberegler in der Eigenschaftsleiste vornehmen. Leider gibt es dort kein Eingabefeld, so daß die Einstellung nicht sehr präzise erfolgen kann – zumal auch kein Wert angezeigt wird.

Kein zurücksetzen

Da die Überblendungsgeschwindigkeit nur optisch verstellt wird, ist ein präzises Zurücksetzen auf den Nullwert nur bedingt möglich.

Rasendes Rot oder gebremstes Grün – Farbbeschleunigung

Ist die nachfolgend gezeigte Schaltfläche deaktiviert, werden die scheinbaren Objektbeschleunigungen und -verlangsamungen auch auf die Farben übertragen und zwar mit den gleichen Werten wie bei der Objektbeschleunigung. Dies wirkt sich natürlich nur dann aus, wenn Sie die beiden Kontrollelemente mit unterschiedlichen Farbfüllungen versehen haben.



Beschleunigen der Farbveränderungen

Bei deaktivierter Schaltfläche lassen sich die „Geschwindigkeitsänderungen“ getrennt steuern. So könnten die Objekte zum Beispiel in den Abständen verändert werden, die Farben dagegen nicht. Sie sahen dies in der vorangegangenen Abbildung an den unterschiedlich platzierten Dreiecken.

Farbverlauf

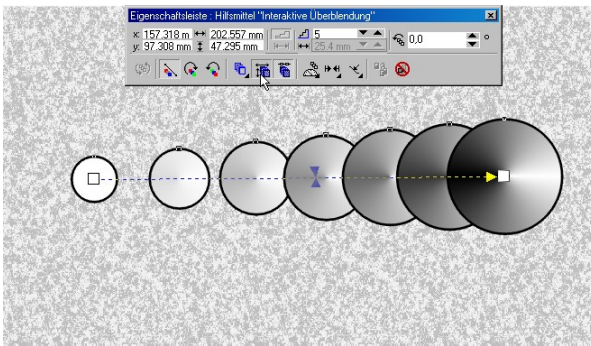
Werden Objekte mit unterschiedlichen Farbfüllungen überblendet, können Sie mit den drei Schaltflächen vor den Schiebereglern bestimmen, ob die Farben direkt oder in Regenbogenfarben überblendet werden sollen. Sie kennen dieses Verfahren bereits von den Farbfüllungsoptionen.



*Art des
Farbverlaufs*

Größenbeschleunigung

Mit der Schaltfläche über der sich im folgenden Bild der Mauszeiger befindet, legen Sie fest, ob auch die Größenänderungen beschleunigt werden sollen. Ist die Option aktiviert, werden die Größen im selben Maß beschleunigt wie die Objektposition. Sie sehen dies im folgenden Bild.



*Beschleunigung
der Skalierung*

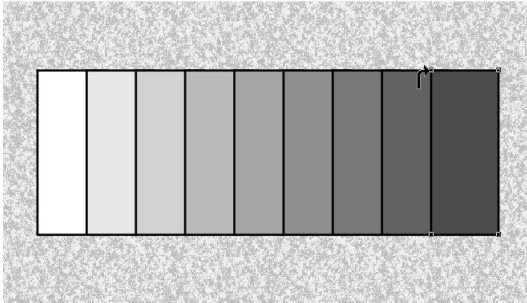
Kontrollpunkte zur Steuerung der Überblendung ändern

Bisher haben wir CorelDRAW einfach selbsttätig die Knotenpunkte verbinden lassen. Sie können aber auch direkten Einfluß auf die Kontrollpunkte nehmen. Rufen Sie dazu die nachfolgend gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste auf. Dann öffnet sich ein Menü. Wählen Sie dort die Schaltfläche *Steuerknoten* aus.



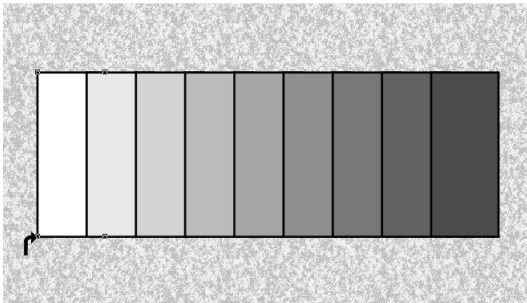
*Die
Optionen*

Markieren Sie die betreffende Überblendungsgruppe. Nach dem Aufruf wird automatisch das erste Kontrollelement markiert. Zeigen Sie mit dem gekrümmten Pfeil auf einen der Knotenpunkte. Sie sehen diese Situation in der folgenden Abbildung.



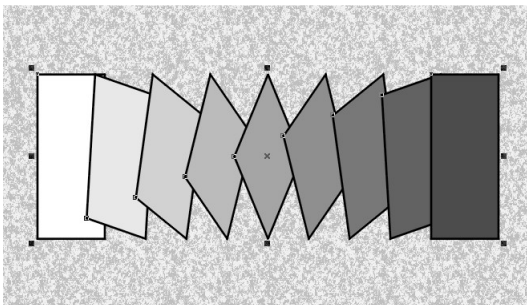
*Angabe
des ersten
Knotenpunkts*

Nachdem Sie den Kontrollpunkt angeklickt haben, springt CorelDRAW automatisch zum zweiten Kontrollelement und zeigt dessen Kontrollpunkte an. Markieren Sie auch hier einen Punkt.



*Markieren
des zweiten
Knotenpunkts*

Bei der Überblendung werden nun diese beiden Punkte berücksichtigt. Sie sehen im folgenden Bild die veränderte Überblendungsgruppe. An den angezeigten Knotenpunkten läßt sich der geänderte Verlauf der Überblendung gut erkennen.



*Die neu
berechnete
Überblendungs-
gruppe*

Krumme Überblendungen

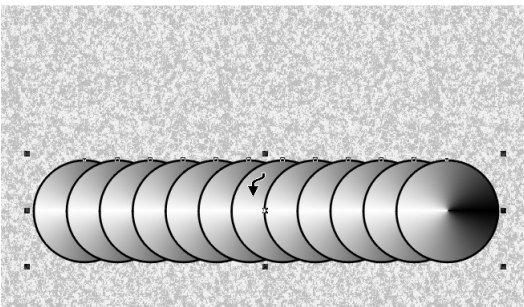
Wenn Sie einmal merkwürdige, unerwartete Überblendungsergebnisse erhalten, können Sie auf diese Funktion zurückgreifen. Meist lassen sich die ungünstigen Überblendungen korrigieren.

Lassen Sie die Kegel im Dreieck springen – Überblendungen teilen

Mit der nächsten Funktion dieses Menüs – *Teilen* – lassen sich einzelne Elemente aus einer Überblendungsgruppe „herausbrechen“ und getrennt verändern. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie die Richtung innerhalb einer Überblendungsgruppe verändern wollen. Dabei entstehen quasi zwei „aneinandergehängte“ Überblendungsgruppen.

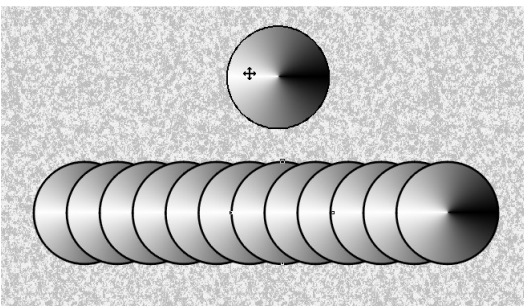
Sehen wir uns den Vorgang der Teilung Schritt für Schritt an. Wir haben zwei Kreise – die mit einem konischen Verlauf gefüllt wurden – mit zehn Schritten überblendet.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Teilen* auf. Ein gekrümmter Pfeil zeigt dann bei der aktuellen Überblendungsgruppe an, daß die Angabe eines Objekts erwartet wird, das abgeteilt werden soll.



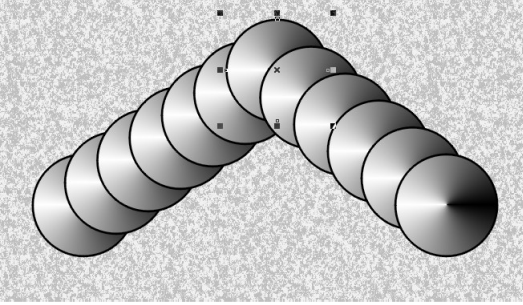
*Angabe des
abzuteilenden
Objekts*

- 2 Nachdem Sie auf das betreffende Objekt geklickt haben, wird es als eigenständiges Objekt mit eigenen Markierungspunkten angezeigt. Sie können es nun wie gewohnt verschieben oder transformieren.
- 3 Wir verschieben das Objekt an eine neue Position. Sie sehen die Situation des Verschiebens in der folgenden Abbildung.



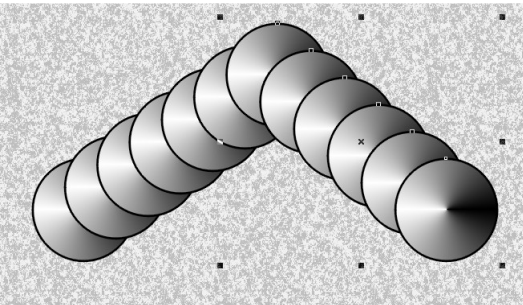
*Verschieben
des abgetrennten
Objekts*

- 4 Nach dem Loslassen der Maustaste beim Verschieben des Objekts wird die Überblendung neu berechnet – und zwar in beide Richtungen, wie das folgende Bild zeigt:



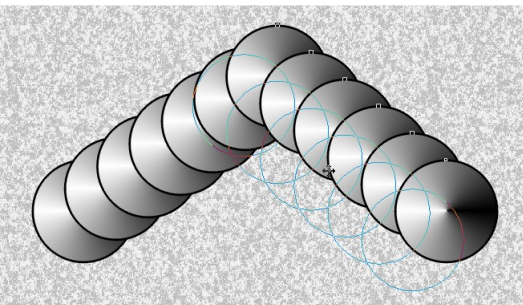
*Die neu berechnete
Überblendung*

- 5 Wie schon angedeutet, besteht die neue Überblendung aus zwei Teilen, die beide einzeln ausgewählt werden können. Halten Sie dazu bei der Auswahl die Strg-Taste gedrückt. Im nächsten Bild sehen Sie eine markierte Teilstrecke.
- 6 Wenn Sie eine Teilstrecke ausgewählt haben, wird dann im *Optionen*-Menü einer der Einträge *Zus. legen Anfang/Ende* aktivierbar. Damit können Sie die Trennung wieder rückgängig machen. Die Überblendungsgruppe sieht dann wieder wie vor der Teilung aus.



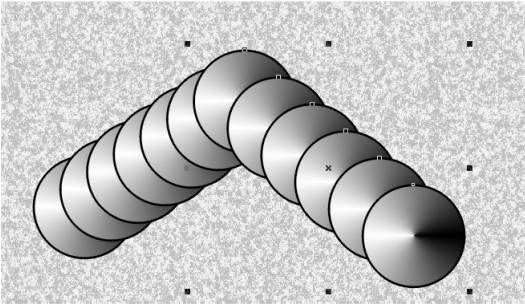
*Eine markierte
Teilstrecke*

- 7 Wir wollen diese Teilstrecke nun an eine andere Position verschieben. Während des Verschiebens zeigt eine Vorschau den neuen Platz an. Sie sehen die Vorschau im folgenden Bild:



*Eine Teilstrecke
wird verschoben*

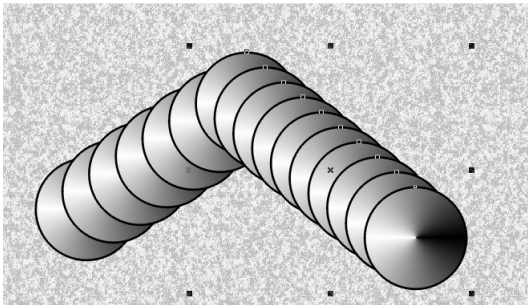
- 8 Nach dem Verschieben wird die andere Teilstrecke neu berechnet und wieder korrekt an das erste Teilstück angehängt, wie das folgende Bild zeigt. Klar, daß Sie die Überblendungsteilstrecke auch drehen, rotieren oder anderweitig transformieren können.



*Neu berechnete
Überblendungsgruppe*

- 9 Solange eine Teilstrecke markiert ist, können Sie beliebige Änderungen durchführen, die sich nur auf diese Teilstrecke erstrecken. So lassen sich alle Felder der Eigenschaftsleiste zur Änderung verwenden.

Nachfolgend haben wir zum Beispiel die Anzahl der Schritte für dieses Teilstück erhöht. Sie sehen an dem gezeigten Ergebnis, daß die andere Teilstrecke davon unberührt blieb. Dort wurden die Schritte nicht etwa ebenfalls automatisch erhöht, wie man vielleicht vermuten könnte.



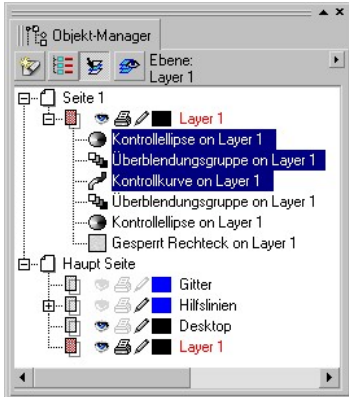
*Erhöhung
der Schritte
bei einer
Teilstrecke*

Werfen wir einen Blick in den *Objekt-Manager*, um zu erkennen, was nach dem Teilen der Überblendung passiert ist. Sie sehen im folgenden Bild, daß dort noch die Teilstrecke markiert ist.

Außerdem kann man sehen, daß neben den beiden Kreisen ein neues Kontrollelement hinzugekommen ist, das allerdings kein Kreis ist. Das liegt daran, daß alle Mitglieder der Überblendungsgruppe immer Kurvenobjekte sind.

Das bedeutet, daß Sie aus dem mittleren, neuen Kontrollelement keinen Kreis-ausschnitt mehr erstellen können. Ansonsten kann dieses neue Kontrollelement wie jedes andere Element verändert und transformiert werden.

Nach den Änderungen wird dann die Überblendung in beide Richtungen neu angepaßt.



*Der Aufbau
im Objekt-
Manager*

Überblendungen koppeln

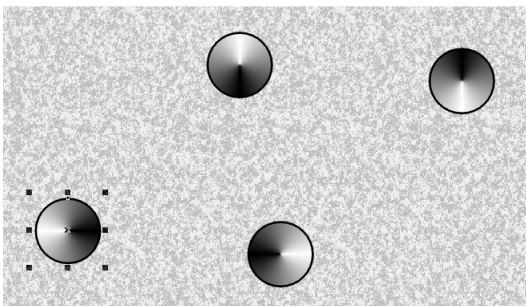
Es gibt noch einen weiteren Weg, um Überblendungen zu koppeln – und zwar gleich beim Aufbau der Überblendungsgruppe. Dann wird die *Teilen*-Funktion nicht benötigt.

Welches Verfahren das bessere ist, lässt sich pauschal nicht sagen. Das hängt im wesentlichen von der Aufgabenstellung ab.

Wir verwenden für unser Beispiel vier Kreise, die mit einem konischen Verlauf gefüllt sind. Damit es etwas spannender wird, haben wir den Winkel der Verläufe jeweils variiert.

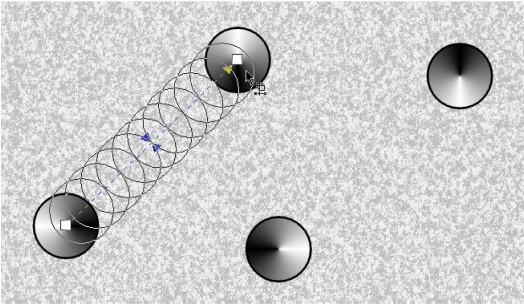
Gehen Sie nun in den folgenden Arbeitsschritten vor:

- 1 Plazieren Sie die vier Kreise an den Stellen, an denen bei der Überblendungsgruppe die Richtungsänderung stattfinden soll.



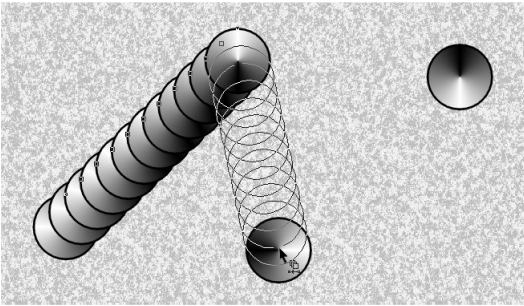
*Die vier
plazierten
Kreise*

- 2 Plazieren Sie nach dem bekannten Verfahren die erste Überblendung. Während des Plazierens können Sie an der Vorschau das spätere Ergebnis beurteilen. Wir haben zehn Schritte für die Überblendung eingestellt.



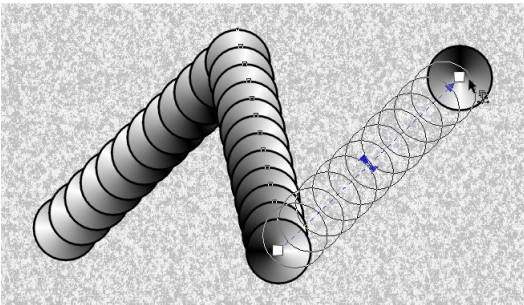
*Der erste
Überblendungsteil
wird plaziert*

- 3 Setzen Sie nun am Endobjekt der ersten Überblendung die nächste Überblendung an und verbinden Sie sie mit dem nächsten Objekt. Achten Sie darauf, daß über dem ersten Objekt kein Fadenkreuz zu sehen ist, sonst verschieben Sie das Endobjekt des ersten Teilstücks, anstatt die nächste Teilstrecke zu koppeln.



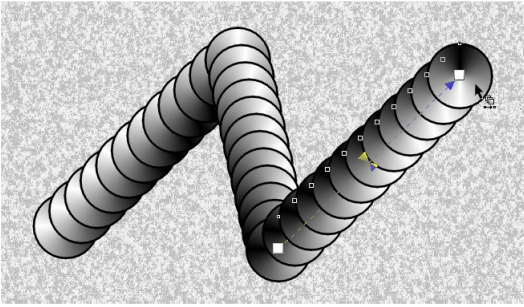
*Die zweite
Teilstrecke*

- 4 Dieser Vorgang wird nun auch beim nächsten Teilstück wiederholt, wie es das nächste Bild zeigt.



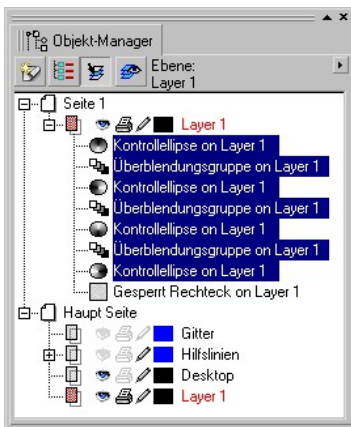
*Das letzte
Teilstück*

- 5 Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Überblendung fertiggestellt. Alle Teilstrecken sind nun miteinander verbunden.



Die fertige
Überblendung

- 6 Den Aufbau der neuen Überblendungsgruppe erkennen Sie im *Objekt-Manager*. Dort sehen Sie die vier Kontrollellipsen. Vorteil dieses Verfahrens ist auch die Tatsache, daß es sich bei den Kontrollelementen nicht um Kurven-objekte handelt.

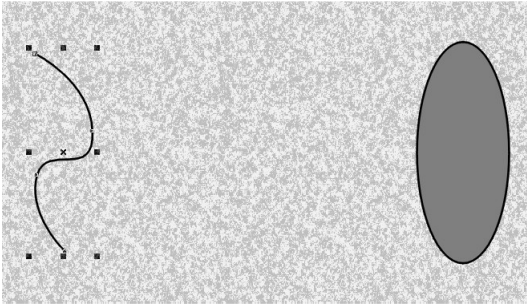


Die neue Überblendungsgruppe
im Objekt-Manager

Von der Welle zur Ellipse – Auch offene Pfade können überblendet werden

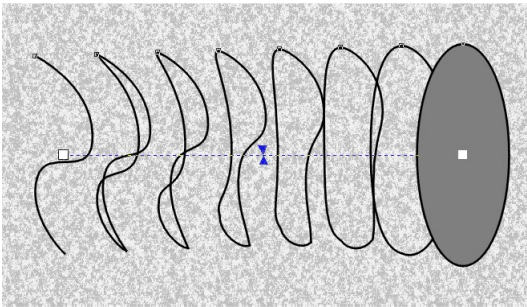
Bisher haben wir immer zwei geschlossene Objekte ineinander überblendet. Dies ist auch die sinnvollste Aufgabenstellung. Sie können allerdings durchaus auch ein offenes und ein geschlossenes Objekt überblenden. Nehmen wir für ein Beispiel die folgenden Objekte.

Im nächsten Bild haben wir links eine Bézier-Kurve mit vier Knotenpunkten gezeichnet, rechts eine Ellipse, die ja auch vier Knotenpunkte besitzt. Der Ellipse ist eine Füllung zugewiesen. Natürlich ergibt es bei der offenen Linie – vermeintlich – keinen Sinn, sie zu füllen.



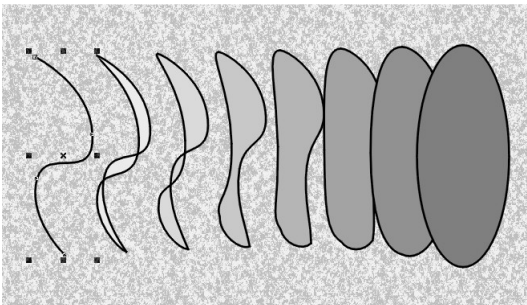
*Zwei unterschiedliche
Objekte zum
Überblenden*

Überblenden Sie nun die beiden Objekte, entstehen automatisch bei der Überblendungsgruppe lauter geschlossene Objekte. Sie sehen dies im nächsten Bild.



*Es entstehen geschlossene Objekte
innerhalb der
Überblendungsgruppe*

Wenn Sie nun den offenen Pfad ebenfalls füllen, erhalten Sie automatisch gefüllte Überblendungsobjekte. Sie sehen dies im nächsten Bild. Das linke Kontrollelement erscheint noch immer ungefüllt.

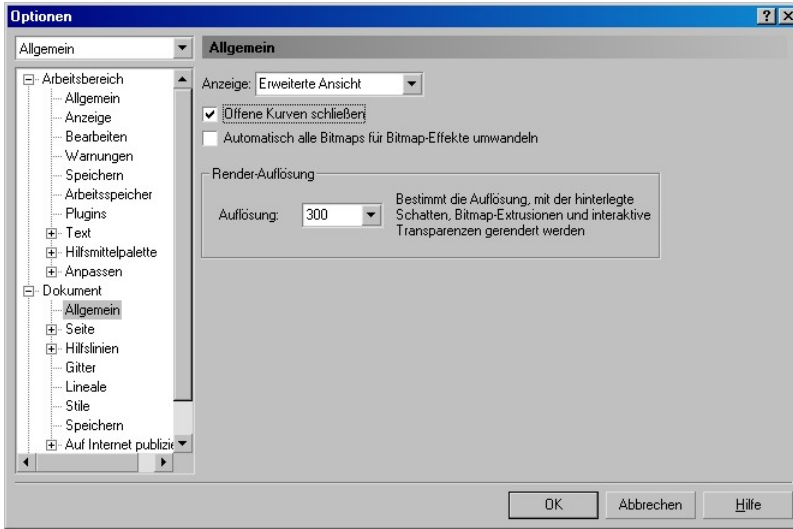


*Gefüllte
Überblendungs-
objekte*

Optionen beachten

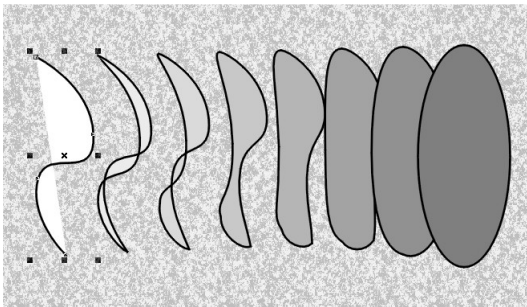
Bei dieser Aufgabenstellung müssen Sie allerdings aufpassen. Ihr Ergebnis muß nicht unbedingt so aussehen wie unser Beispiel.

Sie wissen ja, daß offene Pfade ebenfalls gefüllt werden können. Dazu muß allerdings in den *Optionen* – die mit **Strg+J** aufgerufen werden – in der Kategorie *Dokument/Allgemein* die Funktion *Offene Kurven schließen* eingeschaltet sein.



*Die Optionen
zum Schließen
von Kurven*

Das Ergebnis, das Sie bei eingeschalteter Option erhalten, mag bei anderen Aufgabenstellungen korrekt sein, in unserem Überblendungsbeispiel entsteht ein falsches Bild – wie Sie nachfolgend sehen. Hier ändert sich nämlich nur das erste Kontrollelement.



*Ein gefüllter
Pfad*

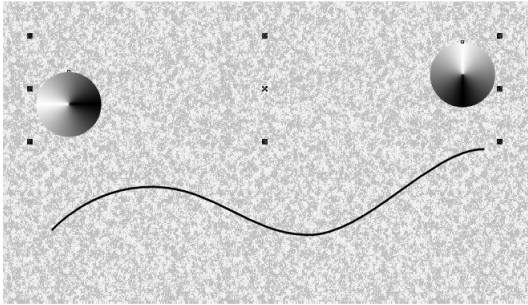
Nur fürs Dokument

Da die gezeigte Option in der Kategorie *Dokument* untergebracht ist, beziehen sich die Einstellungen nur auf das aktuelle Dokument. Sie können daher die Option wirklich nur in dem Dokument einschalten, in dem sie auch benötigt wird.

Überblenden auf geraden oder krummen Wegen – An Strecken ausrichten

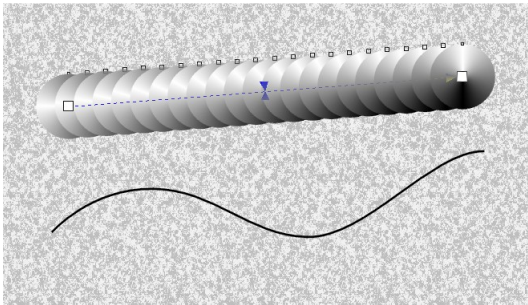
Bei der Überblendung gibt es noch eine Option: Sie können eine fertiggestellte Überblendung an einem Pfad entlang ausrichten. Die dazu notwendige Option finden Sie ebenfalls in der Eigenschaftsleiste.

Erstellen wir zunächst eine geeignete Vorlage. Dazu zeichnen wir einen Kreis, den wir anschließend duplizieren. Außerdem erstellen wir mit dem Bézierwerkzeug einen offenen Pfad:



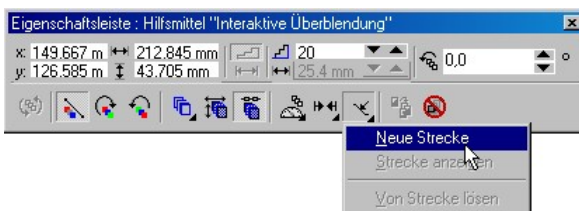
Die
Vorlage

Die beiden Kreise überblenden wir nun in 20 Schritten. Danach muß die Überblendung markiert bleiben.



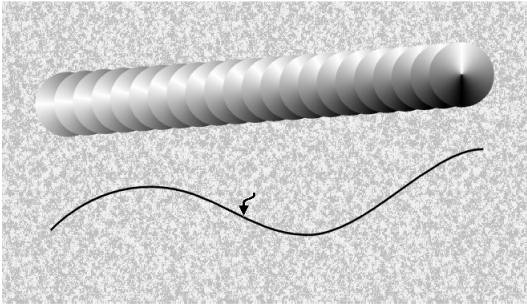
Die
Überblendungs-
gruppe

Rufen Sie nun in der Eigenschaftsleiste die drittletzte Schaltfläche auf – dann wird ein Menü geöffnet. Im nächsten Bild sehen Sie den Mauszeiger über der benötigten Option im Menü: *Neue Strecke*.



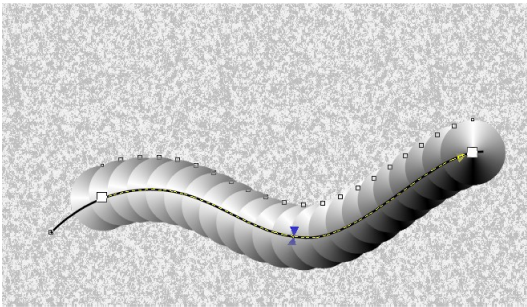
Das Überblenden-
Rollup-Menü

Danach erscheint im Bild ein gekrümmter Mauszeiger, mit dem Sie auf den Pfad klicken müssen, an dem die Überblendung ausgerichtet werden soll.



*Festlegen
des Pfads*

Danach wird die Überblendung an die Bézier-Kurve angepaßt, wie es das nächste Bild zeigt. Die Ausrichtung erfolgt in der Höhe zentriert zum Pfad.

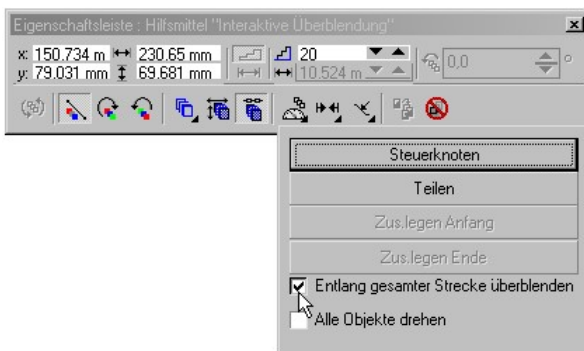


*Am Pfad
ausgerichtete
Überblendung*

Die Überblendungsgruppe richten wir nun zentriert zum Untergrundobjekt aus. Sie sahen im vorangegangenen Bild, daß die Überblendungsgruppe links noch Abstand zum Pfad hat.

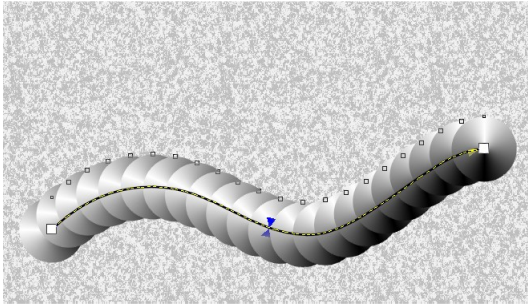
Gleichmäßiges Verteilen der Objekte

Um die Überblendungsobjekte gleichmäßig auf dem Pfad zu verteilen, müssen Sie das Optionen-Menü über die Eigenschaftsleiste öffnen – dort finden Sie die Funktion *Entlang gesamter Strecke überblenden*. Aktivieren Sie dieses Optionsfeld.



*Option zum Ausrichten der
Überblendungsgruppe*

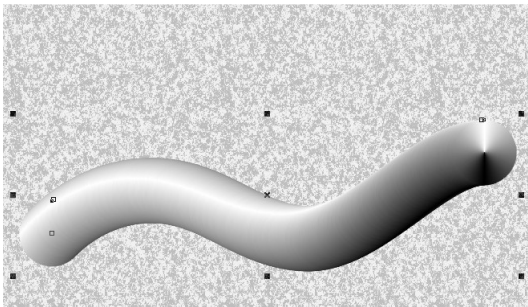
Beim Verteilen wird das Zentrum beim ersten und letzten Objekt auf dem Knotenpunkt des Pfads plaziert. Die Abstände der anderen Überblendungselemente werden so verändert, daß sich eine gleichmäßige Aufteilung ergibt. Das Ergebnis zeigt das folgende Bild.



*Gleichmäßiges
Verteilen*

Um den verwendeten Pfad unsichtbar zu machen, können Sie ihn einfach mit gedrückter **[Strg]**-Taste auswählen und dann die Kontur entfernen.

Wenn Sie nun abschließend die Überblendung wieder auswählen und die Überblendungsschritte drastisch erhöhen – zum Beispiel auf den Wert 200 – entsteht ein plastisches, gekrümmtes Objekt. Sie sehen das Ergebnis in der folgenden Abbildung.



*Gleichmäßiges
Verteilen*

Keine Rücknahme

Wenn Sie die Option wieder deaktivieren und das Ergebnis zuweisen, werden die alten Abstände nicht wiederhergestellt. Dies erreichen Sie nur durch Verschieben der Kontrollelemente.

Verschieben auf dem Pfad

Nach der Kopplung mit einer Kurve können die Kontrollelemente noch immer verschoben werden – allerdings ist das Verschieben nur auf dem Pfad möglich. Eine Abstandsänderung zum Pfad läßt sich damit also nicht erreichen.

Abstand steuern

In der Eigenschaftsleiste gibt es eine weitere Schaltfläche. Sie können nämlich alternativ zur Angabe der Schritte die Überblendung auch steuern, indem Sie den

Abstand der Objekte vorgeben. Dazu darf aber die Option *Entlang gesamter Strecke überblenden* nicht aktiv sein.

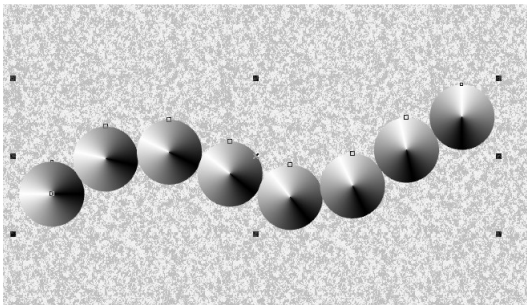
Sie sehen die Optionsfelder der Eigenschaftsleiste im nächsten Bild. Diese Schaltflächen können nur dann aktiviert werden, wenn Sie eine Überblendungsgruppe markiert haben, die mit einer Strecke gekoppelt wurde.

Im linken der beiden folgenden Bilder ist die Schrittzahl aktiviert, im rechten Teil die Abstandswahl. Nach dem Wechsel der Modi wird dort automatisch der aktuelle Abstand als Vorgabewert eingetragen.



Steuerung der Schrittzahl oder des Abstands

Beim folgenden Bild haben wir den Wert erhöht. Sie sehen, daß nun ein Objekt weniger auf dem Pfad zu sehen ist. Reduzieren Sie den Wert, werden entsprechend mehr Objekte eingefügt.



Ein vergrößerter Abstand

10.2 Die Schrift in den Sack stecken mit der interaktiven Hülle

Mit diesem interessanten Effekt definieren Sie einen Bereich, in den Objekte oder Gruppen eingeschlossen werden. Effektgruppen – wie zum Beispiel die gerade beschriebene Überblendungsgruppe – lassen sich aber nicht mit einer Hülle versehen.

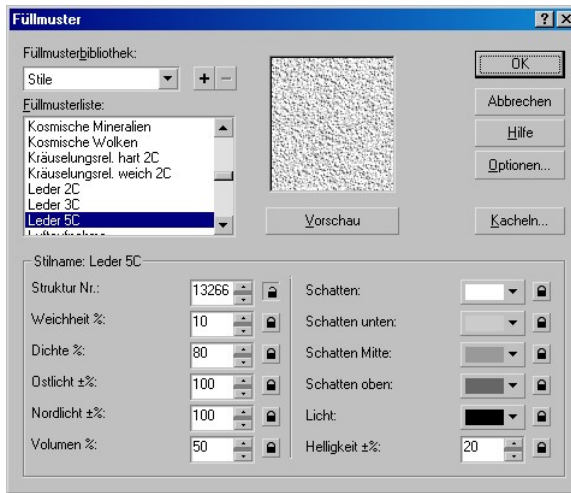
Die Hülle wird über Knotenpunkte verformt – ähnlich wie bei allen anderen Kurvenobjekten. Entsprechend der Verformung der Hülle wird deren Inhalt ebenfalls verzerrt dargestellt.

Hüllenobjekte können verschachtelt werden. Das bedeutet, daß Objekte, die eine Hülle besitzen, eine weitere Hülle erhalten können. Diese Funktion ist auch interessant, wenn Sie ein Hüllenobjekt gemeinsam mit weiteren „hüllenlosen“ Objekten verformen wollen. Diese Verschachtelungen lassen sich nacheinander mit der Funktion *Effekte/Hülle entfernen* wieder aufheben.

Ein plastischer Schriftzug für die Homepage

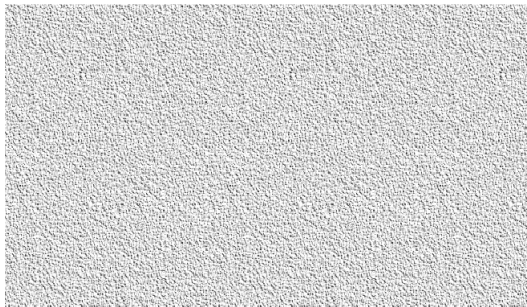
Bevor wir uns die Hüllen-Funktionen ansehen, benötigen wir eine Vorlage. Wir wollen dazu einen metallisch wirkenden Schriftzug erstellen. Sehen wir uns an, welche Arbeitsschritte dafür erforderlich sind.

- 1 Erstellen Sie mit dem Rechteck-Hilfsmittel zunächst ein Rechteck – wir haben es 245 x 140 Millimeter groß konstruiert.
- 2 Rufen Sie nun die Füllmuster-Option aus dem Füllungs-Flyout-Menü auf und Stellen Sie dort die nachfolgend gezeigten Werte ein.



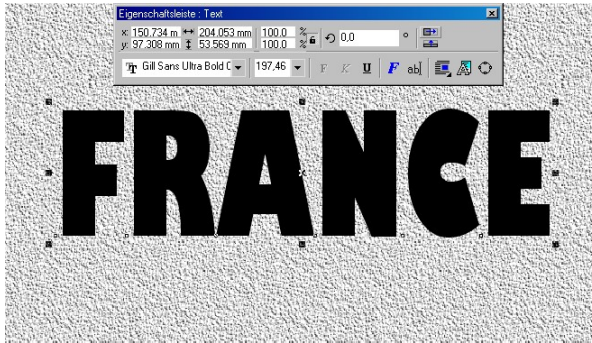
Die verwendeten Füllungs-Attribute

- 3 Damit entsteht der nachfolgende strukturierte Untergrund:



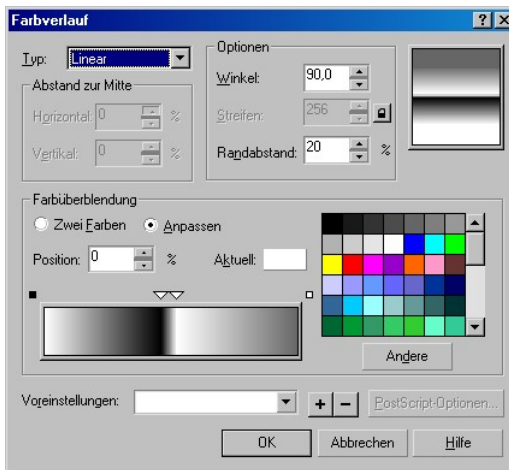
Der fertige, strukturierte Untergrund

- 4 Erstellen Sie jetzt auf die bereits bekannte Art einen Schrift. Wir verwenden dafür die Schrifttype *Gill Sans Ultra Bold*. Wir haben eine kräftige Schrift ausgesucht, damit die Hülleneffekte später gut zu erkennen sind. Die verwendeten Einstellungen zeigt das folgende Bild:



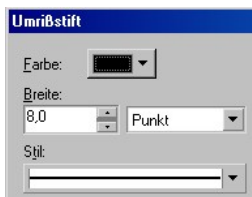
Die verwendeten Schriftattribute

- 5 Um die metallische Wirkung zu erreichen, wird der Schriftzug mit einem linearen Verlauf gefüllt. Dabei werden wechselnd Schwarz und Weiß verwendet – Sie sehen dies im folgenden Bild:



Die Füllung für den Schriftzug

- 6 Abschließend erhält der Schriftzug eine sehr kräftige Kontur mit einer Stärke von 8 Punkt. Diese Kontur soll verwendet werden, um den Schriftzug noch plastischer erscheinen zu lassen.



Die Umrissattribute

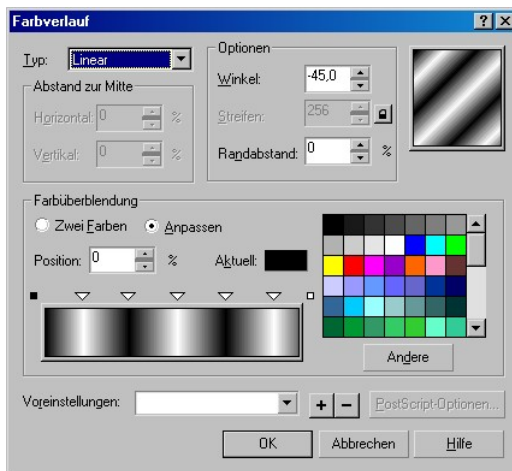
- 7 Damit entsteht das folgende Zwischenergebnis.

- 8 Rufen Sie nun die Funktion *Anordnen/Umriß in Kontur umwandeln* beziehungsweise die Tastenkombination **Strg**+**Umschalt**+**Q** auf, um den Umriß in ein eigenständiges Objekt umzuwandeln.



Das nächste Zwischenstadium

- 9 Das Umriß-Objekt wird automatisch markiert. So können Sie es mit den folgenden Füllungsattributen versehen. Auch in diesem Fall werden Schwarz und Weiß im Wechsel verwendet, um eine metallische Wirkung zu erzielen.



Die Füllungsattribute des Umriß-Objekts

Andere Metalle

Je nachdem, welche Farben Sie verwenden, können Sie die „Materialeigenschaften“ verändern. Bei schwarzweiß Tönen können Sie Stahl simulieren, verwenden Sie statt dessen gelblich-bräunliche Farbtöne, entsteht ein goldenes Ergebnis. Für Bronze sollten Sie rötliche Brauntöne verwenden.

- 10 Das Ergebnis sieht schon recht interessant aus, läßt sich aber noch weiter verbessern.

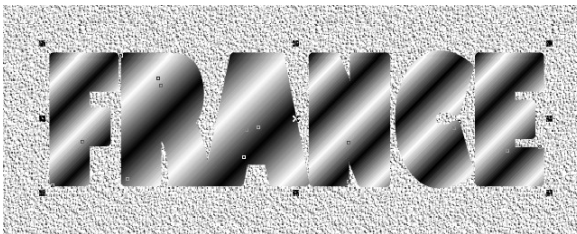


Der metallische Rand

Objekte neu kombinieren

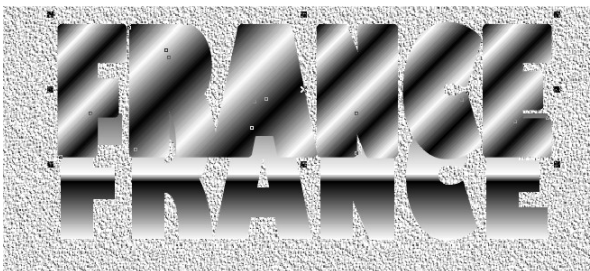
Der ausgewählte Verlauf erstreckt sich über das gesamte Objekt – also alle Buchstaben. Dadurch kommt der gewünschte Metalleffekt noch nicht optimal zum Tragen. Besser wäre es, wenn die Füllung sich nur auf jeden einzelnen Buchstaben beschränken würde. Um dies zu erreichen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1 Da es sich beim Umriß-Objekt um eine Kombination handelt, können Sie die Einzelbuchstaben durch Aufruf der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* oder die Tastenkombination **[Strg]+[K]** trennen.
- 2 Danach sehen Sie folgende – unerwünschte – Wirkung. Jeder einzelne Buchstabe besteht nämlich einmal aus einem Objekt für die Umrandung und einem Objekt, durch das das „Loch“ im Buchstaben entsteht.



Die Kombination wurde aufgehoben

- 3 Um den Fehler zu korrigieren, sollten Sie die markierten Objekte zwischenzeitlich verschieben. So haben wir sie nach oben gerutscht – Sie sehen das im folgenden Bild. So fällt anschließend die Auswahl leichter.

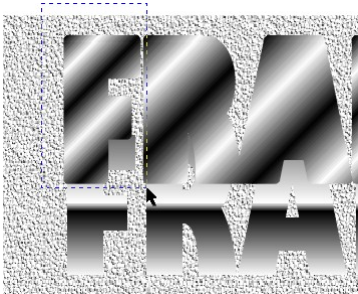


Die Objekte wurden verschoben

Präzise vor und zurück

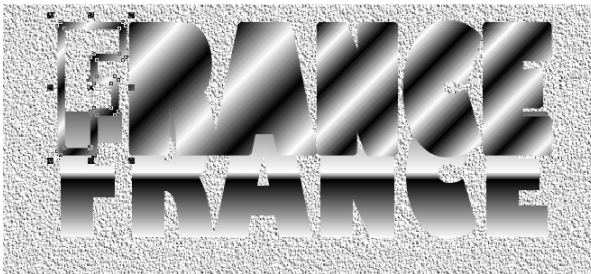
Um die Objekte später wieder ganz exakt auf die alte Position zurückschieben zu können, sollten Sie zum Verschieben die Pfeiltasten verwenden. Wenn Sie sich merken, wie oft Sie die Pfeil-nach-oben-Taste gedrückt haben, läßt sich das Objekt später durch entsprechendes Drücken der Pfeil-nach-unten-Taste wieder genau an den ursprünglichen Platz zurückschieben.

- 4 Nun müssen die einzelnen Objekte eines jeden Buchstabens wieder kombiniert werden. Um die einzelnen Objekte schnell auszuwählen, ziehen Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel einen Rahmen auf, der den Buchstaben vollständig einschließt – so, wie es das folgende Bild zeigt.



Auswahl der Einzelteile des Buchstabens

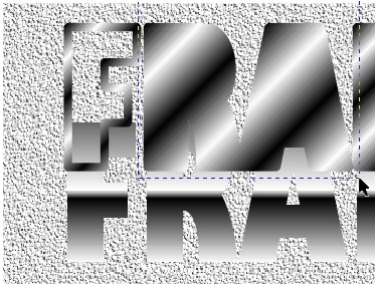
- 5 Am schnellsten kombinieren Sie die ausgewählten Objekte über die Tastenkombination Strg+L. Danach ist das Loch des ersten Buchstabens wieder zu sehen.



Kombinieren der einzelnen Buchstabenteile

- 6 Beim nächsten Schritt müssen Sie aufpassen: Die beiden folgenden Buchstaben sind nämlich zu einem Objekt „zusammengeschmolzen – sie müssen daher beide gemeinsam ausgewählt werden.

Ziehen Sie deshalb – wie im folgenden Bild zu sehen – den Rahmen um die beiden Buchstaben auf.



Markieren der beiden nächsten Buchstaben

- 7 Kombinieren Sie nach demselben Verfahren auch die anderen Buchstaben des Worts. Markieren Sie dann alle Buchstaben, und schieben Sie diese an den ursprünglichen Platz zurück. Das Ergebnis sieht nun schon ganz interessant aus – Sie sehen es nachfolgend. Der plastische Eindruck ist dort deutlich verstärkt.



Die fertige „Erhebung“

- 8 Markieren Sie im Objekt-Manager den ursprünglichen Schriftzug und schieben Sie ihn im Objektstapel an die oberste Stelle in der Objekthierarchie, so daß Teile der Erhebung abgedeckt werden. Der Eindruck ist nun etwas scharfkantiger.



Ändern der Hierarchien

Der Umriss bestimmt die Höhe

Mit der Stärke des Umrisses wurde beim ursprünglichen Schriftzug festgelegt, wie stark sich der Schriftzug aus dem Untergrund „erhebt“. Soll der Schriftzug höher werden, müssen Sie zu Beginn des Workshops einen höheren Wert für den Umriss einstellen.

- 9 Im vorletzten Arbeitsschritt erhalten nun die Abschrägungsobjekte eine dünne, schwarze Kontur, damit sich der Schriftzug gut vom Untergrund trennt.



Ein dünne Kontur sorgt für eine bessere Trennung

- 10 Gruppieren Sie die fertiggestellten Objekte. Plazieren Sie für diese Gruppierung nun einen weichen Schatten mit den Werten, die Sie nachfolgend abgebildet sehen:



Die Werte für den weichen Schatten

- 11 Das war es schon! Es ist ein Schriftzug, den Sie beispielsweise prima auf Ihrer Webseite als Logo verwenden können. Diese Vorlage soll nun verwendet werden, um das Hüllen-Hilfsmittel auszuprobieren.



Das Ergebnis

Das interaktive Hüllen-Hilfsmittel

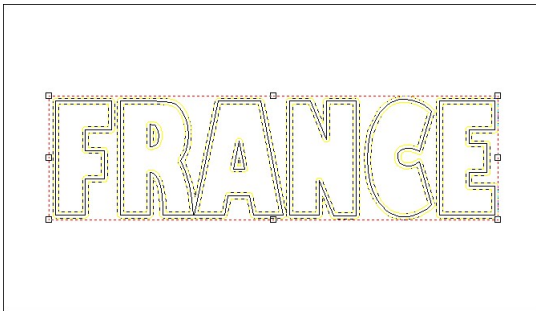
Nun kann das Hüllen-Hilfsmittel zum Einsatz kommen. Nach dem Aufruf des Werkzeugs sehen Sie in der Eigenschaftsleiste nur wenige aktivierte Schaltflächen.



*Die Eigenschaftsleiste
der interaktiven Hülle*

Wenn beim Aufruf des Werkzeugs kein Objekt markiert war, reicht ein Klick auf das gewünschte Objekt aus, um dort eine neue – zunächst unverformte – Hülle zu plazieren. Bei markierten Objekten wird sofort eine neue Hülle erstellt.

Um die Auswirkungen der Hülle betrachten zu können, ist unsere gestaltete Vorlage natürlich gänzlich ungeeignet, da die Texturen beim Betrachten der Knotenpunkte stören. Deshalb schalten wir zunächst den Darstellungsmodus auf die einfache Umrißansicht um. Wie das folgende Bild zeigt, sind nun die gestrichelte Hülle, die den Schriftzug umgibt, und deren Knotenpunkte gut erkennbar.



*Der einfache
Umriß-
modus*

In der Eigenschaftsleiste sehen Sie vier Symbole nebeneinander, mit denen Sie den Modus der Verzerrung einstellen können.

Die ersten drei Schaltflächen begrenzen die Verzerrungsmöglichkeiten auf bestimmte Formen, mit der vierten Schaltfläche sind freie Verformungen möglich. Sehen wir uns die Verzerrungsmöglichkeiten genauer an.

Stellen Sie zunächst den ersten Modus ein. Auf der gestrichelt dargestellten Hülle sehen Sie acht Knotenpunkte, an denen Sie die Hülle verziehen können. Markierte Knotenpunkte erkennen Sie daran, daß sie kleiner angezeigt werden. Ziehen Sie dann den Knotenpunkt an eine neue Position. Die Verzerrung der Hüllenform können Sie an der angezeigten Vorschau erkennen. Mit der Hülle verformt sich auch gleichzeitig der darin enthaltene Schriftzug.

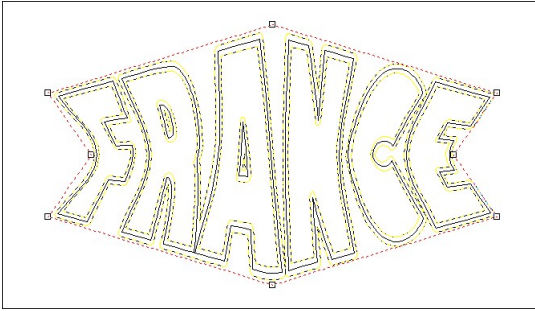
Beim ersten Modus werden die Knotenpunkte nach dem Verschieben gerade mit den angrenzenden Knotenpunkten verbunden.

Tastenkürzel

Wenn Sie beim Verziehen eines Knotenpunkts die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt spiegelbildlich mit verschoben. Bei gedrückter **[Strg]**-Taste verschiebt sich der gegenüberliegende Knotenpunkt in derselben Richtung mit.

Mit Hilfe der Tastenkürzel haben wir die beiden horizontalen Knotenpunkte nach außen, die beiden vertikalen nach innen verzogen. Dabei lassen sich die Knotenpunkte nur horizontal oder vertikal bewegen.

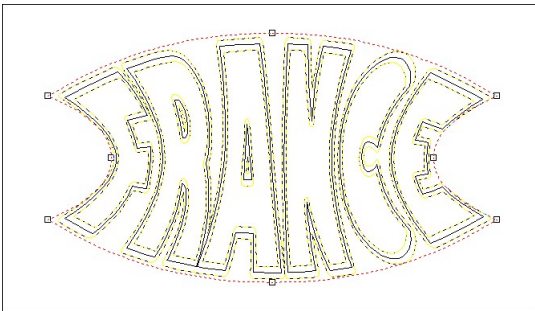
Unsere Verzerrung führte zum folgenden Ergebnis. Beachten Sie neben dem verzerrten Schriftzug auch die neue Form der Hülle.



*Die gerade
Hüllenform*

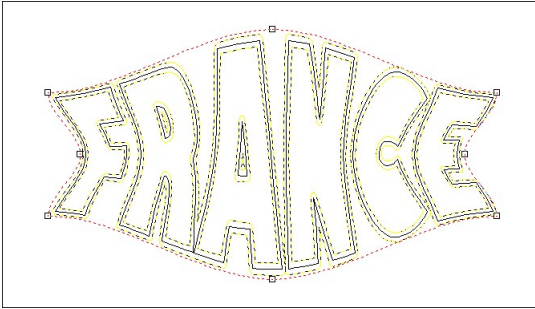
Beim Einzelbogenmodus können die Knotenpunkte ebenfalls nur beschränkt bewegt werden. Nach dem Plazieren werden die Knotenpunkte mit einer geschwungenen Kurvenform miteinander verbunden.

Beim nächsten Bild haben wir wieder die gegenüberliegenden Seiten mit Hilfe der Tastenkombination gleichmäßig nach innen und außen verschoben. Damit ergibt sich folgende Hüllenform:



*Der Einzelbogen-
modus*

Der Doppelbogenmodus unterscheidet sich vom zuvor gezeigten dadurch, daß die Knotenpunkte hier mit einer gegenläufig geschwungenen Linie verbunden werden. Damit erhält die Kurvenform ein harmonischeres Aussehen. Bei ähnlicher Verformung wie im letzten Bild entsteht ein gänzlich anderes Ergebnis, wie das nächste Bild belegt:



*Der Doppelbogen-
modus*

Das erste Ergebnis

Die Vorschauansichten eignen sich natürlich für die Bearbeitung besonders gut. Richtig spannend wird es aber erst, wenn Sie nun wieder in den erweiterten Ansichtsmodus umschalten. Das Ergebnis ist nun mit allen Füllungen zu sehen.

Klar, daß der Verlauf des Schriftzugs immer noch ein linearer Verlauf ist – er paßt sich nicht der Form der Hülle an. Kann er ja auch nicht, da CorelDRAW „krumme“ Verläufe nicht unterstützt.

Aber ansonsten sieht das Ergebnis doch ganz nett aus – fast wie ein aufwendiges „Metallwappen“. Auf jeden Fall sind solche Verzerrungen ungewöhnlich. Insofern können Sie „Eindruck schinden“, wenn Sie Schriften mit Hüllen verzerren.



*Das verzerrte
Ergebnis*

Wie der Verlauf verändert wurde, können Sie gut erkennen, wenn Sie das Hüllenobjekt mit dem interaktiven Füllungswerkzeug aufrufen. Im folgenden Bild sehen Sie, daß automatisch ein vergrößerter Randabstand eingefügt wird, um das Aussehen des Verlaufs auch nach der Verzerrung in etwa zu erhalten.



*Der Aufbau
des Verlaufs*

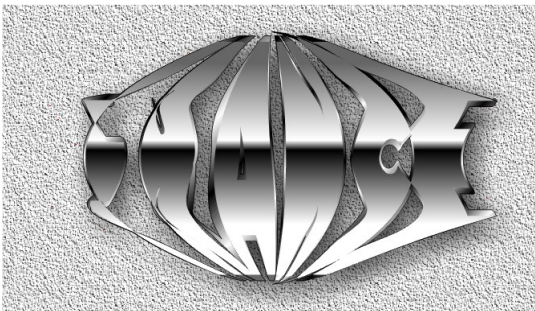


In der *Hüllen*-Eigenschaftsleiste gibt es neben dem Listefeld auch die Option *Linien beibehalten*. Sie sehen das Symbol nebenstehend. Haben Sie diese Option eingeschaltet, bleiben alle senkrechten Linien trotz Verformung senkrecht. Alle Kurven werden aber nach wie vor verformt.

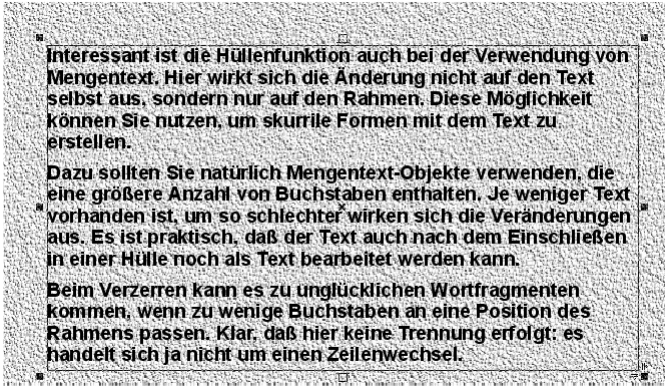


*Die aktivierte Option
Linien beibehalten*

Im Listefeld *Zuordnungsmodus* legen Sie fest, wie sich die Knotenpunkte des eingeschlossenen Objekts an die Hülle anschmiegen. Nachfolgend nehmen wir anstatt des Modus *Elastisch* einmal den Modus *Horizontal*, um die Unterschiede zu erkennen. Damit erzielen Sie ein extravagantes Ergebnis – wie das Bild zeigt. In den meisten Fällen werden Sie mit dem elastischen Modus die besten Ergebnisse erzielen.



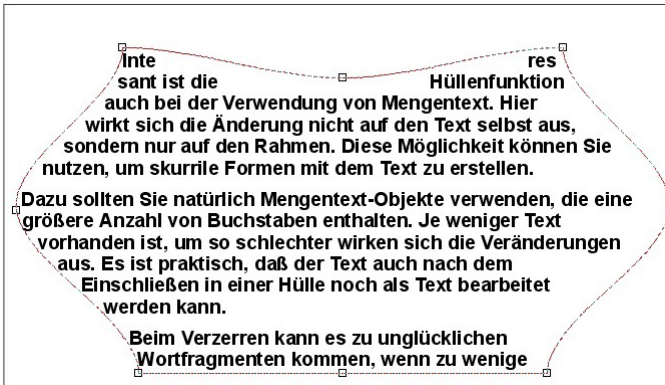
*Zuordnungsmodus
Horizontal*



*Ein Mengentext-Objekt
ohne Hülle*

Beim Verzerren kann es zu unglücklichen Wortfragmenten kommen, wenn zu wenige Buchstaben an eine Position des Rahmens passen. Klar, daß hier keine Trennung erfolgt – es handelt sich ja nicht um einen Zeilenwechsel.

So ist bei unserer Verzerrung im nächsten Bild zu sehen, daß gerade in der ersten Zeile eine Form entsteht, bei der der Text nur schwer zu lesen ist, da die Zeile „zerrissen“ wurde.



*Mengentext,
eingeschlossen
in eine Hülle*

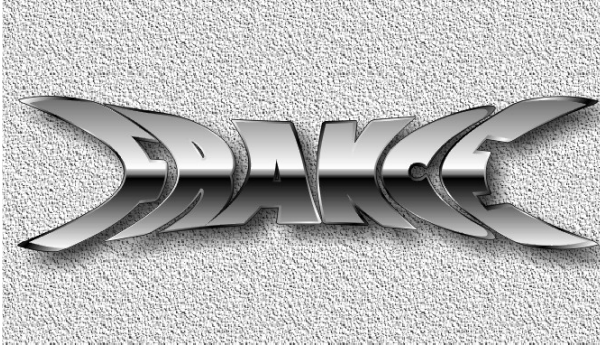
Voreinstellungen

In der Eigenschaftsleiste gibt es eine Schaltfläche, mit der Sie das folgende Voreinstellungsfeld öffnen. Dort finden Sie einige vorgegebene Hüllenformen.



*Das
Voreinstellungs-
feld*

Im nächsten Bild haben wir eine der Voreinstellungen angewendet. Es handelt sich dabei um eine freie Form, die wie gewohnt weiter bearbeitet werden kann. Mit den Voreinstellungen können Sie sich einige Arbeit ersparen, da dort interessante Formen vorgegeben werden.



*Eine vorgegebene
Hülle*

Addition

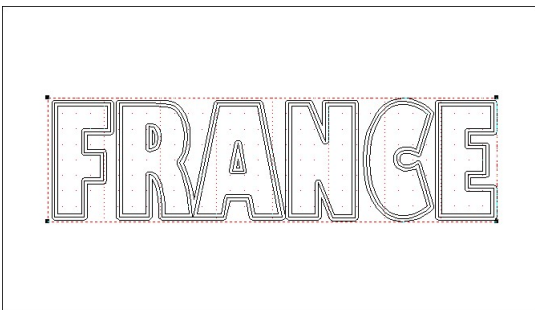
Nach der Auswahl wird diese Hülle dem ausgewählten Objekt zugewiesen. Besaß dieses Objekt bereits eine Hülle, wird diese nicht verändert, sondern eine weitere hinzugefügt.

Hülle entfernen

Einmal platzierte Hüllen können Sie entweder mit der Funktion *Effekte/Hülle entfernen* oder über die entsprechende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste wieder entfernen.

10.3 Von oben herab oder vom Boden aus betrachtet – Die Perspektive

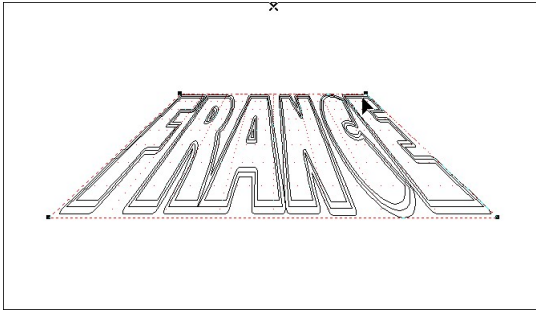
Dieser Effekt ist der Hülle sehr nah verwandt. Er liegt nicht als interaktives Werkzeug vor, sondern kann nur über das *Effekte*-Menü aufgerufen werden. Es gibt keine weiteren Einstellungsoptionen über die Eigenschaftsleiste. Nach dem Aufruf wird das markierte Objekt mit einem Gitter überdeckt, das der Orientierung dient.



*Das ausgewählte Objekt
nach dem Aufruf der
Perspektiv-Funktion*

Das Bearbeiten der Perspektiv-Hülle erfolgt mit dem *Form*-Hilfsmittel, zu dem automatisch nach dem Aufruf der Funktion gewechselt wird.

Halten Sie beim Verziehen der Knotenpunkte die **[Strg]**-Taste gedrückt, ist nur eine vertikale oder horizontale Bewegung möglich. Beim zusätzlichen Drücken der **[Umschalt]**-Taste wird auch der zweite Knotenpunkt auf der betreffenden Seite mitbewegt – wie es das nächste Bild zeigt.



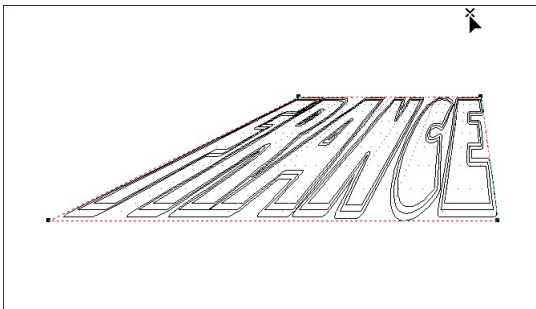
*Herstellen einer
Perspektive*

Fluchtpunkte

Perspektivische Darstellungen beruhen auf der Tatsache, daß sich alle vertikalen Linien in einem Punkt – dem Fluchtpunkt – treffen. Diese Art der Darstellung wird Einpunkt-Perspektive genannt. Sie können die perspektivische Darstellung auch verändern, indem Sie den Fluchtpunkt auf eine neue Position schieben. Bei dieser Darstellungsart bleiben alle waagerechten Linien waagerecht, wie Sie im folgenden Bild sehen.

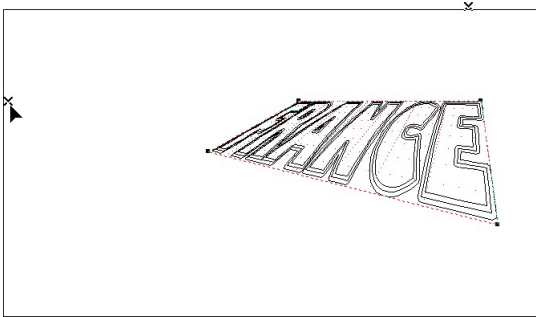
Wo ist er?

Falls Sie den Fluchtpunkt zunächst nicht sehen, liegt das daran, daß er sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet. Verkleinern Sie die Darstellungsgröße, bis der Fluchtpunkt zu sehen ist.



*Die Einpunkt-
Perspektive*

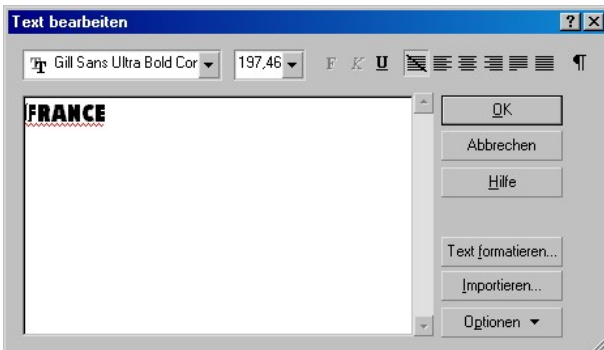
Wenn auch die waagerechten Linien verzerrt werden, spricht man von einer Zweipunkt-Perspektive. Auch der zweite Fluchtpunkt kann direkt verschoben werden. Sie sehen ihn im nächsten Bild links.



Die Zweipunkt-Perspektive

Editieren des Textes

Der in der Perspektive eingeschlossene Text bleibt editierbar. Allerdings wird er nun nicht mehr auf der Arbeitsfläche bearbeitet, sondern in dem gesonderten Dialogfenster, das automatisch geöffnet wird, wenn Sie den Text einer Perspektiv-Hülle bearbeiten wollen.



Bearbeiten eines Textes innerhalb einer Perspektiv-Hülle

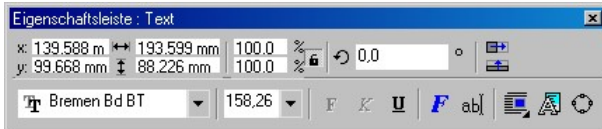
Auch beim Perspektiv-Effekt können mehrere Effekte nacheinander angewendet werden, die über das *Effekte*-Menü auch nacheinander wieder aufgehoben werden können.

10.4 Ruhig mal in die Ferne schweifen mit der interaktiven Extrusion

Sehr nützlich ist der interaktive Extrusions-Effekt. Mit diesem Werkzeug lassen sich die extrudierten Objekte sehr leicht erzeugen. Mit diesem Effekt können Sie „Pseudo“-3-D-Objekte erzeugen.

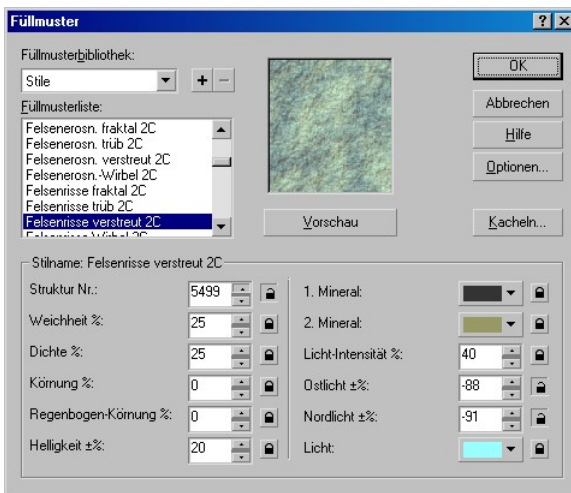
Es handelt sich dabei nicht etwa um „echte“ 3-D-Modelle, wie sie zum Beispiel in Corel DREAM 3D erzeugt werden. Die Perspektive entsteht vielmehr durch das Hinzufügen weiterer Objekte.

Sehen wir uns die Vorgehensweise nun der Reihe nach an. Dazu benötigen wir natürlich eine Vorlage. Schriftzüge bieten sich oft zur Verwendung von Extrusionen an – deshalb verwenden wir ein grafisches Textobjekt. Wir benutzen dafür die Schrift *Bremen Bd BT*. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild:



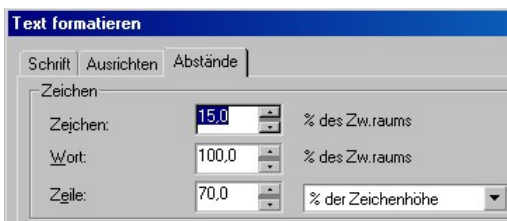
Die verwendeten Schriftattribute

Für die Füllung verwenden wir ein Füllmuster, dessen Einstellungen Sie im folgenden Dialogfeld abgebildet sehen:



Die Einstellungen des verwendeten Füllmusters

Über die Funktion *Text/Text formatieren* stellen wir auf der Registerkarte *Abstände* geänderte Werte ein, um die Buchstaben- und Zeilenabstände optimal für die Extrusion vorzubereiten – Sie sehen die neuen Werte im nächsten Bild.



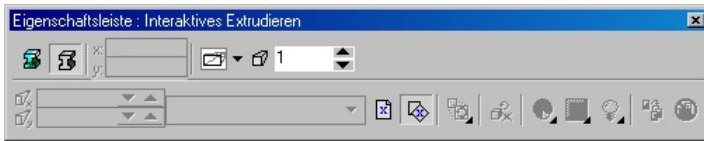
*Neue Werte
für die Abstände*

Der Schriftzug erhält eine dünne Kontur mit einer Stärke von 0,2 Punkt. Die Farbe wird an die Textur angepasst, so daß die Kontur nur sehr schwach auffällt. Damit ist unsere Vorlage fertig – Sie sehen sie in der folgenden Abbildung.



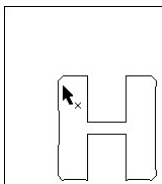
*Die Vorlage
zum Extrudieren*

Nun kann das Extrusions-Hilfsmittel zum Einsatz kommen – rufen Sie dieses Hilfsmittel über das Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel auf. Nach dem Aufruf des Werkzeugs sind in der Eigenschaftsleiste kaum Optionen verfügbar. Die vorgegebenen Werte können Sie zunächst in den Standardvorgaben belassen. Die meisten Optionen werden erst nach dem Anbringen der Extrusion verfügbar.



Die Standardvorgaben in der Eigenschaftsleiste

- 1 Wenn beim Aufruf des Extrudierenwerkzeugs kein Objekt markiert ist, zeigt der Mauszeiger das an. Klicken Sie dann auf das zu extrudierende Objekt. Um die Darstellung der Symbole besser beurteilen zu können, haben wir wieder auf den Umrißmodus umgeschaltet.



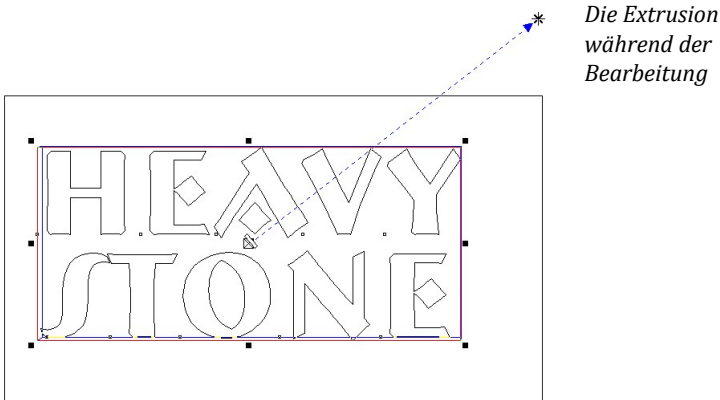
*Es ist
kein Objekt
markiert*

- 2 Der Mauszeiger des folgenden Bilds zeigt die nun mögliche Extrusion an. An welcher Stelle Sie das zu extrudierende Objekt anklicken, ist egal. Die gestrichelte Linie wird später immer im Zentrum plaziert.

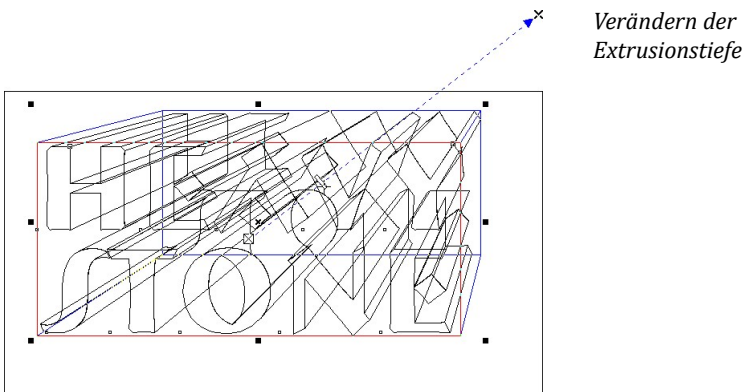


*Beginn der
Extrusion*

- 3 Halten Sie nach dem Anklicken die Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger kennzeichnet nun den Fluchtpunkt der perspektivischen Darstellung. Mit dem Verziehen der Maus verändern Sie die perspektivische Darstellung. Ein Kasten, der um das Objekt plaziert wird, zeigt die Auswirkungen der perspektivischen Änderung an. Außerdem sehen Sie während des Aufziehens an der Vorschau, wie der Text perspektivisch verzerrt wird. Sie sehen das Bearbeitungsstadium im folgenden Bild.



- 4 Wenn die gewünschte Extrusion erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los. Den Fluchtpunkt können Sie auch nachträglich noch verschieben.
- 5 Die Tiefe des Objekts läßt sich durch Verziehen des kleinen Rechtecks einstellen, das sich auf der gestrichelten Linie befindet. Wir haben dieses Rechteck nachfolgend in Richtung des Fluchtpunkts verschoben, und damit die Tiefe des Schriftzugs erhöht.



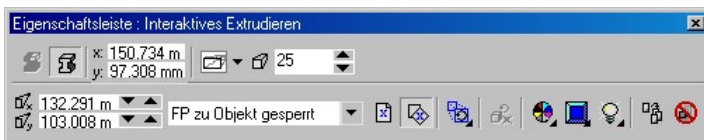
- 6 Wenn Sie nun auf die erweiterte Ansicht zurückschalten, sehen Sie, daß noch Bearbeitungen notwendig sind, ehe ein ansehnliches, dreidimensional wirkendes Objekt entsteht.



*Das erste
Ergebnis*

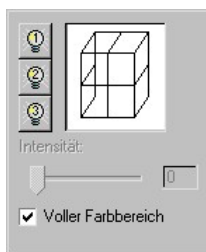
Licht an!

Der Grund dafür, daß so wenig Plastizität zu erkennen ist, ist einfach: Wenn das Licht im „Raum“ ausgeschaltet ist, ist wenig zu sehen. Also schalten wir nun das Licht an. Sie sehen in der Eigenschaftsleiste – die nun viele Optionen anzeigt – das benötigte Symbol am Ende: Es ist mit einer Glühbirne gekennzeichnet.



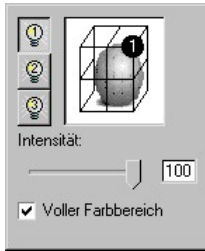
Die Optionen der Eigenschaftsleiste

- 1 Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Feld geöffnet, in dem Sie die Einstellungen vornehmen können.



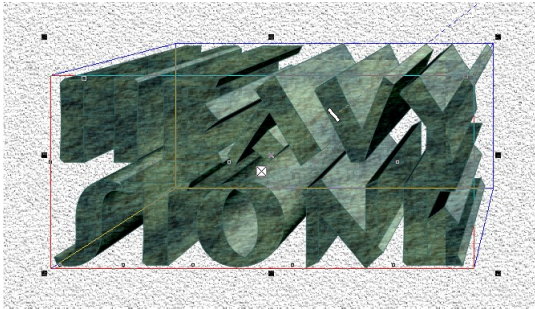
Die Einstellungen zum Plazieren von Lampen

- 2 Sie können bis zu drei „Lichtquellen“ plazieren. Klicken Sie dazu auf eines der Lampen-Symbole. Damit wird das jeweilige Licht aktiviert.
- 3 Anschließend können Sie die Lampe in dem kleinen Vorschaubild auf einen der Kreuzungspunkte der Gitterlinien plazieren. Standardmäßig werden neue Lampen erst einmal oben rechts angeordnet.



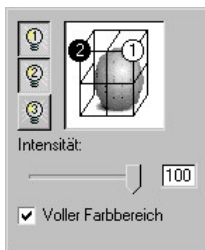
Eine erste Lampe wurde plaziert

Durch diese Lampe ändert sich das Bild wie folgt:



Die Wirkung der ersten Lampe

- 4 Da die eine Lampe noch nicht ausreicht, um das Modell angenehm auszu-
leuchten, plazieren Sie nun eine zweite Lampe.
- 5 Klicken Sie dazu auf das zweite Lampensymbol. Klicken Sie dann im Vor-
schaubild den Kreis mit der Ziffer an, und verschieben Sie diesen an die linke
Kante des Körpers – so, wie es das folgende Bild zeigt.



Plazieren der zweiten Lampe

Damit sieht das Ergebnis schon deutlich besser aus. Die Beleuchtung ist nun ausgewogener.

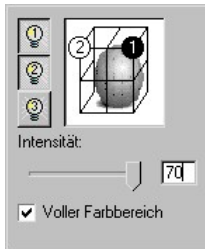


Die Wirkung der zweiten Lampe

- 6 Über den Schieberegler im Feld *Intensität* unter dem Vorschaubild geben Sie die Lichtstärke vor. Unsere beiden Lampen scheinen momentan in voller Intensität.

Um dem Objekt etwas mehr Tiefe zu verleihen, ist es sinnvoll, eine der Lampen nicht mit „voller Kraft“ leuchten zu lassen.

- 7 Klicken Sie deshalb auf die rechte der beiden Lampen, um diese zu markieren. Markierte Lampen werden negativ dargestellt. Stellen Sie über den Schieberegler oder das Eingabefeld die neue Intensität von 70 Prozent ein.



Verringern der Leuchtkraft

- 8 Damit ist das vorläufige Endergebnis erreicht. Das Objekt sieht plastisch aus – die Beleuchtung ist optimal:



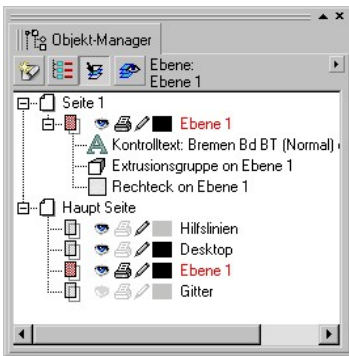
Das fertige, dreidimensionale Objekt

Nachdem das erste dreidimensionale Objekt fertiggestellt ist, wollen wir uns den Aufbau von Extrusionsobjekten einmal genauer ansehen.

Der Aufbau einer Extrusion

Sehen wir uns zuerst einmal an, warum es sich nicht um „echte“ 3-D-Objekte handelt. Dabei muß unterschieden werden, ob das Objekt beleuchtet wird, oder nicht. Beginnen wir mit dem Aufbau eines unbeleuchteten Extrusionsobjekts.

Wie Sie im *Objekt-Manager* sehen, handelt es sich nach der Extrusion um zwei Objekte: das Kontrollelement und die Extrusionsgruppe. Ändern Sie das Textelement, wird also die Extrusionsgruppe neu erstellt.



*Die Extrusionsgruppe
im Objekt-Manager*

Effektgruppen trennen

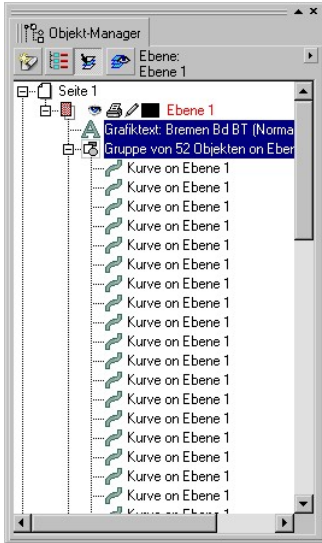
Wie jede Effektgruppe kann auch die Extrusion mit dem Befehl *Anordnen/Trennen* aufgelöst werden. Änderungen an den Einstellungen der Extrusionsgruppe sind dann natürlich nicht mehr möglich. Nach dem Trennen erhalten Sie zwei Objekte: den Schriftzug und die Extrusionsgruppe.

Wenn Sie den Schriftzug löschen, erhalten Sie das folgende Ergebnis. Hier läßt sich schon erahnen, wie die Extrusion aufgebaut ist.



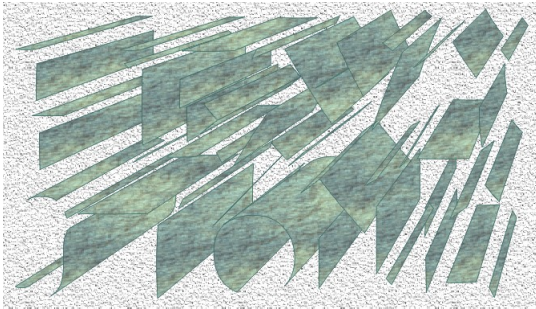
*Nach dem Trennen
wurde das Textelement
gelöscht*

Die verbleibende Extrusionsgruppe ist eine normale Gruppe. Wie ein Blick in den *Objekt-Manager* beweist, bestehen Extrusionen aus lauter einzelnen Kurvenobjekten mit unterschiedlichen Füllungen. In unserem Beispiel waren 52 Einzelobjekte notwendig, um die plastische Darstellung zu erreichen.



*Die Einzelobjekte
der Extrusion*

Um es noch mehr zu verdeutlichen, haben wir im folgenden Bild die einzelnen Objekte auseinandergeschoben.



*Der Aufbau
der Extrusions-
gruppe*

Im Prinzip handelt es sich bei einer Extrusion um ein Makro, bei dem CorelDRAW automatisch die perspektivischen Gegebenheiten berücksichtigt. Mit einigem Arbeitsaufwand können Sie jede Perspektive auch ohne den Extrusions-Befehl konstruieren.

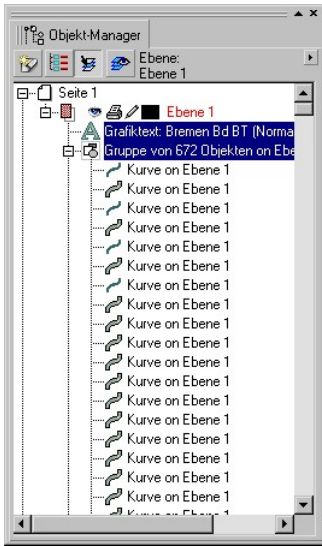
Der Vorteil des Extrusions-Effekts besteht darin, daß spätere Änderungen der Perspektive möglich sind. CorelDRAW berechnet die neuen perspektivischen Verhältnisse selbständig.

Wie entstehen denn die Beleuchtungen?

Nun, echte Lichtquellen kann CorelDRAW natürlich nicht plazieren. Die Wirkung des Lichts wird durch unterschiedliche Farbgebung der einzelnen Objekte erreicht.

Um feststellen zu können, wie die Farbverläufe entstehen, muß das Extrusionsobjekt erneut getrennt werden. Bereits dann erkennen Sie im *Objekt-Manager*, daß sich etwas verändert hat. Auf einmal sind es nämlich 672 Objekte, aus denen die Extrusionsgruppe besteht.

Demnach muß also der Aufbau anders als beim bisherigen Beispiel sein. Beim „Auseinandernehmen“ hatten wir ja bemerkt, daß dort erheblich weniger Objekte nötig waren.

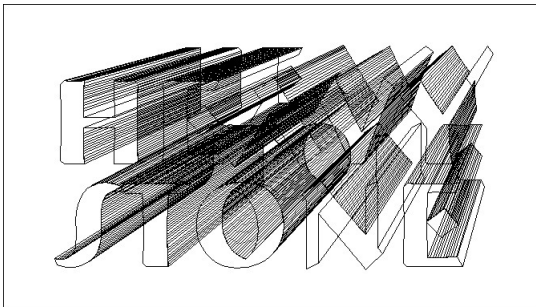


Die veränderte Extrusionsgruppe

Warten

Durch die vielen Objekte dauert auch der Aufbau der Extrusionsgruppe bei der Bildschirmanzeige deutlich länger. Stellen Sie sich also auf einige Wartezeit ein.

Wenn Sie die Ansicht auf den Umrißmodus umschalten, sehen Sie, daß die Tiefe des Objekts nun aus lauter Streifen zusammengesetzt wird. Die einzelnen Objekte weisen dabei unterschiedliche Füllungen auf, wodurch die interessante Farbverlaufswirkung entsteht.



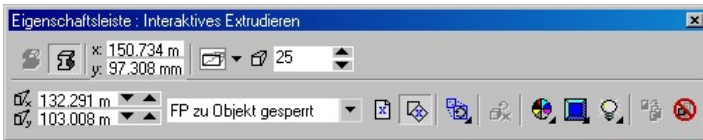
Der Aufbau der Extrusionsgruppe bei plazierten Lichtern

Qualitätsunterschiede

Mit der Option *Voller Farbbereich* können Sie die Qualität der Berechnung verändern. Ist die Option deaktiviert, entsteht eine geringere Qualität bei der Berechnung der Schattierungen.

Die verschiedenen Optionen

Nachdem wir nun den Aufbau der Extrusion kennen, wollen wir uns die Optionen ansehen, die in der Eigenschaftsleiste zur Verfügung stehen.

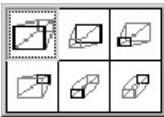


Die Eigenschaftsleiste der interaktiven Extrusion

Andere Ansichten



Über das erste Listenfeld können Sie die Art der Perspektive mit sechs unterschiedlichen Einstellungen verändern. Je nach Auswahl können hier merkwürdige Ergebnisse entstehen. So haben wir *Klein Vorn* gewählt, um das nächste Bild zu erzeugen. Sie finden diese Einstellung rechts oben im Pfeilmenü.



Die verschiedenen Ansichten

Das Objekt entspricht der zuvor gezeigten Extrusion, allerdings liegt hier das kleine Objekt vorn, das große hinten. Die Wirkung ist sehr unrealistisch. Sie werden diese Einstellung sicherlich nur selten verwenden.



*Der Extrusionstyp
Klein Vorn*

Fluchtpunkt sperren

Im unteren Listenfeld gibt es einige interessante Optionen. Ist die Option *FP zu Objekt gesperrt* aktiv, wird der Fluchtpunkt mit verschoben, wenn Sie das Extrusionsobjekt verschieben. Das hat zur Folge, daß sich das Aussehen der Extrusionsgruppe nicht verändert.

Anders ist dies bei der Option *FP zu Seite gesperrt*. Verschieben Sie dann eine Extrusionsgruppe, bleibt der Fluchtpunkt auf der bisherigen Position. Die perspektivische Darstellung wird also nach dem Verschieben neu errechnet, was zu einem veränderten Aussehen führt. Wir haben nachfolgend die Extrusionsgruppe bei eingestellter Option nach unten links geschoben.



*Ein zur Seite
gesperrter
Fluchtpunkt*

Gemeinsame Fluchtpunkte

Außerdem gibt es in dieser Liste die Option *Fluchtpunkt kopieren*, mit der Sie den Fluchtpunkt einer anderen Extrusionsgruppe kopieren können. Interessanter ist aber die letzte Option.

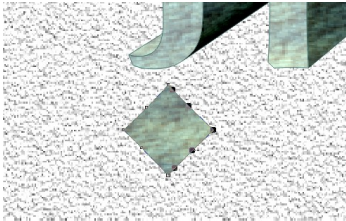
Zum Testen konstruieren wir zunächst ein neues Objekt. Dazu verwenden wir einen Punkt aus demselben Zeichensatz wie der andere Text. Die Eigenschaften können Sie über den Befehl *Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von* vom bereits fertigen Schriftzug übertragen.



*Ein zusätzliches
Zeichen*

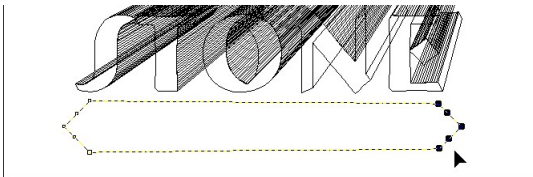
Aus diesem Punkt soll nun ein Strich werden. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

- 1 Wandeln Sie den Text in ein Kurvenobjekt um. Am schnellsten geht dies mit der Tastenkombination **[Strg]+[Q]**.
- 2 Rufen Sie dann aus der Hilfsmittleiste das *Form*-Hilfsmittel auf – auch hier gibt es ein Tastenkürzel: Verwenden Sie die **[F10]**-Taste.
- 3 An der oberen und unteren Spitze benötigen wir nun jeweils einen neuen Knotenpunkt, damit der Punkt in die Breite gezogen werden kann. Klicken Sie dazu einfach doppelt auf die betreffenden Stellen.
- 4 Markieren Sie nun alle Knotenpunkte rechts von der Mitte durch Aufziehen eines Rahmens. Diesen Zwischenstand zeigt das nächste Bild.



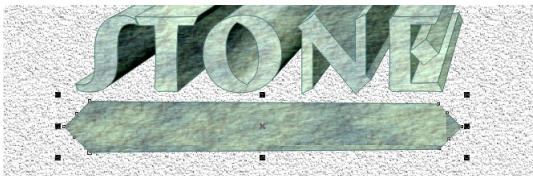
Die markierten Knotenpunkte

- 5 Ziehen Sie die markierten Knotenpunkte nun nach rechts bis zum Ende des Buchstabenblocks. Drücken Sie dabei die **[Strg]**-Taste, damit die Knotenpunkte waagrecht verschoben werden. Um die neue Situation gut zu erkennen, haben wir wieder in den Umrißmodus umgeschaltet.



Der neu entstandene Balken

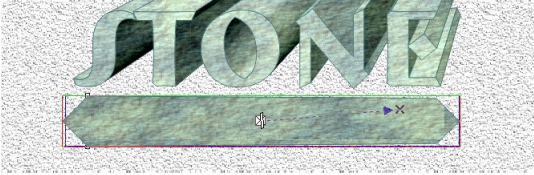
- 6 Das fertig konstruierte, neue Objekt – den Balken – zeigt im erweiterten Ansichtsmodus das folgende Bild. Er soll nun mit derselben Perspektive versehen werden, wie der Buchstabenblock.



Das fertige, neue Objekt

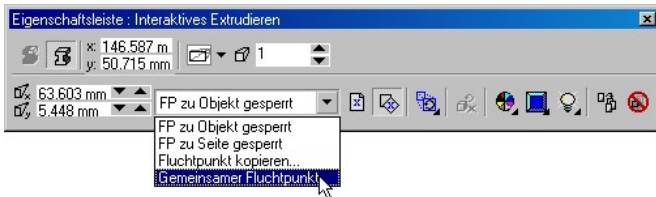
Perspektiven übertragen

Sie haben nun verschiedene Optionen, um den Effekt zu übernehmen. Gehen wir in der ersten Variante von einer neu platzierten Extrusion aus.



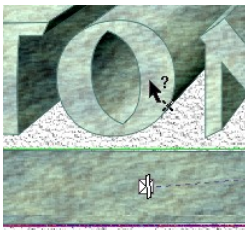
Die neu platzierte Extrusion

- 1 Rufen Sie nun die Option *Gemeinsamer Fluchtpunkt* aus der Eigenschaftsleiste der Extrusion auf.



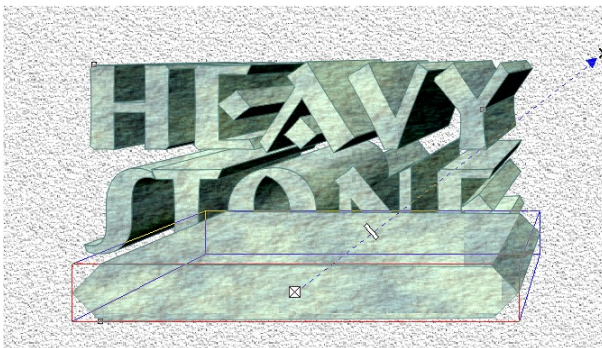
Den gemeinsamen Fluchtpunkt festlegen

- 2 Es erscheint ein Mauszeiger mit einem Fragezeichen. Klicken Sie damit das Objekt an, zu dem ein gemeinsamer Fluchtpunkt erzeugt werden soll.



Ein gemeinsamer Fluchtpunkt wird festgelegt

- 3 Nachdem Sie auf den Schriftzug geklickt haben, wird das neue Objekt auf den bestehenden Fluchtpunkt ausgerichtet. Sie sehen dies im folgenden Bild:



Ein gemeinsamer Fluchtpunkt

- 4 Da die neue Extrusion nach dem Schriftzug konstruiert wurde, liegt sie auch im Objektstapel über ihm, was zu der falschen Darstellung in der vorherigen Abbildung führt.
- 5 Markieren Sie deshalb die Schriftzug-Extrusionsgruppe und plazieren Sie diese ganz vorn im Objektstapel. Das erledigen Sie am leichtesten über den Objekt-Manager. Dann erhalten Sie eine korrekte Darstellung – wie das nächste Bild belegt.

Alle Eigenschaften übernehmen

Um die Eigenschaften – wie Tiefe der Extrusion und Lichter – vom Schriftzug zu übernehmen, verwenden Sie die Funktion *Effekte/Effekte kopieren/Extrusion aus*.



*Die richtige Lage
im Objektstapel*

Drehen und wenden – wie Sie wollen

Auch wenn es sich – wie beschrieben – bei den Extrusionsobjekten nicht um „echte“ 3D-Objekte handelt, können Sie das fertige Objekt von allen Seiten betrachten.

Wenn Sie nämlich das Extrusionsobjekt mit dem Extrusionshilfsmittel nochmals anklicken, können Sie die Extrusionsgruppe frei drehen. Im Bild erscheint dann eine neue, kreisförmige Markierungslinie mit vier Pfeilen an jeder Seite. Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Markierungspfeile halten, sehen Sie ein Rotationssymbol:



Der Rotationsmodus

Nicht in jedem Modus

Falls das Symbol bei Ihnen nicht aktivierbar ist, liegt das daran, daß Sie vermutlich auf der ersten Registerkarte nach der letzten Übung noch den Modus *FP zu Seite gesperrt* aktiviert haben.

Um das Objekt zu drehen, klicken Sie eines der Symbole an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger so, bis die Drehung Ihren Wünschen entspricht. So läßt sich das Objekt schwenken und kippen.



*Veränderte
Extrusionsgruppen-
ansicht*

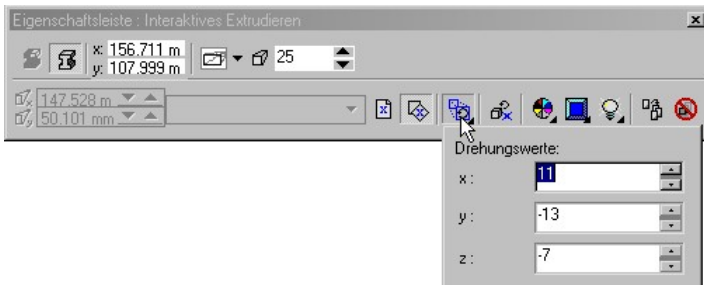
Ganz frei bewegen

Wenn Sie das Objekt ganz frei bewegen wollen, klicken Sie in den Kreis und verziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste. So läßt sich das Objekt gleichzeitig rotieren und kippen.

Schnellere Bearbeitung

All diese Arbeitsschritte sind sehr rechenintensiv. Damit es dennoch möglichst schnell voran geht, sollten Sie in den Umriß-Modus umschalten.

Wenn Sie das Extrusionsobjekt ganz präzise verdrehen wollen, können Sie die nachfolgend gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste aufrufen. Dort können Sie die gewünschten, neuen x, y und z -Koordinaten eingeben. Allerdings dürfte es schwierig sein, die richtige Drehung über diese Eingabefelder zu ermitteln.



*Numerische
Eingabe*

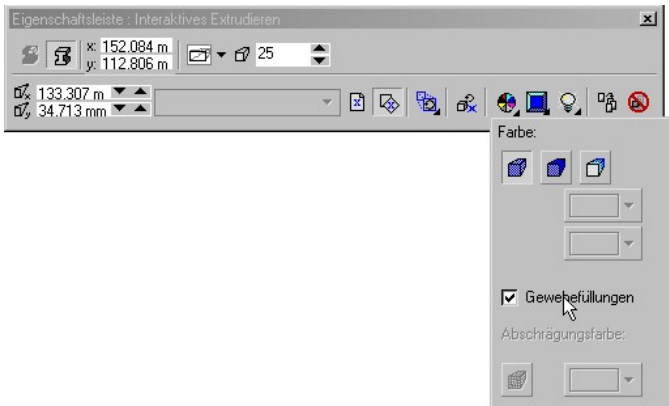
Alles retour

Um die Drehungen wieder zurückzunehmen, müssen Sie die Schaltfläche neben der numerischen Eingabe verwenden. Sie sehen das dazugehörige Symbol in der Überschrift abgebildet.

Die Farbeinstellungen

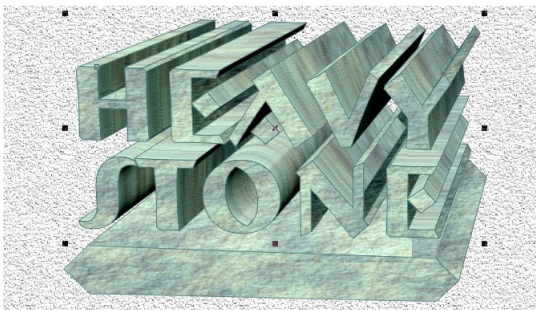
Über die folgende Schaltfläche stellen Sie ein, wie die Extrusionsgruppe eingefärbt wird. Mit der Einstellung *Mit Objektfüllung* – das ist das erste Symbol – verwendet CorelDRAW die Füllung des Kontrollelements. Die zweite Option *Vollfüllung* lässt die Angabe eine Farbe zu, die für die Füllung verwendet wird. Auch bei dieser Option leidet die Plastizität des Objekts. Die letzte Option *Schattierung* funktioniert ähnlich, allerdings können Sie hier zwei Farben angeben. Diese werden als Verlauf überblendet.

Bei einfarbigen Elementen entsteht die perspektivische Wirkung dann nur durch die verzogenen Linien. Wenn Sie Texturen oder Farbverläufe als Füllung des Kontrollelements verwendet haben – wie wir in unserem Beispiel, können Sie die Zusatzoption *Gewebefüllungen* einschalten.



*Die Art
der Füllung*

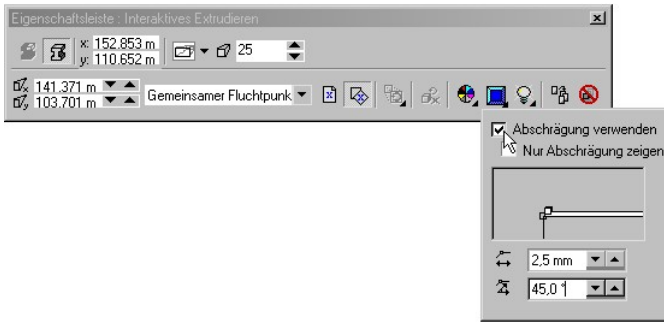
Wenn die Option eingeschaltet ist, entstehen übergangslose Flächen – Sie sahen dies in unseren bisherigen Beispielen. Ist die Option deaktiviert, entsteht die folgende, falsche Bildwirkung.



*Aktivierte Option
Mit Gewebefüllung*

Abschrägungen

Über die nächste Schaltfläche werden Abschrägungen eingestellt. Geben Sie die Werte entweder in die Eingabefelder ein, oder bestimmen Sie die Höhe und den Winkel der Abschrägung durch Ziehen im Vorschaubild.



*Angaben von
Abschrägungen*

Mit den Werten der vorherigen Abbildung erreichen wir das nachfolgend gezeigte Ergebnis.



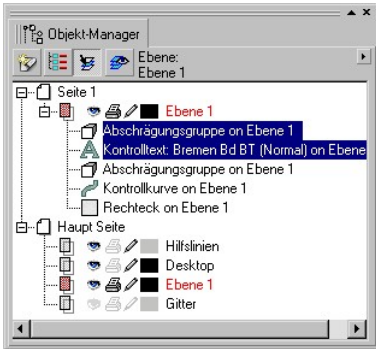
*Verwenden
einer Abschrägung*

Aktivieren Sie die Option *Nur Abschrägung zeigen*, wenn die Extrusion ausgeblendet werden soll. Im folgenden Beispiel haben wir diese Option eingeschaltet. Schriftzüge eignen sich für diesen Effekt besonders gut. Sie erhalten damit eine gewisse Eleganz. Versuchen Sie doch zusätzlich einmal noch einen weichen Schatten zu plazieren – das wirkt ebenfalls sehr gut!



*Eine Abschrägungs-
gruppe*

Ist diese Option aktiv, zeigt ein Blick in den *Objekt-Manager*, daß dies praktisch ein anderer Effekt geworden ist. Es ist nun keine Extrusionsgruppe mehr, sondern eine Abschrägungsgruppe. Eine „Rückumwandlung“ ist natürlich jederzeit möglich.



Die Abschrägungsgruppe

Abschrägung löschen

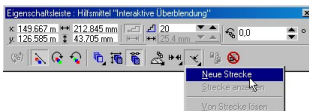
Abschrägungen lassen sich nicht einfach mit dem Befehl *Effekte/Effekt löschen* aufheben. Diese Funktion ist nur bei der Extrusionsgruppe aktiv. Die Abschrägung muß durch Deaktivieren in der Eigenschaftsleiste entfernt werden.

Die Bitmap-Extrusion

In der Eigenschaftsleiste des Extrusionseffekts gibt es ein Symbol, auf das wir bisher gar nicht eingegangen sind. Sie sehen es in der Überschrift abgebildet.

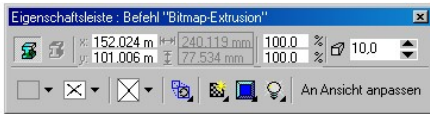
Die Extrusion unterscheidet nämlich zwei verschiedene Extrusions-Modi: Die Vektor- und die Bitmap-Extrusion. In unseren Beispielen haben wir immer die Vektor-Extrusion verwendet. Sie haben ja bereits erfahren, daß dabei nur ein „Pseudo“-3D-Objekt entsteht.

Genau dieses Manko will die Bitmap-Extrusion umgehen. Hier wird nämlich das Ergebnis gerendert – das heißt am Ende erhalten Sie ein Pixelbild, bei dem die Lichtverhältnisse eingerechnet sind.



Ein 3D-Objekt

Die Eigenschaftsleiste bietet ähnliche Bedienelemente, wie sie von der Vektorextrusion bekannt sind. Sie können Lichter setzen und Abschrägungen einstellen – allerdings gibt es hier verschiedene Abschrägungstypen.



*Ein 3D-Objekt mit der
Bitmap-Extrusion*



Vorsicht! Vorsicht!

Wenn dabei so tolle Ergebnisse entstehen wie im zuvor gezeigten Bild – warum wird dann diese Funktion nicht eingehender beschrieben? Der Grund ist einfach: Die Verwendung dieser Funktion kann nicht empfohlen werden.

Neben ständigen Abstürzen des Programms kommen falsche Berechnungen hinzu und eine äußerst träge Bearbeitung. Und das schon bei sehr einfachen Objekten wie bei unserem Schriftzug. Diese Funktion ist derart unausgegoren, daß der Anwender schnell die Freude verliert. Warten Sie einfach noch einige Versionen, bis die Entwickler alle Mankos ausgemerzt haben! Leider fehlt im aktuellen CorelDRAW-Paket Dream 3D, mit dem Sie bisher „echte“ dreidimensionale Objekte konstruieren konnten.

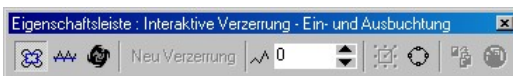
Wie setze ich das interaktive Verzerrungs-Hilfsmittel ein?

Mit diesem neuen Werkzeug können Sie Objekte auf drei verschiedene Arten verformen. Die drei Verzerrungstypen werden über die Eigenschaftsleiste eingestellt. Die Beschreibung geht in der Reihenfolge der Effekte von links nach rechts vor.

Die Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung

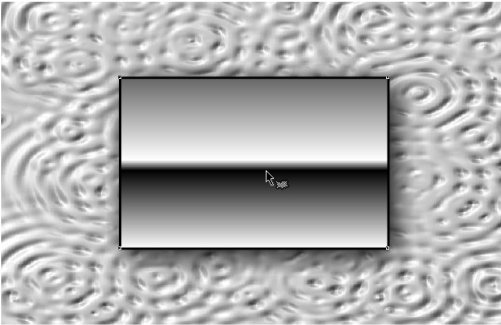
Gehen Sie zum Anwenden des Effekts folgendermaßen vor:

- 1 Öffnen Sie das Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge, und wählen Sie das Verzerrungswerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste *Ziehen und Drücken* den Typ *Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung* aus. Dies ist das erste Symbol.



*Auswahl des
Verzerrungstyps*

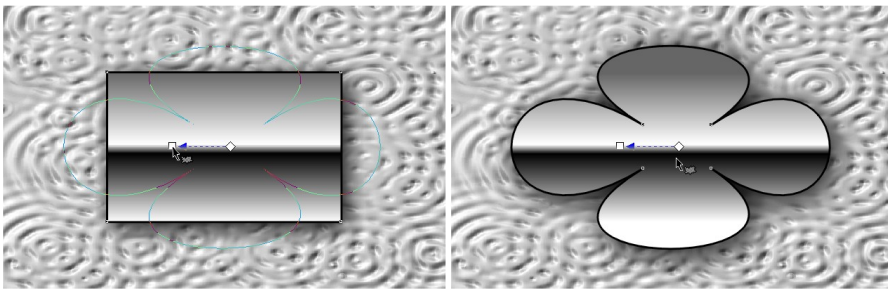
- 3 Markieren Sie das Objekt, das verzerrt werden soll. Wir konstruieren dafür ein Rechteck, da hier die Art der Verzerrung gut zu erkennen ist.



Ein Rechteck bildet die Grundlage für den Verzerrungseffekt

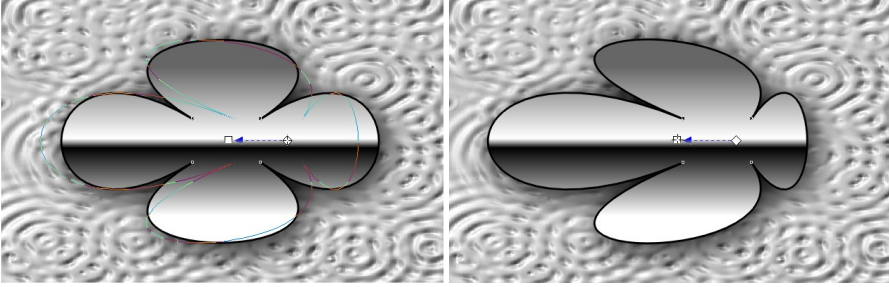
- 4 Klicken Sie auf die Stelle, an der sich der Mittelpunkt der Verzerrung befinden soll. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus. Wenn Sie nach rechts ziehen, werden alle Knotenpunkte nach außen verschoben. Für unser Beispiel ziehen wir den Mauszeiger nach links. Dabei werden die Knotenpunkte des Objekts in Richtung des Mittelpunkts gezogen.

Die Veränderung wird während des Ziehens durch eine Linie angezeigt. So haben Sie eine gute Übersicht über die Auswirkung. Wenn die gewünschte Wirkung erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los. Der Effekt wird dann auf das Rechteck übertragen.



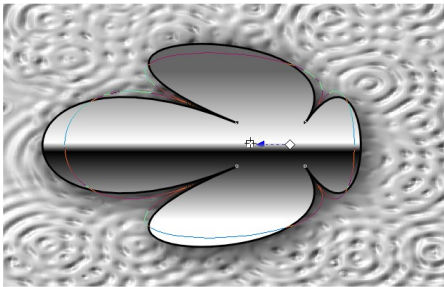
Links ist die Verzerrung während der Bearbeitung zu sehen, rechts das Ergebnis

- 5 Nach dem Anwenden des Effekts sehen Sie zwei Symbole: Die Raute kennzeichnet den Mittelpunkt des Effekts, das Quadrat die Stärke. Je weiter das Quadrat von der Raute entfernt ist, um so stärker ist der Effekt. Die beiden Symbole sind mit einer gestrichelten Linie verbunden.
- 6 Wenn Sie den Mauszeiger über die Raute bewegen, zeigt der neue Mauszeiger an, daß Sie den Mittelpunkt verschieben können. Für das folgende Beispiel haben wir den Mittelpunkt nach rechts verschoben. Im linken Teil der Abbildung sehen Sie die Anzeige während der Bearbeitung, rechts ist das veränderte Rechteck zu sehen.



Der Mittelpunkt der Verzerrung wurde versetzt

- 7 Soll die Stärke des Effekts verändert werden, müssen Sie auf das Quadrat klicken, und es bei gedrückter Maustaste verschieben.

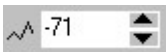


Die Effektstärke wird verändert

Verzerrungseffekt-Optionen

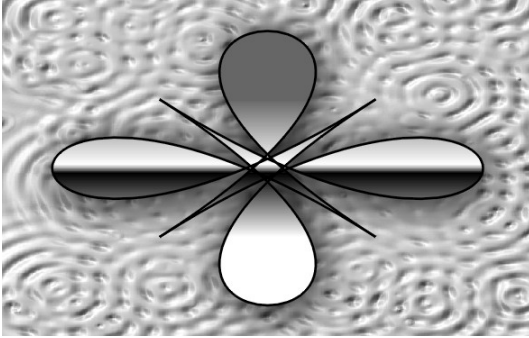
Das interaktive Bearbeiten erleichtert zwar die schnelle Anwendung des Effekts, ist aber nicht so präzise, wie die numerische Eingabe, da die Einstellung ausschließlich „optisch“ erfolgt.

Deshalb stehen in der Eigenschaftsleiste Eingabefelder zur Verfügung, über die Sie die Effektstärke verändern können. Im folgenden Feld der Eigenschaftsleiste können Sie die numerische Eingabe vornehmen. Die Werteingabe ist von - 200 bis + 200 möglich, wobei bei positiven Werten die Knotenpunkte nach außen gezogen werden.



Das Eingabefeld zur Regelung der Effektstärke in der Eigenschaftsleiste

Im folgenden Bild sehen Sie den Wert - 200. Hätten Sie bei diesem Ergebnis noch gedacht, daß es sich beim Ausgangsobjekt um ein Rechteck handelte? Vermutlich nicht.

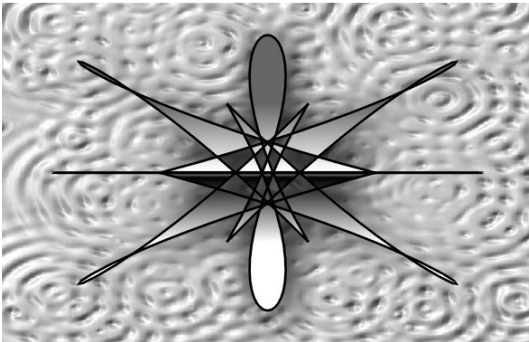


Ein Rechteck wurde mit dem interaktiven Verzerrungswerkzeug und einem Wert von - 200 verzerrt

Einmal Objekt, (fast) immer Objekt

Beachten Sie, daß es sich nach dem Anwenden des Verzerrungswerkzeuges für CorelDRAW noch immer um ein Rechteck handelt. Das hat zur Folge, daß Sie die objektspezifischen Eigenschaften noch immer verändern können. So können Sie bei diesem Objekttyp die Rundung der Ecken nach wie vor verändern.

Im folgenden Bild sehen Sie das zuvor gezeigte „Rechteck“ mit dem maximal möglichen Wert für abgerundete Ecken. Sie sehen, daß ein völlig verändertes Ergebnis entsteht.

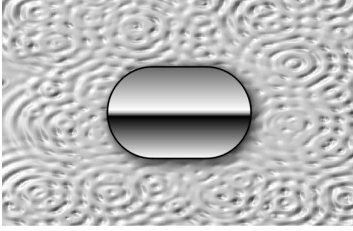


Noch immer handelt es sich um ein „Rechteck“, dieses Mal aber mit abgerundeten Ecken

Effekt entfernen

Den angewendeten Effekt können Sie wieder entfernen, indem Sie die Funktion *Effekte/Effekt löschen*, oder die oben gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste aufrufen.

Nach dem Entfernen des Effekts sehen Sie, daß es sich um ein Rechteck mit abgerundeten Ecken handelt. Sie sehen nachfolgend die Vorlage für das vorherige Bild:



*Das Rechteck mit
abgerundeten Ecken*

Effektivvoll

Sie haben gesehen, welche abstrakten Formen sich aus einem normalen Rechteck herstellen lassen, wenn die neuen Verzerrungswerkzeuge zum Einsatz kommen. Wenn Sie dieselben Effekteinstellungen an komplizierten Formen – wie zum Beispiel einem Siebeneck – anwenden, entstehen sehr abstruse Objekte, deren Herkunft niemand errahnt.

Mittelpunkt zentrieren

In der Eigenschaftsleiste finden Sie eine Schaltfläche, mit der Sie den Mittelpunkt des Effekts auf das Zentrum des Objekts verschieben können. Nachfolgend sehen Sie die betreffende Schaltfläche:



*Funktion
zum Zentrieren
des Mittelpunkts*

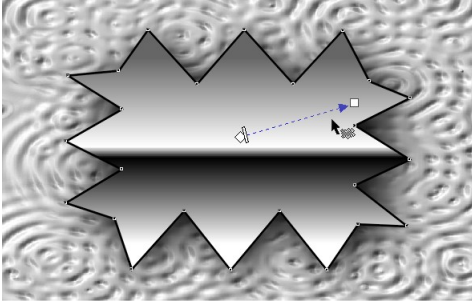
Mehrfacher Effekt

Aus den Vorgängerversionen kennen Sie das schon von den Hüllen: Sie können mehrere Verzerrungen nacheinander anwenden. Dazu dient die Schaltfläche *Neu Verzerrung* in der Eigenschaftsleiste. Die angewendeten Verzerrungen können nacheinander wieder entfernt werden.

Die Zackenschritt-Verzerrung

Mit der zweiten Option dieses Werkzeugs können Sie ein „zackiges“ Objekt erstellen. Das Anwenden des Effekts erfolgt auf dieselbe Art, die wir beim *Ziehen und Drücken*-Effekt beschrieben haben.

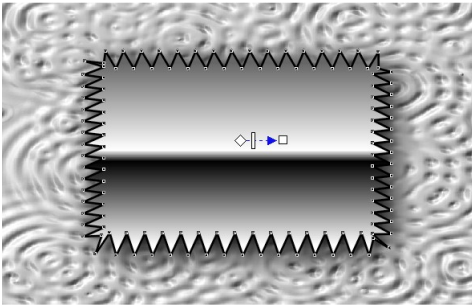
Wie Sie am nächsten Bild sehen, kommt hier allerdings ein neues Steuerelement hinzu. Zwischen den Rauten- und Quadrat-Symbolen befindet sich noch ein schmales Rechteck.



*Der Effekt
Zackenschritt-
Verzerrung*

Das Verschieben der Symbole hat folgende Auswirkungen: Wird die Raute verschoben, ändert sich der Mittelpunkt des Effekts. Durch Verschieben des Quadrats bestimmen Sie, wie „tief“ die Zacken sind. Außerdem ist hier das Verstellen des Winkels möglich. Mit dem Rechteck legen Sie die Anzahl der Zacken fest. Es sind maximal 99 Zacken möglich.

Um den Effekt besser zu verstehen, wollen wir uns einige Muster ansehen. Ein mögliches Muster zeigt das nächste Bild. Als Basis diente wieder das Rechteck des letzten Beispiels.



*Ein Muster,
das mit Hilfe
des Zackenschritt-
Effekts entstand*

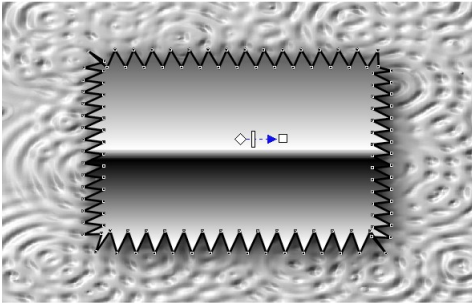
In der Eigenschaftsleiste stehen bei diesem Effekt andere Bedienelemente zur Verfügung. Für die Effektstärke haben wir den Wert „25“ angegeben, für die Anzahl der Zacken „31“.



*Die verwendeten
Einstellungen*

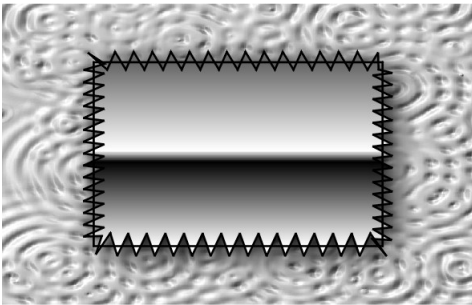
Symmetrie

Um gleichmäßige Ecken zu erhalten, müssen Sie ungerade Zahlen für die Eckenanzahl eingeben. Ansonsten sehen nur die beiden gegenüberliegenden Ecken identisch aus.



Bei der Eingabe gerader Werte für die Eckenzahl ergeben sich unsymmetrische Ecken

Die spitzen Ecken, die sich ergeben, werden jeweils zur Hälfte nach außen und innen gezogen. Sie sehen dies im folgenden Bild. Wir haben hier das Original über die transparente Effektversion gelegt.

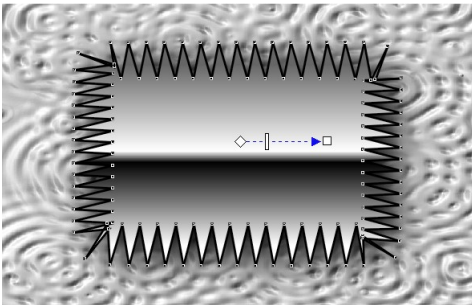


Der Effekt wird sichtbar, wenn das Original darunter plaziert wird

Je höher Sie den Wert für die Stärke einstellen, um so länger werden die „Zacken“. Nachfolgend verwendeten wir den Wert „50“. Alternativ dazu können Sie das Quadrat weiter nach rechts ziehen. Während des Verziehens mit der Maus können Sie den dazugehörigen Wert in der Eigenschaftsleiste beobachten: Er wird nämlich automatisch aktualisiert.

Gerader Effekt

Wenn Sie beim Verziehen des Quadrats die **[Strg]**-Taste gedrückt halten, wird der Winkel beschränkt, so daß Sie leicht eine waagerechte Linie zeichnen können.



Verlängerte Zacken durch erhöhte Werteingabe

In der Eigenschaftsleiste befinden sich weitere Schaltflächen, wenn dieser Verzerrungstyp ausgewählt ist. Mit den drei Schaltflächen können Sie die Form der Zacken beeinflussen.

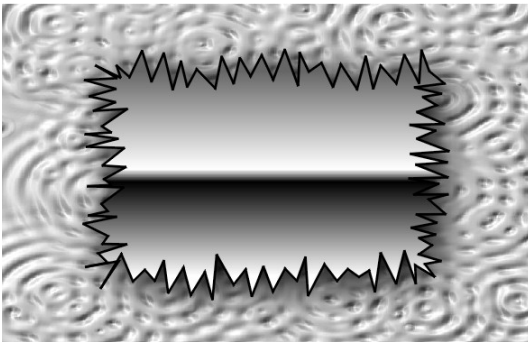
Diese drei Schaltflächen können entweder einzeln oder gemeinsam aktiv sein. Alle dreidimensionalen Schaltflächen zeigen den aktivierten Status an. In der nächsten Abbildung sind die drei Schaltflächen zu sehen; die mittlere ist hier aktiv.



*Drei Schaltflächen
für die Veränderung
der Zackenform*

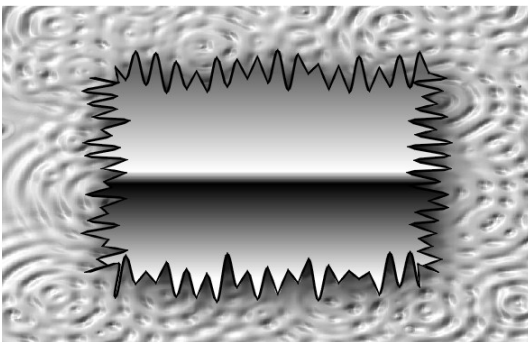
Beispiele der Optionen

Mit der linken Schaltfläche erhalten die Zacken eine willkürliche Länge. Sie sehen dies im folgenden Bild.



*Aktivierte Schaltfläche
Zufallsverzerrung*

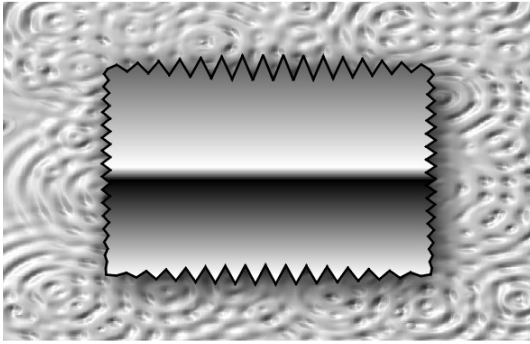
Mit der zweiten Option werden die Ecken der Zacken abgerundet. Im nächsten Bild ist zusätzlich die zuvor beschriebene Option eingeschaltet, so daß die beiden Einstellungen gleichzeitig wirken.



*Aktivierte Schaltflächen
Glatte Verzerrung und
Zufallsverzerrung*

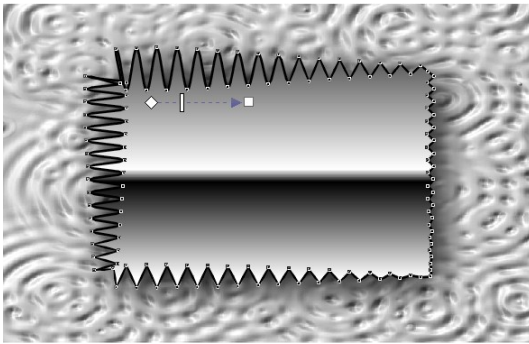
Bei der Option *Lokale Verzerrung* wirkt sich die Verzerrung am stärksten in der Nähe des Mittelpunkts aus. Je weiter der Rand vom Mittelpunkt entfernt ist, um

so weniger ist die Partie vom Effekt betroffen. Im nächsten Bild befindet sich der Mittelpunkt des Effekts im Zentrum des Rechtecks.



Die Lokale Verzerrung. Der Mittelpunkt befindet sich im Zentrum des Rechtecks

Beim folgenden Beispiel wurde der Mittelpunkt in die obere linke Ecke verschoben. Sie sehen, daß sich die Verzerrung dort am stärksten auswirkt, in der gegenüberliegenden Ecke ist dagegen fast keine Wirkung mehr zu sehen.



*Verschobener
Verzerrungs-
mittelpunkt*

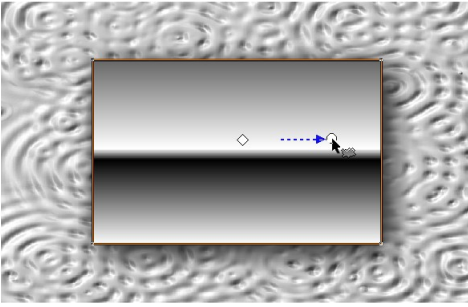
Verschiedene Stellen – verschiedene Stärken

Diese Option können Sie benutzen, um die Effekte mit unterschiedlicher Stärke auf die einzelnen Bereiche des Objekts anzuwenden. Wenden Sie dazu den Effekt einfach mehrfach an, und stellen Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Stärkewerte ein.

Die Wirbel-Verzerrung

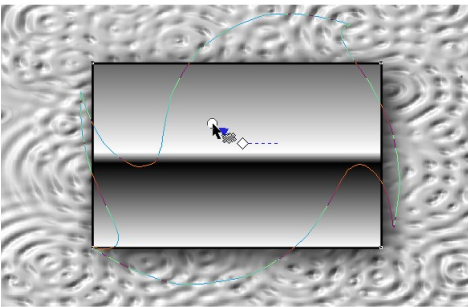
Mit dem dritten Verzerrungstyp können Sie die markierten Objekte zu einer Spirale verdrehen. Die Vorgehensweise ist etwas anders, als bei den beiden anderen Verzerrungswerkzeugen. Gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Klicken Sie auf die Position des Effektmittelpunkts und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie mit der Maus. Sie sehen dann zwei Verbindungslinien zwischen den beiden Symbolen.



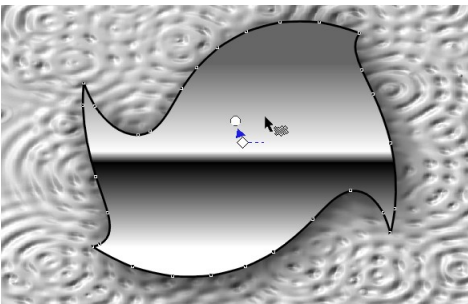
*Vorgeben
der Effektstärke*

- 2 Halten Sie die Maustaste weiter gedrückt, und legen Sie den Winkel der Verdrehung durch Verziehen im oder entgegen des Uhrzeigersinns fest. An den beiden Linien können Sie den Winkel erkennen.



*Festlegen des
Drehwinkels*

- 3 Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Effekt angewendet. Die Änderungen der Werte erfolgten auf die bekannte Art und Weise. Neben der Raute ist das zweite Symbol nun allerdings ein Kreis.



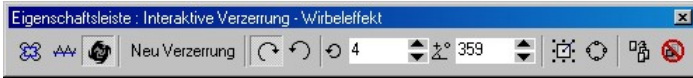
*Ein verdrehtes
Rechteck*

Neunfache Drehung

Beim Verdrehen mit der Maus können Sie auch mehrfache Rotationen erwirken. Drehen Sie mit der Maus einfach immer weiter. Es sind maximal neun Umdrehungen möglich.

Die Optionen der Eigenschaftsleiste

Bei diesem Verzerrungstyp gibt es in der Eigenschaftsleiste die folgenden Optionen:



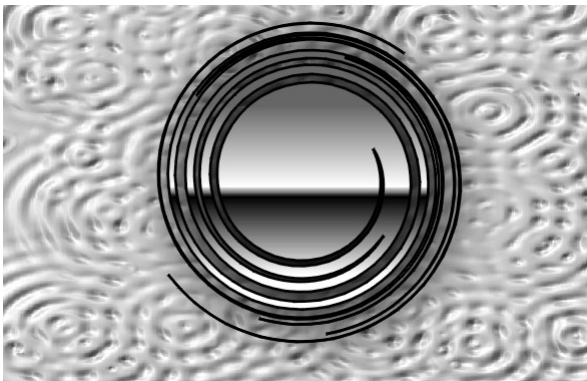
*Die Optionen der
Wirbel-Verzerrung*

Mit den beiden Symbolen links stellen Sie die Rotationsrichtung ein. Im ersten Eingabefeld wird die Anzahl der Umdrehungen festgelegt. Den Winkel können Sie im zweiten Eingabefeld einstellen.

Länge egal

Bei diesem Verzerrungstyp spielt die Länge der Verbindungslinie zwischen den Symbolen keine Rolle, da es hier ja keine Effektstärke gibt.

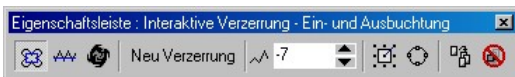
Mit den Einstellungen, die Sie in der zuletzt gezeigten Eigenschaftsleiste gesehen haben, entstand die folgende Form. Es ist schon erstaunlich, was mit dieser neuen Funktion aus einem Rechteck wird.



*Vier Umdrehungen
bei einem Winkel
von 359 Grad*

10.5 Ein Schriftzug bekommt Beulen

Das Verzerrungs-Hilfsmittel ist auch gut geeignet, um Schriftzüge zu gestalten. Allerdings sollten Sie dabei nur niedrige Werte verwenden, damit der Text noch erkennbar bleibt. Probieren Sie doch zum Beispiel einmal die folgenden Werte aus:



*Die Eigenschaftsleiste
des interaktiven
Verzerrungswerkzeugs*

Mit den gezeigten Einstellungen erreichten wir das folgende Ergebnis. Interessant ist dabei, daß der Text nach wie vor editierbar ist. Sehr praktisch!

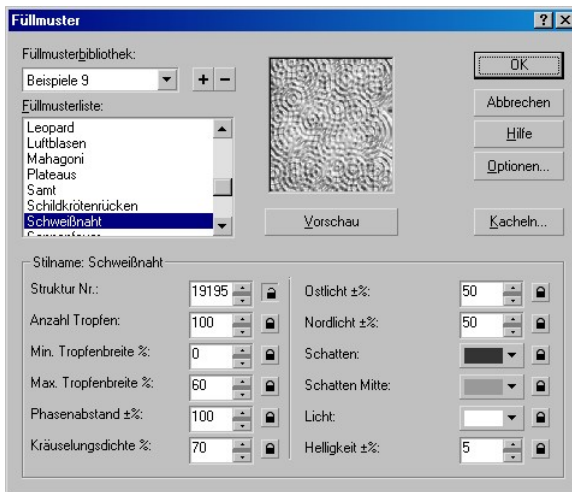


*Der verzerrte
Schriftzug*

Was ist denn das für ein Hintergrund?

Haben Sie sich bei den vergangenen Beispielen vielleicht gefragt, wie der Hintergrund entstanden ist? Nun, wahrscheinlich haben Sie schon vermutet, daß es sich um ein Füllmuster handelt.

Wir haben eines der Füllmuster aus einer der mitgelieferten Bibliotheken übernommen und es angepaßt. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Die Füllmuster-Werte für den Hintergrund

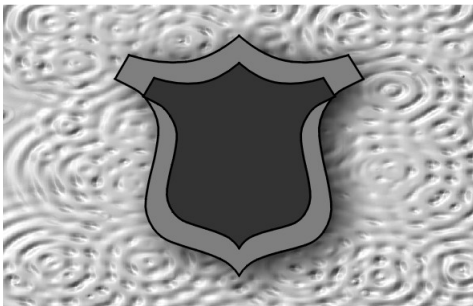
10.6 Kontureffekte auch bei unregelmäßigen Objekten zaubern

Im Flyout-Menü der interaktiven Werkzeuge wird es immer voller: Nun ist auch der Kontureffekt als interaktives Hilfsmittel verfügbar. Es wäre schön, wenn in

den kommenden Versionen auch die restlichen Effekte in interaktive Hilfsmittel umgewandelt würden, damit die Bedienung einheitlich erfolgen kann.

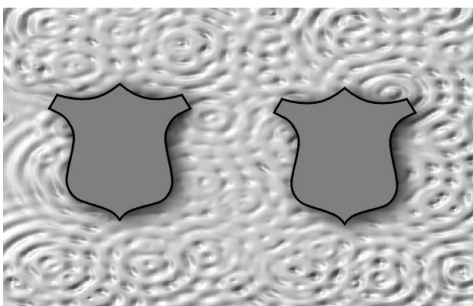
Bei den Schrifteffekten hatten wir bereits ein mögliches Einsatzgebiet von Konturgruppen vorgestellt. Mit diesem Effekt können Sie größere oder kleinere Kopien eines Objekts erstellen, was mit Skalieren nicht möglich ist. Sehen wir uns an, was damit gemeint ist.

Dazu laden wir uns ein Symbol aus der Schrift *Awards*. Von diesem Symbol benötigen wir nun ein Duplikat, das kleiner ist und dessen Kontur parallel zum Original verläuft. Bei einem Quadrat oder Kreis ist diese Aufgabe durch Skalieren leicht zu lösen. Bei einem unförmigen Objekt – wie in unserem Beispiel – allerdings nicht. Sie sehen im nächsten Bild, daß die Kontur nicht parallel zum Original verlaufen kann.



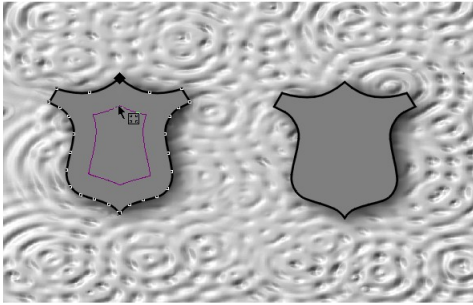
*Skalieren
eines
Symbols*

Die geforderte Aufgabenstellung läßt sich mit dem Kontureffekt lösen. Für unser Beispiel plazieren wir zunächst zwei identische Objekte auf dem Untergrund. Beide Elemente besitzen dieselbe Füllung und einen dickeren Umriß:



*Die beiden
Ausgangs-
objekte*

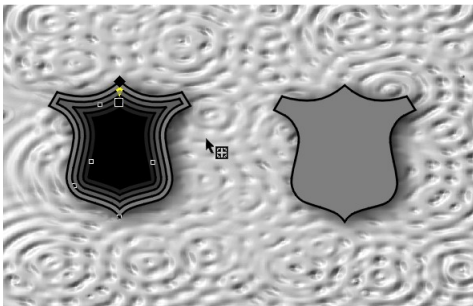
Rufen Sie nun das interaktive Kontur-Hilfsmittel auf. Klicken Sie das linke Objekt an, falls es noch nicht ausgewählt ist. Halten Sie dann die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen. Eine Vorschaulinie zeigt das neue Endobjekt an.



Das interaktive Kontur-Hilfsmittel

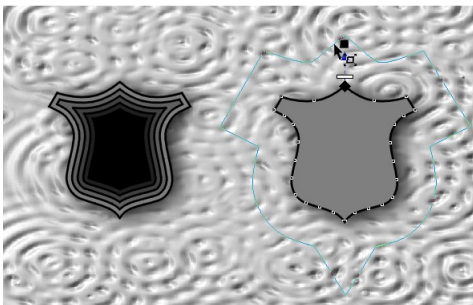
Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden neue Objekte nach innen hergestellt, die unterschiedlich gefüllt sind. Sie sehen, daß dabei das unterste Objekt das Original enthält. Die Anzahl der neuen Objekte oder deren Abstand werden über die Eigenschaftsleiste eingestellt.

Ähnlich wie bei einer Überblendung werden die Zwischenobjekte „eingemittelt“. Die Farben und Formen verändern sich kontinuierlich.



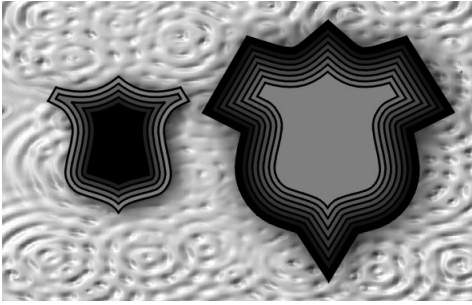
Die neuen Objekte

Probieren wir nun dasselbe andersherum beim rechten Objekt. Hier ziehen wir den Mauszeiger nach außen – beachten Sie rechts die Vorschaulinie:



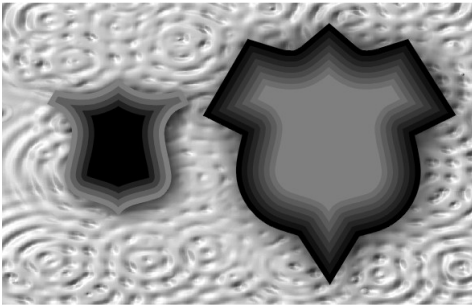
Vergrößern des Objekts

Wenn Sie nun die Maustaste wieder loslassen, wird der Unterschied deutlich: Bei dieser Variante werden die Objekte außen angesetzt.



*Die neuen Objekte
wurden außen plaziert*

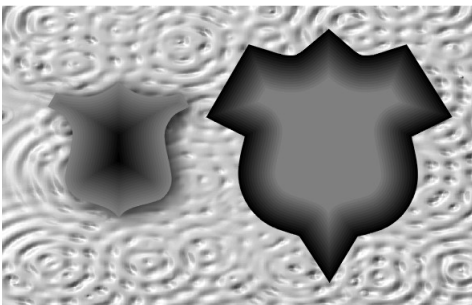
Nachfolgend haben wir von den Kontrollelementen den Umriß entfernt. Auch bei diesem Effekt entstehen zwei Elemente: das Kontrollelement und die Konturgruppe – Sie kennen das Prinzip schon vom Überblendungs-Effekt.



*Die beiden
Konturgruppen
ohne Umriß*

An diesen Objekten ohne Umriß wollen wir zeigen, wie ähnlich die Objektkonturgruppe der Überblendung ist. Beim nächsten Beispiel haben wir nämlich den Abstand reduziert, dafür aber die Anzahl der Schritte erhöht. Sie sehen im folgenden Bild, daß man nun den Eindruck einer fließenden Überblendung hat.

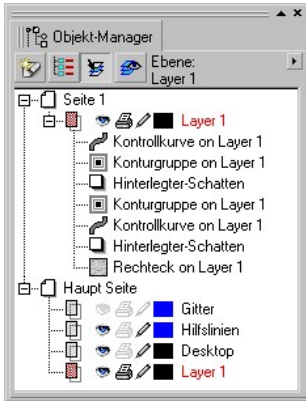
Deshalb läßt sich dieses Mittel auch gut verwenden, um plastische Effekte zu erzielen. Sie sehen schon bei diesem kleinen Beispiel die leicht plastische Wirkung der beiden Objekte.



*Viele Schritte
erzeugen eine
Plastizität*

Den Aufbau der Objektgruppe sehen Sie in der nächsten Abbildung des *Objekt-Managers*. Da wir zwei Objekte verwendet haben, gibt es zwei Kontrollkurven und zwei Konturgruppen.

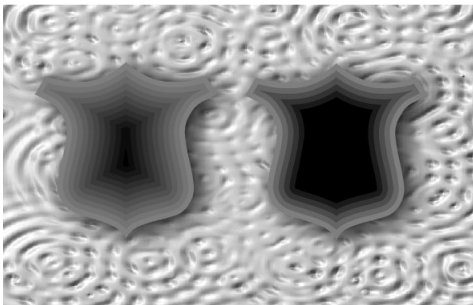
Wie auch bei der Überblendung, läßt sich diese Konturgruppe von der Kontrollgruppe lösen, wenn Sie die Funktion *Anordnen/Trennen* verwenden. Anschließend kann die Konturgruppe in ihre einzelnen Elemente aufgelöst werden.



*Der Aufbau
der Konturgruppe
im Objekt-Manager*

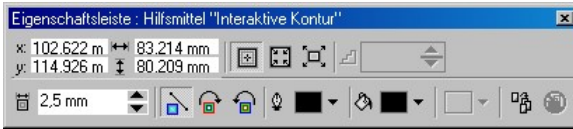
Eine mögliche Einstellung haben wir noch nicht beschrieben: *Zur Mitte*. Sie erreichen diese Funktion über die zweite Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Dabei werden anhand des festgelegten Abstands so viele Objekte hinzugefügt, bis die Mitte des Kontrollelements erreicht ist. Eine Schrittzahl kann deshalb nicht angegeben werden, CorelDRAW ermittelt sie automatisch.

Den Unterschied zur Option *Innen* sehen Sie in den beiden folgenden Bildern. Links ist die Option *Zur Mitte* aktiviert – die Duplikate erstrecken sich bis zum Mittelpunkt des Objekts. Rechts wurde derselbe Abstand angegeben, allerdings wurden hier drei Schritte und die Option *Innen* eingeschaltet.



*Die Optionen
Zur Mitte (links)
und Innen*

Über die Schaltflächen und Farbfelder rechts in der Eigenschaftsleiste wird die Farbe des Endobjekts festgelegt. Dabei werden Umriß- und Füllungsfarbe getrennt eingestellt. Mit den beiden Farbwerten geben Sie die Attribute des letzten Objekts an. Die dazwischenliegenden Objekte werden entsprechend eingemittet. Bei der Verwendung von Farben können Sie außerdem einstellen, wie der Farbkreis durchlaufen werden soll. Sie kennen diese Funktion bereits aus den Füllungsoptionen.

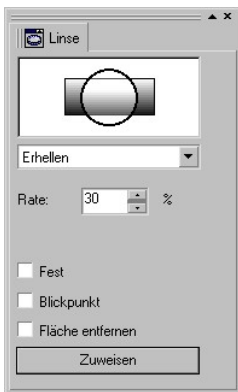


*Die Eigenschaftsleiste
des Kontur-Effekts*

10.7 Effekte erzeugen und wieder wegnehmen mit den Linsen

Jedes Einzelobjekt kann in CorelDRAW als Linse deklariert werden. Alle Objekte, die sich unterhalb des Linsen-Objekts befinden, werden von den Änderungen durch die Linse beeinflusst. Die eigentlichen Objekteigenschaften der unterliegenden Objekte werden allerdings nicht verändert. Sobald die Linse verschoben oder gelöscht wird, wird die Originalansicht des Objekts wieder sichtbar.

Im *Linse*-Andock-Fenster, das auch mit der Tastenkombination **[Alt]+[F3]** aufgerufen wird, sind elf unterschiedliche Linsentypen verfügbar. Sie werden im Listenfeld aufgeführt. Im Vorschaubild können Sie ungefähr beurteilen, wie sich die Einstellungen auswirken. Die Stärke des Effekts läßt sich prozentual unterhalb des Listenfelds verändern. Die zusätzlichen Optionen am Fuß des Dialogfensters beschreiben wir später.

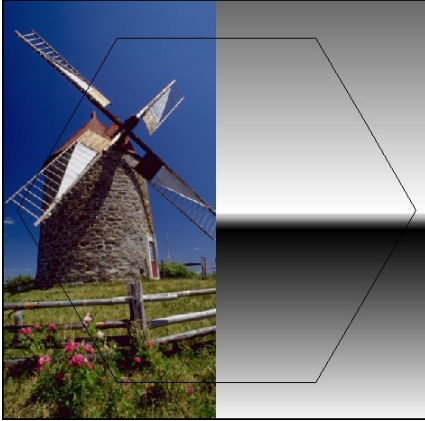


*Der Linsen-
Effekt*

Die Vorlage

Da sich die Linsen je nach Füllungstyp unterschiedlich auswirken, verwenden wir eine Vorlage, bei der wir im linken Teil ein Foto und im rechten Teil eine Verlaufsfüllung eingesetzt haben.

Als Linse fungiert in unserem Beispiel ein Sechseck, das wir zur Kenntlichmachung mit einer dünnen Kontur versehen haben. Bei einigen späteren Beispielen entfernen wir diese Kontur wieder.



Die Vorlage

Nichts offen

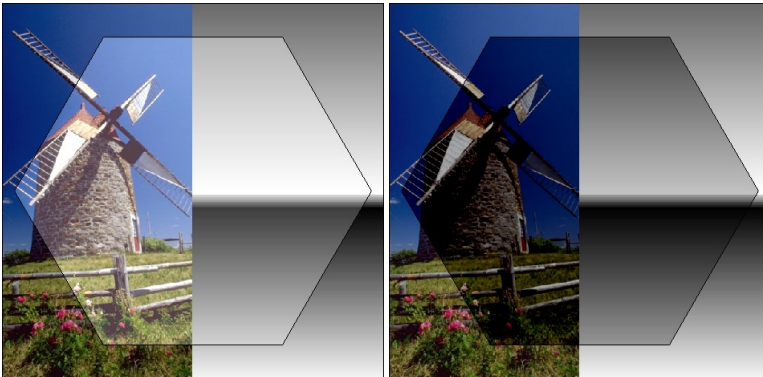
Logisch, daß nur geschlossene Objekte als Linse dienen können. Offene Bézier-Linien können deshalb nicht als Linse verwendet werden.

Die Linse Erhellen – auch zum Abdunkeln geeignet

Mit dieser Linse können Sie gleich zwei Aufgaben erledigen. Wenn Sie positive Werte einstellen, werden alle darunterliegenden Elemente heller, bei negativen Werten werden sie dunkler.

Bei den Maximalwerten von -100 oder +100 Prozent wird eine schwarze beziehungsweise weiße Fläche erzeugt. Diese Einstellungen können Sie sich also sparen, indem Sie das Objekt entsprechend einfärben. Im Normalfall reichen für diese Linse niedrige Werte aus.

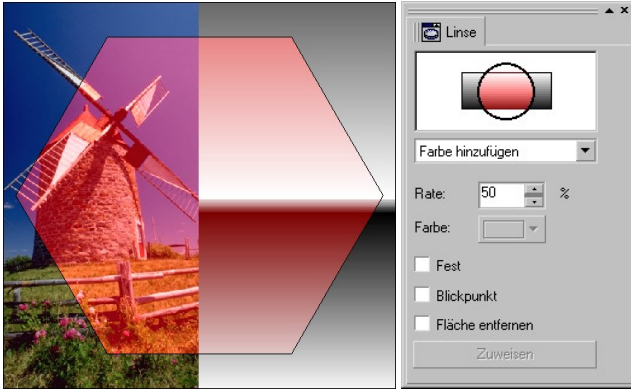
Wir haben in unseren Beispielen links +25 Prozent, rechts -25 Prozent eingestellt. Mit der Zuweisen-Schaltfläche übertragen Sie den Effekt auf das ausgewählte Objekt.



Die Erhellen-Linse

Farbe hinzumischen

Bei dieser Linse wird die Farbe, die Sie im Farbfeld angeben, mit den Farben unter der Linse im RGB-Farbmodell gemischt. Bei der additiven RGB-Mischung führt dies dazu, daß eine rote Linse über einem grünen Objekt ein gelbes Ergebnis bringt. Neben der Farbe können Sie noch die Intensität festlegen. Wir wählten für das Beispiel 100 Prozent. Natürlich können Sie im Schwarzweißdruck das Ergebnis nicht beurteilen ;-).



*Der Filter
Farbe hinzufügen*

Die Farbgrenze – Wie ein Farbfilter vor der Linse

Dieser Filter wirkt wie ein Farbfilter beim Fotografieren. Farben, die der Filterfarbe entsprechen, gelangen durch den Filter, die anderen Farben werden gefiltert. Eine Rate von 0 Prozent bewirkt ein ungefiltertes, eine Rate von 100 Prozent ein voll gefiltertes Ergebnis.

Angepaßte Farbkarte – Ihre eigenen Grenzen der Farbskala

Hier geben Sie zwei Farbwerte an. Alle Farben werden dann in diesem Farbbereich wiedergegeben. Sie begrenzen mit dieser Linse also den Farbumfang der darunterliegenden Objekte. Bei der Umsetzung von Weiß bis Schwarz entsteht ein Graustufenbild.

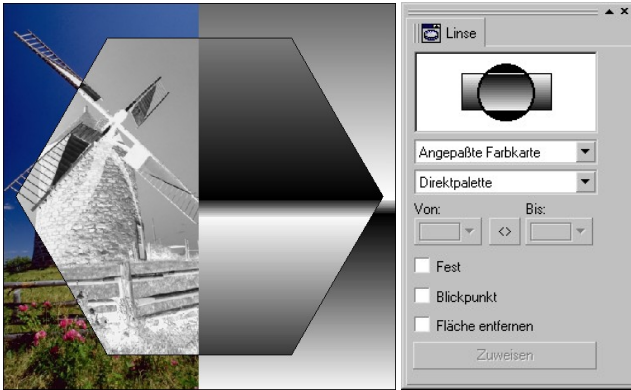
Wenn Sie Farben verwenden, können Sie im unteren Listenfeld angeben, auf welche Art die Farben durch den Farbkreis geführt werden. Wir haben dieses Verfahren bereits bei der Farbfüllung beschrieben.

Negativ

Wenn Sie im *Bis*-Feld den dunkleren Farbwert eingeben, entsteht eine negative Wirkung.

Kontrast

Diese Funktion läßt sich auch zur Kontrastminderung bei Graustufen-ergebnissen benutzen, indem Sie von Hellgrau nach Dunkelgrau überblenden.

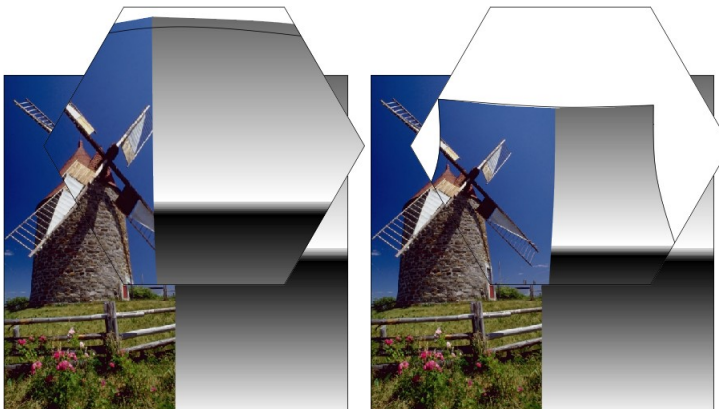


Bei dunklerem Wert im Bis-Feld entsteht ein Negativ

Die Fischaugenlinse liefert ein Weitwinkelbild

Sicherlich kennen Sie die extremen Weitwinkelobjektive aus der Fotografie, bei denen Sie den „totalen Rundumblick“ haben. Diesen Effekt ahmt diese Linse nach. Werteingaben können in diesem Fall von minus bis plus 1.000 Prozent vorgenommen werden.

Je nach Eingabe ergibt sich eine konkave oder konvexe Wölbung. Sie sehen beide Möglichkeiten im folgenden Bild. Wir haben hier jeweils 150 Prozent eingestellt, im rechten Teil allerdings als negativen Wert. Die Auswirkungen dieses Filters können Sie nur dann sehen, wenn das Linsenobjekt aus dem Zentrum des darunterliegenden Objekts geschoben wird. Zum besseren Unterscheiden haben wir wieder einen Umriß verwendet.

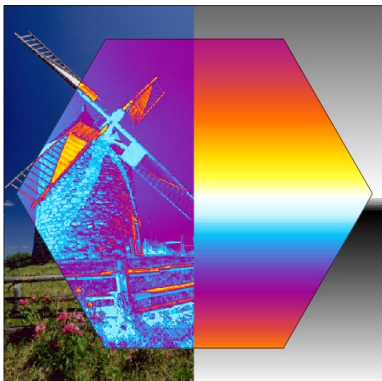


Die Linse Fischauge

Ihre Farben sind auch nicht mehr das, was sie mal waren – Temperaturkarte

Mit dieser Linse werden alle Farben des Bilds umgewandelt. Als Umwandlungspalette dienen die Regenbogenfarben. Mit dem Palettenpunkt wird der Beginn des Regenbogenverlaufs verstellt.

Diese Linse eignet sich zum Erstellen futuristischer Bilder. Sie ist also eher zum Experimentieren geeignet als für den praktischen Einsatz. Die Wirkung ähnelt einem Falschfarbengemälde.



*Temperatur-
karte*

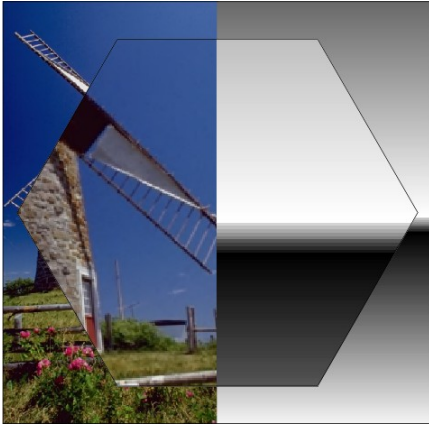
Erstellen eines Negativs mit der Linse Invertieren

Der Name sagt es schon: Hier entsteht ein Negativ. Nutzen Sie diese Linse zum Beispiel auch für grafische Effekte. So könnten Sie zum Beispiel Textelemente halb schwarz und halb weiß gestalten.

Vergrößern eines Teilbereichs – Kein Problem mit der entsprechenden Linse

Sie wollen einen Teilbereich des Bilds vergrößert darstellen? Dann ist diese Linse genau das richtige für Sie. Stellen Sie den Betrag ein, um den die Objekte vergrößert werden sollen, die unterhalb der Linse liegen.

Dieser Effekt kann zum Beispiel verwendet werden, um einen Lupeneffekt in ein Bild zu integrieren, zum Beispiel, wenn Sie Teile einer Landkarte vergrößern wollen, um die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Stelle im Bild zu lenken. Sie kennen solche Darstellungen sicherlich aus der Werbung. Als Vergrößerungsfaktor haben wir 2,0 x eingestellt.



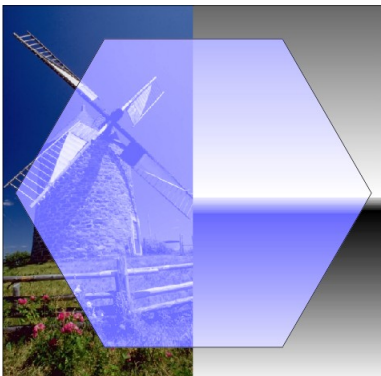
*Zweifache
Vergrößerung*

Basteln Sie „vergilbte“ Fotos selbst mit getönten Graustufen

Wenn Sie hier im Farbfeld Schwarz auswählen, erhalten Sie eine „entfärbte“ Fassung der darunterliegenden Objekte. Dieser Filter entfernt zunächst alle Farben aus dem Bild. Wenn Sie eine Farbe eingestellt haben, nimmt die dunkelste Farbe des Bilds diesen Farbton an. Alle anderen Farben werden entsprechend heller bis zur hellsten Farbe Weiß. Damit erreichen Sie ein getöntes Bild.

Je heller die „Startfarbe“ ist, um so kontrastärmer ist das Ergebnis. Das Motiv ist dann unter Umständen gar nicht mehr zu erkennen. Ein mögliches Einsatzgebiet wäre das Erzeugen „alter“ Fotografien, die sepiafarben getönt werden können. Da ja eine Schwarzweißumwandlung erfolgt, kann es sich bei der Vorlage auch ruhig um ein Farbbild handeln.

Da wir bei unserem Beispiel Mittelblau als Linsenfarbe wählten, wirkt das Ergebnis im Schwarzweißdruck aufgehellt.



*Die Linse
Getönte
Graustufen*

Farbige Transparenzfolie über die Objekte legen

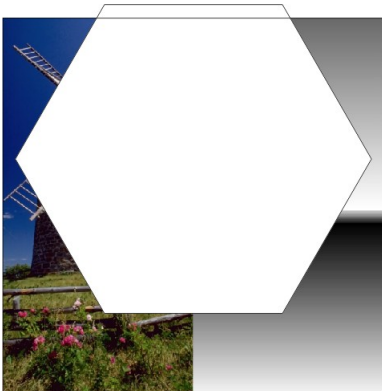
Stellen Sie sich vor, Sie legen eine farbige, milchig-transparente Folie über ein Motiv. Genau diesen Effekt erreichen Sie mit der Transparenzfolie. Geben Sie zunächst die Farbe vor. Mit der *Rate* legen Sie die Transparenz der Folie fest. Je höher der Wert, um so transparenter ist die Folie. Beim Maximalwert 100 % ist also kein Unterschied zu sehen, bei 0 % wird der Untergrund vollkommen zugedeckt. Empfehlenswert ist ein mittlerer Wert von 50 % – wie im folgenden Bild.



*Transparenzfolie
mit einer Deckkraft
von 50 %*

Der Objektinhalt verschwindet mit der Umrißlinse

So richtig spektakulär ist die letzte Linse nicht: Der Umriß. Alles, was unter der Linse liegt, wird so dargestellt, wie Sie es vom Umrißansichtsmodus kennen. Bei unserem Motiv ist natürlich nicht viel zu sehen, außer der Umrißlinie an der oberen Kante. In den beiden Farbfeldern können Sie vorgeben, wie der Umriß und die Füllung farblich dargestellt werden sollen.



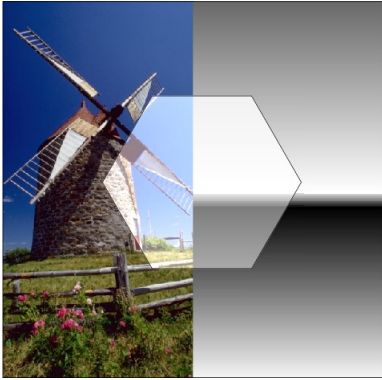
*Die Umriß-
Linse*

Linse entfernen

Um eine Linse vom Objekt zu entfernen, müssen Sie in dem Listenfeld den ersten Eintrag wählen und diesen dann zuweisen. Das Löschen über das *Effekte*-Menü – wie bei anderen Effekten – ist nicht möglich.

Variable Einstellungen mit den Linsenoptionen

Am Fuß des Andock-Fensters gibt es noch einige Optionen. Um uns die Optionen anzusehen, verkleinern wir zunächst unsere Vorlage, da andernfalls nicht genügend Platz zum Verschieben des Objekts bleibt.



*Das verkleinerte
Sechseck*

Wenn Sie ein Linsen-Objekt verschieben, ändert sich normalerweise auch der Inhalt der Linse. Sie sehen dies im linken Teil des nächsten Bilds. Bei der Linse scheint nun der neue Untergrund durch. Egal wohin Sie das Objekt verschieben, der Inhalt wird immer aktualisiert.



*Verschobenes
Linsen-Objekt*

Nun kann es aber vorkommen, daß Sie das Linsen-Objekt samt Inhalt verschieben wollen. Aktivieren Sie dann vor der Zuweisung die Option *Fest* am Fuß des Andock-Fensters.

Wird das Linsenobjekt anschließend verschoben, wandert der Inhalt mit. Sie sehen dies in der nächsten Abbildung. Das Objekt ist verschoben, der Inhalt der Linse ist aber noch derselbe.



*Verschobenes
Linsenobjekt
mit der Option
Fest*

Wenn Sie auf das Optionsfeld *Blickpunkt* klicken, erscheint eine zusätzliche Schaltfläche. Wenn Sie diese aufrufen, können Sie den Blickpunkt verschieben. Er markiert den Mittelpunkt des Linseninhalts. Schieben Sie das Kreuz an eine neue Position – in unserem linken Bild ist dies die Mitte der Windmühlenflügel.

Danach muß die *Ende*-Schaltfläche gedrückt werden. Wenn Sie die Änderungen nun zuweisen, sehen Sie den neuen Linseninhalt. Das Kreuz markiert im linken Bildteil den Mittelpunkt des Sechsecks. Den neuen Inhalt sehen Sie im rechten Teil des folgenden Bilds.



*Ändern des
Blickpunkts*

Flächen entfernen

Mit der letzten Option *Fläche entfernen* kann folgender Mißstand behoben werden: Im nächsten Bild haben wir eine Invertieren-Linse platziert, die über den Rand der Untergrundobjekte hinausragt. Dies hat zur Folge, daß dort der weiße Hintergrund invertiert wird.

Dieser Umstand ist natürlich nicht erwünscht – schließlich sollten ja nur die darunterliegenden Objekte von der Linse verändert werden. Nun könnten Sie das Objekt verändern, so daß es genau mit der Bildkante abschließt. Aber es geht auch einfacher.



*Die Linse ragt über
das darunterliegende
Objekt hinaus*

Aktivieren Sie die Option *Fläche entfernen*, werden alle Teile, wo sich unter der Linse kein anderes Objekt befindet, ausgeblendet. Am folgenden Bild sehen Sie, daß die Linse nur noch dort wirkt, wo sich das Objekt befindet. Damit der Umriß nicht stört, haben wir ihn entfernt.



*Die aktivierte Option
Fläche entfernen*

Keine Eigenschaftsleiste

Für Linsen gibt es leider keinerlei Funktionen in der Eigenschaftsleiste. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über das Andock-Fenster.

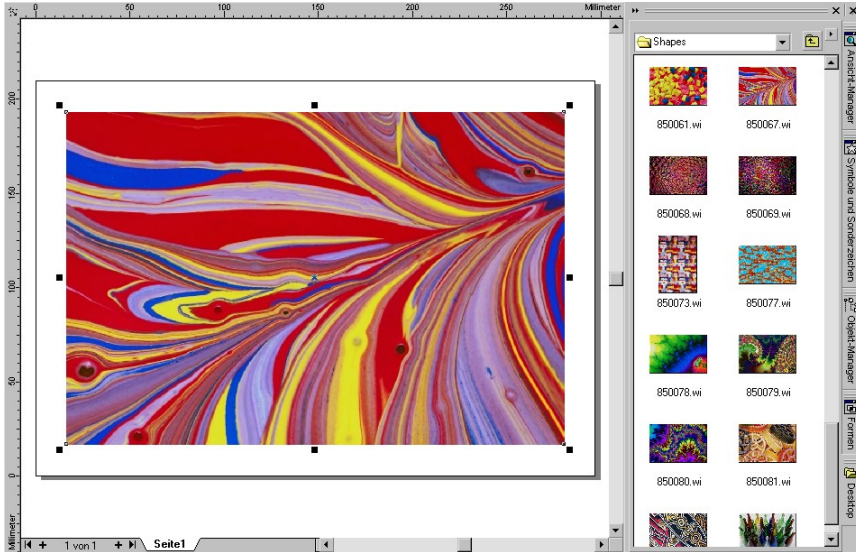
10.8 Viel mehr als nur einfach abschneiden mit dem PowerClip

Eine interessante Funktion ist der PowerClip-Effekt. Die Funktionen stehen in einem eigenen Untermenü im *Effekte*-Menü zur Verfügung.



Das PowerClip-Untermenü

Sehen wir uns an einem Beispiel an, was Sie mit diesem Effekt für Aufgabenstellungen lösen können. Dazu haben wir uns von der dritten CorelDRAW-CD ein Bild aus dem Verzeichnis `\Shapes` ausgesucht.

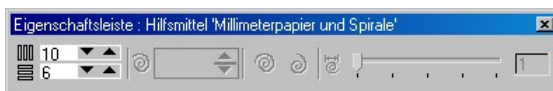


Import eines Clipart-Fotos

Viele Objekte auf einmal

Nun soll eine größere Anzahl von Rechtecken erstellt werden – dazu bietet sich die Verwendung des Hilfsmittels *Millimeterpapier* an, das Sie am schnellsten mit der **[D]**-Taste aufrufen können.

- 1 Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste zehn Spalten und sechs Zeilen ein. Sie sehen das im folgenden Bild.

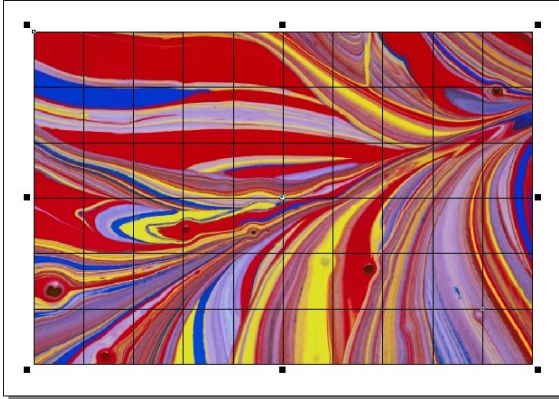


Die Optionen für das Millimeterpapier

Die richtige Größe

Stellen Sie die Option *Ansicht/An Objekten ausrichten* ein, damit Sie das Millimeterpapier exakt so groß wie das Foto erstellen können. Nach der Aktivierung werden die vier Knotenpunkte des Fotos nämlich „magnetisiert“.

- 2 Ziehen Sie nun das Millimeterpapier in der Größe des Fotos auf. Das Objekt erhält zunächst keine Füllung – dafür aber eine Kontur. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.

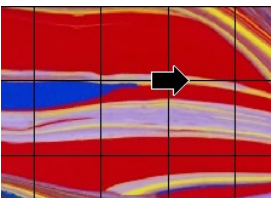


Das Millimeterpapier

Ab in die Box – den PowerClip-Effekt verwenden

Mit dem PowerClip-Effekt können Sie jedes beliebige CorelDRAW-Objekt als „Container“ definieren, in dem Sie andere Elemente platzieren können. Die Funktion eignet sich zum Beispiel auch gut, um Teile „abzuschneiden“, die nicht benötigt werden.

- 1 Markieren Sie das Bild. Es soll in einem Behälter – dem Millimeterpapier – platziert werden.
- 2 Rufen Sie nun die Funktion *Effekte/PowerClip/In Behälter platzieren* auf. Danach erscheint ein kräftiger Pfeil, mit dem Sie auf das Behälterobjekt – also das Millimeterpapier – klicken müssen.



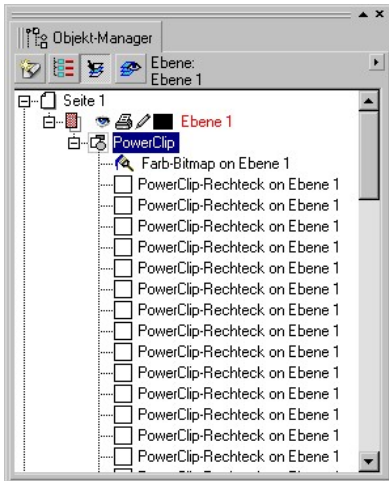
Festlegen des Behälters

- 3 Nach dem Aufruf ist das erste Ziel bereits erreicht: Das Millimeterpapier ist nun mit dem Foto gefüllt. Die Kontur blieb erhalten. Dieses Ziel hätten Sie natürlich auch mit Füllungsoptionen erreichen können. Aber die PowerClip-Funktion geht weiter.

Im Bild ist erst einmal kein Unterschied zu erkennen. Aber keine Bange: Der Unterschied wird gleich sichtbar.

Der Aufbau des Clips im Objekt-Manager

Sehen wir uns im *Objekt-Manager* an, wie ein PowerClip aufgebaut ist. Sie sehen dort, daß aus dem Millimeterpapier-Rechteck nun ein PowerClip-Rechteck wurde. Dennoch ist das Rechteck nach wie vor als Rechteck zu behandeln – es hat also seine speziellen Eigenschaften – wie etwa das Abrunden der Ecken – behalten. Außerdem fällt auf, daß lauter einzelne Gruppierungen entstanden sind.



Die Gliederung von PowerClip-Objekten

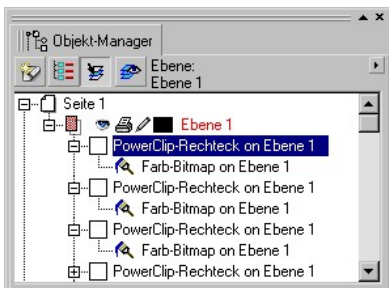
Ohne Objekt-Manager

PowerClip-Objekte können nicht mit Hilfe des Objekt-Managers verschoben oder gelöscht werden.

Wenn Sie eine der vielen PowerClip-Rechteckgruppen aufklappen, sehen Sie, daß dort jeweils ein Bitmap-Bild abgelegt ist. Von dem Bild, das in dem Behälter eingeschlossen war, sind also viele Kopien hergestellt worden – pro Objekt eine. Da das Millimeterpapier aus vielen einzelnen Rechtecken besteht, ergeben sich sehr viele Kopien.

Nicht größer

Keine Angst! Durch die vielen Kopien ist die Datei nicht größer geworden. Es handelt sich dabei sozusagen um interne Duplikate.



Die Gliederung von PowerClip-Objekten

PowerClip Vorteile nutzen

Sehen wir uns nun an, welchen Nutzen Sie mit den PowerClip-Rechtecken haben. Das Millimeterpapier wird ja aus lauter Rechtecken zusammengesetzt, die standardmäßig gruppiert werden.

- 1 Da die PowerClip-Container ganz normal behandelt werden, können Sie auch die Gruppierung wie gewohnt aufheben – zum Beispiel über die Tastenkombination **(Strg)+[U]**.

Vorher haben wir allerdings noch die Kontur entfernt – sie wird nun nicht mehr benötigt.

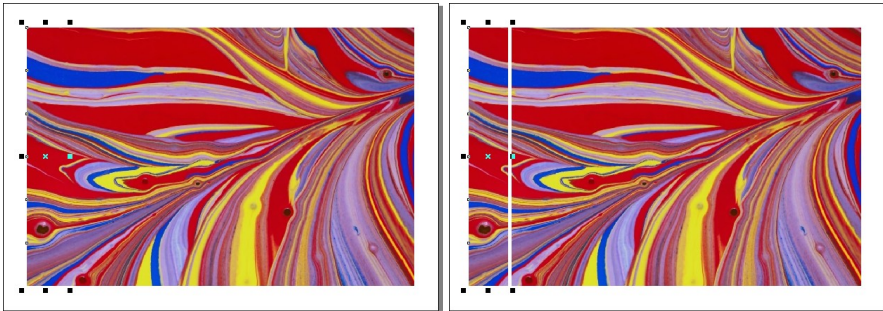
- 2 Das Bild besteht nun aus vielen verschiedenen Rechtecken – 60 an der Zahl. Ziehen Sie einen Markierungsrahmen um die Rechtecke der ersten Spalte auf – Sie sehen dies im folgenden Bild.

Verschieben Sie dann die markierten Rechtecke mit den Pfeiltasten nach links. Wenn Sie dabei die **(Umschalt)**-Taste drücken, werden die Elemente gleich in größeren Schritten verschoben.

Schrittweite ändern

Die verwendete Schrittweite beim Verschieben können Sie über die Optionen verändern. Wechseln Sie dabei nach dem Aufruf über die Tastenkombination **(Strg)+[J]** in die Rubrik *Bearbeiten*.

- 3 Diesen ersten Arbeitsschritt sehen Sie in den beiden folgenden Abbildung dargestellt.



Die verschobenen Elemente der ersten Spalte

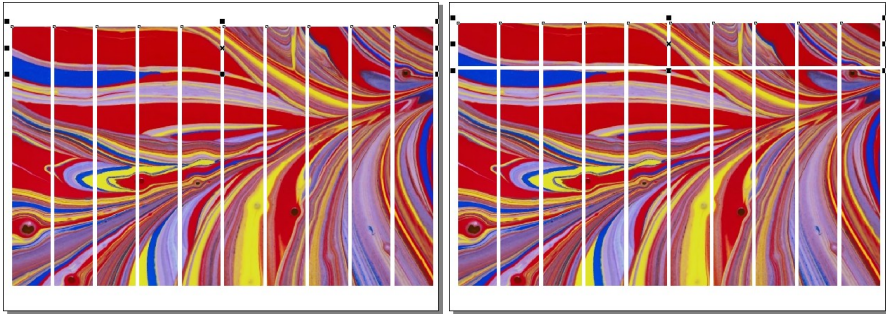
- 4 Markieren Sie nach dem Verschieben die erste und die zweite Spalte und verschieben Sie diese um denselben Wert.
- 5 Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte so oft, bis zwischen allen Spalten derselbe Abstand besteht.

Das fertige Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild:



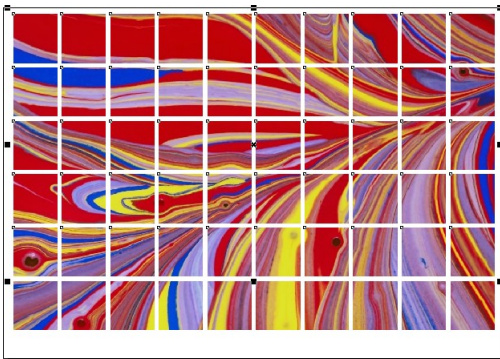
Die auseinandergezogenen Spalten

- 6 Nach den Spalten sind nun die Zeilen an der Reihe. Die Vorgehensweise ist dabei identisch. Markieren Sie mit einem Markierungsrahmen alle Elemente der ersten Zeile. Schieben Sie diese dann mit den Pfeiltasten auseinander.



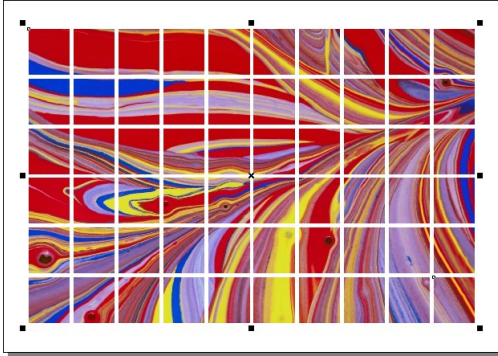
Auseinanderziehen der Zeilen

- 7 Wiederholen Sie auch hier den Vorgang so oft, bis alle Zeilen auseinandergezogen sind. Das fertige Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Markieren Sie jetzt alle Elemente.



Die fertigen Abstände

- 8 Der gesamte Block wird nun etwas verkleinert, damit er sich wieder besser in die Gesamtseite einpaßt. Das fertige Ergebnis – das Sie nachfolgend sehen – soll nun weiter bearbeitet werden.

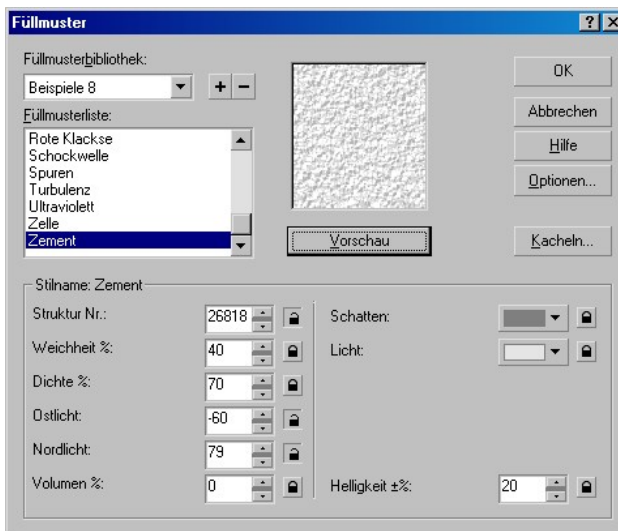


Die fertige Vorlage

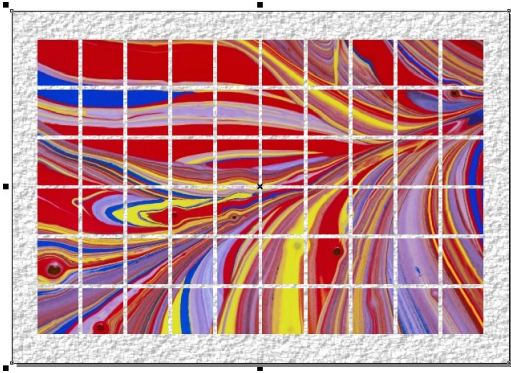
Praktisch die PowerClips!

Sie haben es sicher gemerkt: Von allen Operationen, die wir durchgeführt haben, war keiner der PowerClip-Inhalte betroffen. Der Inhalt aller Rechtecke ist trotz Verschieben und Skalieren gleich geblieben.

Klicken Sie nun doppelt auf das Rechteck-Hilfsmittel, um ein Rechteck in der Größe der Seite zu konstruieren. Das Rechteck wird automatisch hinter allen anderen Objekten platziert. Dieses Rechteck erhält ein Füllmuster, dessen Werte Sie im nächsten Bild sehen.



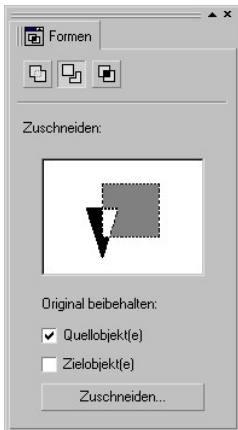
Die Füllung für das Hintergrundrechteck



Der fertig gefüllte Untergrund

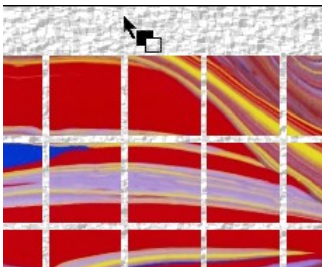
Löcher in den Hintergrund schneiden

Eigentlich könnten wir das Bild schon so lassen, wie es ist – etwas eleganter soll es aber schon aussehen. Dazu müssen alle Rechtecke nach wie vor markiert sein. Rufen Sie dann die Funktion *Anordnen/Formen/Zuschneiden* auf, um das folgende Andock-Fenster zu öffnen.



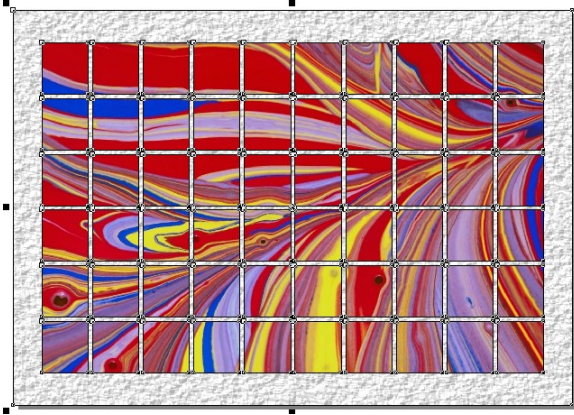
*Zuschneiden von Formen
mit den verwendeten
Einstellungen*

Nachdem Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche gedrückt haben, erscheint ein kräftiger Pfeil. Klicken Sie damit auf das Untergrundrechteck.



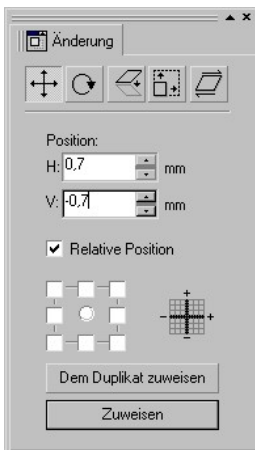
*Bestimmen des
Objekts, das zugeschnitten
werden soll*

Anschließend sehen im Bild keinen Unterschied. Der Hintergrund hat aber nun lauter Löcher. Alle Rechtecke wurden nämlich mit dieser Funktion aus dem Untergrund herausgeschnitten. Ändern Sie nun im *Objekt-Manager* die Objekthierarchie und plazieren Sie den Untergrund an oberster Stelle im Objektstapel.



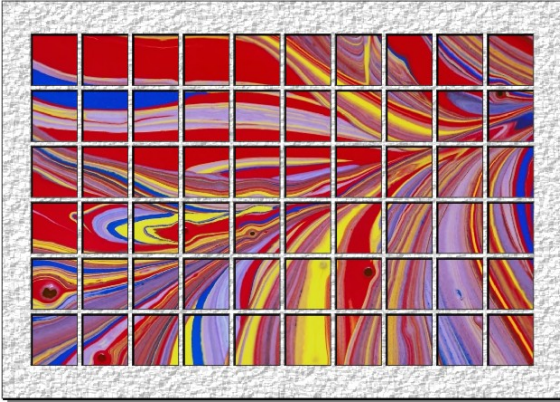
Das Untergrundrechteck hat jetzt lauter Löcher

Damit das Ergebnis etwas spannender wird, rufen Sie nun das Andock-Fenster *Änderung* aus dem Menü *Anordnen* auf. Stellen Sie dort die nachfolgend abgebildeten Werte ein und weisen Sie diese Werte einem Duplikat zu.



Verschieben eines Duplikats

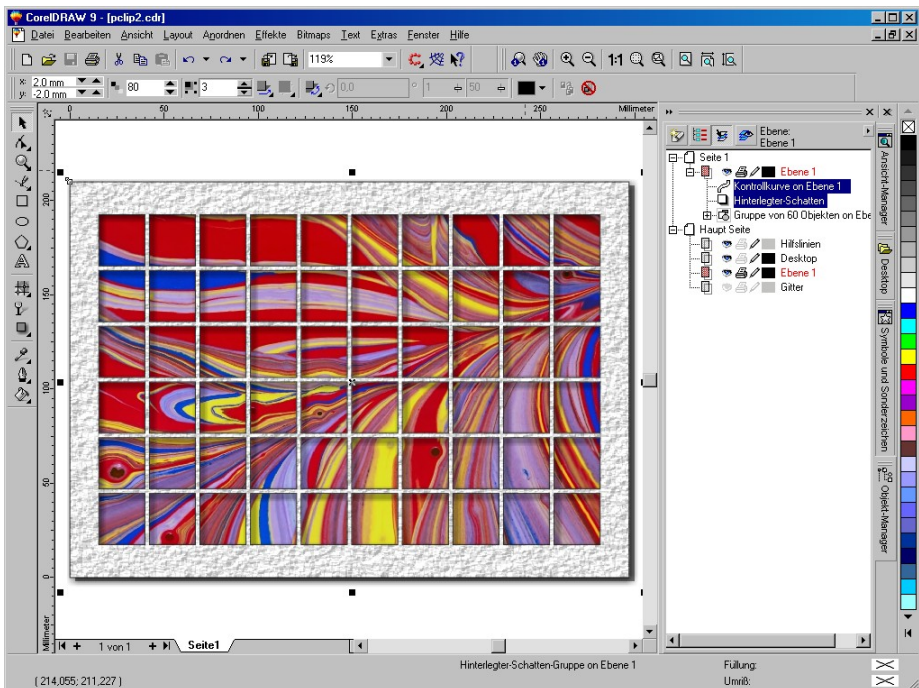
Dieses neue Rechteck wird nun einfarbig schwarz gefüllt – die schwarze Kontur kann beibehalten werden. Verschieben Sie das Duplikat – am besten per Drag & Drop im *Objekt-Manager* – hinter das zugeschnittene Rechteck. Sie sehen im nächsten Bild, daß sich damit ein „Durchguck“-Effekt ergibt. Das neue Duplikat bildet dabei einen Schatten. Je weiter Sie das Rechteck verschieben, um so „tieferliegend“ wirkt das Foto.



Ein innenliegender Schatten

Die zweite Variante besteht darin, anstatt des schwarz gefüllten Duplikats einen weichen hinterlegten Schatten zu verwenden. Diese Möglichkeit zeigt das nächste Bild. In der Eigenschaftsleiste sehen Sie die Werte, die dabei zum Einsatz kamen.

Diese Version benötigt aufgrund der komplizierten Objektform einige Rechenzeit – aber die Wartezeit lohnt sich, wie das Ergebnis ja belegt.



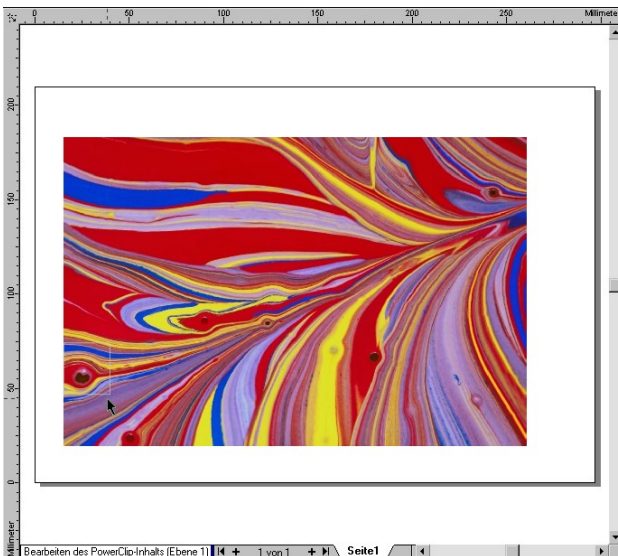
Mit weichem Schatten wirkt das Ergebnis eleganter

PowerClip-Inhalte bearbeiten

Inhalte der PowerClip-Container sind nicht starr – sie können nach Belieben verändert, ergänzt oder entfernt werden. Markieren Sie dazu irgend eines der Rechtecke innerhalb der Gruppe.

- 1 Um den Inhalt eines PowerClip-Behälters bearbeiten zu können, müssen Sie die Funktion *Effekte/PowerClip/Inhalt bearbeiten* aufrufen.
- 2 An einer Markierungslinie erkennen Sie, wo sich das aktuell markierte Objekt befindet. Wenn die Kennzeichnungslinie des Objekts nur schwer zu erkennen ist, schalten Sie auf den Ansichtsmodus *Umriß* um. Sie sehen an der Stelle im nächsten Bild den Mauszeiger.

Ein Hinweisschild unter der Arbeitsfläche zeigt an, daß Sie sich im Bearbeitungsmodus befinden.



*Bearbeiten
des PowerClip-
Behälters*

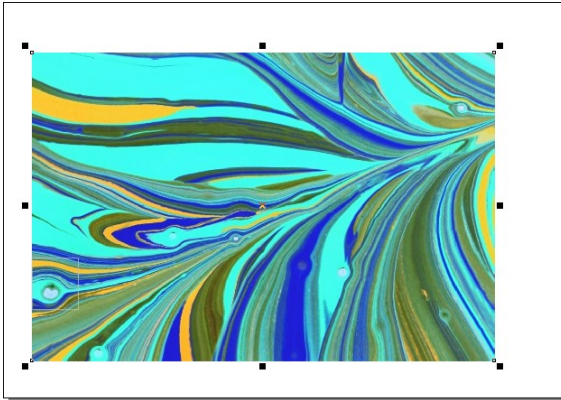
- 3 Sie können in diesem Bearbeitungsmodus das Bitmap wie gewohnt transformieren. Außerdem lassen sich in diesem Modus beliebige andere Objekte konstruieren, bearbeiten und mit Attributen versehen.

Nicht alle Funktionen

Im Bearbeitungsmodus für PowerClips können Sie zwar viele Funktionen verwenden, aber nicht alle. So ist es zum Beispiel nicht möglich, Ansichten zu sichern oder eine Datei zu speichern. Auch bestimmte Sondereffekte lassen sich in diesem Modus nicht einfügen.

- 4 Eine weitere Effektgruppe haben Sie in verschiedenen Workshops schon kennengelernt. Im *Effekte*-Untermenü *Farbanpassung* finden Sie unterschiedliche Befehle, um CorelDRAW-Objekte in Farbe und Helligkeit zu verändern.

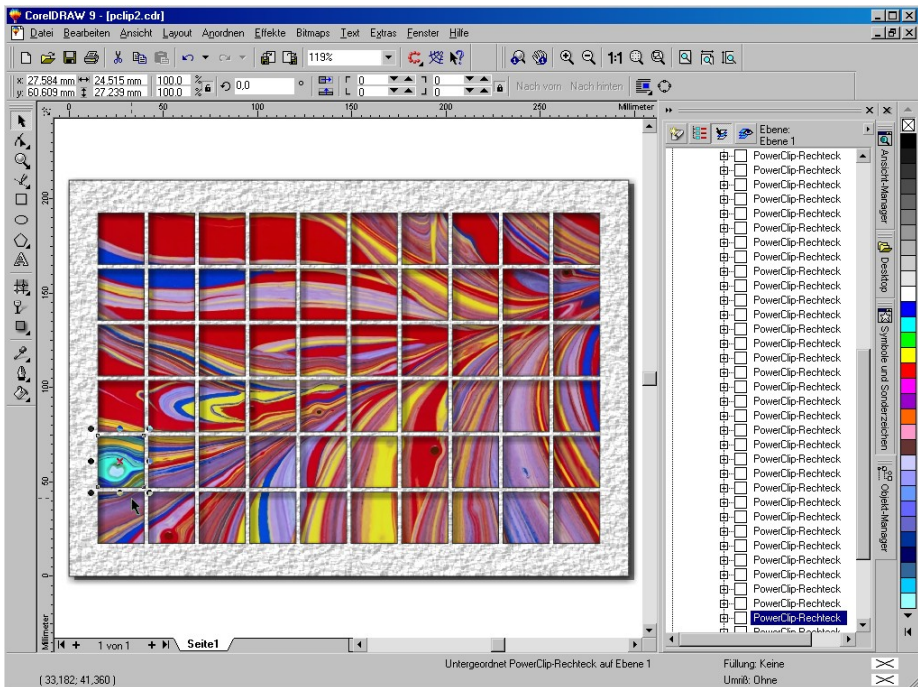
Hier wählen Sie für unser Motiv die *Invertieren*-Funktion, damit das Foto negativ erscheint.



*Der invertierte
PowerClip-Inhalt*

- 3 Um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen, wählen Sie die Option *Effekte/PowerClip/Bearbeitung dieser Ebene beenden*.

Sie sehen im nächsten Bild, daß das Foto innerhalb des markierten Objekts nun negativ dargestellt ist – alle anderen Objekte sehen dagegen aus, wie zuvor.



Ein Foto ist negativ dargestellt

PowerClip-Inhalte sperren

Sie können auch verhindern, daß Objekte im PowerClip-Behälter gemeinsam mit dem Kontrollobjekt verändert werden. Im Kontextmenü der rechten Maustaste finden Sie dazu die Option *Inhalt mit PowerClip sperren*, die standardmäßig aktiviert ist.

Wird sie deaktiviert, bevor ein Objekt transformiert wird, bleibt der Inhalt in der Originalgröße und -ausrichtung erhalten. Das nachträgliche Abschalten hat allerdings keine Auswirkungen, der PowerClip-Inhalt wird also nicht zurückverwandelt. Den Bearbeitungsmodus können Sie übrigens ebenfalls über das Menü der rechten Maustaste verlassen.

Effekte zeitsparend kopieren und klonen

Im *Effekte*-Menü gibt es noch zwei weitere Untermenüs: *Kopieren* und *Klonen*. Haben Sie einmal einen Effekt erstellt, brauchen Sie bei anderen Objekten „das Rad nicht neu zu erfinden“. Sie können über diese beiden Menüs die Effekt-Eigenschaften anderer Objekte übertragen. Im Menü werden jeweils nur die kopierfähigen Effekte angezeigt.

Den Klon kennen Sie schon von der Objektbearbeitung. Der Effekt-Klon verhält sich ähnlich. Wird nämlich nach dem Zuweisen das Steuerelement verändert, ändern sich alle Klone gleichermaßen.

PowerClip-Objekte ganz normal bearbeiten

Objekte, die als PowerClip-Container fungieren, können ganz normal bearbeitet werden. Sie lassen sich transformieren und sogar zuschneiden. Sie können auch mit dem Messer-Hilfsmittel Teile davon abtrennen. Bei allen Veränderungen wird der Inhalt des Containers entsprechend mit verändert.

PowerClip-Inhalte wieder herausnehmen

Mit der Funktion *Effekte/PowerClip/Inhalt herausnehmen* trennen Sie den Inhalt wieder vom PowerClip ab. Falls der Inhalt verzerrt wurde, bleibt die Verzerrung erhalten.

10.9 Noch mehr Effekte?

Vermissen Sie noch einige Effektbeschreibungen in diesem Kapitel?

Nun, die neuen künstlerischen Medien und die Maschenfüllung wurden im Kapitel der Neuerungen ausgiebig beschrieben, so daß wir an dieser Stelle auf eine Wiederholung verzichtet haben.

Und der interaktive, hinterlegte Schatten? Der kam in den vergangenen Kapiteln so häufig zum Einsatz, daß eine erneute Beschreibung wenig sinnvoll wäre. Die Bedienung ist durch die vielen Workshops ja hinlänglich bekannt.

Sinn und Unsinn beim Einsatz der Effekte

Nachdem Sie in diesem Kapitel alle Effekte – bis auf die Bitmap-Effekte, für die gibt es ein eigenes Kapitel (Kap. 12) – kennengelernt haben, wissen Sie hoffentlich, welche Effekte wirklichen Nutzen bringen und auf welche Sie getrost verzichten können. Mit einigen Effekten erzielen Sie sehr ansehnliche Ergebnisse, andere fallen eher in die Kategorie unnütze Spielerei ...

11. Von der Handzeichnung zum Vektormodell

Haben Sie handgezeichnete Vorlagen, aus denen Sie eine CorelDRAW-Vektorgrafik machen wollen? Dann sollten Sie sich unseren Workshop in diesem Kapitel ansehen. Diese Aufgabenstellung wollen wir in diesem Workshop nämlich erledigen.

Als Vorlage für unseren Workshop verwenden wir die folgende, handgezeichnete Comic-Vorlage. Wir haben Sie als Schwarzweißbild eingescannt und im *bmp*-Format gespeichert. Na ja – zugegeben: So ganz stimmt das nicht. Damit Sie den Weg auch nachvollziehen können, haben wir nämlich den Weg anders herum beschriftet. Wir haben dazu ein Clipartmotiv aus dem Verzeichnis `\collect\people\misc` verwendet. Dort haben wir alle Farben in Weiß geändert und es abschließend als Graustufenbitmap exportiert.

Gescannte Pixelbilder haben den Nachteil, daß sie sich schlecht bearbeiten lassen. Sie könnten das Bild zwar in einem Bildbearbeitungsprogramm wie etwa Corel PHOTO-PAINT kolorieren – Änderungen am Inhalt sind aber kaum möglich. Diese Bearbeitung kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Außerdem haben Pixelbilder den Nachteil nicht ohne Qualitätsverlust skaliert werden zu können.

Wird das Pixelbild allerdings in eine Vektorgrafik umgesetzt, stehen Ihnen alle Vorteile von Vektorobjekten zur Verfügung: Sie können zum Beispiel die Attribute der Objekte jederzeit verändern oder neue Objekte zur Zeichnung hinzufügen. Außerdem können Vektorobjekte beliebig skaliert werden. Den Vorgang der Umwandlung in Vektoren nennt man Vektorisieren – oder auch Tracen.



Die „gescannte“
Vorlage

Sehen wir uns einmal an, warum die Pixelbildvorlage beim Vergrößern Nachteile gegenüber einem Vektormodell hat. Wird ein Detail der Zeichnung stark vergrößert, reicht die Auflösung nicht mehr aus, um eine saubere Darstellung zu gewährleisten.

Es entstehen die für Pixelbilder typischen Treppenstufen, wie Sie im folgenden Bild sehen können. Nach der Bearbeitung werden wir uns dieses Detail nochmals als Vektorobjekt ansehen.



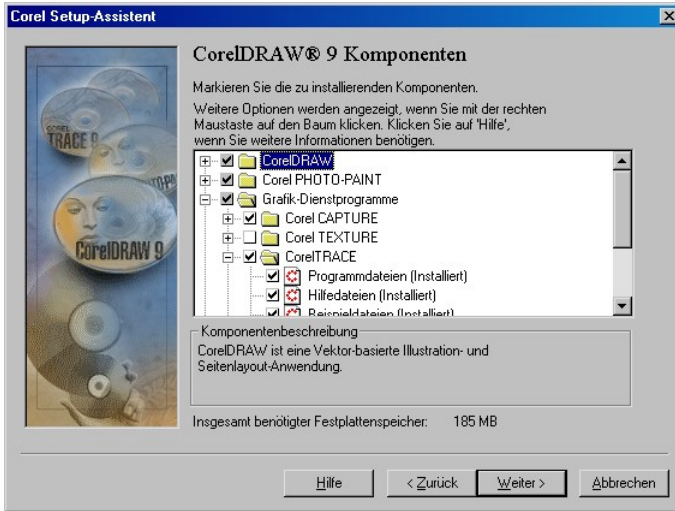
*Ein vergrößertes
Bilddetail*

11.1 CorelTrace, das Programm zum Vektorisieren von Pixelbildern

Im Corel-Paket ist ein Programm enthalten, mit dem Sie Pixelbilder vektorisieren können – CorelTrace. Dieses nützliche Zusatzprogramm ist schon seit vielen Versionen Bestandteil des Pakets. Mit diesem Programm können Sie Grafiken in Vektoren umsetzen. Außerdem gibt es einige Effekte, mit denen farbige Fotos in Grafiken umgewandelt werden können. So läßt sich zum Beispiel ein Mosaik-Muster oder ein Holzschnitt erstellen.

In der neuen Version wurde das Programm wieder drastisch geändert – die eh schlechte Texterkennung wurde beispielsweise entfernt. Außerdem ist die Bedienung nun leichter – allerdings werden Sie einige zusätzliche Optionen vermissen.

Natürlich müssen Sie das Programm bei der Installation unter der Rubrik *Grafik-Dienstprogramme* markiert haben. Für die Installation dieses Moduls sind ungefähr 37 MByte freier Festplattenspeicher erforderlich, wenn Sie alle Unteroptionen von CorelTrace eingestellt haben – wie etwa Beispiel- und Hilfedateien.

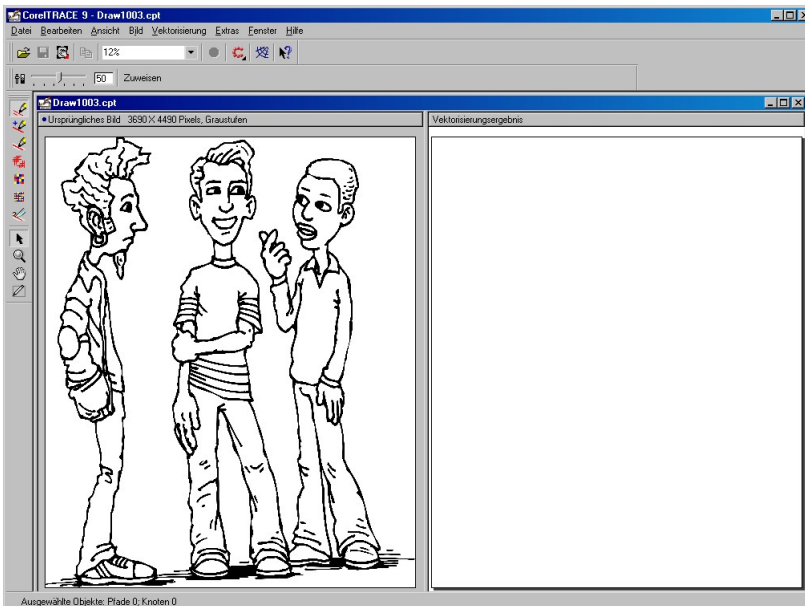


Die Installationseinstellung für CorelTrace

Der schnelle Start

Wenn Sie das betreffende Pixelbild in CorelDRAW importiert und markiert haben, können Sie über das oben gezeigte Symbol in der Eigenschaftsleiste CorelTrace aufrufen. Nach dem Start sehen Sie ein zweigeteiltes Bildfenster. Im linken Bildteil wird das gescannte Pixelbild eingeblendet. Der rechte Teil ist zunächst leer, dort ist später das vektorisierte Ergebnis zu sehen.

Passen Sie mit dem Lupenwerkzeug die Darstellungsgröße an. Die geteilte Ansicht können Sie an dem Mittelsteg verändern.



Das Pixelbild ist geladen

Vorbereitung des Bilds

Im Menü *Bild* finden Sie einige Optionen, mit denen Sie das Bild ändern können. So ist es möglich, das Bild zu invertieren, zu spiegeln oder zu drehen. Wenn Sie aufwendigere Bearbeitungen vornehmen wollen, können Sie mit *Bild/Bitmap bearbeiten* Corel PHOTO-PAINT aufrufen.

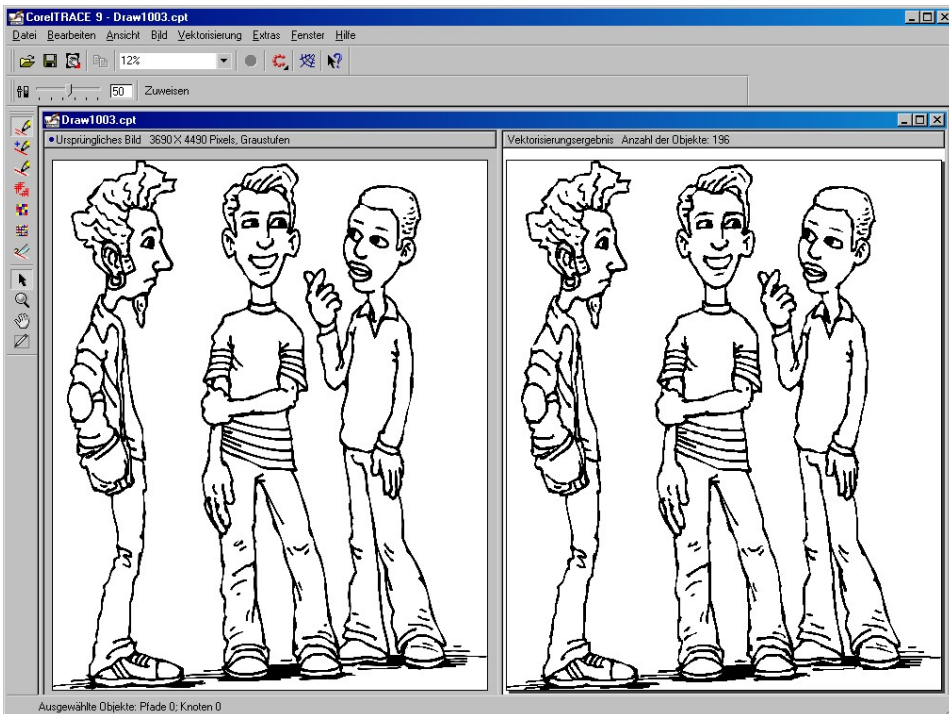
Auf die detaillierten Funktionsbeschreibungen wollen wir hier verzichten – zumal Sie mit den Standardeinstellungen meist gute Ergebnisse erzielen.

Grundsätzlich wird bei der Umwandlung von Strichgrafiken zwischen zwei Vektorisierungsmodi unterschieden: der Mittellinie und dem Umriß. Sie können die Vektorisierungsart entweder in der Eigenschaftsleiste einstellen oder die betreffende Methode im Menü *Vektorisierung* vorgeben. Wir benötigen für unseren Workshop die Funktion *Nach Umriß*.

Nach dem Aufruf werden die Vektorobjekte – unter Zugrundelegen der voreingestellten Werte – im rechten Fenster aufgebaut. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild. Je nachdem, wie komplex das Pixelbild aufgebaut ist, kann es eine ganze Weile dauern, bis alle Objekte konstruiert sind.

Andere Ansicht

Im Menü *Ansicht* können Sie das Fenster auch horizontal teilen. Sie finden die Einstellung im Untermenü *Layout*.



Das vektorisierte Bild

Die Optionen

In der Eigenschaftsleiste können Sie die Vektorisierungsart und deren Optionen einstellen – die Optionen unterscheiden sich je nach ausgewähltem Vektorisierungsmodus.



*Die Einstellungen
zum Umrissmodus*



*Die Einstellungen
zum Mittellinienmodus*

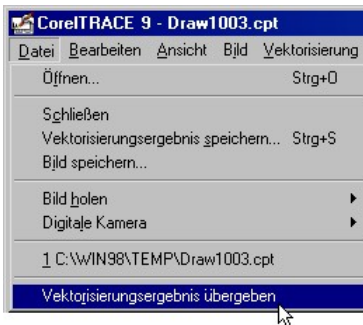
Mit dem Schieberegler in der Eigenschaftsleiste Umrissmodus können Sie die Genauigkeit der Vektorisierung einstellen. Je höher der Wert ist, um so genauer wird das Ergebnis – und um so länger dauert die Berechnung.

Nach der Vektorisierung können Sie im rechten Bildfenster einzelne oder mehrere Pfade auswählen. So erkennen Sie zum Beispiel den Aufbau der Knotenpunkte. Damit läßt sich beurteilen, ob die Grafik zum weiteren Bearbeiten geeignet ist. Weisen Objekte zu viele Knotenpunkte auf, erweisen sich Bearbeitungen als schwierig.

Theoretisch können Sie an den Pfaden sogar Änderungen vornehmen. Das ergibt allerdings wenig Sinn, da die Bearbeitungsmöglichkeiten in CorelDRAW weit besser sind.

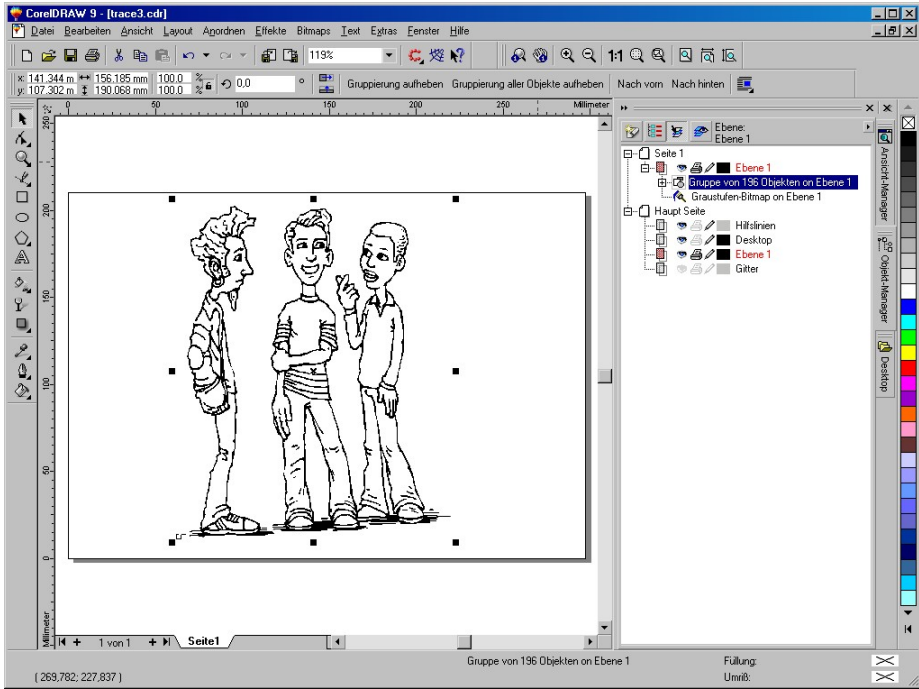
Der Export

Nach der Umwandlung muß das Ergebnis in CorelDRAW für die weitere Bearbeitung übernommen werden. Wählen Sie dazu im Menü *Datei* den letzten Eintrag.



Beenden von CorelTrace

Nach der Übernahme in CorelDRAW sehen Sie folgendes Bild. Neben dem Graustufenbild ist nun eine neue Gruppe vorhanden. Sie sehen dies im Objekt-Manager.



Die importierte Vektorisierungsgruppe

Getrennt speichern

Sie können das Vektorisierungsergebnis über die Menüfunktion *Datei/Vektorisierungsergebnis speichern* auch als getrennte Datei sichern. Wird das Vektorergebnis gespeichert, werden fünf verschiedene Vektorformate angeboten. Welches der angebotenen Formate Sie verwenden, ist eigentlich egal. Um aber Problemen aus dem Weg zu gehen, sollten Sie das Corel-Austauschformat mit der Dateiendung *cmx* wählen.

Platz sparen

Neben den Vorteilen der Bearbeitung entstehen nach dem Vektorisieren übrigens auch sehr viel kleinere Dateien. Falls Sie viele Zeichnungen vorliegen haben, können Sie viel Platz mit dem Vektorisieren einsparen.

Das Vektorisierungsergebnis

Nun wollen wir das Ergebnis in CorelDRAW begutachten. Wir wollen uns zuerst den Unterschied der beiden Vektorisierungsmethoden ansehen. Im linken Bild sehen Sie die Vektorisierungsmethode *Umriss*, rechts die Methode *Mittellinie*.

Sie sehen, daß im linken Teil der „Strich“ der Originalzeichnung erhalten blieb. Diese Methode eignet sich also gut, um den Charakter der handgezeichneten Vorlage zu erhalten. Im rechten Teil sind dagegen alle Striche gleich dick. Der

typische, geschwungene Federstrich ist hier nicht vorhanden. Aber es gibt noch weitere, gravierende Unterschiede.



Links sehen Sie das Ergebnis der Umriss-Methode, rechts die Methode Mittellinie

Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Methoden besteht nicht in der Optik, sondern im praktischen Nutzen. Wie Sie im folgenden Bild sehen, entstehen beim Umrissmodus Objekte, die gefüllt werden können – beim Mittellinienmodus entstehen dagegen nur lauter Linien, bei denen nur die Strichstärke verändert werden kann. Deshalb werden wir die weiteren Bearbeitungen am Umriss-Ergebnis vornehmen.



*Gefüllte
Objekte*

Nachfolgend zeigen wir eine andere Ansicht des Aufbaus. Dort haben wir ein Rechteck in der Größe des Papiers erstellt, und es eingefärbt. Sie wissen ja bereits, daß ein solches Rechteck einfach mit einem Doppelklick auf das Rechteckwerkzeug erstellt werden kann. An dem Ergebnis sehen Sie, daß es keinerlei füllbare Objekte gibt – alles ist „durchsichtig“.



*Das
Vektorisierungs-
ergebnis im
Mittellinien-Modus*

Das Prinzip

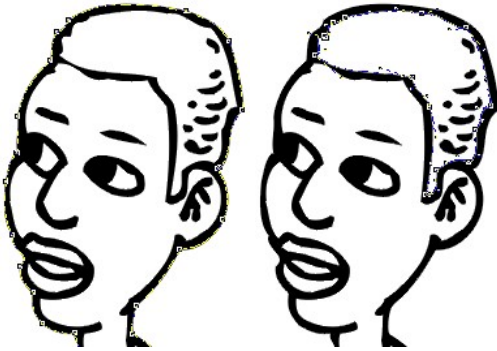
Wodurch entsteht nun der Charakter der geschwungenen Pinselstriche? Nun, das Prinzip ist recht einfach. Der „Strich“ der Außenkontur ist nämlich gar kein Strich. Im linken Teil sehen Sie die normale Ansicht. Rechts haben wir auf den Ansichtsmodus Umriß umgestellt. Hier läßt sich bereits erahnen, wie das Bild aufgebaut ist.



*Links die normale
Ansicht, rechts der
Umrißansichtsmodus*

Wenn nun Objekte mit dem Form-Hilfsmittel aufgerufen werden, wird das Prinzip deutlich. An unterster Stelle im Objektstapel liegt nämlich ein schwarz gefülltes Objekt. Die Knotenpunkte dieses Objekts sehen Sie im linken Teil des Bilds.

Auf diesem schwarzen „Grundobjekt“ liegen lauter weiß gefüllte Objekte. Dadurch, daß diese etwas kleiner sind, ergibt sich die Kontur. Der „Schwung“ der Linien entsteht nur durch den veränderten Abstand der Außenkonturen. Im rechten Bild haben wir eines der innenliegenden Objekte markiert.

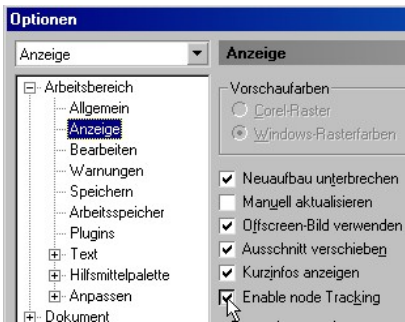


*Auf dem „Grundobjekt“
(links) liegen die
weißen Objekte*

11.2 Knotenpunkte bearbeiten

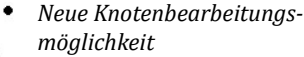
Daß Kurvenobjekte aus lauter einzelnen Knotenpunkten bestehen, wissen Sie ja inzwischen. Nun wollen wir uns die Bearbeitungsmöglichkeiten der Knotenpunkte ansehen. Zur Bearbeitung von Knotenpunkten können Sie das oben abgebildete Hilfsmittel Form aufrufen.

Vielleicht benutzen Sie aber auch die Funktion *Enable node tracking*. Hier ist nämlich kein Wechsel mehr zwischen dem Auswahl- und dem Knotenbearbeitungswerkzeug notwendig, wenn Sie in den Optionen *Enable node tracking* in der Rubrik *Anzeige* aktiviert haben.



Die Option Enable node tracking

Ist diese Option aktiv, können Sie die Knotenpunkte auch dann bearbeiten, wenn Sie mit dem Auswahlwerkzeug markiert sind. Halten Sie den Mauszeiger über einen Knotenpunkt, wird angezeigt, daß nun eine Knotenbearbeitung möglich ist. Sie sehen dies im folgenden Bild. Der aktuelle Knotenpunkt wird dabei größer dargestellt.

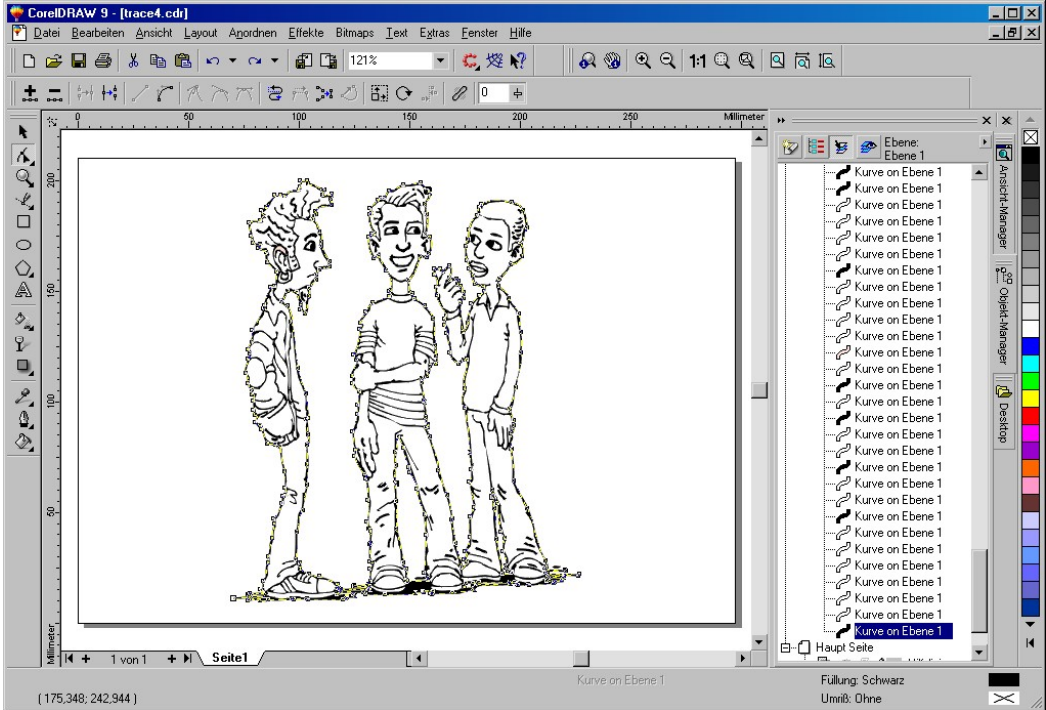


Eigenschaftsleiste : Kurve, Polygon und Hülle bearbeiten

Vorsicht Updater!

Die richtige Darstellungsgröße zum Bearbeiten der Knotenpunkte

Diese Ansichtsgröße ist für die Knotenbearbeitung völlig untauglich, da die Stützpunkte überhaupt nicht zu erkennen sind. Die Knotenpunkte werden in jeder Darstellungsgröße gleich groß dargestellt. Diese Größe eignet sich höchstens zur Auswahl von mehreren Knotenpunkten.



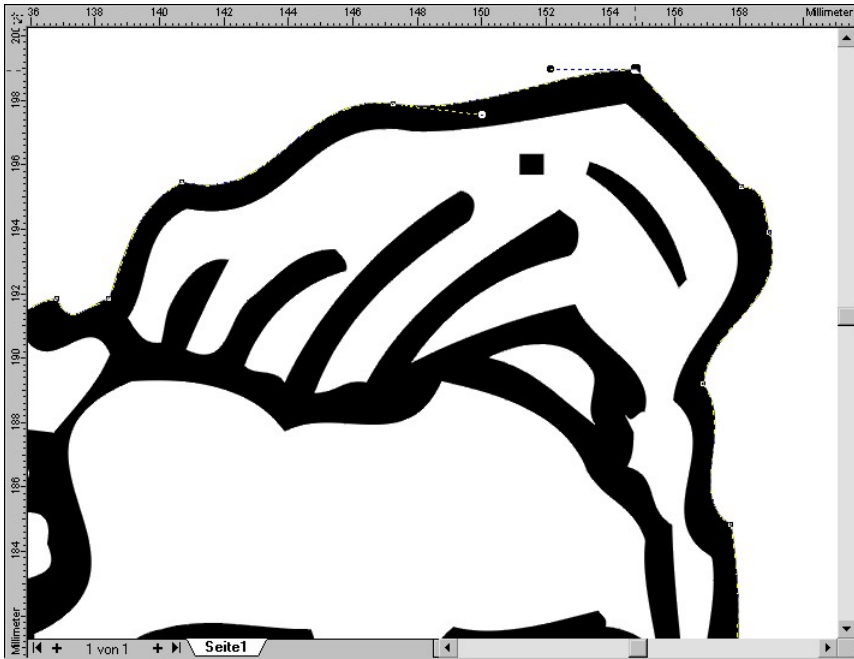
Eine ungeeignete Darstellungsgröße für die Knotenbearbeitung

Selbst bei einem „großen“ Darstellungsmaßstab von 700 Prozent – wie im folgenden Bild – ist die Lage der Stützpunkte nur schwer zu erkennen. So kann es schnell passieren, daß Sie einen Stützpunkt an eine falsche Position verziehen.



Darstellungsgröße von 700 Prozent

In der Praxis wird es daher häufig vorkommen, daß Sie mit Darstellungsgrößen weit über 1.000 Prozent arbeiten. So haben wir beim folgenden Bild 1.500 Prozent eingestellt. Dann sind alle Teile des Knotenpunkts und der Kurvenverlauf ordentlich zu erkennen. Am einfachsten tippen Sie diese Werte im Zoomfeld ein. Speichern Sie die Ansicht, um später darauf zurückgreifen zu können.



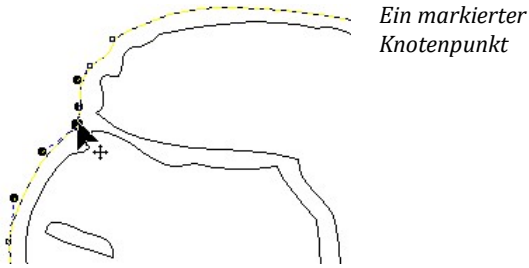
Die geeignete Darstellungsgröße

Knotenpunkte bearbeiten

Um einen Knotenpunkt bearbeiten zu können, müssen Sie ihn erst einmal auswählen. Das Verfahren ähnelt der Objektauswahl. Klicken Sie auf einen Knotenpunkt, um ihn auszuwählen.

Nach der Auswahl wird der Knotenpunkt schwarz gefüllt angezeigt. Außerdem sind die Stützpunkte des Knotenpunkts schwarz hervorgehoben – sie bestimmen seinen Verlauf. Die Stützpunkte sind mit einer gestrichelten blauen Linie mit dem Knotenpunkt verbunden. So ist leicht zu erkennen, welcher Stützpunkt zu welchem Knotenpunkt gehört.

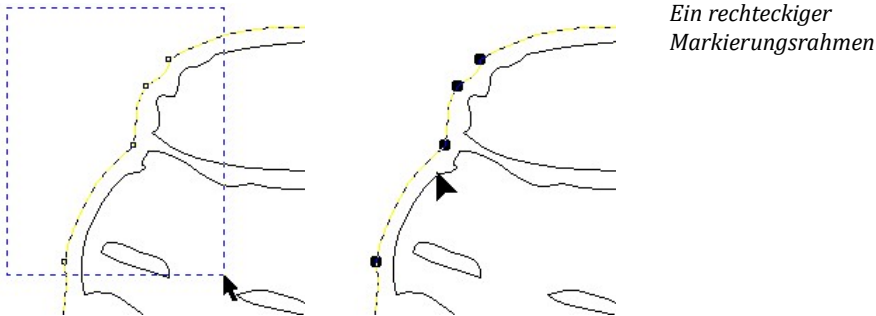
Im nächsten Bild sehen Sie unter dem Mauszeiger einen markierten Knotenpunkt. Die Stützpunkte sind in diesem Fall schwer zu sehen – wir erläutern sie später eingehend.



Mehrere Knotenpunkte markieren

Wenn Sie mehrere Knotenpunkte markieren wollen, können Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten und die betreffenden Knotenpunkte nacheinander auswählen.

Alternativ dazu können Sie auch einen Rahmen aufziehen, in dem die gewünschten Knotenpunkte eingeschlossen sind. Alle Knotenpunkte, die sich innerhalb des Rahmens befinden, werden nach dem Loslassen der Maustaste markiert. Sie sehen den Rahmen im folgenden linken Bildteil, die markierten Knotenpunkte sind rechts zu sehen.



Knapp daneben

Mit der **Tab**-Taste können Sie sich zum nächsten Punkt bewegen.

Alle markieren

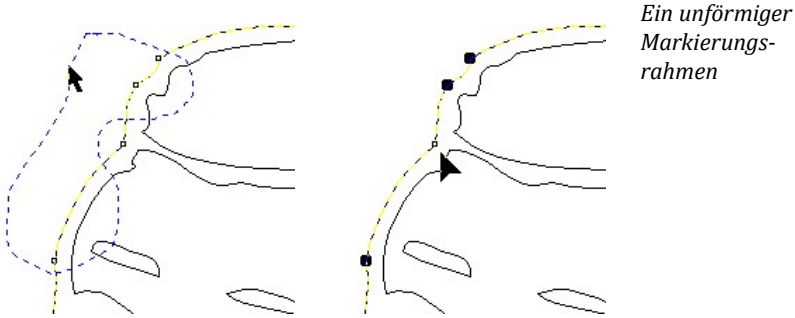
Wenn Sie einen Knotenpunkt anklicken und dabei die Tasten **Strg** und **Umschalt** gedrückt halten, werden alle Knotenpunkte des aktuellen Objekts ausgewählt.

Auswahl aufheben

Um die markierten Punkte wieder abzuwählen, brauchen Sie nur neben einen Punkt zu klicken. Dann werden alle markierten Knotenpunkte deaktiviert und das Objekt abgewählt.

Ganz neu: Unförmige Markierungsrahmen

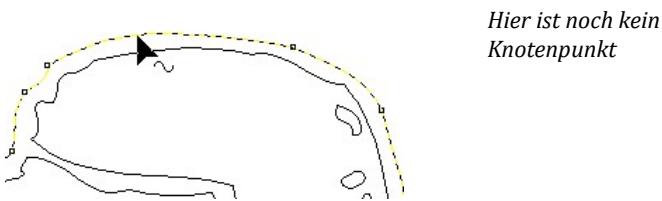
In der aktuellen Version haben Sie erstmals auch die Möglichkeit, unförmige Markierungsrahmen aufzuziehen. Halten Sie dazu die **[Alt]**-Taste gedrückt und umfahren Sie den gewünschten Bereich. Sie sehen nachfolgend im rechten Teil, daß wir damit einen Knotenpunkt ausgespart haben. Er wurde nach dem Loslassen der Maustaste nicht ausgewählt.



Um die Knotenpunkte zu bearbeiten, gibt es verschiedene Optionen. Wir bedienen uns dabei der Funktionen in der Eigenschaftsleiste – nicht zuletzt aus Tradition.

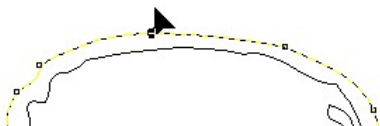
Knoten mit der Maus einfügen

Knoten können Sie auf unterschiedliche Arten einfügen. Bei der folgenden Linie sehen Sie den Mauszeiger an einer Stelle, an der sich kein Knotenpunkt befindet.

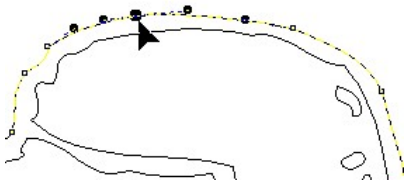


Wenn Sie nun an dieser Stelle auf die Linie klicken, erscheint ein Punkt. Damit ist allerdings noch kein zusätzlicher Knotenpunkt plaziert. Wenn Sie nun in der Eigenschaftsleiste auf das oben gezeigte Symbol klicken, wird an der Stelle des Punkts ein neuer Knotenpunkt eingefügt.

*Eine Stelle
ist markiert*



Am Verlauf der Kurve ändert sich nach dem Einfügen eines neuen Knotenpunkts nichts. Die Stützpunkte werden so plaziert, daß der alte Kurvenverlauf erhalten bleibt.



*Ein neuer
Knotenpunkt*

Leichter Weg

Es geht auch leichter: Klicken Sie einfach doppelt auf die Stelle, an der ein neuer Knotenpunkt eingefügt werden soll.

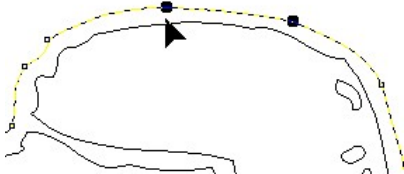
Wenn Sie einen Knotenpunkt markiert haben, wirkt sich die Funktion der Eigenschaftsleiste anders aus. Rufen Sie dann die *Knoten hinzufügen*-Funktion auf, wird exakt in der Mitte des Abschnitts ein weiterer Knotenpunkt eingefügt und automatisch markiert. So können Sie schnell einen Abschnitt – so nennt man die Bereiche zwischen zwei Knotenpunkten – halbieren.

Im folgenden Bild haben wir den rechten Knotenpunkt markiert. Der aktuelle Abschnitt bezieht sich immer auf den markierten und den vorherigen Knotenpunkt, also den Knotenpunkt links.



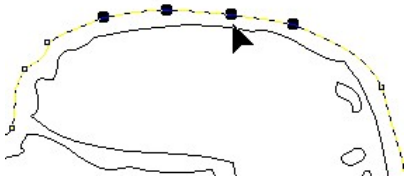
*Markierter
Knotenpunkt*

Nach dem Aufrufen der Funktion sehen Sie den eingemitteten Knotenpunkt – wie im nächsten Bild:



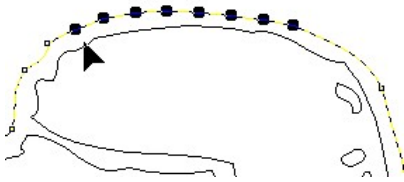
*Der neue
Knotenpunkt*

Da dieser neue Knotenpunkt automatisch aktiviert wird, können Sie das Spielchen weitertreiben. Rufen Sie die Funktion erneut auf, wird in den beiden markierten Abschnitten jeweils ein weiterer Knotenpunkt zentriert eingefügt – wie im folgenden Bild zu sehen.



*Zwei weitere, neue
Knotenpunkte*

Auch diese neuen Punkte werden automatisch markiert. Einmal fügen wir noch zentrierte Knotenpunkte ein:



*Eine Reihe
von Punkten*

Noch eine Taste

Mit der -Taste auf dem Nummernblock der Tastatur können Sie ebenfalls diese Funktion des Knoten-einfügens ausführen.

Markierte Knotenpunkte ganz fix löschen

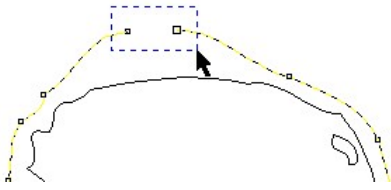
Markierte Knotenpunkte können auch entfernt werden. Am leichtesten funktioniert dies, indem Sie einen Knotenpunkt doppelt anklicken. Alternativ dazu können Sie auch die -Taste oder die -Taste des Nummernblocks benutzen. Da sich das Löschen immer auf die markierten Punkte bezieht, können Sie auch die zu löschenden Knotenpunkte mit dem Gummiband markieren.

Andere Kurven

Beim Löschen von Knotenpunkten bleiben die Kurvenverläufe nur bedingt erhalten. Je nach Aufbau der Kurve kann sich ein anderes Aussehen der Kurvenform ergeben. Wandeln Sie zum Beispiel ein Rechteck in eine Kurvenform um und löschen dann einen Knotenpunkt, entsteht ein Dreieck.

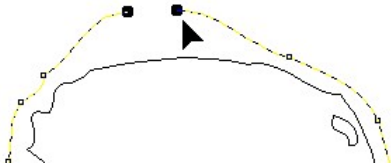
Zwei Knoten zusammenfügen

Mit dieser Funktion können Sie zwei getrennte Knotenpunkte miteinander verbinden. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie die beiden getrennten Knotenpunkte erst einmal markieren. Im folgenden Bild markieren wir sie mit einem Markierungsrahmen.



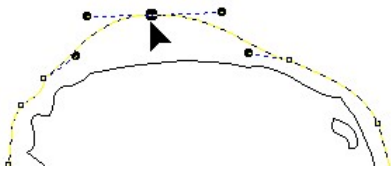
*Zwei getrennte
Knotenpunkte*

Sie sehen, daß nun beide Knotenpunkte markiert sind. Erst jetzt ist die oben gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste aktivierbar – zuvor war die Schaltfläche grau dargestellt.



*Die beiden Kurvenenden
sind markiert*

Nach dem Aufruf werden die beiden Punkte zu einem zusammengefügt. Der neue Punkt befindet sich in der Mitte der Strecke der beiden Ursprungspunkte – wie das nächste Bild zeigt.



*Die beiden Punkte
wurden verbunden*

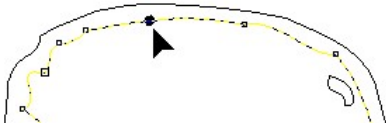
Diese Funktion ist vor allem dann wichtig, wenn Sie zwei kombinierte Objekte zu einem geschlossenen – und damit auch füllbaren – Objekt zusammenfügen wollen. Objekte können nur dann gefüllt werden, wenn der Anfangs- und der Endpunkt miteinander verbunden sind.

Den Anfangs- und den Endknotenpunkt erreichen Sie übrigens auch mit den Tasten **Pos1** und **Ende**.

Eine Kurve trennen – Einfach wie das Öffnen einer Kette

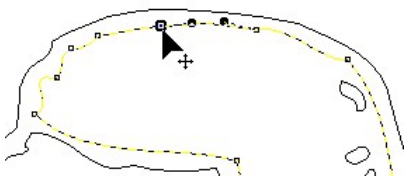
Das Gegenteil der vorherigen Funktion erreichen Sie mit dem oben gezeigten Symbol. Markieren Sie einen Knotenpunkt, an dem die Kurve unterbrochen werden soll, oder markieren Sie – wie bereits beschrieben – eine Stelle, die noch keinen Knotenpunkt enthält.

*Markieren eines
Trennpunkts*



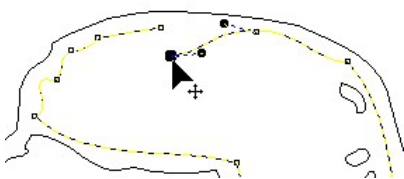
Mit der Funktion wird die Kurve aufgetrennt. Es entsteht ein neuer Anfangs- und eine neuer Endpunkt. Wird die Kurve an zwei Stellen getrennt, besteht sie anschließend aus zwei Teilkurven. Diese Teilkurven können Sie mit der Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* oder der Tastenkombination **Strg+K** in zwei eigenständige Kurvenobjekte aufteilen.

Zunächst ist – wenn Sie den Ansichtsmodus Umriß aktiviert haben – der Unterschied gar nicht zu erkennen, da der Anfangs- und der Endpunkt exakt übereinander platziert werden.



*Noch sieht man
keinen Unterschied*

Erst wenn einer der Knotenpunkte verschoben wird, ist der Unterschied zu erkennen:

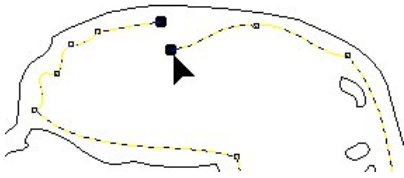


*Das getrennte
Kurvenobjekt*

Eine offene Kurve mit einer Verbindungslinie schließen

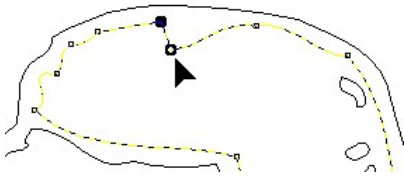
Eine Funktion zum Schließen von Kurven kennen Sie ja bereits. Es gibt eine weitere, die Sie mit dem oben gezeigten Symbol aufrufen. Nehmen wir für ein Beispiel gleich die soeben getrennte Kurve.

Auch hier müssen Sie zunächst die beiden Knotenpunkte markieren, die Sie zusammenfügen wollen. Im nächsten Bild wurden die beiden Knotenpunkte markiert, die wir nun wieder zusammenfügen wollen.



*Die beiden
markierten
Knotenpunkte*

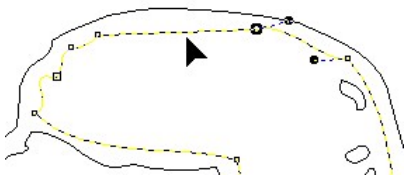
Im Unterschied zur zuvor gezeigten Funktion wird beim Zusammenfügen kein neuer Knotenpunkt erzeugt. Beide Punkte verbleiben an ihrer bisherigen Position und werden auf direktem Weg miteinander verbunden. Es entsteht also ein neuer Abschnitt.



*Verbundene
Knotenpunkte*

Eine Kurve in eine Gerade konvertieren

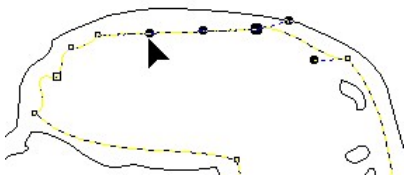
Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn ein Kurvenabschnitt markiert ist. Damit wandeln Sie einen kurvigen Abschnitt in eine Gerade um:



*Eine Gerade
entsteht*

Eine Gerade in eine Kurve umwandeln

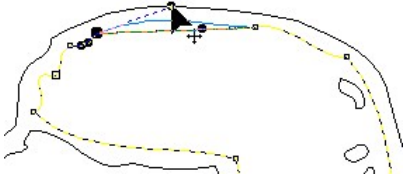
Klar, diese Funktion ist nur aktiv, wenn Sie einen geraden Abschnitt markiert haben. Nach dem Umwandeln einer Gerade in eine Kurve sehen Sie zunächst wenig. Von einer Kurve kann noch keine Rede sein. Es sind nur zwei Stützpunkte hinzugekommen.



*Zwei neue Stützpunkte
zeigen an, daß es sich um
eine Kurve handelt*

Eine Kurve entsteht erst dann, wenn Sie einen der Stützpunkte verziehen. Sind die beiden angrenzenden Abschnitte ebenfalls Kurven, gibt es zwei Stützpunkte.

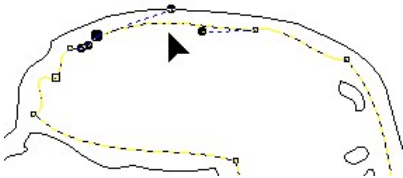
Klicken Sie einen davon an und ziehen ihn an eine neue Position. Dadurch wird der Kurvenverlauf beeinflusst.



*Die Kurve wird durch
Verziehen eines Stützpunkts
verändert*

Sie können an beiden Stützpunkten ziehen, um den Kurvenverlauf zu verändern. Alternativ zum Verziehen der Stützpunkte läßt sich der Kurvenverlauf auch ändern, indem Sie die Kurve an einer beliebigen Stelle anklicken und an eine neue Position ziehen.

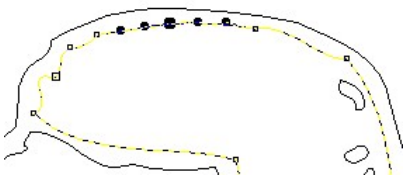
Die Stützpunkte werden beim Verziehen der Kurve automatisch neu platziert. Sie sehen im nächsten Bild, daß wir die Kurvenform in der Mitte des Abschnitts verändert haben.



*Ändern des
Kurvenverlaufs*

Ein spitzer Knoten erzeugt Kurven

Um diese Funktion zu zeigen, fügen wir zunächst an der bekannten Stelle im Bild wieder einen neuen Knotenpunkt ein, der natürlich auch zwei Stützpunkte aufweist.

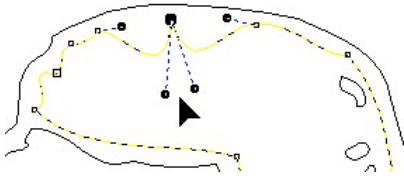


*Ein neuer Knotenpunkt
wurde eingefügt*

Es gibt unterschiedliche Arten von Knotenpunkten, die Sie nun kennenlernen. In unserem Beispiel ist die oben gezeigte Schaltfläche aktiviert, das bedeutet, es handelt sich in unserem Fall nicht um einen spitzen Knotenpunkt. Deshalb kann er in einen solchen konvertiert werden.

Bei spitzen Knotenpunkten können die beiden Stützpunkte unabhängig voneinander bewegt werden. Je nachdem, wie Sie die Stützpunkte verziehen, entstehen so spitze Knotenpunkte, das heißt, die beiden angrenzenden Abschnitte treffen im

spitzen Winkel aufeinander. Dies ist im folgenden Bild gut zu erkennen. Dort haben wir die beiden Stützpunkte sehr weit nach innen gezogen.



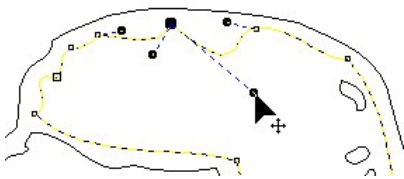
*Ein spitzer
Knotenpunkt*

Ist der Knoten zu spitz, können Sie die Kurve wieder glätten

Diese Schaltfläche ist nur dann aktiv, wenn Sie einen spitzen Knotenpunkt aktiviert haben. Damit werden harmonische, geglättete Kurvenverläufe erzeugt. Im Gegensatz zum stumpfen Winkel des spitzen Knotenpunkts entstehen nach der Umwandlung immer glatte Formen.

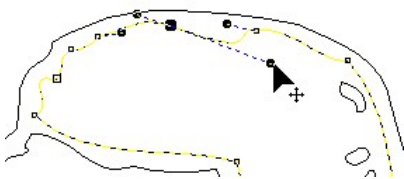
Diese Option lässt sich gut verwenden, um Zacken aus dem Bild zu entfernen. Markieren Sie mehrere Knotenpunkte, um einen Teilbereich mit geglätteten Kurvenverläufen zu versehen.

Für unser Beispiel stellen wir zwei sehr unterschiedlich verzogene Stützpunkte her, die Sie im folgenden Bild sehen.



*Zwei extrem
verzogene
Stützpunkte*

Wird nun der mittlere Knotenpunkt in einen geglätteten Knotenpunkt umgewandelt, verschwindet der zuvor vorhandene stumpfe Winkel. Die Kurve ist wieder harmonisch glatt.



*Ein geglätteter
Knotenpunkt*

Die Länge der beiden Stützpunkte können Sie unabhängig voneinander verändern. Dies sehen Sie bereits am vorherigen Bild. Nach wie vor ist ein Stützpunkt weit vom Knotenpunkt entfernt, der andere ist nah herangerückt. So entstehen zwei unterschiedlich geformte Kurven.

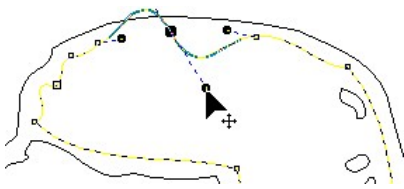
Wenn Sie einen der Stützpunkte verändern, wird der andere so mitbewegt, daß immer eine glatte Kurve erhalten bleibt.

Symmetrische Knoten erzeugen gleichmäßige Kurven

Die Umwandlung in einen symmetrischen Knoten geht noch einen Schritt weiter: Dort sind auch die beiden Stützpunkte immer gleich lang. Die beiden angrenzenden Abschnitte sind also gleich geformt.

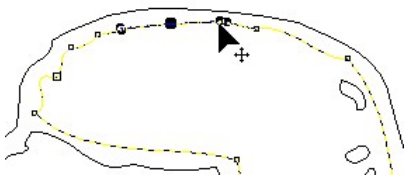
Wird einer der Stützpunkte verzogen, ändert sich der andere entsprechend. So bleibt stets eine glatte Kurve erhalten. Den Unterschied der beiden Modi sehen Sie im nächsten Bild. Dort haben wir den zuvor gezeigten Knotenpunkt konvertiert.

Diese Funktion ist nur dann aktivierbar, wenn der Knotenpunkt einem der beiden anderen Modi zugewiesen wurde.



Ein symmetrischer Knotenpunkt

Wenn Sie an einem der Stützpunkte ziehen, wird auch der gegenüberliegende im gleichen Maß verzogen, so daß die Symmetrie stets erhalten bleibt. Es entstehen also immer weiche Kurvenverläufe.



Ein verzogener Knotenpunkt

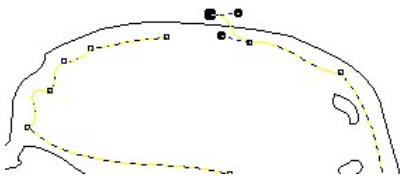
Überflüssige Unterstrecken herausnehmen bringt Übersicht

Ein Kurvenobjekt kann auch aus mehreren Teilstrecken bestehen, die alle einzeln jeweils einen Anfangs- und einen Endpunkt besitzen. Objekte, die aus mehreren Teilstrecken entstehen, nennt man Kombinationen. Sie werden mit der Funktion *Anordnen/Kombinieren* oder der Tastenkombination **Strg+L** erzeugt.

Im Normalfall heben Sie die Kombinationen wieder auf, indem Sie die Funktion *Anordnen/Kombination aufheben* oder die Tastenkombination **[Strg]+[K]** aufrufen. Alternativ dazu können Sie aber auch die zuvor gezeigte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste verwenden.

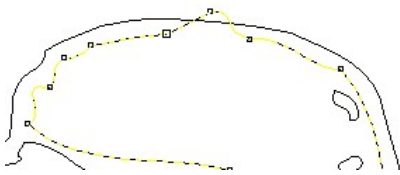
Kurven automatisch schließen

Sie wollen eine Kurve schließen, finden aber den Anfangs- oder Endpunkt nicht? Macht nichts. Mit dieser neuen Funktion benötigen Sie beide Punkte nicht. Es reicht, wenn Sie die betreffende Kurvenform markieren.



Eine offene Kurve

CorelDRAW sucht die beiden Punkte nach dem Aufruf und verbindet sie mit einer geraden Linie. Dies ist ein recht einfacher Weg – besonders bei aufwendig konstruierten Objekten.



Die automatisch geschlossene Kurve

Knoten dehnen und skalieren fast wie Objekte

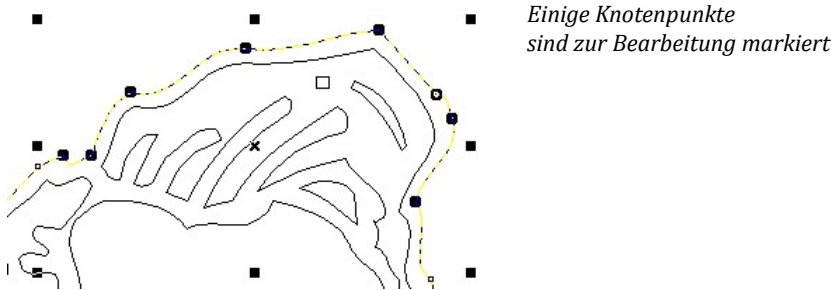
Wenn Sie mehrere Knotenpunkte markiert haben, können Sie mit dieser Funktion die markierten Knotenpunkte dehnen und skalieren – fast wie Sie es von der Objektbearbeitung kennen. Nach dem Aufruf wird um die Knotenpunkte ein Markierungsrahmen gelegt.

An den Eckpunkten läßt sich der Bereich skalieren, an den Mittelpunkten wird er gedehnt, genau wie bei der Bearbeitung von Objekten.

Nicht ganz identisch

Die Bearbeitung entspricht nicht ganz der Objektbearbeitung. Klicken Sie nämlich ein zweites Mal auf die Knotenpunkte, wechseln Sie nicht – wie bei der Objektbearbeitung – in den Rotationsmodus, sondern heben die Markierung auf. Für die Rotation gibt es ein eigenes Werkzeug.

Nachfolgend sehen Sie einen solchen Bereich. Klar, daß Sie in diesem Modus einzelne Knotenpunkte nicht verändern können. Dazu müssen Sie einmal in einen leeren Bereich klicken. Die Auswahl wird dann aufgehoben. Anschließend können Sie einen neuen Knotenpunkt zur Bearbeitung auswählen.

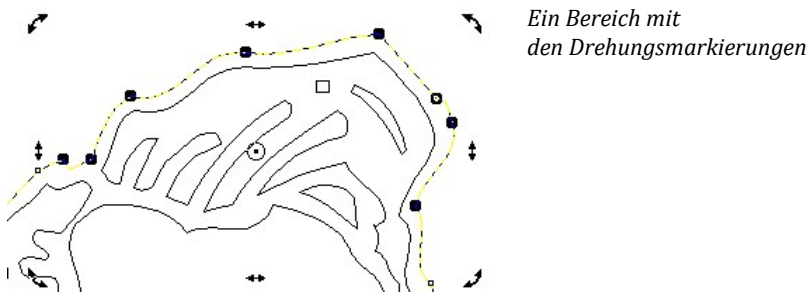


Knoten drehen und neigen

Warum es zum Drehen und Neigen eine eigene Schaltfläche gibt, ist nicht bekannt. Der Wechsel zwischen den Funktionen muß also über die Schaltfläche des Rollup-Menüs vorgenommen werden.

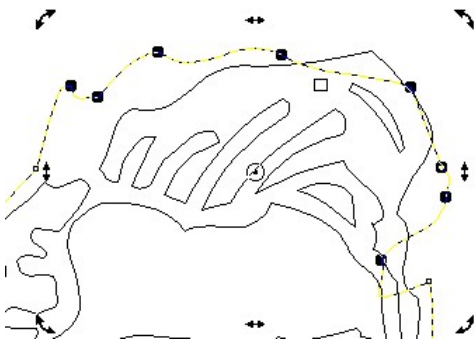
Die Markierungspunkte entsprechen denen, die Sie bereits aus dem Objektbearbeitungsmodus kennen. An den Eckpunkten wird der Bereich rotiert, an den Mittelpunkten kann er geneigt werden.

Der Drehpunkt im Zentrum des Bereichs kann ebenfalls wie gewohnt verschoben werden. Um diesen Drehpunkt wird der Bereich gedreht.



Beachten Sie bei derartigen Knotenbereichsaktionen, daß am Ende des Bereichs weitere Abschnitte „anhängen“, die von den Änderungen beeinflusst werden. So kann es sein, daß die Änderung für die ausgewählten Knotenpunkte durchaus sinnvoll ist, für die angrenzenden Abschnitte aber nicht.

Im nächsten Bild haben wir ein solches Beispiel konstruiert. An den Rändern sehen Sie einige merkwürdig verlaufende Linien. Diese Anschlüsse müssen durch Verziehen der angrenzenden Knotenstützpunkte korrigiert werden.



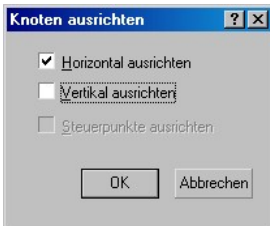
Ein gedrehter Bereich

Verflüchtigt

Bedenken Sie, daß diese Bereiche nicht von Dauer sind – sie lassen sich auch nicht speichern. Sobald Sie in einen leeren Bereich klicken oder einen anderen Knotenpunkt markieren, ist die Auswahl verloren.

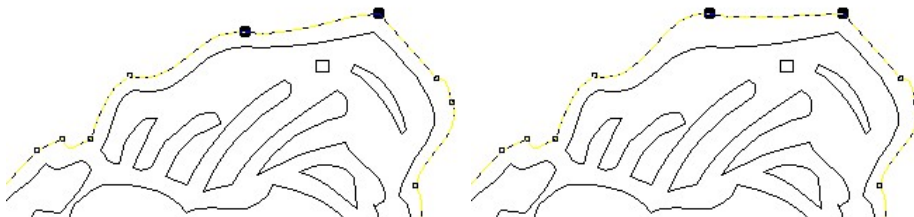
Zwei oder mehr Knoten können ausgerichtet werden

Wenn Sie mindestens zwei Knotenpunkte ausgewählt haben, dann wird die gezeigte Schaltfläche aktivierbar. Nach dem Aufruf wird das nachfolgend gezeigte Dialogfenster geöffnet. Dort können Sie einstellen, ob die Knotenpunkte horizontal oder vertikal ausgerichtet werden sollen.



Festlegen der Ausrichtung

Nachfolgend sehen Sie die horizontale Ausrichtung zweier Knotenpunkte. Auf die Form der Kurve hat diese Funktion keine Auswirkung, da die Stützpunkte von der Ausrichtung nicht betroffen sind.



Horizontale Ausrichtung zweier Knotenpunkte

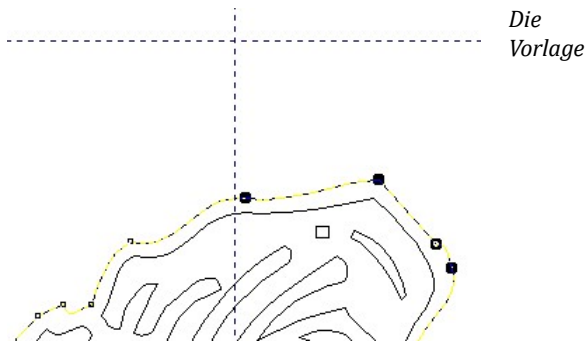
Zentrieren

Werden genau zwei Knotenpunkte markiert und dann die horizontale sowie die vertikale Ausrichtung gewählt, können Sie zusätzlich die Steuerknoten mit ausrichten. Diese Option ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie die Anfangspunkte zweier Teilstrecken vereinen wollen.

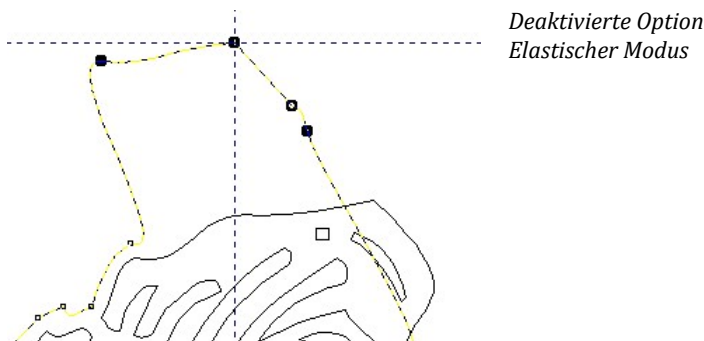
Zwei oder mehr Knoten können Sie elastisch ziehen und verschieben

Der elastische Modus wirkt sich nur dann aus, wenn Sie mehrere Knotenpunkte markiert haben. Bei deaktivierter Option werden alle Punkte im gleichen Verhältnis verschoben.

Bei aktiver Option werden alle Knoten der Verschiebung angepaßt. Probieren wir dies an einem Beispiel aus. Um sicherzustellen, daß die Knotenpunkte auf dieselbe Position verzogen werden, platzieren wir zwei Hilfslinien. Außerdem werden vier Knotenpunkte markiert:

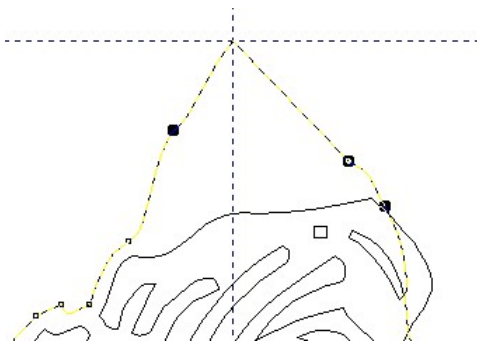


Im ersten Versuch lassen wir die Option *Elastischer Modus* ausgeschaltet und verschieben die drei Knotenpunkte an die Hilfslinien. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Im zweiten Versuch schalten wir die Option ein. Besonders beim linken Knotenpunkt ist der Unterschied zu sehen. Die Kurve verläuft weicher. Die beiden eng

beieinanderliegenden Knotenpunkte rechts sind fast gar nicht von der Option betroffen.



*Verschobene Knotenpunkte
mit der eingeschalteten Option
Elastischer Modus*

Nutzen Sie diese Option, um weiche Kurvenverläufe zu erhalten. Je nachdem, was für Bereiche an Knotenpunkten Sie ausgewählt haben, können auch unpassende Ergebnisse entstehen. Probieren Sie aus, ob sich bei der entsprechenden Aufgabenstellung die eine oder die andere Option besser eignet. Eine Grundregel gibt es hier nicht.

Automatisch weiche Kurvenverläufe

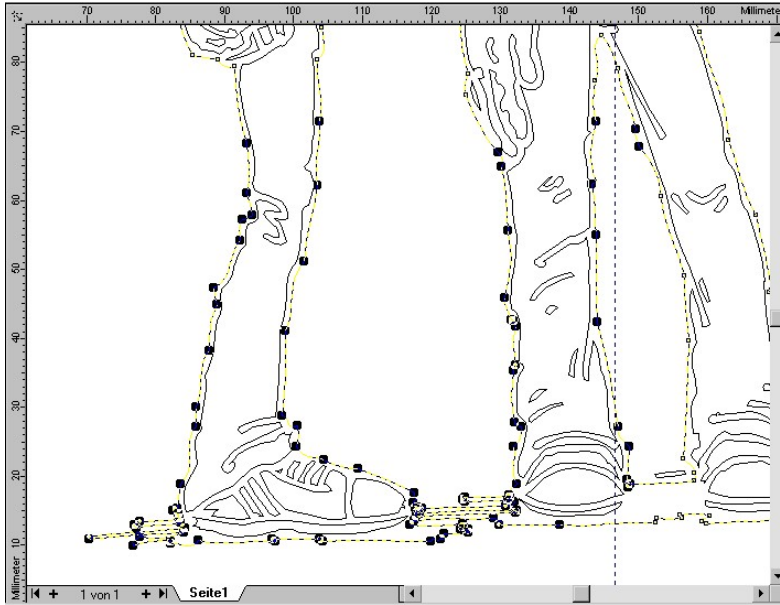
Gerade bei vektorisierten Vorlagen gibt es innerhalb eines Kurvenverlaufs viele redundante Knotenpunkte. Im Idealfall werden Knotenpunkte nur dort eingefügt, wo sich der Verlauf der Kurve verändern soll. Beim Vektorisieren werden aber auch geringe Unregelmäßigkeiten in der Stiftführung als Änderung des Kurvenverlaufs interpretiert, so daß die überflüssigen Knotenpunkte entstehen. Dies läßt sich auch bei optimalen Vektorisierungseinstellungen nicht vermeiden.

Mit dieser Funktion versucht CorelDRAW, alle Knotenpunkte innerhalb der Markierung zu entfernen, die den Kurvenverlauf nicht verändern. Geringe Änderungen des Kurvenverlaufs lassen sich beim Aufruf dieser Funktion natürlich nicht vermeiden.

Viel entfernen

Je höher Sie den Wert einstellen, um so mehr Punkte werden entfernt. Je mehr Punkte entfallen, um so stärker kann der Kurvenverlauf beeinflußt werden. Der Wert bestimmt die maximal zulässige Verschiebung des Knotenpunkts.

Sehen wir uns die Vorgehensweise an unserem Beispielbild an. Beginnen wir mit einer Variante, die Sie nicht verwenden sollten. Wenn Sie erkennen, daß zum Beispiel im Bereich der Beine und Schuhe bei unserem Beispiel viele überflüssige Knotenpunkte vorhanden sind, könnten Sie vielleicht meinen, es wäre am einfachsten, alle Knotenpunkte zu markieren und dann die Funktion *Kurvenglättung* aufzurufen. Im folgenden Bild sehen Sie den Bildbereich, den wir bearbeiten.

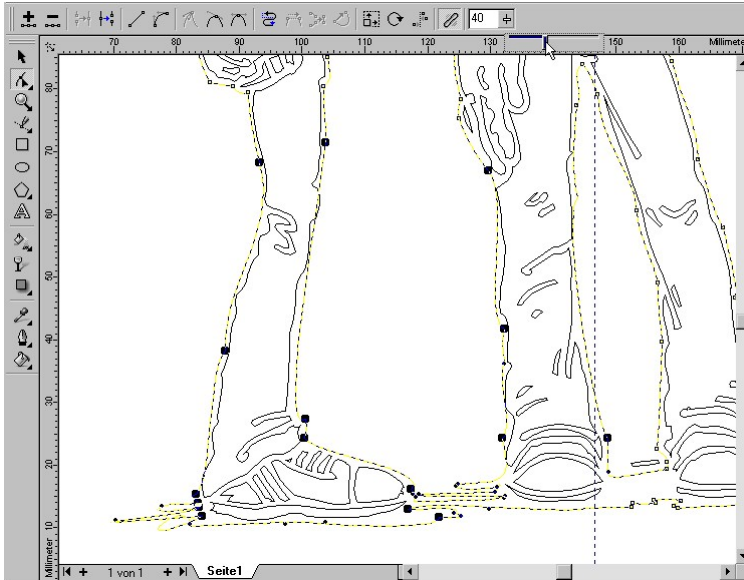


*Der Bereich enthält
einige überflüssige
Knotenpunkte*

Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Eingabefeld und verziehen Sie den Schieberegler – zum Beispiel auf den Wert 40.

Auf den ersten Blick mag es beim nächsten Bild so aussehen, als wäre nichts Schlimmes passiert. Es sind nun tatsächlich weniger Knotenpunkte im Kurvenobjekt enthalten.

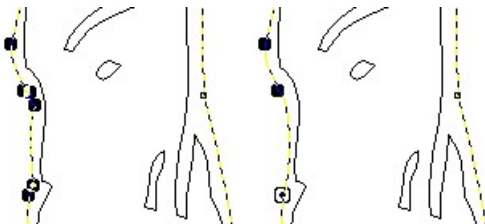
Wenn Sie sich aber zum Beispiel den Bereich im Schatten des linken Schuhs ansehen, erkennen Sie, daß dort krumme und verfälschte Linienverläufe entstanden sind. An anderen Stellen gibt es ebenfalls Abweichungen vom Original, so daß dieses Verfahren nicht empfehlenswert ist.



*Automatisch
reduzierte
Knoten-
punkte*

Besser ist das folgende Verfahren. Markieren Sie mit einem Rahmen die Punkte in einem kleineren Bereich – wie im linken Teil des folgenden Bilds. Dort ist ebenfalls klar zu sehen, daß Punkte überflüssig sind.

Im rechten Bild ist zu erkennen, daß nach dem Aufruf der Funktion Punkte entfernt wurden, ohne daß der Verlauf der Kurve verfälscht wurde.



*Reduzierte
Knotenanzahl*

Die Knoten kann ich doch manuell löschen!

Stimmt. In unserem Beispiel haben wir nur drei Knotenpunkte gelöscht. In der täglichen Praxis werden es aber deutlich mehr Punkte sein, die Sie aus der Zeichnung entfernen müssen. Vielleicht sogar Hunderte oder sogar Tausende Knotenpunkte – je nachdem, wie komplex die Grafik aufgebaut ist. Und diese Anzahl wollen Sie doch sicherlich nicht mehr per Hand löschen, oder?

Eingabe oder nicht Eingabe – das ist hier die Frage

Vielleicht meinen Sie ja, Sie könnten den gewünschten Wert auch in das Eingabefeld eintippen. Das können Sie auch – Auswirkungen auf die Knotenpunkte hat dies aber nicht. Nur wenn Sie 100 eintippen, sehen Sie ein Ergebnis im Bild ;-).

Manuelle Zeichnungen

Handgezeichnete Vorlagen leben vom Zeichenstrich. Sie sollten deshalb immer versuchen, den Charakter des manuellen Zeichenstrichs zu erhalten. Dabei wird es häufiger vorkommen, daß Formen nicht geschlossen werden.

11.3 Die Kolorierungsvorbereitungen

Nun sind die Korrekturen der Formen abgeschlossen, so daß die einzelnen Formen mit Füllungen versehen werden können. Unsere Ausgangssituation stellt sich nach den Korrekturen wie im nächsten Bild zu sehen dar. Nach der „Fleißarbeit“ folgen nun die kreativen Arbeitsschritte. Die Grafik kann nun farbig gestaltet werden.



*Die
Kolorierungs-
vorlage*

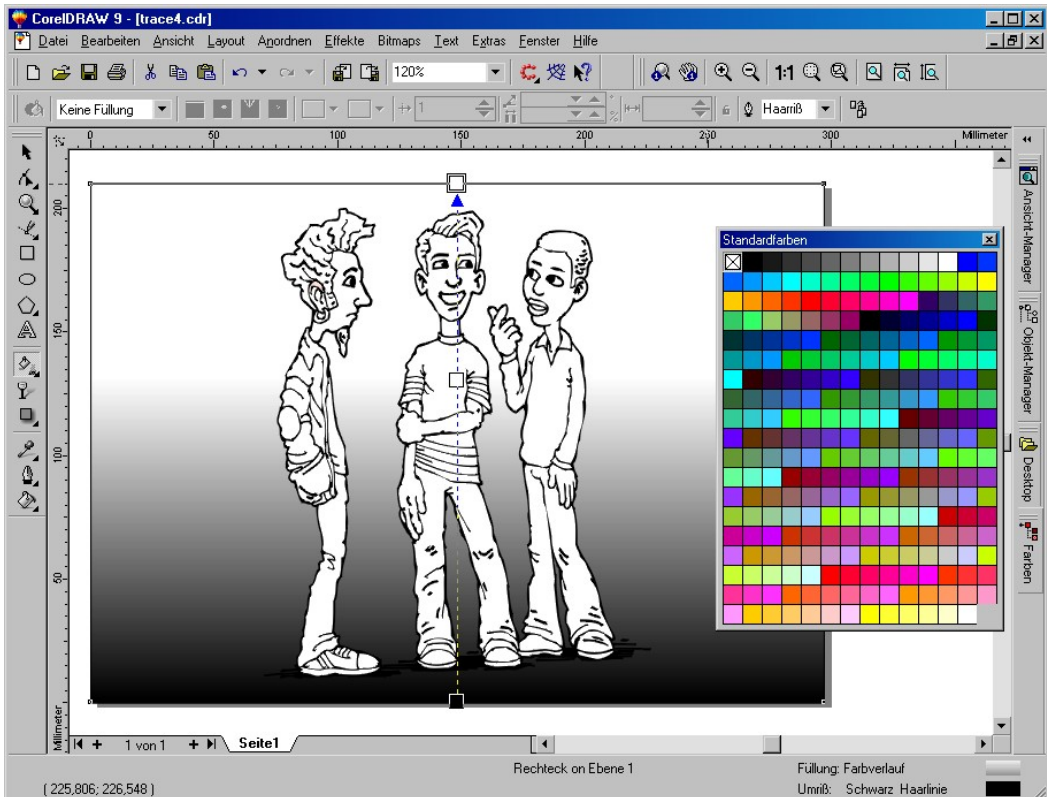
Durch das interaktive Füllungswerkzeug geht das Kolorieren schnell. Da es beim flüssigen Arbeiten sehr hinderlich ist, wenn Sie andauernd in der Farbpalette blättern müssen, weil die gewünschte Farbe gerade nicht sichtbar ist, sollten Sie einige Vorbereitungen treffen.

Plazieren Sie dazu die Palette als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche. Dabei müssen Sie natürlich darauf achten, daß Sie Ihre Zeichnung nicht zudecken. Sie wissen ja bereits, daß die Größe des freischwebenden Palettenfensters durch Ziehen an den Rändern auf das gewünschte Maß verändert werden kann.

Markieren Sie die betreffenden Objekte mit dem interaktiven Füllungswerkzeug – zumindest diejenigen Objekte, die mit einem Verlauf gefüllt werden sollen.

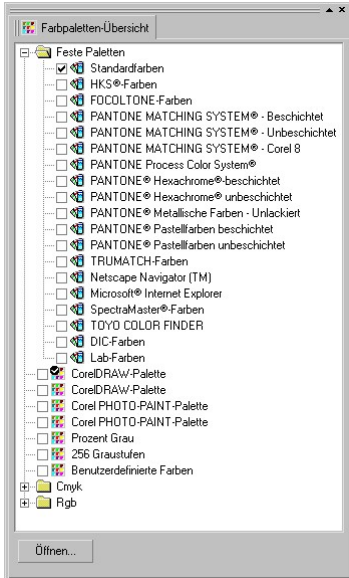
Nun können Sie die Farben aus der Palette herausziehen und sie auf den jeweiligen Farbfeldern ablegen. Mit diesem Verfahren geht das Kolorieren flott vonstatten.

Eine der möglichen Arbeitssituationen sehen Sie im folgenden Bild. Dort haben wir den Untergrund markiert und ihn mit einem Verlauf gefüllt.



Erleichterte Arbeitsbedingungen beim Kolorieren

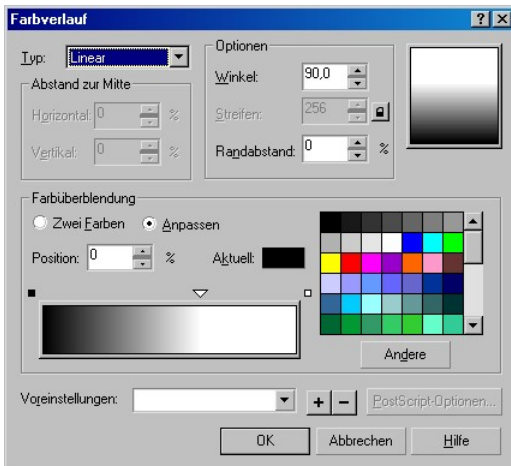
Laden Sie gegebenenfalls eine andere Farbpalette, falls Ihnen die Farben der Standardpalette nicht zusagen. Im Menü *Fenster/Farbpaletten/Farbpaletten-Übersicht* öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Fenster, in dem die standardmäßig installierten Farbstile verwaltet werden. Bei der Vielzahl der verfügbaren Farbpaletten sollte es Ihnen nicht schwerfallen, eine geeignete Palette zu finden.



*Die Farbpaletten-
Verwaltung*

Den Hintergrund füllen Sie mit einem Verlauf. Derartige Verfahren haben wir Ihnen bereits bei der Beschreibung der Füllungstypen geschildert.

Falls es auf Präzision ankommt, können Sie jederzeit vom interaktiven Modus in die Einstellungen über das Dialogfenster wechseln. Sie erreichen das Dialogfeld schnell über die erste Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste.  Dort können Sie Änderungen vornehmen, bei denen numerisch exakte Eingaben erforderlich sind.

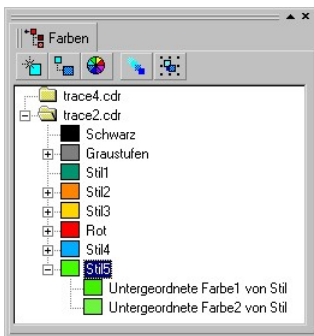


*Änderungen über
den Füllungs-
Dialog*

11.4 Farben zueinander in Verbindung setzen – Mit Farbstilen arbeiten

Seit der Version 7 können Sie auch Farbstile aufbauen. Diese Funktion ist noch nicht sehr weit verbreitet, obwohl sie sehr leistungsfähig ist und viel Arbeitszeit einsparen kann.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, werden die im Dokument verwendeten Farben in Abhängigkeit zueinander aufgebaut. Zur Verwaltung der Farbstile müssen Sie das Andock-Fenster *Fenster/Andock-Fenster/Farbstile* öffnen. Sie sehen es nachfolgend.



Die Verwaltung der Farbstile

In der Symbolleiste werden die Einstellungen vorgenommen. Das Prinzip der Farbstile ist recht einfach: Sie bestimmen eine Hauptfarbe mit einem Klick auf das erste Symbol. Die Auswahl erfolgt ganz normal über den Farbwähler. Nach der Festlegung der Hauptfarbe werden neue Farben erzeugt. Mit einem Klick auf das zweite Symbol – *Neue untergeordnete Farbe erstellen* – öffnen Sie das folgende Dialogfenster

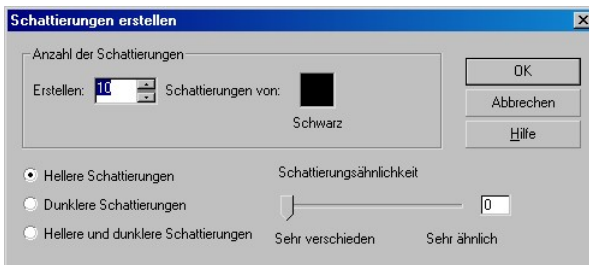


Erstellen einer untergeordneten Farbe

In diesem Dialogfenster können Sie die Farbe nicht mehr frei festlegen. Sie geben hier nur noch die Sättigung und die Helligkeit vor. Ändern Sie später den Farbton der Hauptfarbe, werden alle untergeordneten Farben entsprechend der hier angegebenen Werte ebenfalls geändert.

Neben diesen beiden Farbwerten können Sie über die vierte Schaltfläche schattierte, abgestufte Felder zur Auswahl einstellen. Dabei können Sie zunächst vorgeben, wie viele Abstufungsfelder Sie erzeugen wollen.

Außerdem läßt sich hier einstellen, ob CorelDRAW hellere oder dunklere Abstufungen erzeugen soll. Zusätzlich sind auch Abstufungen in beiden Richtungen möglich. Mit dem Schieberegler legen Sie fest, wie groß die Ähnlichkeit der abgestuften Farben sein soll.



Erstellen einer Schattierung

Entsprechend den Angaben werden die neuen Farben in die Farbstil-Palette aufgenommen. Nachfolgend sehen Sie diese Hierarchie der Farben. Ändern Sie Eigenschaften der Hauptfarbe – den Farbton oder auch den Namen – werden die untergeordneten Farben entsprechend angepaßt. Unter einer Hauptfarbe lassen sich beide Änderungsmöglichkeiten anordnen.

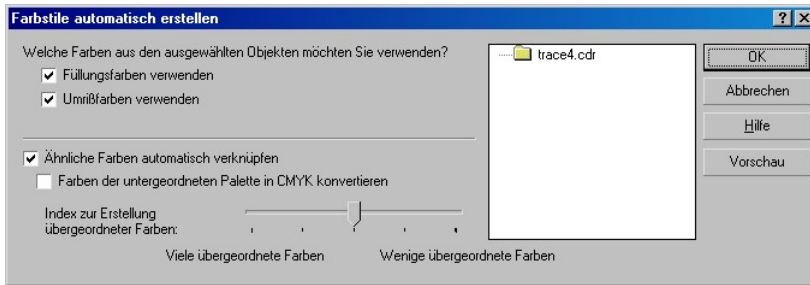


Die neuen abgestuften Farben

Automatisch Stile erstellen

Mit der letzten Schaltfläche öffnen Sie das nachfolgend gezeigte Dialogfenster, in dem Sie die Farben des geöffneten Dokuments automatisch in Farbstile „übersetzen“ können.

Hier können Sie einige Vorgaben einstellen, woher die Farben stammen und wie sie in die Farbstile umgesetzt werden sollen.



*Automatische
Erstellung
der Farbstile*

Automatisch ist praktisch – aber ...

Das automatische Umsetzen lohnt sich nur, wenn Sie ein Dokument geöffnet haben, in dem mehrere verschiedene Farben vorkommen. Beim Umwandeln müssen Sie aber bedenken, daß sich die Grafik in ihrer farbigen Darstellung verändern kann – je nachdem, wie der Aufbau der Grafik vorgenommen wurde. Insofern ist das automatische Konvertieren die unter Umständen schlechtere Lösung. In vielen Fällen werden Sie dies sicherlich nicht vermeiden können, da Sie Grafiken älterer CorelDRAW-Versionen bearbeiten möchten.

Der sinnvollere Weg besteht allerdings darin, vor dem Kolorieren diese Farbstil-Palette aufzubauen und dann deren Farben konsequent zu verwenden. Natürlich sollen die Nachteile oder Hemmnisse nicht verschwiegen werden.

Konsequenz

Um in den vollen Genuß dieser Möglichkeiten zu kommen, dürfen Sie nach dem Aufbau der Farbstile nicht mehr auf die Farben der Farbpalette zugreifen. Sobald Sie nämlich auf ein Objekt eine Farbe aus der „normalen“ Farbpalette anwenden, gehen – ohne jede Vorwarnung – die speziell gekoppelten Farbabhängigkeiten verloren. Ob eine Abhängigkeit besteht, läßt sich in den Informationen der Statusleiste ablesen.

Wenn ..., dann ...

Wenn Sie diese neuen Möglichkeiten konsequent anwenden, werden Sie auch entsprechend belohnt. Wenn Sie nämlich den Farbcharakter einer Zeichnung ändern wollen, brauchen Sie nur die betreffende Hauptfarbe zu ändern. CorelDRAW ändert dann automatisch alle untergeordneten Farben.

So könnten Sie zum Beispiel ein rotes Auto mit zahlreichen Schattierungen konstruieren und es nachher problemlos in ein blaues Auto umwandeln, ohne daß Sie die abgestuften Farben neu erstellen müßten.

Es geht weiter

Nach diesem Exkurs wollen wir nun in unserem Beispiel fortfahren. In unserem Fall ist es nicht notwendig, auf diese – zugegebenermaßen interessanten – Möglichkeiten zurückzugreifen.

Wir wollen in unserem Beispiel auf spektakuläre Füllungen verzichten. Zur Erhaltung des „handgezeichneten“ Charakters der Zeichnung sollen weitestgehend einfarbige Füllungen eingesetzt werden. Ziehen Sie zum Füllen der Objekte einfach die betreffende Farbe auf die zu füllende Fläche.

Neuerungen beachten

Beachten Sie eine Neuerung der letzten CorelDRAW-Version. Sie können Farben interaktiv mischen, wenn Sie beim Ziehen einer Farbe auf ein Objekt die **(Strg)**-Taste drücken. Außerdem können Sie auf abgestufte Farben zurückgreifen, falls die benötigte Farbe nicht in der Palette enthalten ist. Halten Sie dazu einfach etwas länger die Maustaste gedrückt, wenn Sie auf ein Feld in der Farbpalette klicken. Dann erscheint eine Matrix, aus der Sie die gewünschte Farbe auswählen können.

Schattierungen verwenden

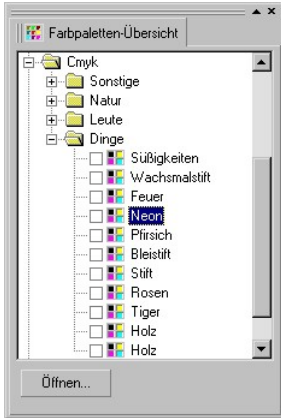
Wenn Sie aus dem Abstufungenfeld, das bei längerem Drücken auf ein Farbfeld in der Palette erscheint, eine Farbe interaktiv auf ein Objekt ziehen wollen, funktioniert das in der aktuellen Version – im Gegensatz zum Vorgänger.

Keine Konturen

Bei handgezeichneten Vorlagen ist es nicht notwendig, Konturen farbig zu füllen. Das wäre auch schwierig, da Sie ja erfahren haben, daß die schwärzere Kontur gar nicht als Kontur, sondern als Fläche unter allen anderen Objekten liegt. Außerdem erhalten Sie den besten Kontrast bei einer schwarzen Kontur.

CMYK-Palette

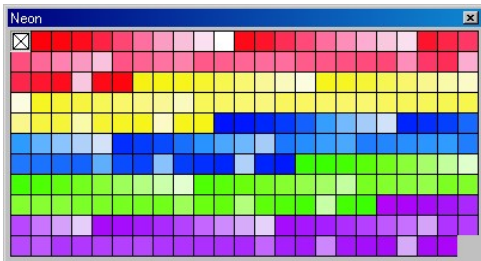
Falls Sie beabsichtigen, Ihr Ergebnis später zu drucken, sollten Sie am besten gleich eine Farbpalette aus dem CMYK-Farbmodell wählen. Für diese Farbmodelle liegt ein extra Ordner bereit. Sie haben bei der Auswahl eines CMYK-Farbmodells den Vorteil, daß Sie mit Sicherheit keine nicht-druckbaren Farben verwenden. So sparen Sie sich ein späteres Anpassen oder Fehlbelichtungen.



*Auswahl einer
CMYK-Farbpalette*

Für unser Beispiel fanden wir eine passende Palette in der Kategorie *Dinge*. Sie trägt den Namen *Neon*. In dieser Palette sind nuancierte Abstimmungen von fünf verschiedenen Grundfarben zu finden.

Da Sie keine zwei Farbpaletten zusammenfügen können, werden Sie nicht umhinkommen, auf mehrere Paletten zurückzugreifen und zwischen diesen zu wechseln. Versuchen Sie, sich dabei einige – wenige – geeignete Paletten auszusuchen und bei diesen zu bleiben, sonst müssen Sie ständig wechseln.

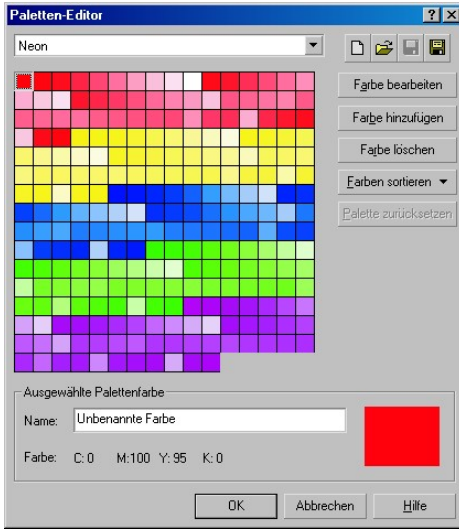


*Die Neon-
Farbpalette*

Farbpalette um eigene Farben ergänzen

Falls Ihnen die Wechselei zu „bunt“ wird, können Sie sich auch Ihre eigene Palette zusammenstellen. Nehmen Sie als Basis eine der vorgegebenen Paletten und ergänzen Sie diese um die von Ihnen benötigten Farben.

Bedienen Sie sich dazu des neuen Paletten-Managers, den Sie mit der Option *Extras/Paletten-Editor* öffnen. Er wurde in der aktuellen CorelDRAW optisch umgestaltet – hat aber ansonsten dieselbe Funktionalität.

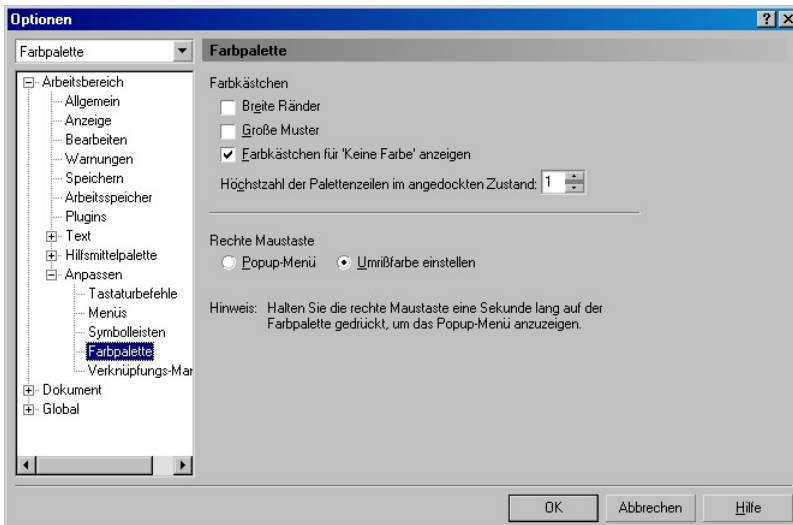


Der Paletten-Editor

Farboptionen

In der *Anpassen*-Kategorie gibt es auch eine Unterkategorie, in der Sie einige Einstellungen für Farben ändern können: *Farbpalette*. Dort lassen sich einerseits optische Eigenschaften der Farbpalette ändern. Außerdem läßt sich die standardmäßig vorgegebene eine Farbreihe auch erweitern. Bedenken Sie dabei allerdings, daß mit der Anzeige mehrerer Reihen auch die Arbeitsfläche verkleinert wird.

Im letzten Optionenbereich können Sie zwischen zwei Optionen wählen, mit denen die rechte Maustaste belegt sein kann. Die verfügbaren Optionen sehen Sie im nachfolgend gezeigten Dialogfenster abgebildet.



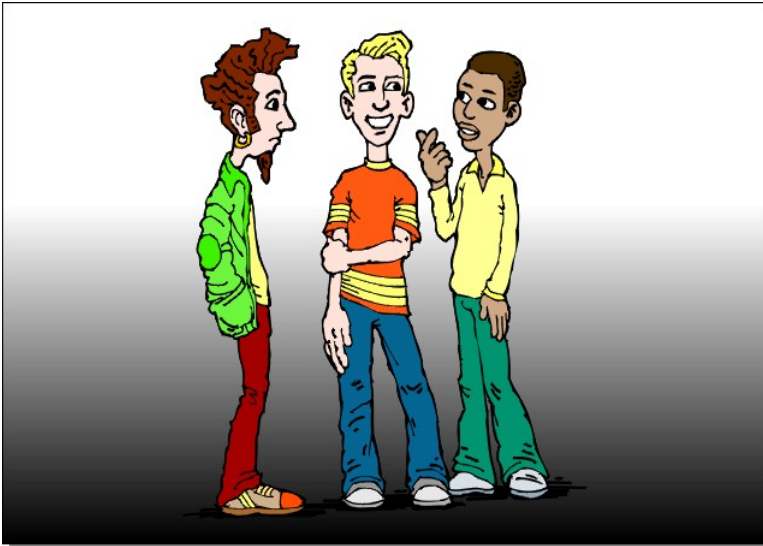
Die Farbpaletten-Optionen

Unser Beispiel

Kehren wir nun zu unserem Beispiel zurück. Die Vorgänge des Kolorierens brauchen wir in diesem Fall nicht mehr zu schildern – die kennen Sie schon. Kombinieren Sie das Verwenden der interaktiven Füllung mit dem Aufrufen des *Füllen*-Dialogfensters.

Außerdem sollten Sie von den Möglichkeiten der Farbmischung und nuancierten Farbauswahl Gebrauch machen. So können Sie viel Arbeitszeit einsparen. Mit etwas Übung lassen sich solche Bilder binnen weniger Minuten fertig kolorieren.

Unsere Farbgebung haben wir etwas an die plakativen Kolorierungstechniken angepaßt, die im manuellen Bereich verwendet werden. Wir wollten unsere Vorlage farbig gestalten, aber nicht bunt. Auf „Effekthascherei“ haben wir ganz bewußt verzichtet. Heraus kam deshalb ein eher „konservatives“ Ergebnis, das Sie im folgenden Bild sehen.



Das Ergebnis

Eine „Handzeichnung“ in eine Vektorzeichnung übersetzen

In diesem Kapitel haben Sie alles kennengelernt, was an Funktionen notwendig ist, um Handzeichnungen in saubere Vektorgrafiken umzusetzen. Knotenbearbeitungen werden Sie in vielen CorelDRAW-Sitzungen vornehmen müssen. Dabei sollte es immer das Ziel sein, mit möglichst wenigen Knotenpunkten eine Kurve zu formen, da diese wesentlich sauberer ist, als Kurven, die viele überflüssige Knotenpunkte enthalten.

Eines haben Sie natürlich in diesem Kapitel nicht erfahren: wie die handgezeichnete Vorlage entsteht. Falls Sie keine Zeichnungen per Hand anfertigen können, können Sie die vorgestellten Funktionen dennoch nutzen. So lassen sich auch Clipart-Motive bearbeiten und kolorieren. Viele der CorelDRAW-Cliparts liegen nur als Schwarzweißversion vor. Falls nicht, können Sie die Farben entfernen.

Wenn Sie Objekte nur in CorelDRAW erstellen, werden Sie mit der Knotenbearbeitung dagegen nur wenig zu tun haben, da Sie dann sicherlich nur die geeigneten Knotenpunkte platzieren werden.

12 Methoden zur schnellen Bildbearbeitung direkt in CorelDRAW

Wenn Sie Vektorgrafiken erstellen wollen, benutzen Sie ein Vektorgrafikprogramm. Wenn Sie Fotos bearbeiten wollen, ein Bildbearbeitungsprogramm. Es ist noch nicht lange her, da galt diese einfache Formel, die heute nur noch in sehr beschränktem Maße anzuwenden ist. Heute finden Sie in fast jedem Vektorgrafikprogramm Bitmap-Funktionen, und in jedem Bildbearbeitungsprogramm Funktionen, die für Vektorprogramme typisch sind.

In den letzten CorelDRAW-Versionen haben Sie immer mehr Bitmap-Funktionen vorgefunden. Inzwischen gibt es sogar ein eigenes Menü, in dem die verfügbaren Funktionen für Pixelbilder untergebracht sind: *Bitmaps*. Dort finden Sie sehr viele Funktionen aus Corel PHOTO-PAINT™.

Wenn Sie aufwendige Bildbearbeitungen planen, sollten Sie dafür Corel PHOTO-PAINT verwenden, das ja ebenfalls im Corel-Paket enthalten ist. Wenn Sie aber „nur mal eben“ ein Bild aufhellen, dessen Kontrast optimieren oder einen Effekt einsetzen wollen, können Sie auf die Funktionen in CorelDRAW zurückgreifen. Damit sparen Sie sich den Start von Corel PHOTO-PAINT.

Alles wird zu Pixeln

Außer Pixelbildern können Sie jedes Objekt, das Sie in CorelDRAW erstellt haben, in ein Pixelbild umwandeln, und dann die Bitmap-Funktionen anwenden. Aber Vorsicht! Nach dem Umwandeln verlieren die Objekte unwiederbringlich ihre Objekteigenschaften.

Texte können dann zum Beispiel nicht mehr editiert werden. Deshalb sollten Sie – bevor Sie ein Objekt umwandeln – immer eine Sicherheitskopie des betreffenden Objekts anlegen.

Gemächlich

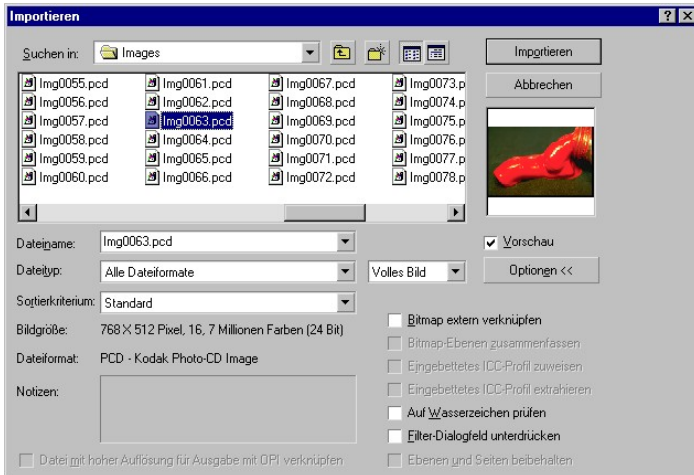
Natürlich sollte ein Nachteil der Bildbearbeitung in CorelDRAW nicht verschwiegen werden. Es geht alles etwas langsamer. Je höher die Auflösung des verwendeten Bilds wird, um so eher können Sie größere Pausen einplanen, wenn Sie Bitmap-Funktionen benutzen.

Nun wollen wir uns in diesem Kapitel einmal die zur Verfügung stehenden Bitmap-Funktionen näher ansehen. Dazu benötigen wir zunächst – natürlich – ein Bild.

12.1 Bilder von einer Photo-CD importieren

Beginnen wir mit dem Laden eines Bilds. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Importieren* auf. Am schnellsten geht das mit der Tastenkombination **(Strg)+I** oder über das entsprechende Symbol in der Standardsymbolleiste. Wir laden ein Bild von einer Photo-CD.

In einem Listenfeld können Sie angeben, ob Sie das gesamte Bild laden wollen oder ob Teile abgeschnitten werden sollen. Außerdem könnten Sie auch einstellen, ob das Bild extern verknüpft werden soll. Damit wird das Bild nicht in das Dokument übernommen, sondern mit der Datei auf der Festplatte verknüpft. Dadurch sparen Sie Speicherplatz. Wir importieren unser Beispielbild ohne Zusatzoptionen. Wenn Sie die Vorschauoption aktiviert haben, sehen Sie das folgende Dialogfenster.



*Importieren
eines Photo-
CD-Bilds*

Beim Photo-CD-Import wird anschließend ein gesondertes Dialogfenster geöffnet, in dem Sie das Bild bereits beim Import optimieren können. Außerdem wählen Sie hier aus, welche der PCD-Bildgrößen Sie verwenden wollen.

Das folgende Dialogfenster entspricht dem, das Sie aus Corel PHOTO-PAINT kennen. Lesen Sie die Detailinformationen dort gegebenenfalls nach.

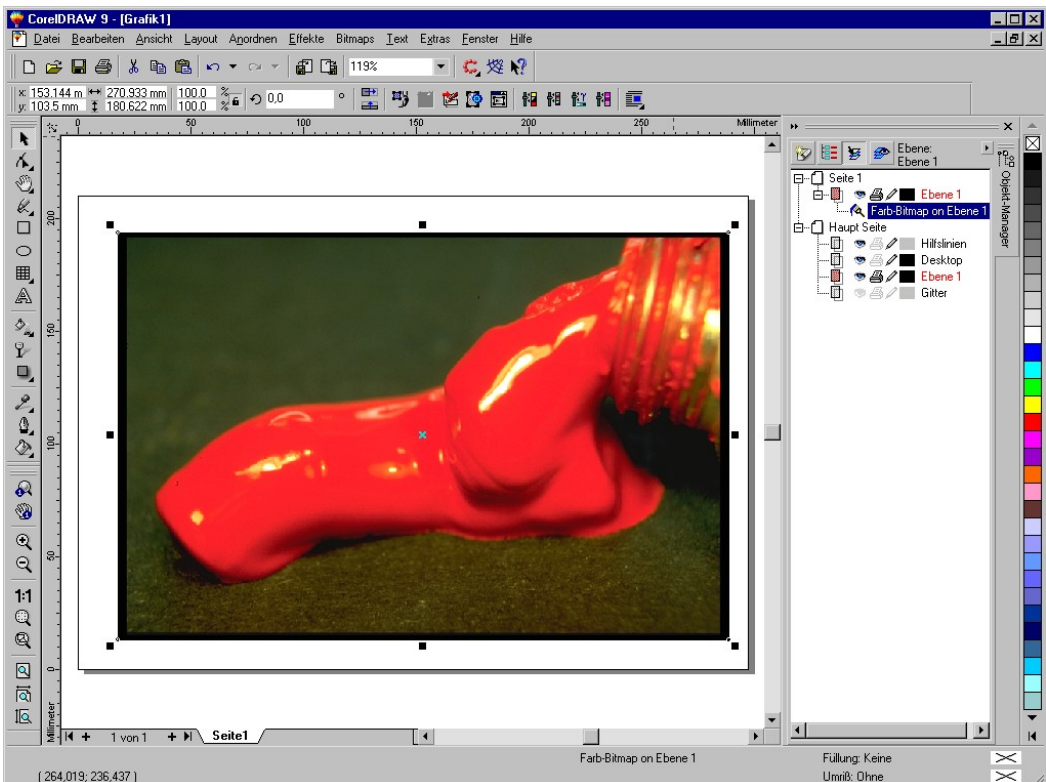


*Optimierung
von Photo-CD-Bildern beim
Import*



Nach dem Import können Sie die Größe des Bilds festlegen. Ziehen Sie dazu bei gedrückter Maustaste einen Rahmen auf. Der Mauszeiger zeigt den Dateinamen des importierten Bilds an – Sie sehen das Symbol unseres Beispiels links.

Wir platzierten allerdings das Bild mit einem einfachen Klick auf der Arbeitsfläche – damit wird es in der Originalgröße eingefügt.

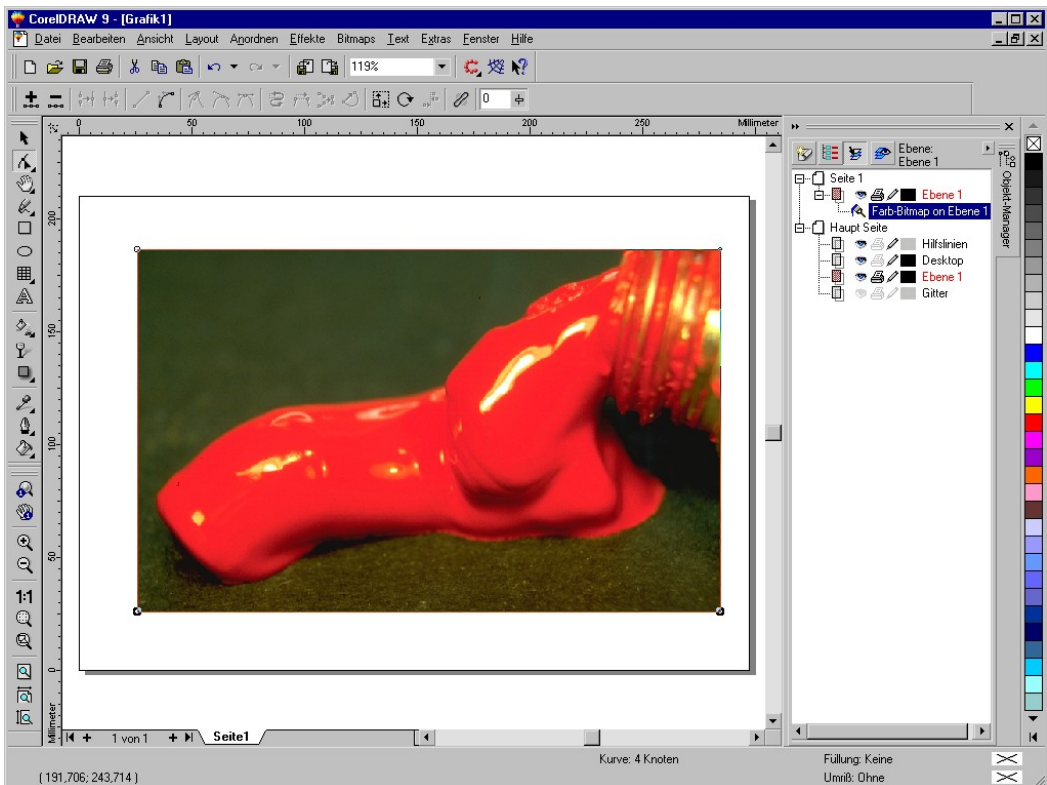


Das importierte Bild

12.2 Importierte Bilder bearbeiten

Gerade bei Photo-CD-Bildern ist es typisch, daß um das Bild herum ein dunkler Rand liegt. Das liegt daran, daß beim Scannen der Diarahmen mit gescannt wird, um den vollen Bildinhalt auf der CD zu erhalten. Diesen Rand wollen wir entfernen. Diese Beschneidungen können Sie mit dem Form-Hilfsmittel vornehmen.

Um einen exakt geraden Rand zu erhalten, wählen wir jeweils beide Knotenpunkte einer Seite aus und halten beim Verziehen die **(Strg)**-Taste gedrückt. So ist nur ein waagrechtes oder ein senkrecht Verschieben möglich.



Beschneiden des Bilds – alles Überflüssige ist entfernt

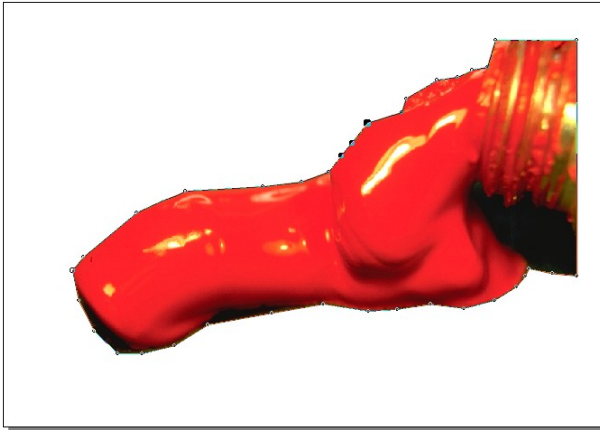
Zurücksetzen

Um die veränderten Knotenpunkte wieder zu entfernen, markieren Sie alle Knotenpunkte, indem Sie einen Knotenpunkt mit gedrückten **(Umschalt)**- und **(Strg)**-Tasten auswählen. Wenn Sie dann die Taste **(Entf)** drücken, erhält das Bitmap wieder die ursprünglichen Knotenpunkte.

Sie können beim Beschneiden auf alle Funktionen des Hilfsmittels Form zurückgreifen. So lassen sich auch unförmige Bilder erstellen. Fügen Sie dazu einfach an unterschiedlichen Stellen neue Knotenpunkte ein, um die Form frei zu ändern.

Dabei können Sie auch die Knotenpunkte in Kurven umwandeln und so geschwungene Formen erzeugen – ganz so, wie Sie es von der Knotenbearbeitung kennen.

Eine solche Form sehen Sie im nächsten Bild.



*Ein frei geformtes,
zugeschnittenes
Bild*

Die Optionen

In der Eigenschaftsleiste finden Sie, wenn Sie ein Bild markiert haben, die wichtigsten Bitmap-Funktionen:



Die Eigenschaftsleiste bei markierten Bildern

Innerhalb von CorelDRAW können Sie zum Beispiel die Helligkeit, den Kontrast oder die Intensität des Bilds verändern. Im Menü *Effekte/Farbanpassung* finden Sie nun sogar die Funktion des automatischen Ausgleichs und des Ebenenausgleichs.

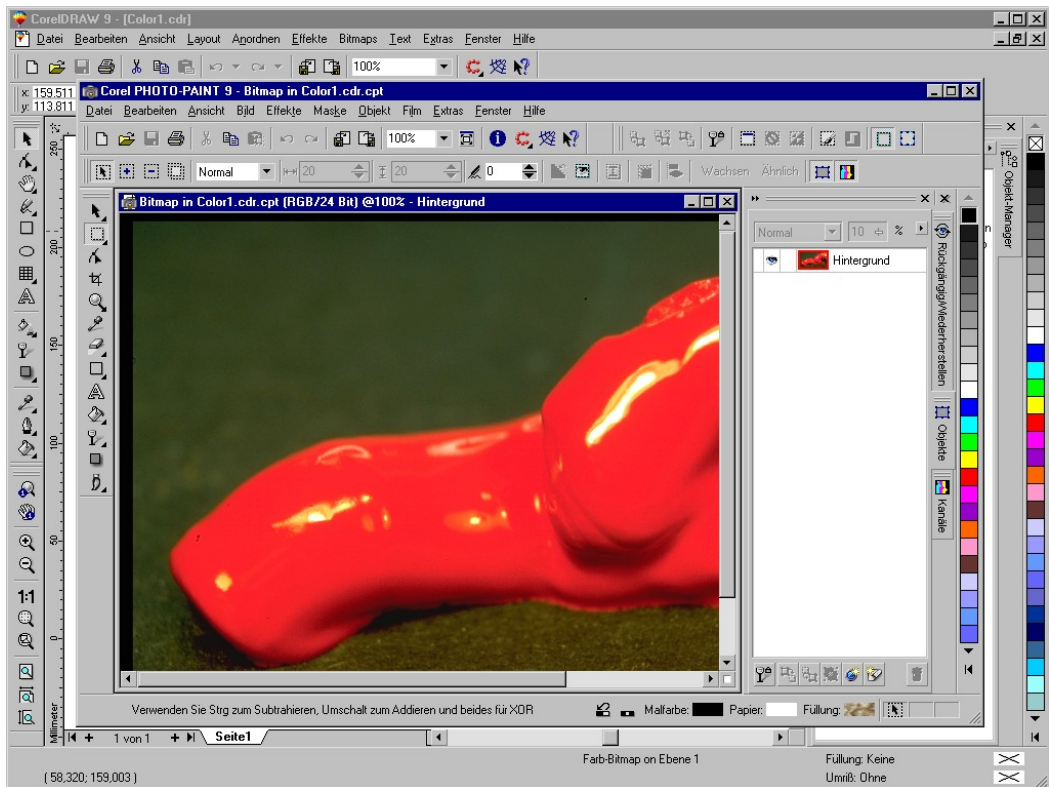
Wenn Sie Aufgaben nicht in CorelDRAW erledigen können, müssen Sie noch immer Corel PHOTO-PAINT™ aufrufen – beispielsweise, wenn Sie Teile im Bild maskieren wollen. Die zuvor gezeigte Maskierung ist natürlich nicht so sauber, wie Sie es aus Corel PHOTO-PAINT™ kennen.

Um Corel PHOTO-PAINT™ zu starten, verwenden Sie die erste Schaltfläche. Nach dem Aufruf wird das Bild in Corel PHOTO-PAINT geöffnet und kann dort normal bearbeitet werden.

Ganzes Bild

Beim Öffnen des Bilds in Corel PHOTO-PAINT erkennen Sie auch, daß die beschnittenen Bildteile dort noch zu sehen sind. Die beschnittenen Bildteile werden nämlich nicht gelöscht, sondern nur „abgedeckt“. Sie können also

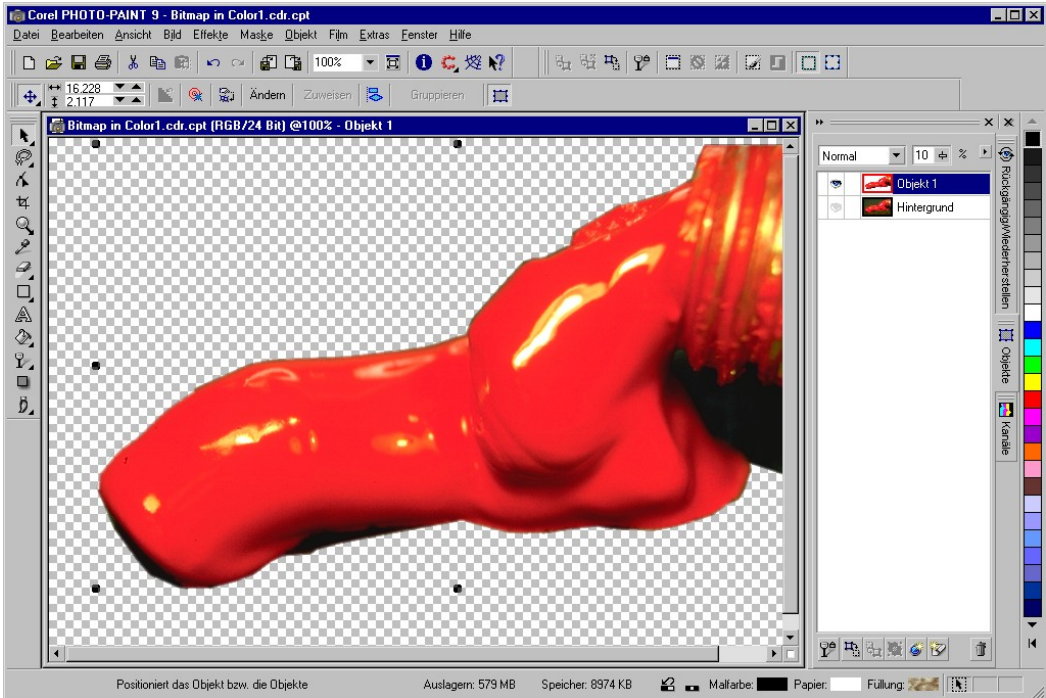
jederzeit darauf zurückgreifen, falls Sie den Bildausschnitt später ändern möchten.



Corel PHOTO-PAINT als OLE-Server

Hier können Sie nun die gewünschten Änderungen am Bild vornehmen – zum Beispiel, um es zu maskieren. Die Verfahrensweise haben Sie ja bereits im Crashkurs-Kapitel zu Corel PHOTO-PAINT™ kennengelernt.

Bei unserem Beispielbild haben wir wieder die Farbe freigestellt. Sie sehen das neu erzeugte Objekt im folgenden Bild. Im *Objekt-Manager* können Sie erkennen, daß der Hintergrund ausgeblendet wurde – wir haben ihn also nicht gelöscht.



Der freigestellte Bereich

Wenn Sie die Änderungen vorgenommen haben, können Sie Corel PHOTO-PAINT entweder verlassen oder nur das Bild schließen. Falls Sie später nochmals in Corel PHOTO-PAINT Bearbeitungen vornehmen wollen, können Sie das Programm geöffnet lassen.

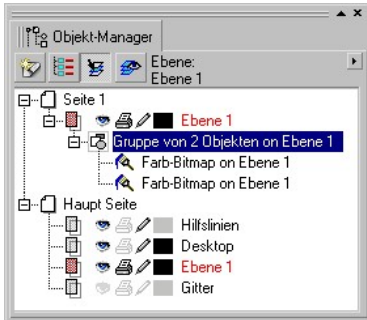
Nach dem Beenden fragt Corel PHOTO-PAINT nach, ob das Bild in der CorelDRAW-Datei aktualisiert werden soll. Natürlich bestätigen Sie diese Abfrage – Sie wollen ja das optimierte Bild in CorelDRAW zur Verfügung haben.



Abfrage beim Speichern

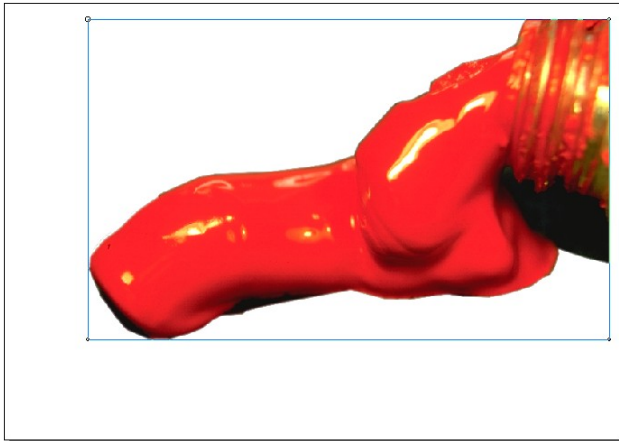
Anschließend sehen Sie die geänderte Fassung auf der Arbeitsfläche – zunächst ist allerdings wieder das Ausgangsbild zu sehen. Von der vorgenommenen Maskierung ist nichts zu sehen.

Ein Blick in den *Objekt-Manager* verrät, warum: Dort sind nämlich zwei Objekte zu sehen. Die beiden Objekte aus Corel PHOTO-PAINT™ wurden in CorelDRAW übernommen. Das Hintergrundobjekt ist nun ein Farb-Bitmap-Objekt, der freigestellte Hintergrund ein zweites Farb-Bitmap.



Zwei neue Objekte in CorelDRAW

Wenn Sie das unten liegende Objekt – also den Hintergrund aus Corel PHOTO-PAINT™ – löschen, wird der maskierte Bereich sichtbar. Sie sehen diese Situation in der nachfolgend gezeigten Abbildung. Dort wurde das Bild mit dem Form-Hilfsmittel markiert.



Das Bild wurde in Corel PHOTO-PAINT™ freigestellt

Keine Änderungen

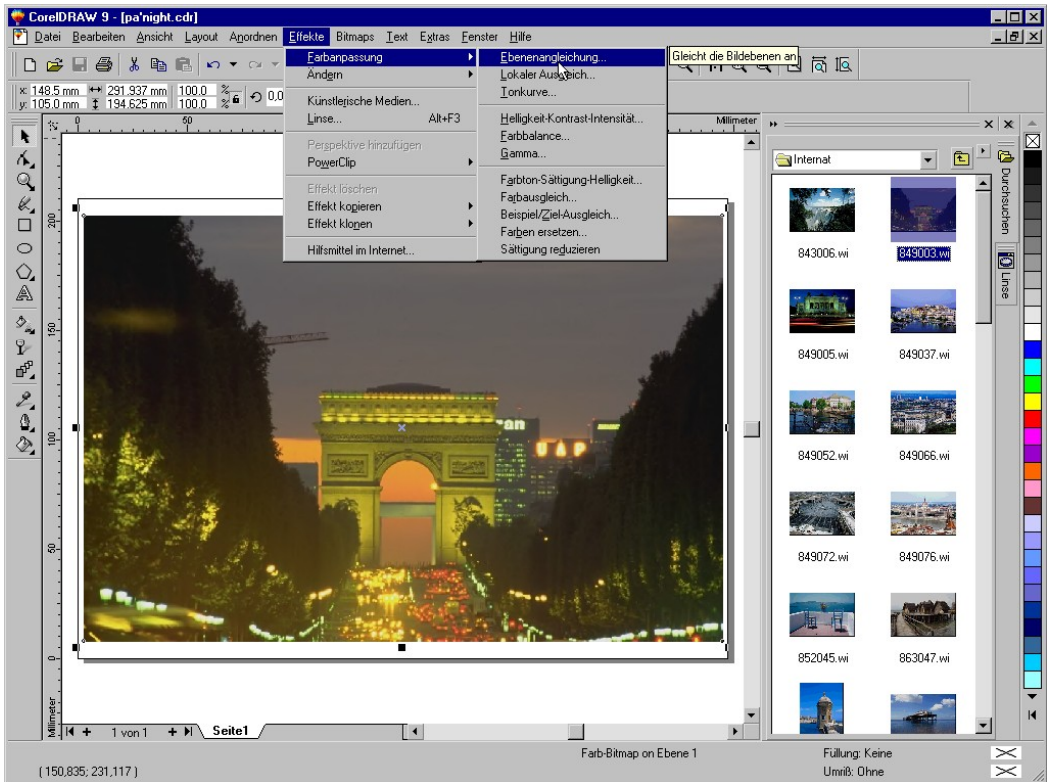
Bei dem Objekt handelt es sich – wie beschrieben – um ein Farb-Bitmap. Das hat zur Folge, daß Sie nun keine Knotenpunkte verziehen können, um den freigestellten Bereich zu verändern. Wie Sie im vorangegangenen Bild sehen konnten, sind nur vier Knotenpunkte für die Ecken des Bilds vorhanden. Die Knotenpunkte müßten also gegebenenfalls wieder neu verändert werden, was aber wenig Sinn gibt. So hat jedes der beiden vorgestellten Verfahren seine Vor- und Nachteile.

Bitmap-Bilder in CorelDRAW optimieren

Um Bilder zu optimieren, ist nun kein Wechsel mehr zu Corel PHOTO-PAINT™ notwendig – alle wichtigen Funktionen können Sie direkt in CorelDRAW aufrufen. Sehen wir uns an, wie es funktioniert.

Wir haben uns zum Optimieren ein Bild von der dritten Corel-CD aus dem Verzeichnis *Internat* geladen. Sie sehen das ausgewählte Bild nachfolgend.

Alle Funktionen zur Änderung von Kontrast und Helligkeit der Bilder finden Sie im Menü *Effekte/Farbanpassung*. Rufen Sie dort zunächst die Funktion *Ebenenangleichung* auf. Diese Funktion kennen Sie ebenfalls schon aus Corel PHOTO-PAINT™.



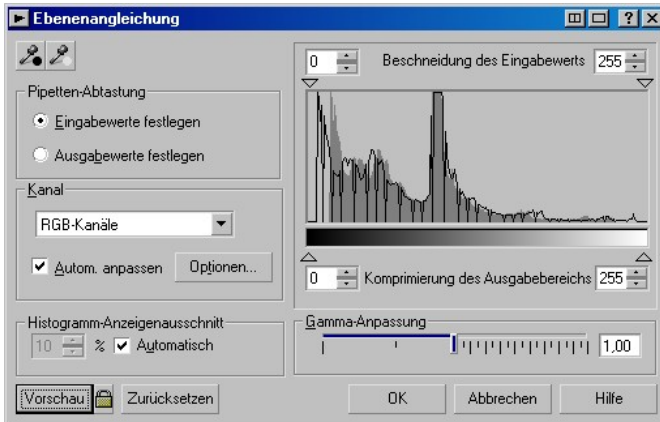
Funktionen zum Ändern von Kontrast und Helligkeit

Viel Neues

Auch diese Funktion finden Sie erstmals in der neuen Version 9. Die Neuerung ist sehr sinnvoll – damit sparen Sie nämlich sehr viel Zeit. Für die gängigsten Funktionen zur Bildoptimierung brauchen Sie Corel PHOTO-PAINT™ nun nur noch in sehr seltenen Fällen aufzurufen.

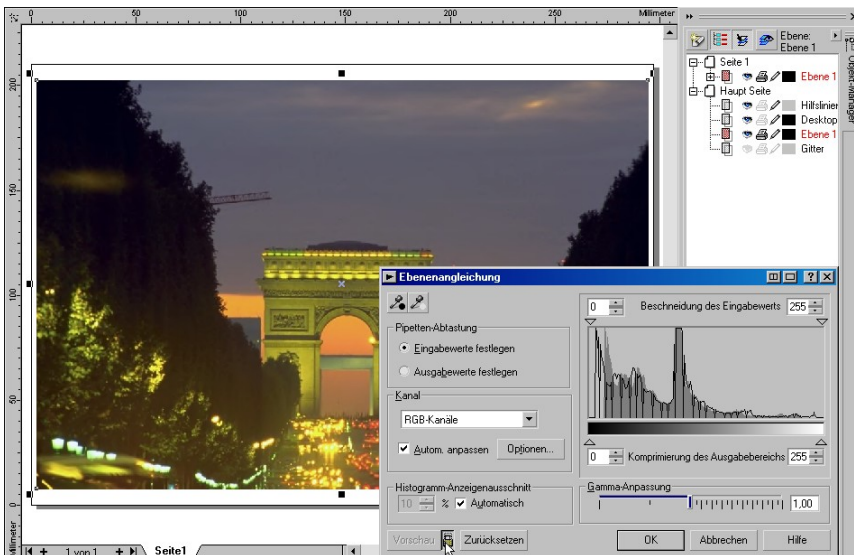
Der optimale Kontrast

Die aufgerufene Funktion wollen wir nutzen, um den Kontrast und die Helligkeit des Bilds zu optimieren. Wenn Sie das Dialogfeld aufrufen, ist zunächst die Option *Autom. anpassen* ausgewählt – damit wird der optimale Wert automatisch ermittelt.



Das Dialogfeld Ebenenangleichung

Damit die Änderungen auch im Bild zu sehen sind, sollten Sie auf das Schloßsymbol neben der *Vorschau*-Schaltfläche klicken. Damit wird die Vorschau am Bild bei jeder Wertänderung aktualisiert. Das Bild sieht danach etwas farbneutraler und kontrastreicher aus. Damit Sie vom Bild genug sehen, schieben Sie das Dialogfeld an den Rand des Arbeitsbereichs. Sie sehen dies im folgenden Bild.

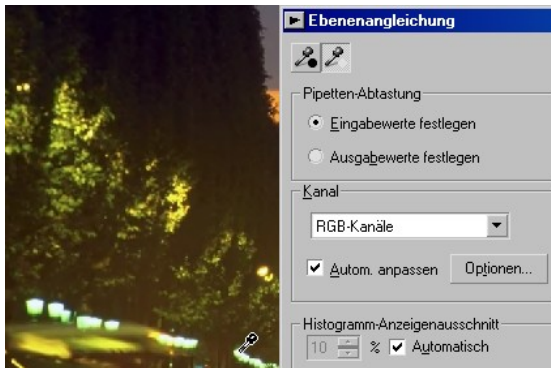


Vorschau des automatisch optimierten Ergebnisses

Nun fällt bei unserem Beispielbild noch immer auf, daß die dunklen Stellen nicht richtig Schwarz – die hellen Stellen nicht richtig Weiß sind. Auch hier bietet CorelDRAW eine Lösung.

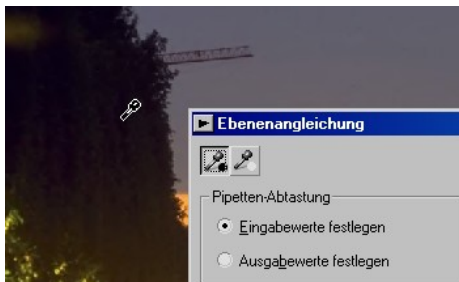
Mit den beiden Pipettensymbolen oben links im Dialogfeld können Sie festlegen, welcher Punkt im Bild Schwarz und welcher Weiß ist.

- 1 Klicken Sie dazu zunächst auf das rechte Symbol – damit können Sie den weißen Punkt festlegen. Halten Sie den Mauszeiger ins Bild, erscheint eine Pipette. Damit können Sie auf die Stelle im Bild klicken, wo ein weißer Punkt ist.



Festlegen des Weißpunkts

- 2 Klicken Sie anschließend auf das linke Symbol, um den Schwarzpunkt festzulegen. Klicken Sie in den Bereich der Bäume links im Bild – dort sind die dunkelsten Punkte zu sehen.

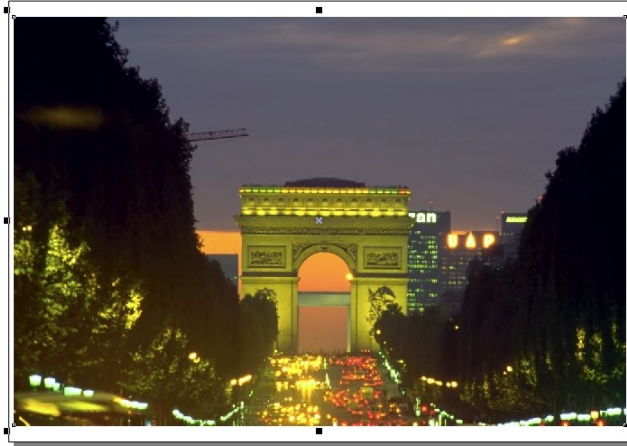


Festlegen des Schwarzpunkts

Farbausgleich

Neben dem optimalen Kontrast erreichen Sie mit den gezeigten Schritten auch noch etwas anderes: Sie können einen etwaigen Farbstich aus dem Bild entfernen. CorelDRAW untersucht nämlich die angeklickten Punkte. Ist im hellsten Punkt beispielsweise ein geringer Blauanteil, wird dieser entfernt, so daß ein reines Weiß entsteht. So wird das Bild farbneutral.

- 3 Nach diesen Schritten können Sie das deutlich verbesserte Ergebnis bewundern – wenn Sie das Schloßsymbol eingeschaltet haben. Andernfalls können Sie auch auf die *Vorschau*-Schaltfläche klicken.
- 4 Da bei unserem Beispielbild keine weiteren Änderungen an Kontrast und Helligkeit notwendig sind, klicken Sie nun auf die *OK*-Schaltfläche, um die Werte anzuwenden. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.

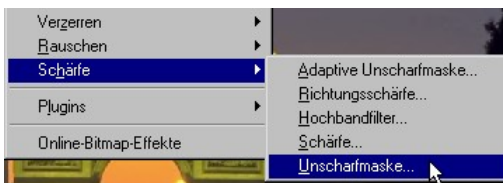


Helligkeit und Kontrast sind optimiert – der Farbstich ist auch korrigiert

Ein „scharfes“ Bild

Was unser Beispielbild nun noch vertragen würde, wäre etwas mehr Schärfe. Auch dafür gibt es die passende Funktion.

Derartige Funktionen finden Sie nicht im *Effekte*-Menü. Leider ist die Menüumstrukturierung hier noch nicht ganz logisch. Die benötigte Funktion wird den Bitmaps zugeordnet – deshalb finden Sie die Funktion im gleichnamigen Menü in der Unterkategorie *Schärfe*. Wählen Sie hier den Eintrag *Unschärfmaske* aus.

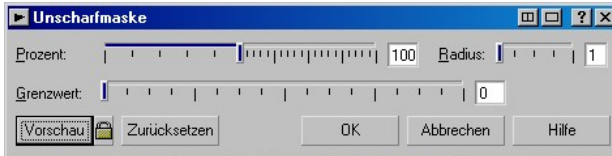


Aufruf der Unschärfmaske

Beste Qualität

Mit der Funktion *Unschärfmaske* erhalten Sie nicht nur die meisten Optionen – dieser Effekt erzielt auch das qualitativ beste Ergebnis. Dabei wird ein Verfahren verwendet, das aus der traditionellen Fotografie stammt: Ein unscharfes Bildpositiv wird mit einem scharfen Negativ zusammengeführt.

Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld – auch bei diesem Effekt können Sie nun die Auswirkungen direkt am Bild betrachten, um das Ergebnis optimal zu beurteilen.

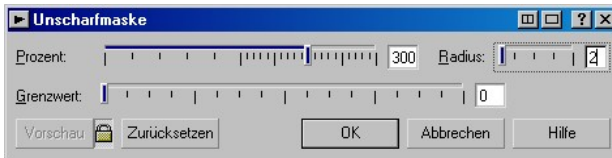


Der Effekt Unschärfmaske

Immer wieder, immer wieder

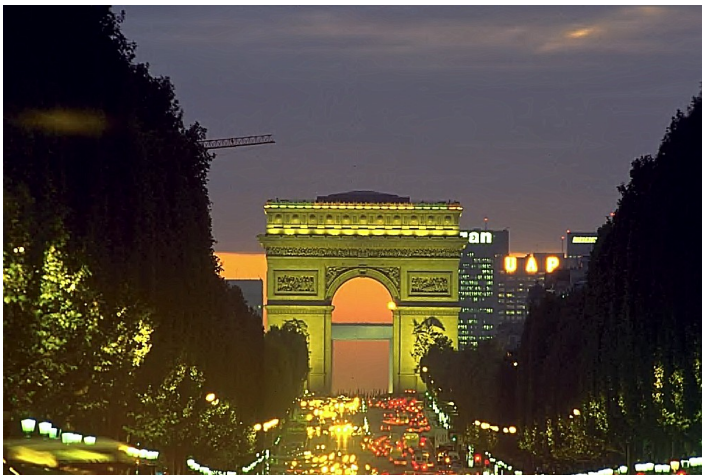
Leider müssen Sie in jedem Dialogfeld die Vorschau erneut „verriegeln“. CorelDRAW „merkt“ sich die letzte Einstellung nämlich nicht.

Bei der *Unschärfmaske* können Sie im Eingabefeld *Prozent* ruhig sehr hohe Werte einstellen – so verwendeten wir beispielsweise 300 Prozent. Beim *Radius*-Wert müssen Sie aber vorsichtiger vorgehen – wir haben den Wert „2“ verwendet. Mit diesem Wert legen Sie fest, in welchem Umfang die Pixel von der Änderung betroffen sind. Die verwendeten Werte sehen Sie im folgenden Bild.



Die verwendeten Werte.

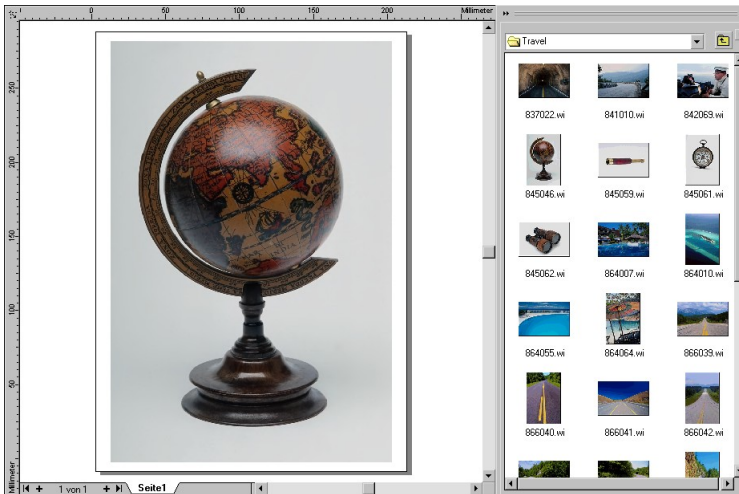
Bestätigen Sie die Angabe wieder über die *OK*-Schaltfläche. Das fertige Ergebnis sehen Sie im nachfolgenden Bild.



Das fertig optimierte Bild

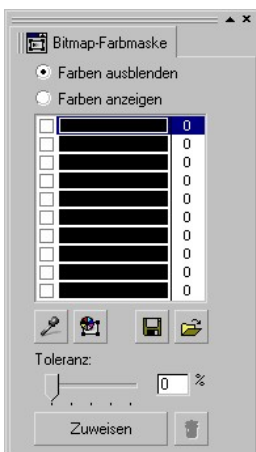
Mit der Bitmap-Farbmaske Farben ausschließen

Nachdem Sie bereits das Beschneiden von Bitmaps kennengelernt haben, wollen wir noch ein zweites Verfahren vorstellen, das allerdings nicht für jede Bildvorlage geeignet ist. Wir haben uns für unser Beispiel ein Clipart-Foto von der dritten CorelDRAW-CD aus dem Verzeichnis `\Photos\Travel` ausgesucht. Sie sehen es in der folgenden Abbildung.



Unser Ausgangsbild

Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap-Farbmaske* öffnen Sie das folgende Andock-Fenster. In diesem Andock-Fenster können Sie Farben einstellen, die im Bild nicht berücksichtigt werden sollen.



Die Bitmap-Farbmaske

Am besten eignen sich für diese Funktion Bilder mit flächigen Bereichen, deren Farben in den anderen Bildteilen nicht vorkommen. Die Farben können mit der Pipette direkt aus dem Bild aufgenommen werden.

In unserem Beispiel wollen wir mit dieser Funktion versuchen, den Hintergrund des Bilds freizustellen. Da innerhalb des Globus die Farbe des Hintergrunds nicht vorkommt, kann der Hintergrund gut abgetrennt werden.

Da der Hintergrund nicht aus einem einfachen Hellgrau besteht, sondern aus vielen nuancierten Grautönen, müßten sehr viele Farbtöne aufgenommen werden. Um dies zu umgehen, können Sie einen Toleranzwert vorgeben. Mit diesem Wert legen Sie die Ähnlichkeit zur angegebenen Farbe fest. Je niedriger der Wert ist, um so exakter muß die Farbe im Bild dem angegebenen Wert entsprechen. Sehen wir uns die Auswirkungen an unserem Beispielbild an:

Wenn Sie mit der Pipette in das Bild klicken, wird die Farbe in das Andock-Fenster übernommen.



*Pipette
zur Farb-
aufnahme*

Erhöhen Sie dann den Toleranzwert. Bei geringen Werten werden nicht alle Farben erfaßt, wie Sie im folgenden Bild sehen. Nur der innere Bereich fehlt dort. Außen weichen die Farben so weit vom Farbwert ab, daß sie nicht betroffen sind.



*Ein zu
niedriger Toleranz-
wert*

Ist der Toleranzwert zu hoch – wie nachfolgend an der Mauszeiger-Position zu sehen – werden auch Teile der Erdkugel erfaßt – was natürlich nicht sein soll.



*Ein zu
hoher
Toleranz-
wert*

Es sind meist einige Versuche notwendig, bis der richtige Kompromiß gefunden ist. Falls Sie mit dem einen Farbwert nicht alle Teile des Hintergrunds erfassen können, klicken Sie auf das zweite Farbfeld und nehmen Sie eine weitere Farbe aus dem Hintergrund auf.

Immer zuweisen

Nach jeder Änderung des Toleranzwerts müssen Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche drücken, um die Werte auf das Bild zu übertragen.

Nachfolgend haben wir die zweite Farbe – ein etwas dunkleres Grau festgelegt. Damit ist der gesamte Hintergrund maskiert.



*Der Hintergrund
ist freigestellt*

Optionen

Über die beiden rechten Symbole in der Symbolleiste unter den Farbfeldern können Sie Farbmasks laden und speichern. Mit der zweiten Schaltfläche läßt sich eine Farbe aus dem Farbwähler auswählen.

Nun wollen wir das freigestellte Bild mit einem weichen, perspektivischen Schatten versehen. Wie Sie in der folgenden Darstellung sehen, wird dabei tatsächlich nur der Globus berücksichtigt – vom Hintergrund ist nichts zu sehen. Dafür „schwebt“ der Globus nun aber etwas über dem Boden.

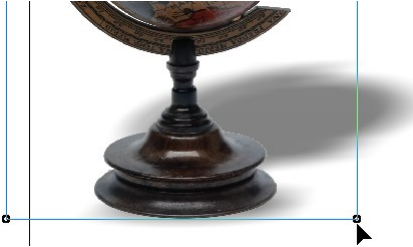


Ein weicher, perspektivischer Schatten

Längere Berechnung

Beim Plazieren des weichen Schattens fällt auf, daß die Berechnung durch das Maskieren des Bilds erheblich länger dauert.

Das „Schweben“ kommt daher, weil unter dem Globus das Bild noch weiter ging. Markieren Sie deshalb mit dem Form-Hilfsmittel die beiden unteren Knotenpunkte des Bilds und ziehen Sie diese bis zum Fuß des Globus nach oben. Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild.



Verziehen der Knotenpunkte

Damit ist das Motiv fertiggestellt – der Globus steht nun auf dem fiktiven Boden.



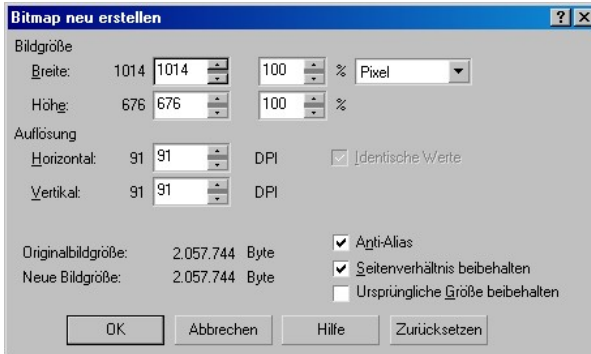
Das Endergebnis

12.3 Eine geänderte Auflösung bringt meist Qualitätsverlust mit sich

Mit der Funktion *Bitmaps/Bitmap neu erstellen* können Sie die Auflösung des Bilds verändern. Bei dieser Funktion ist Vorsicht geboten. Beim Neuberechnen des Bilds ist ein Qualitätsverlust nicht zu vermeiden. Sie können die Änderungen der Bildgröße entweder prozentual oder unter Verwendung einer Maßeinheit vornehmen, die im Listenfeld eingestellt wird. Die Auflösung des Bilds ändern Sie über die beiden DPI-Eingabefelder. Wenn die Option *Seitenverhältnis beibehalten*

aktiv ist, wird die Höhe automatisch angepaßt, wenn Sie die Breite vorgeben, und umgekehrt.

Nur wenn das Kontrollkästchen *Ursprüngliche Größe beibehalten* eingeschaltet wird, werden die Pixelinformationen nicht umgerechnet. Ist diese Option aktiv, ist nur die Eingabe im DPI-Feld möglich. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *Anti-Alias*, um die bestmögliche Qualität beim Umrechnen zu erhalten.



Ändern der Bildgröße und der Auflösung

12.4 Von 1 Bit bis 32 Bit – Farbformat ändern

Pixelbilder können in verschiedenen Farbmodi vorliegen. Je nachdem, für welche Zwecke das Bild benötigt wird, kann das eine oder andere Farbformat sinnvoll sein. Im Untermenü *Konvertieren in* finden Sie sieben verschiedene Farbformate, in die Sie Ihr Bild konvertieren können.

Sehen wir uns die einzelnen Farbmodelle an:

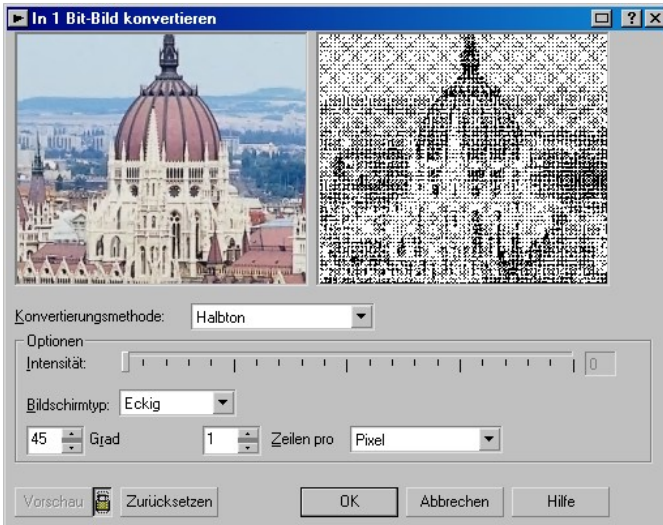


Farbformate

Schwarzweißmodus

Hier werden nur schwarze oder weiße Farben verwendet. Die Speichertiefe beträgt also 1 Bit. Die Dateien derartiger Bilder sind deshalb sehr klein, besonders wenn sie komprimiert werden. Zur Vortäuschung von mehr Graustufen können Sie auf unterschiedliche Rasterungsarten zurückgreifen, die im folgenden Dialogfenster eingestellt werden. Im Listenfeld *Bildschirmtyp* gibt es unterschiedliche

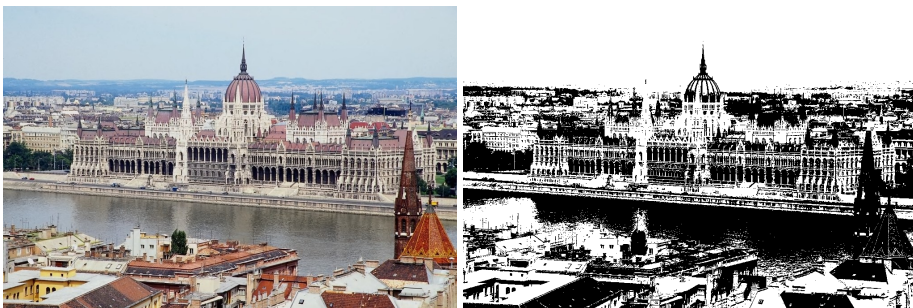
Rasterformen. Zusätzlich lassen sich deren Winkel einstellen. Dieses Verfahren ist auch vom Schwarzweißdruck bekannt. Dort werden Bilder auf dieselbe Art gerastert.



Die unterschiedlichen Rasterungstypen

Bei unserem nachfolgenden Beispielbild haben wir die Option *Strichgrafik* gewählt – Sie sehen links das Originalbild und rechts das Ergebnis. Dabei entsteht kein Raster. Mit dem Schwellenwert stellen Sie die Grenze ein, ab der die Farben in Schwarz oder Weiß umgesetzt werden.

Wir haben in unserem Fall den Standardschwellenwert von 128 auf 150 erhöht, um mehr Schwarzanteile zu erhalten.



Strichgrafik mit einem Schwellenwert von 150

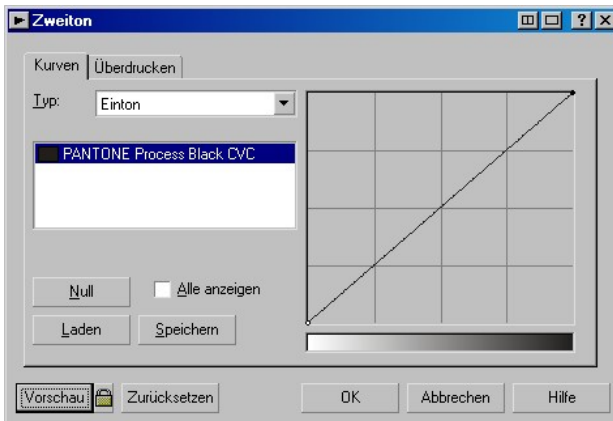
Graustufenmodus

Graustufenbilder sind 8-Bit-Bilder, die 256 Graustufen enthalten. Damit erreichen Sie bereits nuancierte Darstellungsmöglichkeiten. Dieses Format benötigen Sie, wenn Sie – wie zum Beispiel in diesem Buch – Schwarzweißbilder drucken wollen.

Der Zweitonmodus wird nur sehr selten benötigt

Die Bezeichnung *Zweiton* im *Konvertieren*-Menü stimmt nur sehr bedingt. In dem folgenden Dialogfenster können Sie nämlich zwischen einer und vier Farben einstellen, die im Bild verwendet werden.

Nehmen wir ein Zweitonbild: Bei einem Zweitonbild wird dem Graustufenbild eine zweite Druckfarbe hinzugefügt. Normalerweise druckt man mit Schwarz und einer zusätzlichen Farbe. Die schwarze Farbe verwendet man für die Schattenbereiche, die zweite Farbe für die Mitteltöne und Lichterpartien des Bilds. Damit wird eine Tönung erreicht, wie man sie zum Beispiel von alten Bildern kennt.



Das Dialogfenster für Mehrtonbilder

Im Prinzip gibt es für Ein-, Drei- oder Viertonfarben wenig Sinn. Ein Eintontbild entspricht fast einem Graustufenbild, nur daß hierbei statt Schwarz eine andere Farbe verwendet wird. Bei mehr als zwei Farben wird die Steuerung sehr schwierig. Mit der Gradationskurve läßt sich die Wirkung steuern.

Wiederverwertung

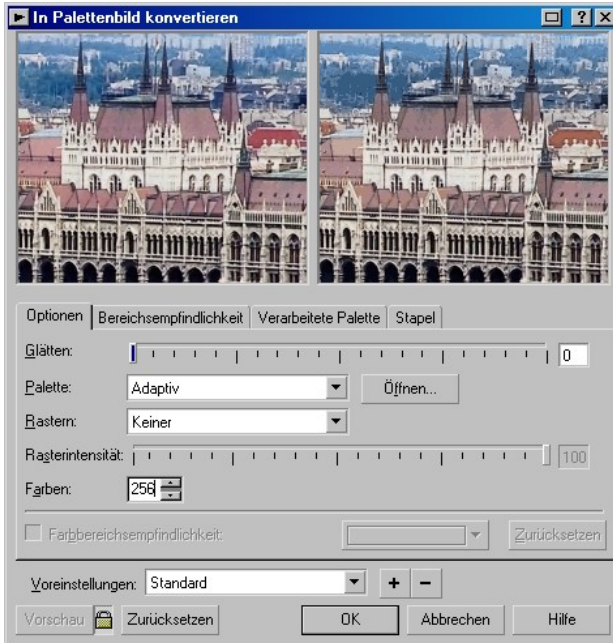
Die eingestellten Werte können Sie mit der Dateiendung *cpd* sichern.

Proben

Im Corel-Verzeichnis *Custom* finden Sie im Unterverzeichnis *Zweiton* zahlreiche Beispieldateien, an denen Sie sich gut orientieren können. Laden Sie eine der Beispielfarbzusammenstellungen und ändern Sie die Werte.

Palettenbilder, der Standard im Internet

Zahlreiche Optionen gibt es bei der Umwandlung in ein Bild mit maximal 256 Farben. Diesen Modus benötigen Sie für Bilder, die Sie im *gif*-Format speichern wollen, um sie anschließend auf Web-Seiten zu verwenden. Die Optionen werden auf vier Registerkarten angeboten:



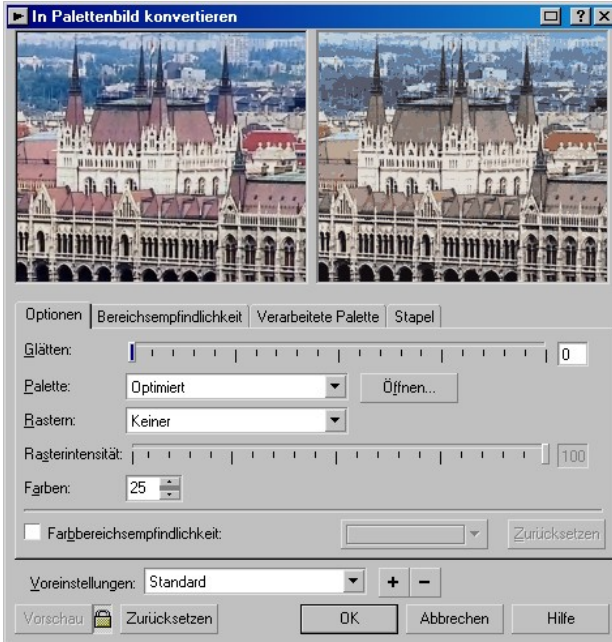
*Die Paletten-
Optionen*

Bei Palettenbildern stehen 256 Abstufungen bereit – wie auch bei Graustufenbildern. Der Unterschied besteht darin, daß es hier auch Farben sein dürfen.

Je weniger Farben Sie verwenden, um so weniger Platz benötigt die Datei. Dadurch geht das Verschicken über das Internet schneller. Natürlich ist auch ein Manko damit verbunden. Je weniger Farben Sie verwenden, um so schlechter wird die Bildqualität. Dies ist besonders dann hinderlich, wenn Sie mit Verläufen arbeiten.

Maximale Reduktion

In unserem Beispielbild sind wir sehr weit gegangen. Ganze 25 Farben und die nachfolgend gezeigten Einstellungen auf der ersten Registerkarte reichten aus, um das Bild auf 10 Prozent seiner Ursprungsdateigröße schrumpfen zu lassen. Wir verwendeten als Dateityp *gif*.



*Die Einstellungen
des Konvertierens*

Ein Blick auf die Registerkarte *Verarbeitete Palette* zeigt, wie die Farben verwendet wurden. Neben Schwarz für die Schatten des Bilds fallen verschiedene beige Farbtöne für die Gebäude auf.

Wir zeigen im Anschluß an die Farbpalette das Ergebnis. Natürlich läßt sich die Reduktion nicht leugnen – besonders im Himmel- und Wasserbereich ist die Qualitätsminderung zu bemerken.

Da solch kleine Dateien aber nicht für den Druck, sondern für die Anzeige am Bildschirm bestimmt sind, reicht die Qualität bei unserem Beispiel aus.



*Die wenigen
Farben
des Bilds*

An vielen Stellen des Bilds fällt die Farbreduktion gar nicht auf. Bedenken Sie: Ganze 25 Farben wurden bei der Darstellung des folgenden Bilds verwendet:



Ein 25-Farben-Bild

Auf der letzten Registerkarte können Sie einstellen, welche der markierten Bilder in einer Art Stapelverarbeitung auf einmal konvertiert werden sollen. Sie finden in der Auflistung alle geöffneten Bilder. Im unteren Listenfeld wird dann eingestellt, für welches Bild die Vorschau verwendet werden soll.



Stapelbearbeitung

RGB-Bilder im TrueColor-Format

Beim RGB-Format entstehen sogenannte TrueColor-Bilder. Dieses Farbmodell ist für die Wiedergabe auf Monitoren geeignet. Es gibt drei Kanäle. Im **Rot**-, **Grün**- und **Blau**-Kanal ist jeweils ein Graustufenbild gesichert. Diese ergeben zusammen in der additiven Farbmischung ein RGB-Bild. Die Farbtiefe beträgt 24 Bit.

Lab-Bilder, ein Spezialformat, das auch Profis verwenden

Dieses 24-Bit-Format ist ein Spezialformat, das versucht, die Abhängigkeit von Ausgabegeräten zu überwinden. Es arbeitet nach dem Prinzip des menschlichen Auges. Der erste Kanal enthält die Helligkeit des Bilds (L entspricht **L**uminanz/Helligkeit). Der zweite Kanal zeigt die Farben von Grün bis Rot (Komponente A), der dritte Kanal die Farben von Blau bis Gelb (Komponente B).

Dieses Farbmodell wurde von der Commission Internationale de l'Eclairage entwickelt und hat das CIE-Modell abgelöst. In professionellen Bildbearbeitungsprogrammen – wie zum Beispiel Photoshop – werden viele Aktionen über dieses Farbmodell ausgeführt.

CMYK-Farben, das Modell für den Vierfarbdruck

Das CMYK-Format (**C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ontrast) erzeugt ein 32-Bit-Bild. Es handelt sich hier um ein TrueColor-Bild, bei dem bis zu 16,7 Millionen Farbtönen abgebildet werden können. Dieser Wert kommt dadurch zustande, daß bei jedem Graustufenkanal 256 Abstufungen möglich sind. Mit den drei Farbkanälen ergeben sich also maximal $256 \times 256 \times 256$ Farben. Im letzten Kanal sind die Angaben über den Kontrast des Bilds enthalten.

Das CMYK-Format wird im Vierfarbdruck eingesetzt. Bei diesem subtraktiven Farbmodell entsprechen die Farben den Druckfarben.

Größere Dateien

Bei den TrueColor-Farbmodellen haben Sie zwar die bestmögliche Bildqualität, aber auch die größten Dateien. Falls Sie die Bilder nur für Web-Grafiken verwenden wollen, können Sie durch Verwendung des Paletten-Modells viel Speicherplatz sparen. Eine Rückumwandlung ist zwar prinzipiell möglich, die schlechtere Qualität der Palettenbilder kann dabei aber nicht verbessert werden. Wenn Sie also nicht sicher sind, ob Sie ein Bild später drucken wollen, sollten Sie auf eine Umwandlung in das Paletten-Modell verzichten.

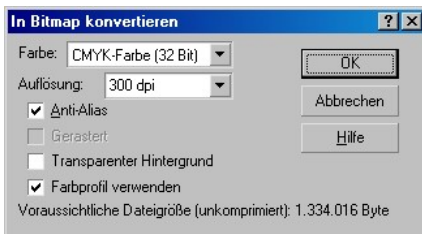
12.5 Objekte in ein Pixelbild umwandeln

Bis jetzt hatten wir mit importierten Bildern gearbeitet, nun wollen wir noch die andere Möglichkeit nutzen. Anhand eines Schritt-für-Schritt-Beispiels wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie ein Objekt in ein Pixelbild umwandeln. Dafür haben wir uns ein Clipart-Motiv ausgesucht.



*Die
Vorlage*

- 1 Markieren Sie das Objekt, das in ein Bitmap-Bild umgewandelt werden soll – in unserem Fall den Schriftzug. Rufen Sie die Funktion *Bitmaps/In Bitmap konvertieren* auf.
- 2 Wählen Sie in dem oberen Listenfeld das Farbmodell, in das das Objekt konvertiert werden soll, aus. Wir wählen hier CMYK, da wir das Ergebnis später drucken möchten. Die Option *Gerastert* gibt nur bei den Farbmodellen einen Sinn, die keine TrueColor-Darstellung aufweisen. Zur Optimierung werden dann die Zwischentöne gerastert. Wenn Sie die Option *Farbprofil verwenden* markieren, werden die nicht-druckbaren Farben in CMYK-Farben umgewandelt.
- 3 Wir wählen eine Auflösung von 300 dpi, um auch beim Druck eine gute Qualität zu erreichen. Die dadurch entstehende Dateigröße können Sie in der Fußzeile des Dialogfensters ablesen.



*Einstellungen
für die
Umwandlung*

- 4 Mit der *Anti-Alias*-Option wird der Treppenstufeneffekt verhindert. Wenn Sie die Option nicht aktivieren, sind an schrägen Linien die einzelnen Pixel zu erkennen. Dadurch entsteht der sehr häßliche Treppenstufeneffekt.

Mit den erläuterten Einstellungen erreichen wir das folgende, unerwünschte Ergebnis. Der Hintergrund ist nämlich mit Weiß gefüllt.



Ein ungeeignetes Ergebnis

- 5 Das liegt daran, daß die Option *Transparenter Hintergrund* nicht aktiviert wurde. Ist diese Option eingeschaltet, entsteht das folgende – freigestellte – Ergebnis.



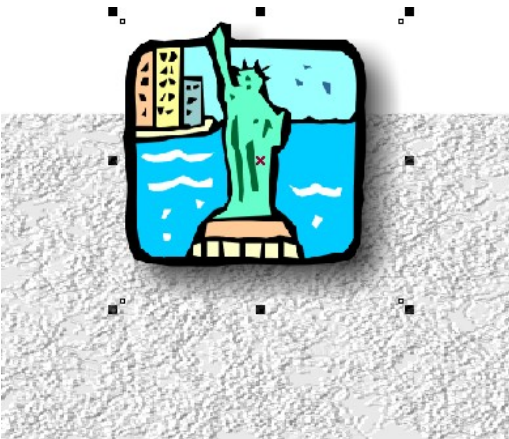
Objekt mit transparentem Hintergrund

- 6 Am Ergebnis ist zunächst kein Unterschied zu erkennen. Wenn das Objekt markiert ist, können Sie allerdings einerseits an den Funktionen der Eigenschaftsleiste und andererseits an der Anzeige in der Statusleiste erkennen, daß es sich nun um ein Farb-Bitmap handelt.

Kein Zurück

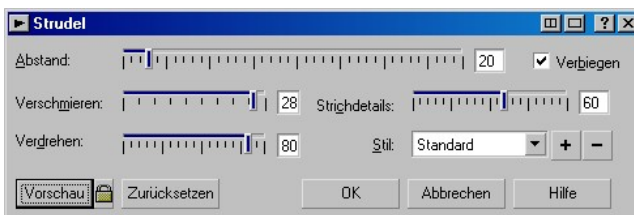
Ein späteres Zurückwandeln – etwa wie beim Zurücknehmen von Effekten – ist nicht möglich.

- 7 Der weiche Schatten ist bei der Umwandlung transparent geblieben – das bemerken Sie, wenn Sie das Bitmap-Bild verschieben.



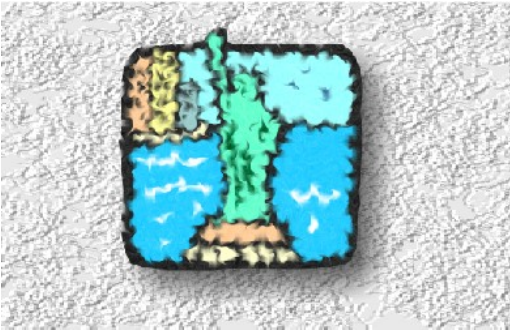
Der transparente, weiche Schatten

Nach der Umwandlung in ein Bitmap Bild können Sie nun die Effekte anwenden, die Sie in den unterschiedlichen Untermenüs des *Bitmaps*-Menüs finden. So wollen wir den Effekt *Bitmaps/Verzerren/Whirlpool* ausprobieren.



Die verwendeten Werte für den Whirlpool-Effekt

Mit den zuvor gezeigten Werten entsteht das nachfolgend abgebildete, interessante Ergebnis.



Der angewendete Filter

12.6 Filter anwenden – Bildverbesserung oder Spezialeffekte

Im *Bitmaps*-Menü gibt es viele Effekte, die Sie auf Bitmap-Bilder anwenden können. Falls Sie schon mit Corel PHOTO-PAINT gearbeitet haben, werden Sie die Filter wiedererkennen. Dort sind allerdings noch mehr Filter als im CorelDRAW-Menü vorhanden.

Die Filter sind in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt. Einige Filter dienen der Bildverbesserung – den Schärfen-Filter haben wir ja bereits verwendet – andere „entstellen“ das Bild – zum Beispiel durch verdrehen des Bildinhalts.

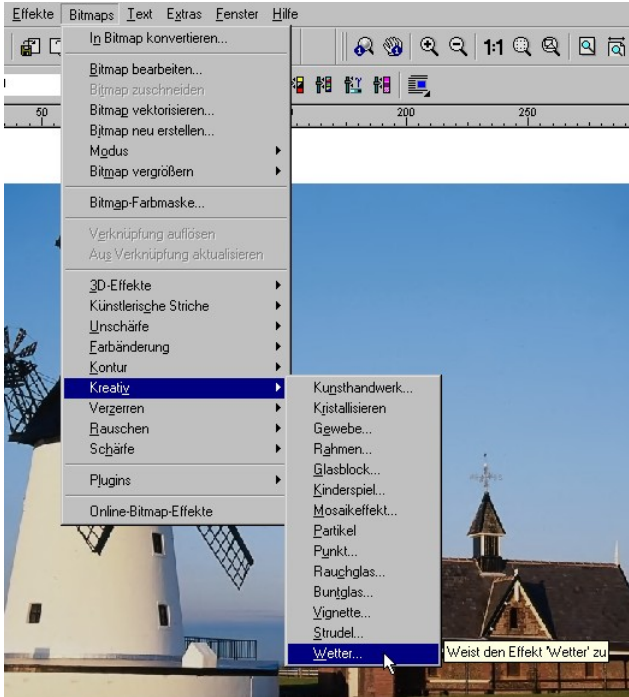
Auch für Objekte

Filter, die bei Objekten ebenso wie bei Bitmaps angewendet werden, können sind nicht im Menü *Bitmaps*, sondern im Menü *Effekte/Farbanpassung* untergebracht. Mit den Filtern können Sie zum Beispiel die Helligkeit oder die Farbintensität ändern – wir hatten diese Funktionen ja schon eingesetzt.

Die Filter werden alle nach demselben Prinzip bedient. Die Verfahrensweise sehen wir uns an einem Beispiel an. Anschließend stellen wir Ihnen die verfügbaren Filter kurz vor.

- 1 Markieren Sie zunächst das betreffende Bitmap. Nur wenn ein Bild markiert ist, sind die Filter in den Untermenüs verfügbar. Rufen Sie aus einem der Untermenüs einen Filter auf.

Da die Effekte in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt sind, finden Sie leicht die gewünschte Wirkung.

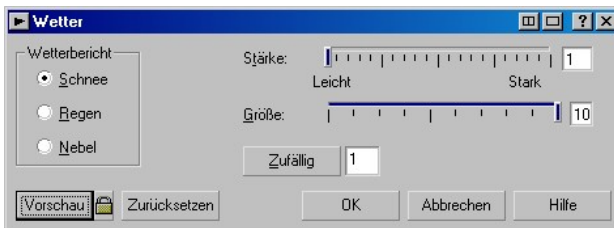


*Aufruf
eines
Filters*

Filter deaktiviert

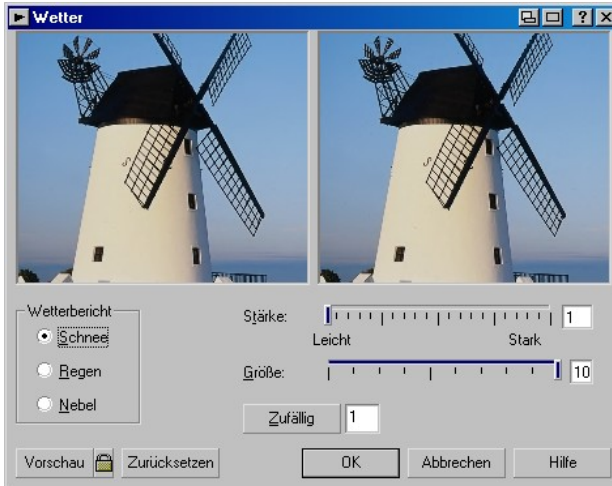
Wenn im Menü einige Filter deaktiviert sind, liegt das daran, daß Ihr Bild nicht im RGB-Modus vorliegt. Wenn Sie zum Beispiel mit einem Palettenbild arbeiten, sind viele der Einträge deaktiviert. Falls Sie einen deaktivierten Filter verwenden wollen, müssen Sie zuvor das Bild konvertieren.

- 2 Nach dem Filteraufruf öffnet sich das nachfolgend gezeigte Dialogfeld. Je nach aufgerufenem Filter sind dort unterschiedliche Optionen und Eingabefelder verfügbar.



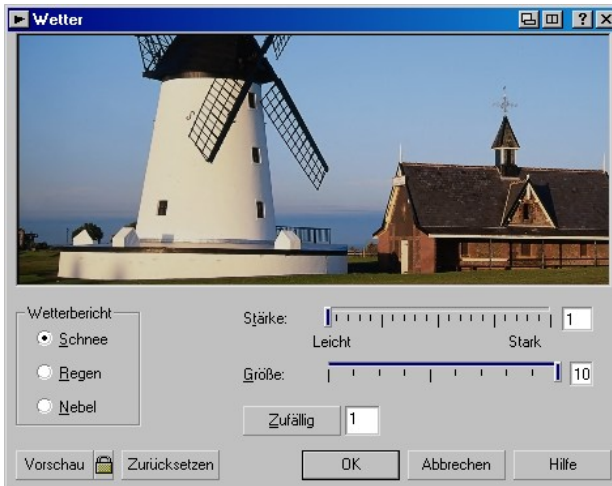
*Ein Filter-
Dialogfeld*

- 3 Wenn Sie auf das linke Symbol auf der rechten Seite der Titelzeile klicken, wird die Vorschau innerhalb des Dialogfelds angezeigt und nicht am Originalbild.



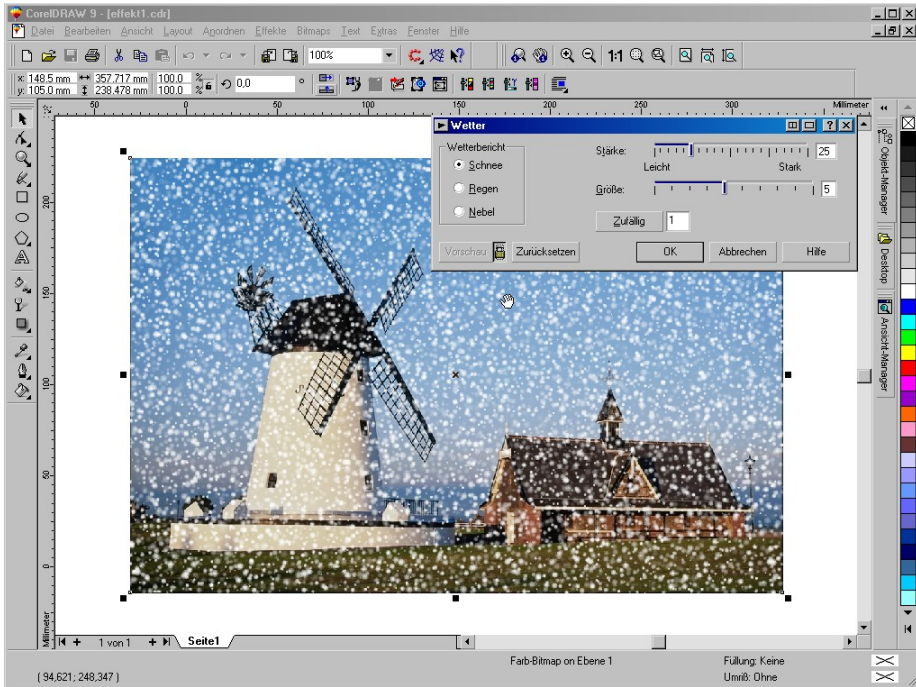
*Vorschaubild
innerhalb des
Dialogfelds*

- 4 Mit einem Klick auf das Symbol rechts daneben wird nur die Vorschau des Effekts angezeigt.



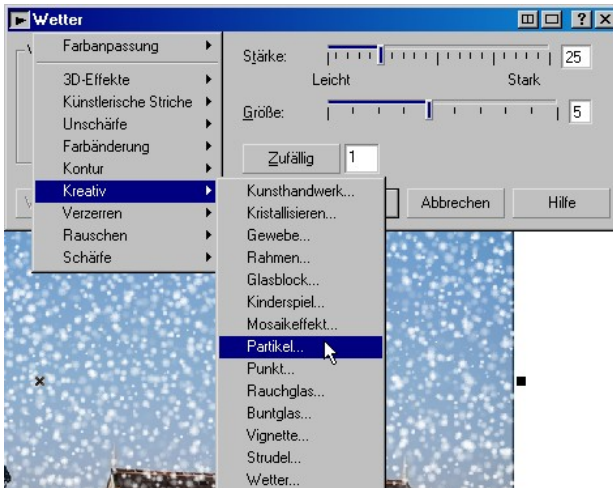
*Geänderte
Vorschau-
ansicht*

- 5 Wenn Sie die Ansicht am Originalbild wünschen, klicken Sie nun wieder auf das linke Symbol. So läßt sich die Wirkung eines Effekts besser beurteilen – dafür dauert es aber länger, ehe Sie die Effektwirkung sehen.



Die Gesamtansicht

- 6 Wenn Sie auf die Schaltfläche auf der linken Seite klicken, haben Sie Zugriff auf die anderen verfügbaren Filter.



Zugriff auf die anderen Filter

Der Wechsel zu einem anderen Effekt hat nicht zur Folge, daß die vorherigen Einstellungen angewendet werden. Sie können damit nur zu einem anderen Effekt wechseln, wenn Ihnen ein Effekt nicht zusagt.

Mit der *Zurücksetzen*-Schaltfläche werden die Werte auf die Standardwerte zurückgesetzt. Falls Ihnen also eine Einstellung mißlungen ist, können Sie hiermit zum Ausgangspunkt zurückkehren. Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche werden die Werte am ausgewählten Bild angewendet.

Keine Korrektur

In der neuen Corel PHOTO-PAINT-Version haben Sie die Möglichkeit, Linsen zu plazieren. Dabei werden die Daten des Bilds nicht verändert. Löschen Sie einfach die Linse, um den Effekt wieder vom Bild zu entfernen. Wenn Sie den Effekt ändern wollen, ändern Sie einfach die Werte der Linse. Diese sinnvollen Funktionen haben Sie nicht, wenn Sie die Filter in CorelDRAW verwenden.

Mit den gezeigten Effekt-Einstellungen erzielen wir das folgende Ergebnis. So können Sie es schnell im Sommer schneien lassen. Witzig, nicht wahr?



Der angewendete Effektfiler \Kreativ\Wetter

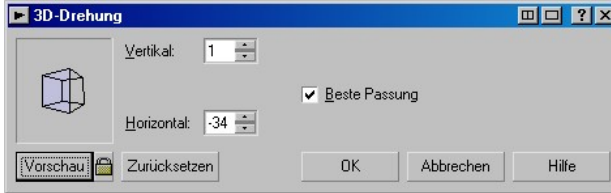
12.7 Die unterschiedlichen Filter: Wirbel, Nasse Farbe, Aufgerollte Seite und einiges mehr

Nun wollen wir Ihnen an Beispielen die verfügbaren Filter vorstellen. Da es inzwischen 75 Effekte innerhalb von CorelDRAW gibt, können wir nicht auf alle Effekte detailliert eingehen – wir haben aber die interessantesten für Sie herausgepickt.

Den ersten Effektfiler haben Sie bei unserem Bedienungsbeispiel schon kennengelernt. Beginnen wir nun der Reihe nach mit den Effekten der ersten Effekt-Kategorie: *3D-Effekte*. Mit diesen Filtern werden mehr oder weniger starke dreidimensionale Wirkungen erreicht.

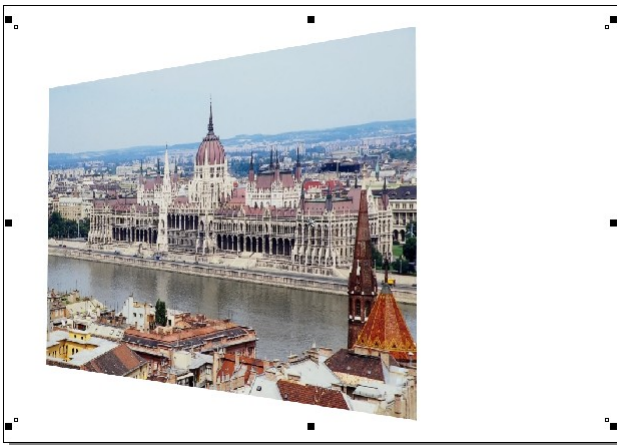
3D-Drehung

Mit diesem Filter können Sie das Bild im Raum drehen. Dieselbe Wirkung können Sie aber auch mit einer Hüllenform realisieren.



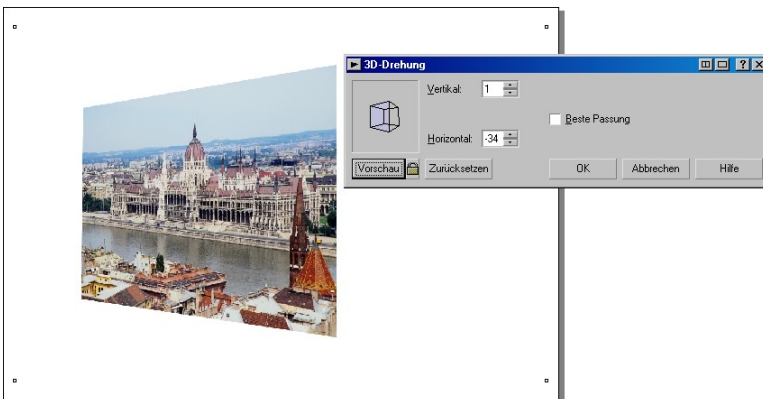
Die Werte für die 3D-Drehung

Die Einstellung erfolgt über die symbolische Darstellung des Würfels. Klicken Sie in dieses Feld und ziehen Sie die Maus, bis der Würfel die gewünschte Form zeigt. Die farblich hervorgehobene Fläche zeigt dabei die Fläche an, auf der sich das Bild befindet. Alternativ dazu können Sie die Einstellung auch über die numerischen Eingabefelder vornehmen.



Die 3D-Drehung

Nachfolgend sehen Sie die Wirkung der deaktivierten Option *Beste Passung*.



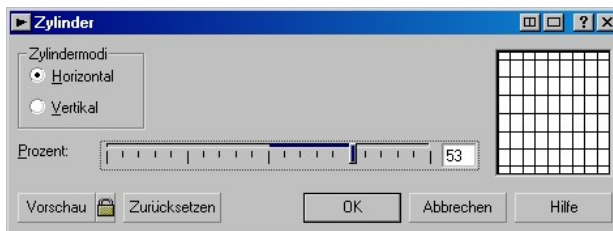
*Deaktivierte Option
Beste Passung*

Zylinder

In der Vorgänger-Version gab es den Effekt *Dem Objekt zuordnen*. Die darin enthaltenen Optionen sind nun in mehrere Funktionen aufgeteilt worden. Der erste der dadurch neu entstandenen Effekte ist der *Zylinder*.

Der Effekt erweckt den Eindruck, als wäre das Bitmap um einen senkrechten oder waagerechten Zylinder gewickelt. Für eine gute Wirkung sollten Sie hohe Werte verwenden.

Mit einem Gitter wird der Effekt im Dialogfenster simuliert. Durch die Eingabe negativer Werte wird das Bild in die entgegengesetzte Richtung gezogen.

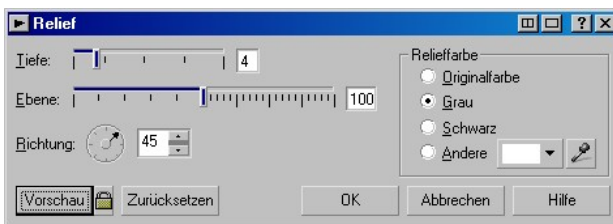


Das Dialogfeld des Zylinder-Effekts

Relief

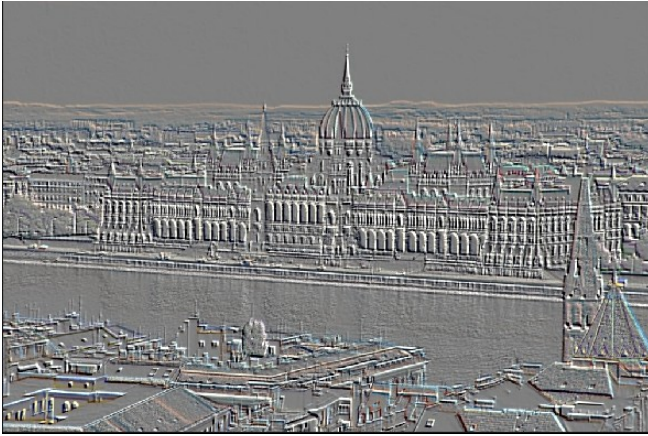
Der *Relief*-Filter ist schon fast klassisch. Jedes Programm, das etwas auf sich hält, bietet ihn an. Deshalb ist dieser Filter langsam auch „verbraucht“. Sie sollten ihn daher nicht allzu häufig verwenden.

Bei diesem Filter gibt es im Dialogfenster wieder andere Einstellungsmöglichkeiten. Mit dem Rad wird die Lichtrichtung eingestellt. Sie können den Wert einstellen, indem Sie an dem Einstellungsrad drehen, oder ihn in das Eingabefeld eintippen.



Das Dialogfenster des Relief-Filters

Mit den oben gezeigten Einstellungen erzielen Sie das folgende Ergebnis – die Konturen sind erhaben.



Der Effekt-Filter

Gute Option?

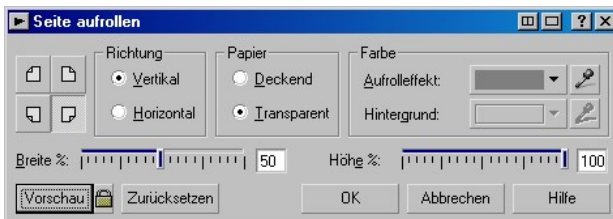
Mit der Option *Originalfarbe* werden die Farben des Bilds verwendet, um die plastische Wirkung zu erzielen. Allerdings wirken hier nur sehr geringe Werte – danach wird das Ergebnis unansehnlich, da es unrealistisch aussieht. Wenden Sie allerdings niedrige Werte an, ist die „Tiefe“ nur schwer zu erkennen.

Seite aufrollen

In die Kategorie „ausgenudelt“ gehört sicherlich auch dieser Effekt. Seit er von Kai Krause in seinen Kai's Power Tools angeboten wird, ist er in unzähligen Anzeigen zu sehen. Aufsehen können Sie mit einem solchen Effekt deshalb nicht mehr erwecken.

Auch in diesem Fall gibt es ein anders aufgebautes Dialogfenster. Neben der Stärke des Aufrollens können Sie auch die Richtung einstellen. Außerdem können Sie über die Farbfelder einstellen, wie die farbige Gestaltung des Effekts sein soll. Alternativ dazu können Sie auch eine Transparenz einstellen.

Neben dem Bekannten vermissen wir noch immer die Möglichkeit, daß beim Aufrollen die Rückseite zu sehen ist. Was so logisch klingt, konnten die Entwickler bisher noch nicht umsetzen. Der Grund dafür ist nicht bekannt. Diese Aufgabenstellung läßt sich bisher nur sehr aufwendig in „echten“ 3-D-Programmen bewerkstelligen.



Das Seite aufrollen-Dialogfenster

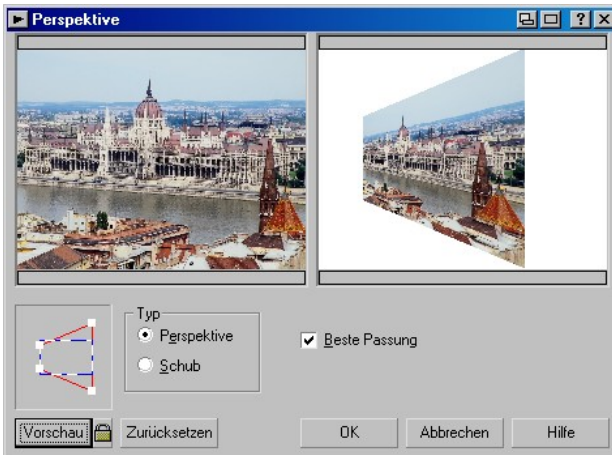
Mit den zuvor gezeigten Einstellungen erhalten Sie als Ergebnis das folgende Bild:



*Eine aufgerollte
Seite*

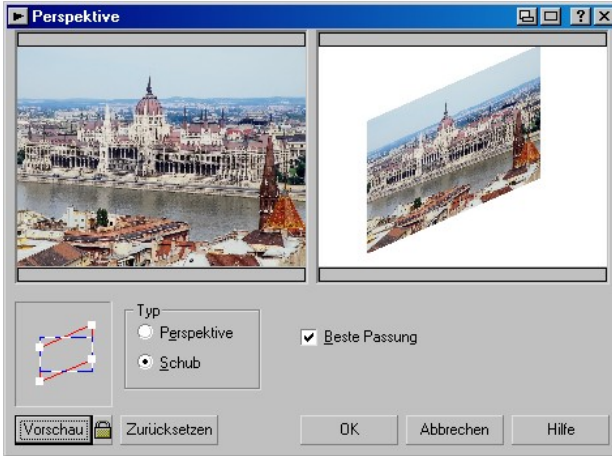
Perspektive

Diesen Effekt können Sie ebenfalls mit einer Hülle realisieren. Wie bei der *3D-Drehung* erfolgt die Einstellung über das kleine Vorschaubild, in dem Sie – ohne Verzerrung – ein Quadrat sehen. Klicken Sie in dieses Feld und verziehen Sie das Vorschaubild auf die gewünschte Position.



*Der Perspektive-
Filter*

Sie können hier zwischen zwei Optionen wählen: *Perspektive* und *Schub*. Den Unterschied sehen Sie im nächsten Bild. Die Option *Beste Passung* wirkt sich wie bei der *3D-Drehung* aus – das Bild wird in die zur Verfügung stehende Fläche eingepaßt.

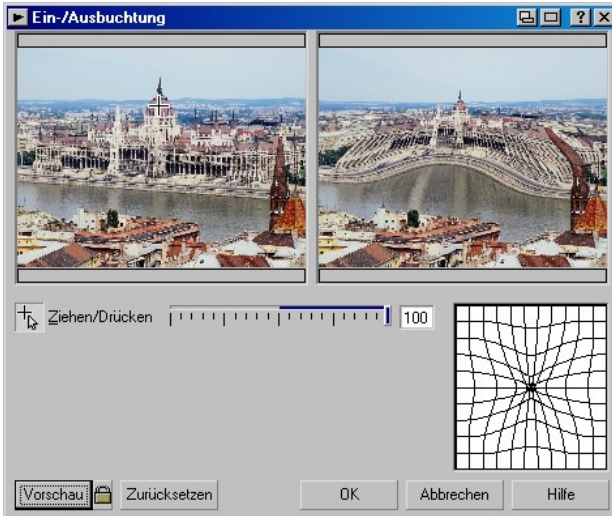


Die Schub-
Option

Ein- und Ausbuchtung

Mit diesem Filter werden die Pixel um den platzierten Mittelpunkt auseinandergezogen oder zusammengedrückt. Bei negativen Eingabewerten entsteht ein „Kugelleffekt“, bei positiven Werten, wie im folgenden Dialogfenster, werden die Partien zusammengedrückt.

An dem Vorschaubild mit dem Gitternetz können Sie die Wirkung vorab beurteilen. Ein Beispiel zeigt das nächste Bild:



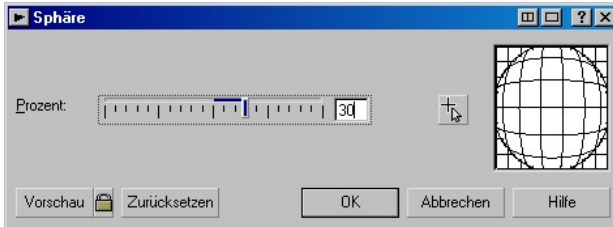
Gezogene
Bildpartie

Hier gibt es eine zusätzliche Schaltfläche, mit der Sie den Mittelpunkt der Verzerrung platzieren können. Klicken Sie im Vorschau- oder Originalbild an die gewünschte Stelle.

Sphäre

Der folgende Effekt erweckt den Eindruck, als wäre das Bitmap um eine Kugel gewickelt. Mit geringen Werten erzielen Sie die beste Wirkung.

Mit einem Gitter wird der Effekt im Dialogfenster simuliert. Durch die Eingabe negativer Werte wird das Bild in die entgegengesetzte Richtung gezogen.



*Das Dialogfenster
des Filters
Sphäre*

Mit einem Wert von 30 Prozent in der sphärischen Variante erzielen wir das folgende Ergebnis. Für eine realistische, plastische Wirkung fehlen natürlich Abdunklungen. Solche Effekte lassen sich mit den Kai's Power Tools, die in der Corel-Version 7 enthalten waren, besser realisieren.



*Sphärische
Zuordnung*

Kleine oder große Kunstwerke?

In der nächsten Effekt-Kategorie – *Künstlerische Striche* – können Sie aus Bildern „Gemälde“ machen. Anwender von Corel PHOTO-PAINT™ kennen diese Rubrik bereits – in CorelDRAW sind alle diese Effekte nun ebenfalls verfügbar. Einige der Effekte erzeugen recht ansehnliche Ergebnisse – andere sind weniger spannend. Sehen wir uns die Effekte im Einzelnen an.

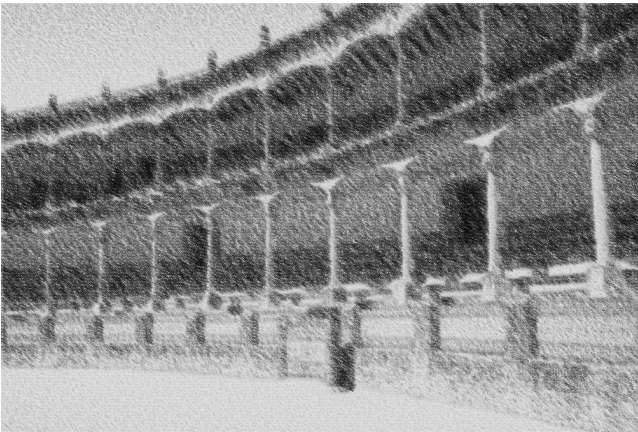
Für die Versuche haben wir uns das folgende Foto von der dritten CorelDRAW-CD ausgesucht:



Das Ausgangsbild

Kohle

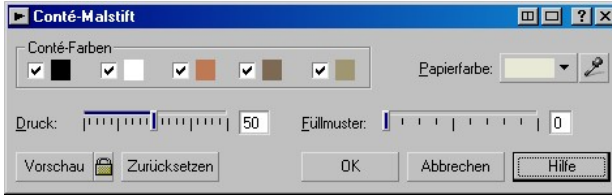
Wie der Name des Filters schon aussagt, können Sie mit diesem Effekt-Filter ein Bild erzeugen, das so aussieht, als wäre es mit einem Kohlestift gezeichnet. In den Optionen dieses Effekts können Sie die Größe und Stärke der „Stift“-Kontur einstellen. Das Ergebnis mit den Standardwerten „5“ für die Größe und „0“ für den Rand zeigt das folgende Bild.



Eine Kohlezeichnung

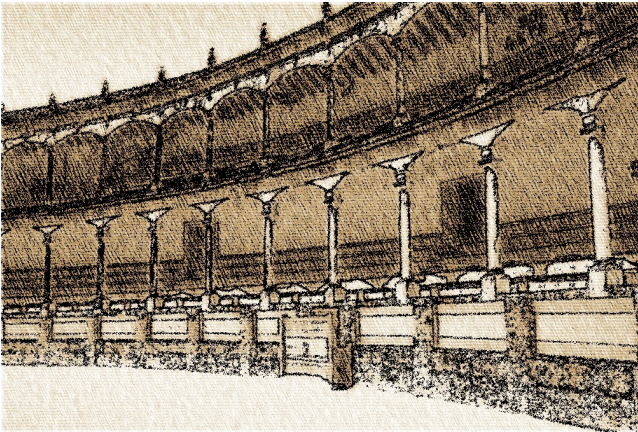
Conté-Malstift

Die Wirkung dieses Effekts ist recht interessant. Sie können dabei die Farben des Bilds verwenden – dazu darf aber keins der Farbfelder im oberen Bereich des Dialogfelds aktiviert sein. Alternativ dazu können Sie bis zu fünf Farben aktivieren, mit denen gezeichnet werden soll. Klicken Sie dazu einfach auf das Kästchen neben den Farbfeldern.



Die Optionen des Conté-Malstifts

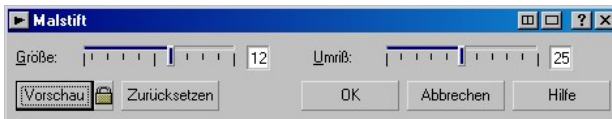
Das Ergebnis, das mit den zuvor gezeigten Werten entsteht, zeigt die folgende Abbildung.



Der Conté-Malstift-Effekt

Der Malstift

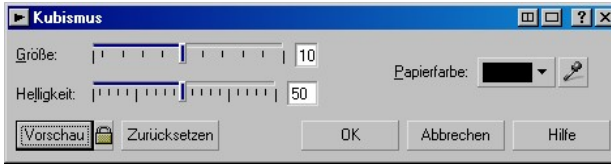
Der *Malstift*-Effekt ähnelt dem *Conté-Malstift* sehr stark. Hier können aber keine zusätzlichen Stiftfarben aktiviert werden – der Filter ist deshalb nicht sehr interessant. Mit diesem Filter soll ein Wachsmalstift simuliert werden.



Die Optionen des Malstifts

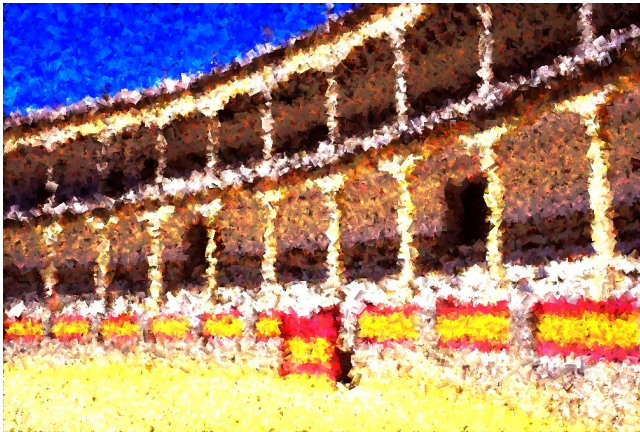
Kubismus

Beim nächsten Filter entsteht ein farbkraftiges Bild, dabei wird mit einem kräftigen, viereckigen Pinsel gemalt – daher kommt das „klecksige“ Aussehen. Probieren Sie doch einmal die nachfolgend abgebildeten Werte aus.



Die verwendeten Werte

Damit entsteht das folgende Bild. Auf Details kommt es bei diesem Filter nicht an – es ist eher plakativ. Um mehr Details zu erkennen, muß der *Größe*-Wert reduziert werden.

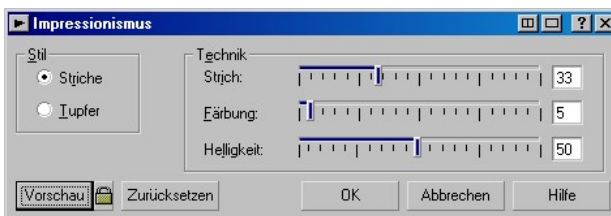


Der Kubismus-Filter

Impressionismus

Den *Impressionismus*-Effekt gab es schon in der vergangenen CorelDRAW-Version. Dabei werden die Pixel des Bilds verstreut. So sollen Farbtupfer simuliert werden, um den Eindruck eines impressionistischen Gemäldes zu simulieren.

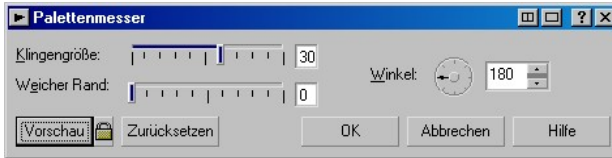
Die Wirkung des Effekts hatte damals wenig mit einem impressionistischen Gemälde zu tun – und daran hat sich auch in der aktuellen Version nichts geändert. Daher fällt dieser Filter eher in die Kategorie „überflüssig“.



Die Optionen des Impressionismus-Effekts

Palettenmesser

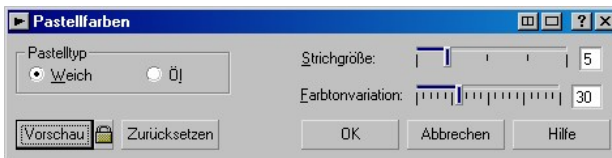
Viel spannender ist der folgende Effekt: *Palettenmesser*. Dabei werden die Pixel des Bilds neu verteilt. Das Ergebnis sieht so aus, als wäre Farbe mit einem Messer auf dem Malgrund verteilt worden. Bei den Standardwerten ergibt sich das nachfolgend abgebildete Ergebnis.



Der Effekt Palettenmesser und die verwendeten Werte

Pastellfarben

Bei diesem Effekt können Sie zwischen den Option *Weich* und *Öl* wählen. Außerdem kann die Strichgröße und die Farbtonvariation eingestellt werden. Dabei soll ein Pastellbild entstehen. Das Ergebnis wirkt allerdings nicht sehr ansprechend.



Die Optionen des Pastellfarben-Effekts

Tintenstift

Auch beim *Tintenstift*-Effekt entsteht kein hübsches Bild. Das Ergebnis ist ein Schwarzweißbild. Sie können dabei einstellen, ob eine Kreuz- oder Punktschraffur gebildet werden soll.

Mit dem *Dichte*-Wert legen Sie fest, wie nah die Striche aneinander liegen sollen, mit der Option *Tintenfässer* wird die Menge der verwendeten Tinte eingestellt. Einen ungefähren Eindruck des Ergebnisses sehen Sie im Vorschaubild des nachfolgenden Dialogfelds.



Der Tintenstift-Effekt

Pointillismus

Beim *Pointillismus*-Effekt werden die Hauptfarben eines Bildes analysiert und in kleine Punkte umgewandelt. Auch in diesem Fall entsteht ein „getupftes“ Bild.

Neben der Größe der Tupfer läßt sich in den Optionen noch die Helligkeit des Bilds steuern.

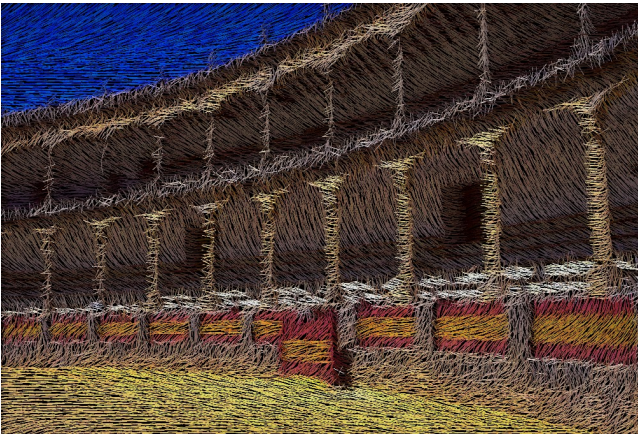


Der Pointillismus-Effekt

Bürste

Witzig ist der nächste Effekt-Filter: *Bürste*. Das Bild scheint dabei in den Untergrund gekratzt zu sein.

Um die Farben des Bilds zu erhalten, muß die Option *Farbe* aktiviert sein – ansonsten entsteht ein Schwarzweißbild. Die Dichte und die Größe der Striche werden über die nebenstehenden Optionsfelder verändert. Die verwendeten Einstellungen und das Ergebnis zeigen die beiden folgenden Abbildungen.

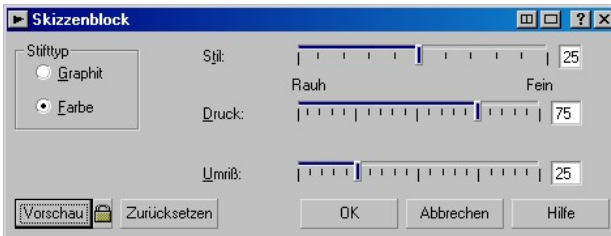


Die Werte und das Ergebnis des Bürste-Effekt-Filters

Skizzenblock

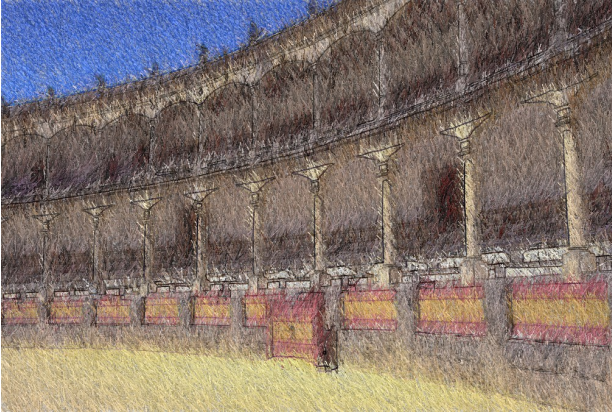
Beim *Skizzenblock* entstehen wie mit einem Bleistift gemalte Bilder. Das Ergebnis sieht wie eine Skizze aus.

Wenn Sie den Stifttyp *Graphit* wählen entsteht ein schwarzweißes Bild – soll das Bild farbig werden, müssen Sie die Option *Farbe* einschalten. Die Art des verwendeten Stifts können Sie mit den drei Optionen auf der rechten Seite des Dialogfelds variieren.



Die Optionen des Skizzenblocks

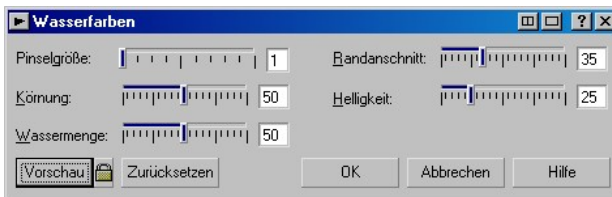
Mit den zuvor gezeigten Optionen entsteht das nachfolgend abgebildete Ergebnis:



Der Skizzenblock-Effekt

Wasserfarben

Wenn Sie schon immer mal ein Aquarellbild malen wollten, können Sie den *Wasserfarben*-Effekt verwenden – das Ergebnis sieht recht realistisch aus. Die standardmäßigen Optionen sehen Sie nachfolgend. Diese Werte haben wir verwendet, um das gezeigte Bild zu erhalten.



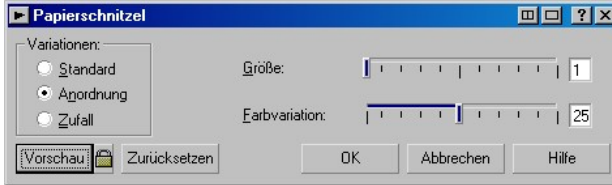
Ein Aquarellbild und die dazugehörenden Einstellungen

Kontraste beachten

Die meisten Effekte wirken bei kontrastreichen Bildern am besten. Stellen Sie deshalb vor der Verwendung eines Effekt-Filters gegebenenfalls einen größeren Kontrast ein.

Papierschnitzel

Dieser Effekt gehört wieder zu den weniger interessanten. Das Ergebnis sieht wie ein Bild aus, das aus lauter kleinen farbigen Papierschnitzeln gebildet wurde. Wenn Sie möglichst viele Bilddetails erhalten wollen, muß der *Größe*-Wert auf den kleinstmöglichen Wert „1“ gesetzt werden.

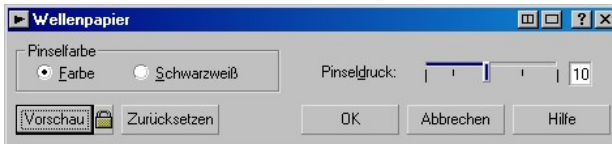


Die Optionen des Papierschnitzel-Effekts

Wellenpapier

Der letzte Filter in diesem Untermenü – Wellenpapier – erzeugt ein Bild, das wie auf rauhem Papier gemalt aussieht. Dabei können Sie wieder einstellen, ob das Ergebnis farbig oder schwarzweiß sein soll.

Mit dem Pinseldruck läßt sich die Farbintensität verändern. Je höher Sie den Wert einstellen, um so kräftiger erscheinen die Farben im Bild. Der standardmäßig eingestellte Mittelwert von 10 erzeugt in vielen Fällen ein ansprechendes Ergebnis. Sie sehen die Auswirkungen der gezeigten Einstellungen im nächsten Bild.

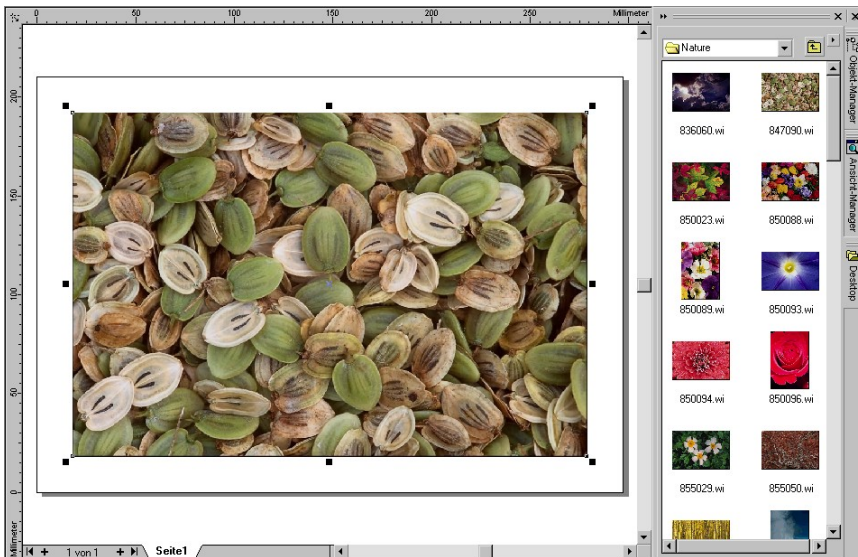


Der Wellenpapier-Effekt

Alles so verschwommen – die Unschärfe-Effekte

Im Menü *Unschärfe* finden Sie insgesamt neun Filter. Damit können Sie Bilder auf unterschiedliche Weise weichzeichnen. Da Sie wohl selten unscharfe Bilder benutzen wollen, bieten sich diese Filter eher für Effekte als für Bildkorrekturen an. So lassen sich sehr interessante Hintergrundbilder erzeugen. Sehen wir uns an einem Beispiel an, wofür Sie unscharfe Bilder verwenden können:

Wir haben uns wieder ein Foto von der dritten CorelDRAW-CD geladen. Dabei kommt es nicht so sehr auf das verwendete Motiv an. Wir haben uns für ein Bild entschieden, in dem helle und dunklere Bereiche enthalten sind. Kopieren Sie dieses Bild anschließend mit der Tastenkombination **(Strg)+C** in den Zwischenspeicher – wir benötigen dieses Duplikat im Laufe des Workshops.



Die verwendete Vorlage

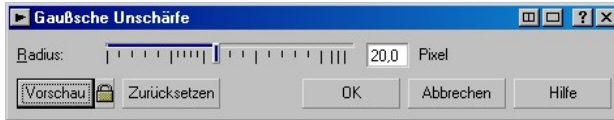
Gaußsche Unschärfe

Diesen Unschärfe-Filter werden Sie wohl in den meisten Fällen verwenden. Bei diesem Filter können Sie den Radius vorgeben, in dem die Pixel vermengt werden sollen, so daß sich ein mehr oder weniger unscharfes Bild ergibt.

Moirés entfernen

Wenn Sie Bilder mit unschönen Moirés haben, können Sie diese entfernen, indem Sie das Bild so stark weichzeichnen, daß das Raster nicht mehr zu sehen ist. Dieses Raster ist nämlich schuld an den Moirés. Anschließend schärfen Sie das Bild wieder.

- 1 Wir haben nachfolgend einen hohen Wert von 20 Pixeln verwendet, bei dem der eigentliche Bildinhalt nicht mehr zu erkennen ist.



Die verwendeten Werte der Gaußschen Unschärfe

- 2 Wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie auf die *Vorschau*-Schaltfläche klicken – bis der Effekt berechnet ist, dauert es eine ganze Weile. Das Ergebnis zeigt das folgende Bild. Was übrig bleibt ist eine undefinierbare Struktur.

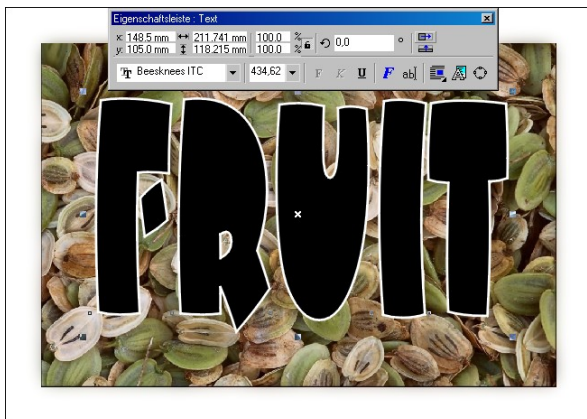


Die Gaußsche Unschärfe kam zum Einsatz

Eigene Muster entwerfen

Mit derartigen Verfahren können Sie interessante Muster entwerfen, ohne daß Sie auf die mitgelieferten Füllmuster zurückgreifen müßten.

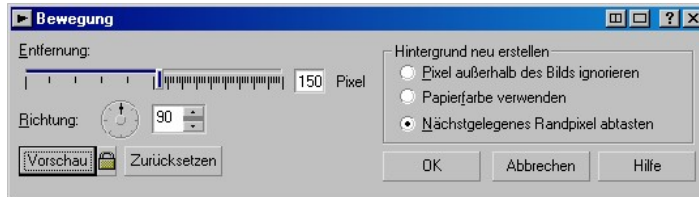
- 4 Fügen Sie nun mit der Tastenkombination **(Strg)+[V]** das kopierte Bild wieder ein. Es wird dann über dem unscharfen Bild eingefügt.
- 5 Als nächstes benötigen wir einen Schriftzug mit einer weißen Kontur. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Ein Schriftzug

- 6 Markieren Sie nun das wieder eingefügte Bild. Auch an diesem Bild soll ein Filter aus der *Unschärfe*-Kategorie verwendet werden – und zwar der Effekt *Bewegungsunschärfe*.
- 7 Auch bei diesem Effekt wird ein extrem hoher Wert von 150 Pixeln Entfernung verwendet.

Achten Sie darauf, daß im Richtungsfeld der Wert 90 ° verwendet wird. Die Einstellung können Sie entweder durch verziehen des Rads oder durch eintippen in das Eingabefeld einstellen.



Die verwendeten Werte für den Bewegungsunschärfe-Effekt

- 8 Nach dem Bestätigen ergeben sich senkrechte „Striemen“ – auch hier ist vom Bildinhalt nichts mehr zu erkennen.



Das zweite Bild ist nun auch unscharf

Ab in die Box – PowerClips einsetzen

Mit diesem neuen Bild soll nun der Schriftzug gefüllt werden. Die Funktion, die Sie dazu benötigen, finden Sie im Menü *Effekte/PowerClip*. Achten Sie darauf, daß Sie das Bild markiert haben und rufen Sie nun aus dem Untermenü die Funktion *In Behälter plazieren* auf. Danach erscheint ein kräftiger Pfeil, mit dem Sie auf den Schriftzug klicken müssen. Sie sehen diese Situation in der folgenden Abbildung.



Zuweisen des PowerClip-Behälters

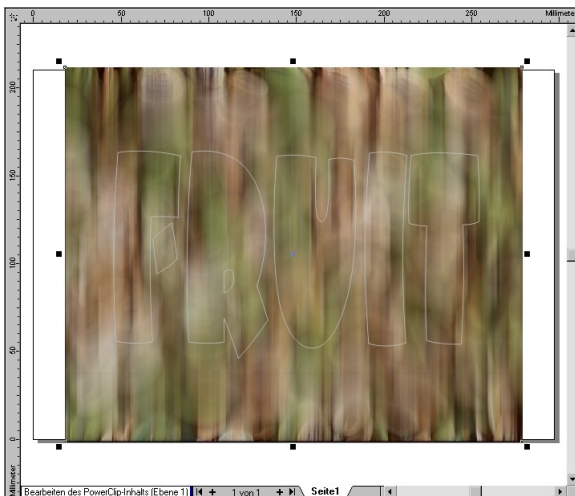
Anschließend ist das Foto nur noch innerhalb des Schriftzugs zu sehen – wie es das folgende Bild zeigt.



Der belegte Schriftzug

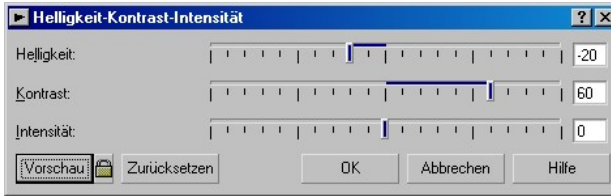
PowerClip-Inhalte bearbeiten

Inhalte des PowerClip-Behälters können Sie jederzeit bearbeiten. Rufen Sie dazu die Funktion *Effekte/PowerClip/Inhalt bearbeiten* auf.



Bearbeiten des PowerClip-Inhalts

Diesen Bearbeitungsmodus erkennen Sie an dem Schild links unter der Arbeitsfläche. Markieren Sie nun das Foto und rufen Sie die Funktion *Effekte/Farbanpassung/Helligkeit-Kontrast-Intensität* auf. Wir wollen nämlich bei unserem Bild den Kontrast deutlich verstärken. Die dazu notwendigen Werte sehen Sie im folgenden Bild:



Ändern des Kontrasts und der Helligkeit

Effizientes Arbeiten

Natürlich hätten Sie diesen Arbeitsschritt auch gleich nach dem *Bewegungsunschärfe*-Effekt anbringen können. Dort verdeckte aber der Schriftzug das Foto. Um das Ändern der Hierarchie zu umgehen, haben wir uns für die vorgestellte Reihenfolge entschieden.

Mit dem geänderten Kontrast sieht das Bild wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt aus.



Der veränderte Kontrast

Um den PowerClip-Arbeitsmodus nach der vorgenommenen Bearbeitung zu beenden, rufen Sie die Funktion *Effekte/PowerClip/Bearbeiten dieser Ebene beenden* auf.

Sie sehen im folgenden Bild, daß sich der Schriftzug nun besser vom Untergrund abhebt. Die Wirkung soll aber noch weiter verbessert werden – es soll wieder ein weicher Schatten zum Einsatz kommen.

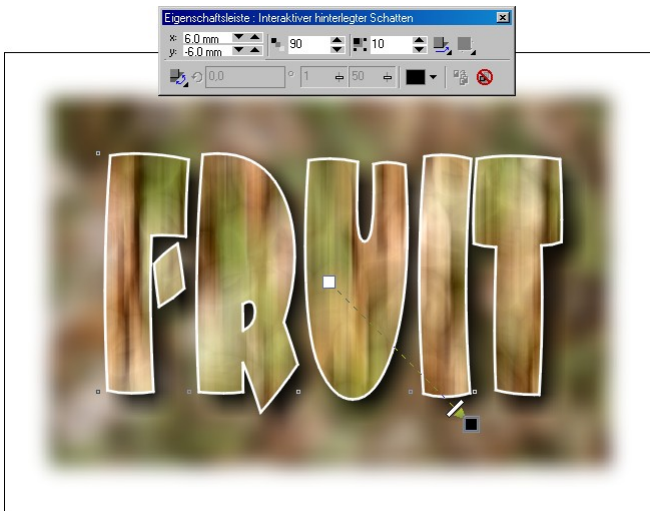


Der geänderte Kontrast

Markieren Sie deshalb den Schriftzug und rufen Sie das Hilfsmittel *Interaktiver hinterlegter Schatten* auf. Klicken Sie den Schriftzug mit diesem Hilfsmittel in der Mitte an, um einen flachen Schatten zu erreichen.

Die von uns verwendeten Einstellungen können Sie in der Eigenschaftsleiste des nächsten Bilds ablesen. Wir haben einen hohen Deckungsgrad von 90 Prozent gewählt, damit der Schatten auf dem relativ dunklen Untergrund auch gut zur Geltung kommt.

Durch den weichen Schatten wird der Schriftzug noch besser vom Untergrund getrennt – Sie sehen das nachfolgend.



Der weiche Schatten hebt den Schriftzug besser hervor

Das war es schon – damit ist unser Endergebnis erreicht. Am Ergebnis kann man nicht erahnen, was als Grundlage für die Muster diente, nicht wahr? Und das

Ergebnis ist interessanter, als wenn Sie einfach auf die mitgelieferten Texturen und Füllmuster zurückgegriffen hätten.



Das Endergebnis

Rechenzeiten

Bei hohen Werten wie wir sie verwendet haben, entstehen bei allen diesen *Unschärfe*-Filtern extrem lange Rechenzeiten – und zwar auch dann, wenn Sie das Vorschaubild im Dialogfenster berechnen lassen. Zum mehrfachen Ausprobieren sind diese Werte also weniger geeignet.

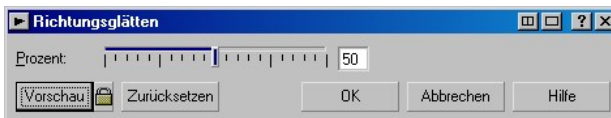
Die anderen Unschärfe-Filter

Neben den beiden vorgestellten *Unschärfe*-Filtern gibt es noch weitere sieben Effekt-Filter, mit denen Sie Ihr Bild auf unterschiedliche Art weichzeichnen können. Auch diese Filter wollen wir Ihnen kurz vorstellen.

Richtungsglätten

Beim *Richtungsglätten* werden die Bereiche mit fließenden Übergängen in einem Bild geglättet. Dabei bleiben die Details der Ränder und Muster aber erhalten.

In den meisten Fällen werden Sie aber erst dann eine Wirkung im Bild erkennen, wenn Sie sehr hohe Werte verwenden. Der standardmäßig vorgegebene Wert von 50 ist oft zu gering.



Der Filter Richtungsglätten

Verstreuung

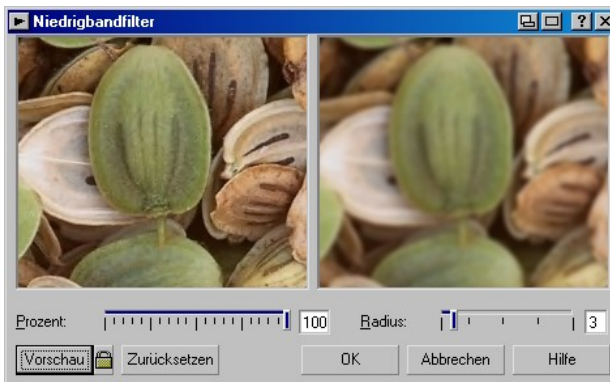
Bei der *Verstreuung* werden die Farben eines Bildes verstreut. Dadurch wird bei minimaler Verzerrung ein weicher, unscharfer Effekt erzeugt. Ein Einsatzgebiet ist für diesen Effekt nicht so recht erkennbar...



Der Verstreuung-Filter

Niedrigbandfilter

Laut Corel entfernt dieser Filter scharfe Ränder und Details aus dem Bild. Dadurch entstehen glatte Übergänge und Bereiche mit niedriger Frequenz. Im Bild konnten wir dies allerdings nicht erkennen – auch diesen Effekt werden Sie wohl eher selten verwenden.



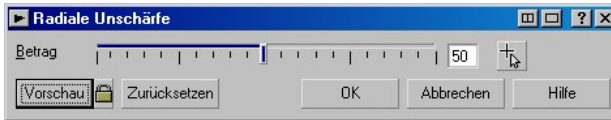
Der Niedrigbandfilter

Verschiedene Bilder – verschiedene Wirkung

Es mag sein, daß der eine oder andere exotische Filter bei bestimmten Bildern durchaus gut wirkt. Wenn Sie etwas Zeit haben, probieren Sie doch mal die Wirkung der unterschiedlichen Filter aus. Damit die Unterschiede sichtbar werden, sollten Sie mehrere Duplikate verwenden und sie nebeneinander betrachten.

Radiale Unschärfe

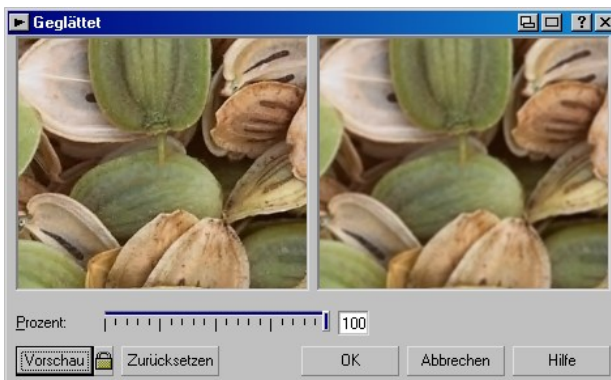
Dabei wird ein Unschärfefeffekt erzeugt, der kreisförmig von einem Mittelpunkt im Bild ausgeht. Sie können diesen Filter verwenden, wenn Sie Dynamik im Bild erzeugen wollen. Auch hier ist es interessant mit sehr hohen Werten – etwa 50 Pixeln Radius – zu experimentieren. Die von uns verwendeten Werte und das dazugehörige Ergebnis sehen Sie nachfolgend.



Der Filter Radiale Unschärfe

Glätten

Mit diesem Filter werden die Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln abgeschwächt. Dadurch verlieren Sie nur wenig an Bilddetails – Sie sehen die Wirkung im rechten Vorschaubild.



Der Glätten-Filter

Weichzeichnen

Auch dieser Filter hat eine recht schwache Wirkung. Er bewirkt eine Glättung und Abschwächung harter Ränder im Bild, ohne daß dabei wichtige Bilddetails verloren gehen.



Der Weichzeichnen-Filter

Doppelt hält besser?

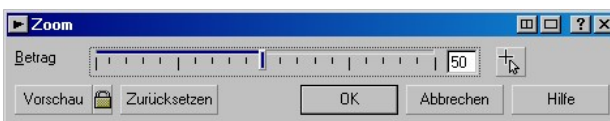
Bei allen Filtern, die eine schwache Wirkung haben, können Sie versuchen die Wirkung zu steigern, indem Sie den Filter mehrmals nacheinander anwenden. Allerdings können dabei auch unerwünschte Effekte auftreten – probieren Sie es einfach einmal aus!

Zoom

Kennen Sie die interessanten Fotos, bei denen der Fotograf beim Belichten des Bilds die Brennweite eines Zoomobjektivs verändert? Diese Wirkung können Sie mit dem *Zoom*-Filter simulieren. Damit können Sie ebenfalls Dynamik im Bild erzeugen – Sportfotos sind ein häufiges Einsatzgebiet.

Wie auch beim radialen Unschärfefilter gibt es im Dialogfeld eine zusätzliche Schaltfläche. Diese können Sie nutzen, um den Mittelpunkt des Effekts zu bestimmen. Klicken Sie dazu einfach auf die gewünschte Stelle im Bild.

Wir haben bei diesem Effekt wieder einen drastischen Wert eingegeben, um eine überzogene Wirkung zu erzielen.



Der Zoom-Effekt

Das dazugehörige Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild. Dort, wo der Mittelpunkt plziert ist, sehen Sie das Bild in normaler Schärfe – nach außen hin wird das Bild immer unschärfer.



Der Zoom-Effekt

Tolle Effekte durch weniger Farben

Bei den Filtern der nächsten Kategorie – *Farbänderung* – wird die Wirkung durch Änderung oder Reduzierung der Farbvielfalt erreicht. Sehen wir uns an, was man mit diesen Filtern alles anstellen kann.

Um die Wirkung dieser Filter optimal beurteilen zu können, sollten Sie Bilder mit vielen Farben verwenden – wir haben uns von der dritten CorelDRAW-CD einen Blumenstrauß ausgesucht.

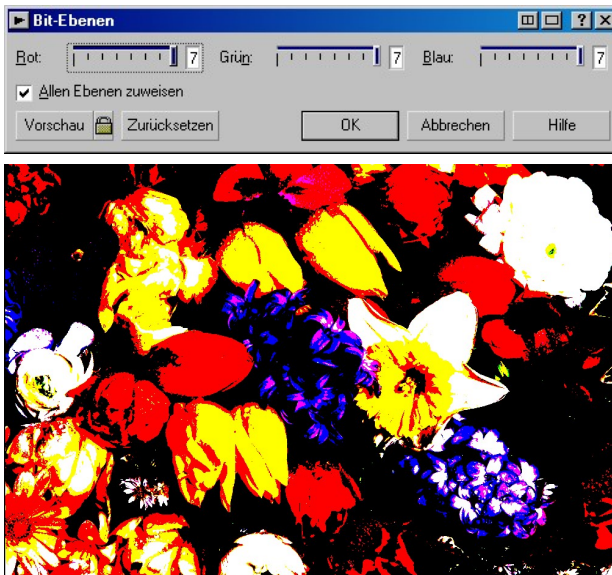


Die Vorlage

Bit-Ebenen

Dieser Filter reduziert die Farben des Bilds auf die RGB-Basisfarbkomponenten und hebt Farbtonveränderungen hervor. Es entsteht ein Bild mit plakativem Charakter, da nur noch sehr wenig Farben zum Einsatz kommen.

Über die Regler können Sie die Tonwerte für die einzelnen Farbkanäle festlegen. Soll das Ergebnis noch erkennbar bleiben, sollten Sie mit dem Maximalwert 7 arbeiten – ansonsten entsteht ein Bild voller Farbpunkte. Die von uns verwendeten Werte und das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.



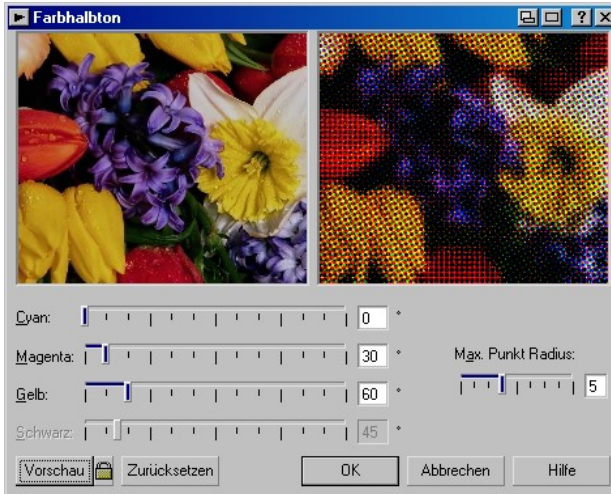
Der Effekt Bit-Ebenen

Zweiton bearbeiten

Dieser Effekt kann nur angewendet werden, wenn Sie ein Zweitonbild markiert haben. Solche Bilder können Sie über die Funktion *Bitmaps/Modus/Zweiton* herstellen. Der Effekt bietet genau dieselben Funktionen, die Sie dort finden. Diese Dublette hätte man auch einsparen können!

Halbton

Mit diesem Filter können Sie den Effekt vortäuschen, der beim Drucken entsteht – dort entsteht das Bild nämlich durch das Nebeneinandersetzen lauter verschiedener großer Punkte in den vier Druckfarben Cyan, Magenta, Yellow und Schwarz. Die letzte Farbe ist nur bei CMYK-Bildern verfügbar. In den Optionen dieses Effekts können Sie die Größe der „Druckpunkte“ einstellen, sowie die Winkel der einzelnen Farbkanäle. Normalerweise können die Standardvorgaben übernommen werden.

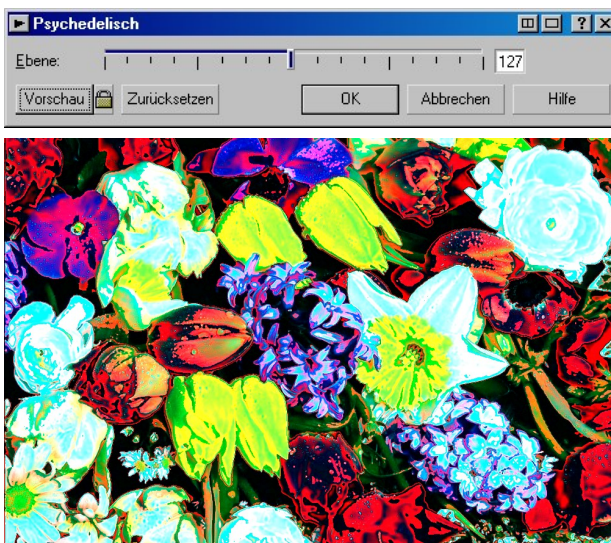


Der Halbton-Effekt

Psychedelisch

Fehler! Textmarke nicht definiert. Mit dem psychedelischen Filter erhalten Sie eine Art Falschfarbenbild. Je höher der eingestellte Wert ist, um so stärker werden die Farben verändert. Mit diesem Filter können Sie moderne Kunstwerke herstellen.

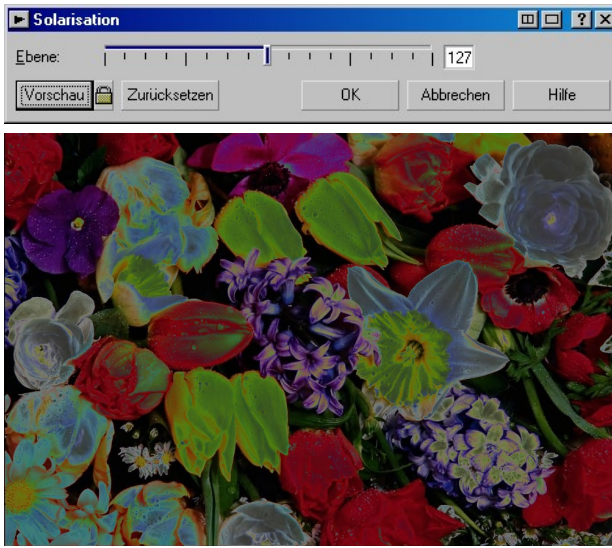
Mit den gezeigten Werten entsteht das folgende Bild. Es sieht ganz witzig aus und erinnert in gewissen Maße an Andy-Warhol-Kunstwerke – aber beurteilen Sie selbst:



Der psychedelische Filter

Solarisation

Der *Solarisations*-Filter wandelt das Bild in ein farbverfälschtes Negativ um. Mit dem Maximalwert haben wir das folgende Ergebnis erzielt – allzu spannend ist es aber nicht, zumal es ziemlich dunkel ausfällt.



Der Solarisations-Filter

Wie gezeichnet – Die Konturfilter

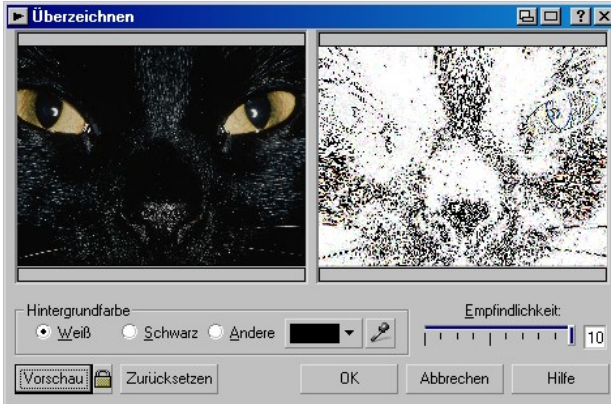
In der nächsten Rubrik – *Kontur* – finden Sie drei Filter, mit denen Sie die Konturen eines Bilds herausarbeiten können. Deshalb sollten Sie für diese Filter Bilder verwenden, die genügend Konturen aufweisen.

Das passende Bild verwenden

Die wirkungsvollsten Ergebnisse erreichen Sie, wenn Sie diese Effekte an Bildern mit starken Kontrasten oder auch mit Textelementen anwenden.

Der Überzeichnen-Filter

Über die Optionen können Sie die Hintergrundfarbe einstellen. Je höher Sie den Wert mit dem Empfindlichkeitsregler einstellen, um so kleinere Konturen werden nachgezeichnet.



Der Überzeichnen-Filter

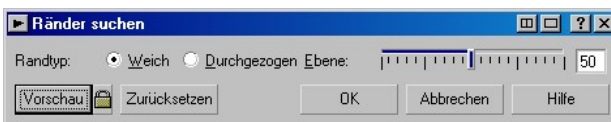
Ränder suchen

Dieser Filter ist prima geeignet, um Handzeichnungen herzustellen. Voraussetzung ist auch hier wieder ein Bild mit kräftigen Kontrasten. Wir haben uns wieder ein Bild von der dritten CorelDRAW-CD ausgesucht.



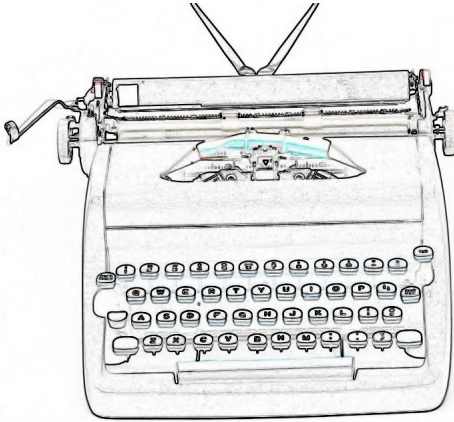
Die Vorlage

In den Optionen können Sie einstellen, ob weiche oder harte Linien entstehen sollen. Über den Schieberegler kann die Grenze eingestellt werden, wann eine Kontur als solche erkannt wird. Sind bei der Vorschau zu wenige oder zu dünne Linien zu sehen, erhöhen Sie einfach diesen Wert. Damit werden auch geringere Kontraste berücksichtigt. Nur bei besonders ausgewogenen Bildern werden Sie mit dem Standardwert richtig liegen – ansonsten hilft nur eins: Ausprobieren!



Die Optionen des Ränder suchen-Filters

Das so entstandene Bild können Sie beispielsweise verwenden, um es zu kolorieren – dann sieht es noch eher wie handgemalt aus.

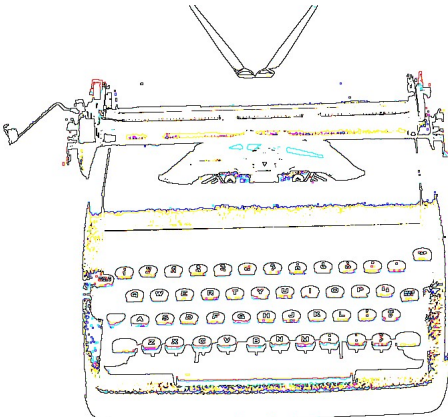
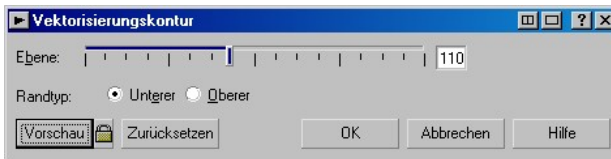


Das Ergebnis

Vektorisierungskontur

Der letzte Filter in diesem Untermenü arbeitet ähnlich wie der letzte Filter – er ist aber weniger flexibel, da Sie hier nur eine harte Kante haben. Das Ergebnis zeigt dünne, farbige Linien.

Mit den *Randtyp*-Optionen *Unterer* und *Oberer* legen Sie fest ob die Farbwerte unter oder über dem Wert den der Schieberegler anzeigt vektorisiert werden sollen. Unser Beispiel zeigt das nächste Bild.



Der Vektorisierungskontur-Filter

Lauter kleine Kunstwerke

Die Filter der nächsten Kategorie – *Kreativ* – verändern die Bilder in kleine Kunstwerke. Viele Filter ergeben spielerische Ergebnisse – für den ernsthaften Einsatz sind sie weniger geeignet. Aber es macht Spaß mit diesen Filtern zu arbeiten. Aufgrund der Vielzahl der Effekte und der verfügbaren Optionen können wir hier nicht alle Varianten vorstellen – wir haben aber die interessantesten herausgesucht.

Für die Versuche haben wir uns das nachfolgend abgebildete Foto von der dritten CorelDRAW-CD ausgesucht.



Das Ausgangsbild

Kunsth Handwerk

Beim ersten Effekt-Filter dieser Kategorie – Kunsth Handwerk – haben Sie die Auswahl zwischen sechs verschiedenen Stilen. Alle Stile stellen das Ausgangsbild in verschiedenen Motiven dar – wie zum Beispiel Puzzleteile, Murmeln oder auch Zahnräder.

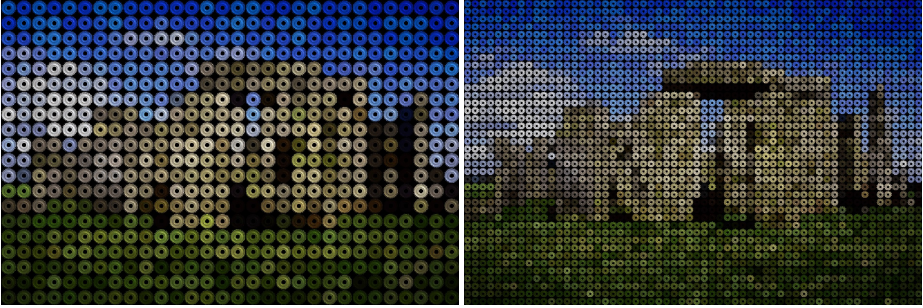
Neben der Größe der Elemente können Sie auch Einstellen, ob das Bild insgesamt oder nur teilweise von den Formen bedeckt sein soll. Außerdem können Helligkeit und Drehung variiert werden.



Der Kunsth Handwerk-Filter

Wir haben zwei Versuche gemacht: Nachfolgend sehen Sie links die *Zahnrad*-Option mit einer Größe von 25 – dort sind die Zahnräder recht gut zu erkennen. Vom Motiv ist dagegen nicht allzu viel zu sehen.

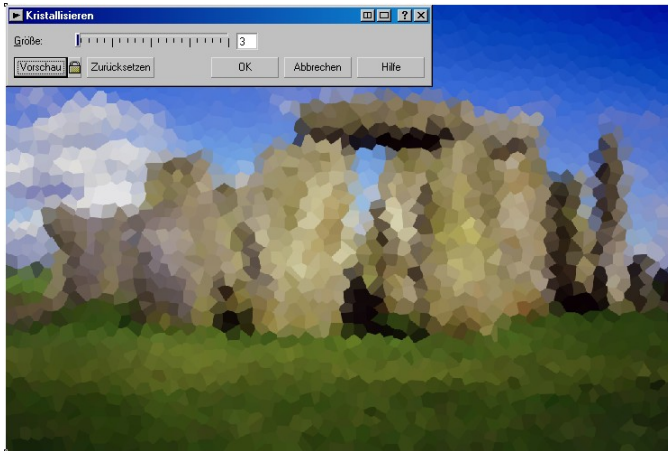
Bei einem Größen-Wert von 8 ist es umgekehrt: Dort sind die Zahnräder kaum zu sehen – dafür kann man das Motiv einigermaßen ordentlich erkennen.



Zwei Beispiele für den *Zahnrad*-Stil

Kristallisieren

Beim *Kristallisieren*-Filter wird das Bild in viele unregelmäßig geformte Teile zerlegt. Das Ergebnis mit den verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild. Außer der Angabe der Zellgröße sind hier keine weiteren Optionen verfügbar.

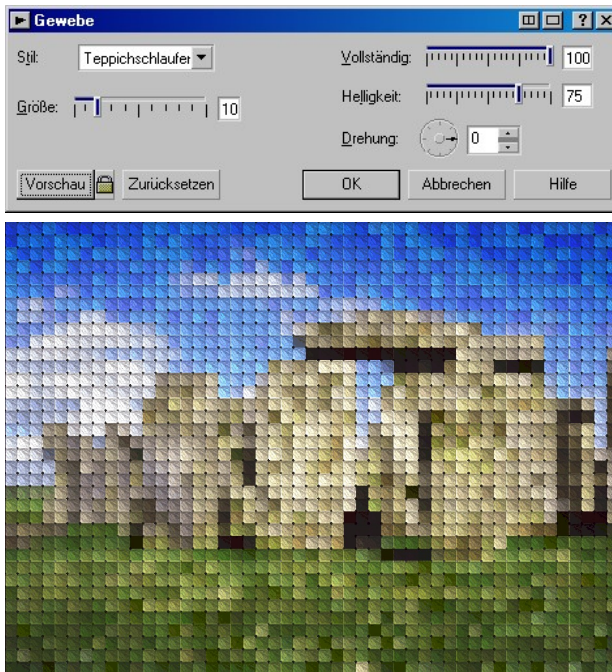


Der *Kristallisieren*-Filter

Gewebe

Auch beim *Gewebe*-Filter können Sie zwischen sechs verschiedenen Stilen wählen. Die Optionen entsprechen dem *Kunsth Handwerk*-Filter. Wir haben für einen Versuch die nachfolgend gezeigten Werte verwendet – das Ergebnis sehen Sie darunter abgebildet.

Es entstehen dabei Bilder mit unterschiedlichen Texturoberflächen. So erscheint unser Beispiel wie ein geknüpfter Teppich.



Der Gewebe-Filter

Rahmen

Der *Rahmen*-Filter ist sehr praktisch und sehr flexibel. Normalerweise sind Bitmap-Bilder einfach nur rechteckig. Das ist gestalterisch nicht unbedingt immer schön – außerdem ist es langweilig. Deshalb versuchen Designer oft, die harten Kanten „aufzuweichen“.

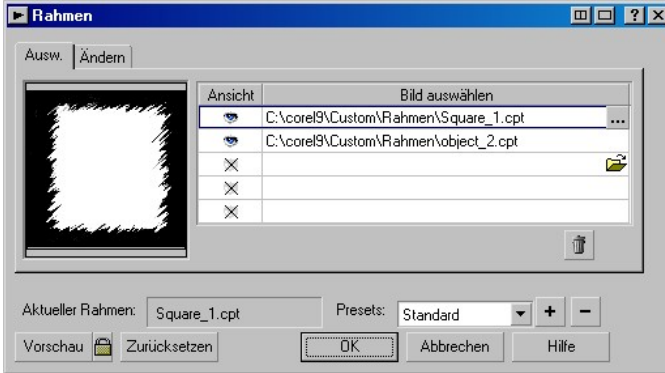
Das ist in Bildbearbeitungsprogrammen wie Corel PHOTO-PAINT™ durch geschickte Maskierung möglich. In früheren Versionen war es sehr aufwendig – heute werden vielseitige Hilfen bereitgestellt.

Nun bietet CorelDRAW auch diese Funktion. Dafür werden die Optionen im Dialogfeld auf zwei Registerkarten verteilt angeboten. Im Corel-Verzeichnis `\Custom\Rahmen` werden einige CPT-Dateien mitgeliefert, die bereits fertig vorbereitet sind.

Eigene Graustufenbilder

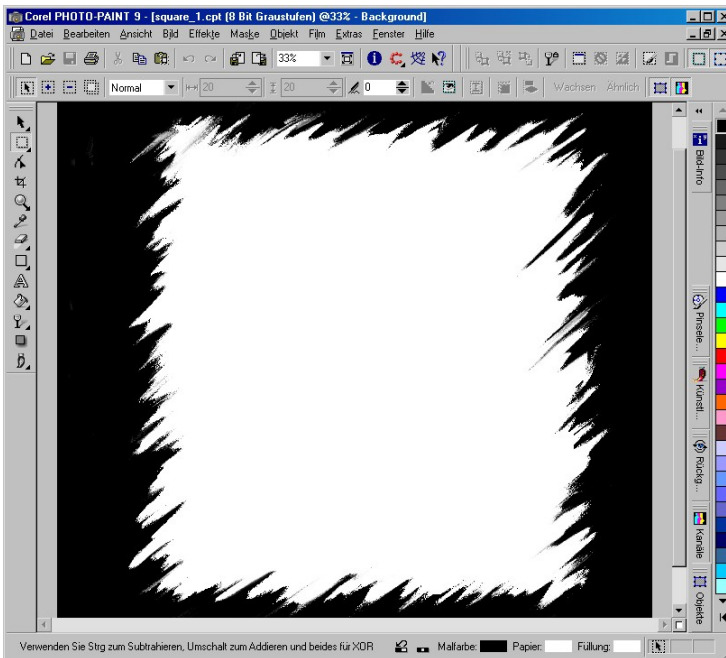
Sie können x-beliebige Bilder für Rahmen verwenden – das Dateiformat spielt dabei keine Rolle. Es müssen aber Graustufenbilder sein. Je schwärzer die Bildteile sind, um so durchsichtiger wird das markierte Bild.

Die Auswahl des betreffenden Rahmens erfolgt über die Registerkarte *Ausw.*, die Sie nachfolgend abgebildet sehen. Im Vorschaubild erkennen Sie, daß zum Maskieren Graustufenbilder verwendet werden. Das aktuell ausgewählte Bild wird in der danebenstehenden Liste aufgeführt.



Die Auswahl-Registerkarte

Wenn Sie das Bild verändern wollen, können Sie es mit Corel PHOTO-PAINT™ öffnen. Sie sehen dort, daß es sich um ein „ganz normales“ Graustufenbild handelt. Nach dem Öffnen fällt auf, daß es sich um ein sehr großes Bild von 2.000 x 2.000 Pixeln handelt – so entsteht auch bei großen Bildern eine sehr saubere Maskierung. Durch die enorme Größe verlangsamt sich allerdings die Bearbeitung.



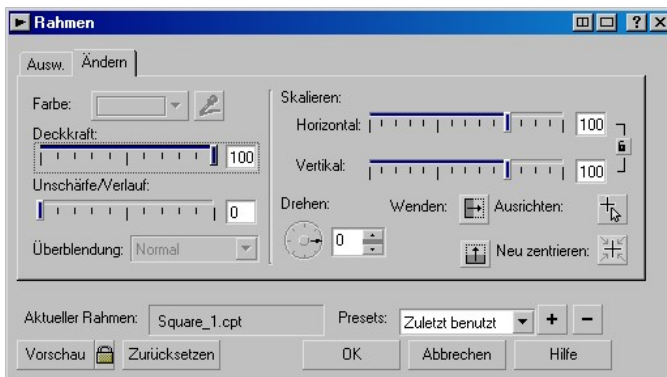
Die in Corel PHOTO-PAINT™ geöffnete Maske

Mehrere Masken gleichzeitig

Sie können auch mehrere Masken auf einmal anwenden. Klicken Sie dazu einfach auf das Öffnen-Symbol einer leeren Zeile. Je mehr Masken Sie verwenden, um so länger dauert aber deren Berechnung. Um eine zusätzliche Maske wieder zu entfernen, löschen Sie einfach den betreffenden Eintrag.

Auf der zweiten Registerkarte – *Ändern* – lässt sich die Maske anpassen. Sie kann gespiegelt oder gedreht werden. Außerdem kann die Maske in der Horizontalen ebenso wie in der Vertikalen skaliert werden. Um die Maske weicher erscheinen zu lassen, kann der Unschärfewert erhöht werden.

Wie bereits aus anderen Effekt-Dialogfeldern bekannt, können Sie den Mittelpunkt neu platzieren.



Die Anpassungsoptionen auf der Registerkarte Ändern

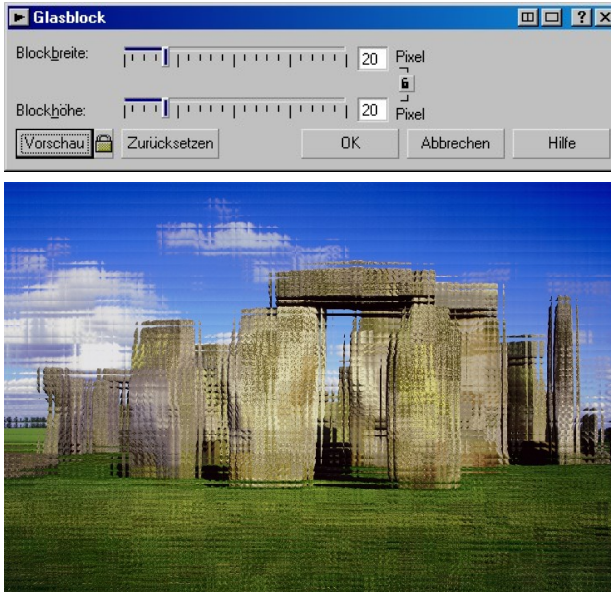
Das Ergebnis zeigt das folgende Bild. Es sieht doch gleich viel spannender aus, als ein einfaches, rechteckiges Bild, oder? Auf vielen Internetseiten finden Sie derartig maskierte Bilder – das ist nämlich heute modern. Mit CorelDRAW können Sie nun sehr leicht solch interessanten Effekte erzielen.



Das gerahmte Bild

Glasblock

Beim *Glasblock*-Effekt erscheint das Bild wie durch einen großen Glasblock betrachtet. Dabei können Sie die Blockhöhe und -breite getrennt einstellen. Mit der Standardvorgabe von 20 Pixeln erzielen Sie das nachfolgend abgebildete Ergebnis.



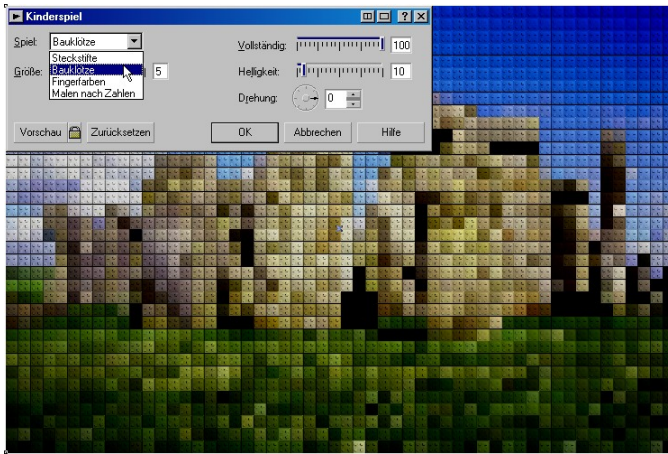
Der Glasblock-Effekt

Kinderspiel

Mit diesem Filter verwandeln Sie das Bild in lustige Formen wie Steckstifte und Bauklötze oder mit kindlich künstlerischen Methoden wie Fingermalerei und Malen nach Zahlen.

Die verfügbaren Optionen gleichen denen, die Sie bereits von anderen Filtern dieser Kategorie – wie etwa dem *Kunsth Handwerk* – kennen. Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel dieses Effekts.

Das Ergebnis sieht aus, als wäre es aus den Bauklötzen eines bekannten Herstellers gebaut. Vielleicht haben Sie ja früher auch mit diesen Teilen wunderbare Kunstwerke gebaut. Mit diesem Filter ist dies nun auch digital ein „Kinderspiel“ – daher wahrscheinlich der Name des Filters :-)

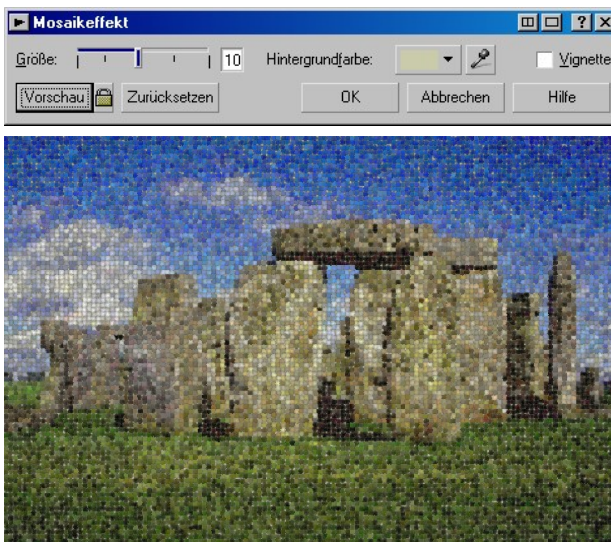


Der Kinderspiel-Filter

Mosaikeffekt

Mit dem *Mosaikeffekt* können Sie Bilder gestalten, als wären sie aus lauter kleinen, farbigen Steinchen zusammengesetzt. Sie können neben der Größe der Steinchen auch die Farbe des durchscheinenden Hintergrunds einstellen. Je kleiner die Steinchen sind, um so besser sind die Bilddetails erkennbar.

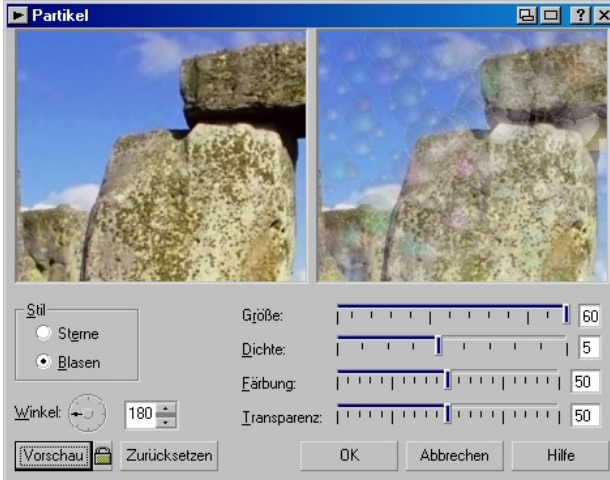
Wird die Option *Vignette* aktiviert, wird der Effekt zum Rand hin ausgeblendet. Dort scheint dann der Hintergrund durch. Diese Wirkung ist allerdings nicht besonders ansprechend. Daher wurde sie bei unserem nachfolgend gezeigten Beispielbild deaktiviert.



Der Mosaikeffekt

Partikel

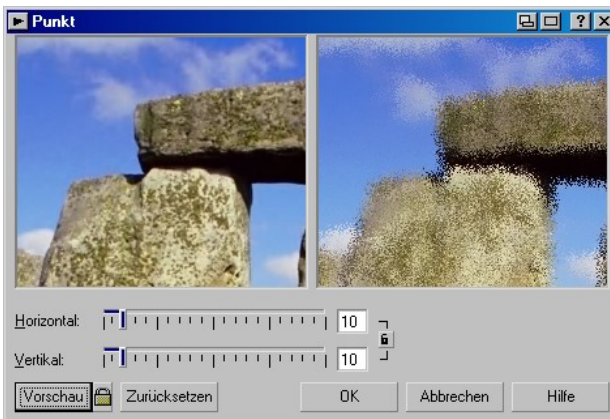
Weniger interessant sind die beiden folgenden Effekte. Mit dem *Partikel*-Filter können Sie dem Bild Sterne oder Blasen hinzufügen. Wofür dies einen Sinn ergeben könnte ist nicht so genau zu erkennen – vielleicht wollen Sie ja einen künstlichen Sternenhimmel in das Bild einfügen ...



Der *Partikel*-Filter

Punkt

Der *Punkt*-Filter zerbröselst das Bild ähnlich wie der *Impressionismus*-Filter und ist auch genauso langweilig. Über die beiden Eingabefelder können Sie die Menge der eingestreuten Punkte, getrennt für die Horizontale und Vertikale, einstellen. Sie sehen die Filterwirkung im folgenden Vorschaubild.

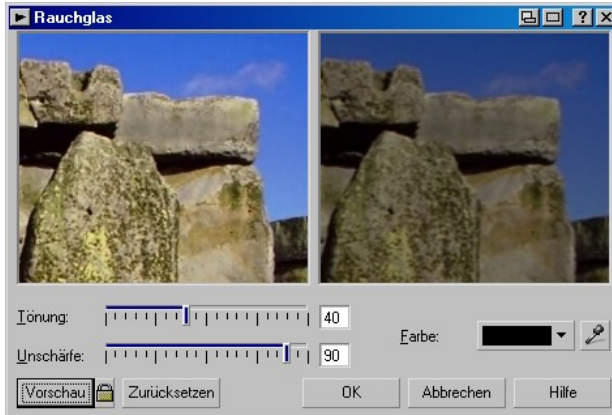


Der *Punkt*-Filter

Rauchglas

Beim *Rauchglas*-Filter wird eine eingefärbte Glasscheibe über das Bild gelegt – klar, daß Sie die Farbe in den Optionen einstellen können. Mit der Pipette läßt sich eine Farbe aus dem Bild aufnehmen.

Um das Ergebnis realistischer erscheinen zu lassen, können Sie neben der Stärke der Tönung auch die Schärfe des Bilds verändern.

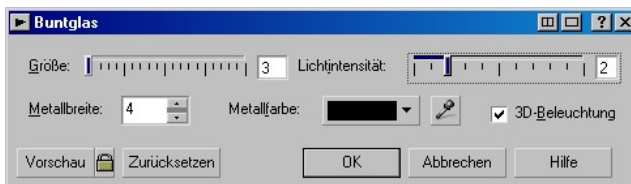


Der *Rauchglas*-Filter

Buntglas

Interessantes bewirkt der *Buntglas*-Filter. Normal ist noch, daß die Größe der Fragmente und die Ränder zwischen den Glasstückchen variiert werden können. Auch hier kann eine Farbe festgelegt werden – und zwar für die Fugen.

Innovativ ist die Option *3D-Beleuchtung*. Ist die Option aktiv, erscheinen die einzelnen Teilchen nämlich plastisch. Die Intensität der Beleuchtung kann ebenfalls verändert werden.



Die Optionen des *Buntglas*-Filters

Das Ergebnis, daß mit den zuvor gezeigten Werten entsteht, zeigt die folgende Abbildung. Sieht witzig aus, nicht wahr?



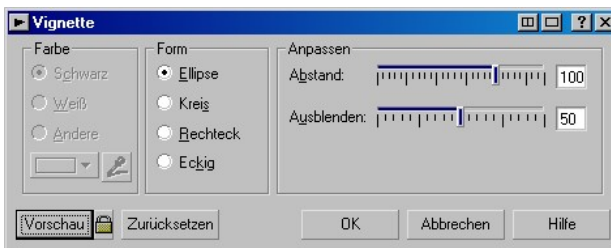
Der Buntglas-Filter

Vignette

Der *Vignetten*-Filter läßt das Bild zum Rand hin auf unterschiedliche Art und Weise auslaufen. Je geringer der *Abstand*-Wert ist, um so größer ist der Abschattungsbereich. Bei niedrigen *Ausblenden*-Werten ist die Strecke der Ausblendung kürzer.

Für die Form des auslaufenden Bereichs stehen vier verschiedene Formen im Bereich *Form* zur Auswahl.

Mit dem interaktiven Transparenzwerkzeug können Sie ähnliche Effekte erzeugen. Diese lassen sich aber leichter verändern, zumal der Mittelpunkt auch variiert werden kann.



Die Optionen des Vignette-Filters

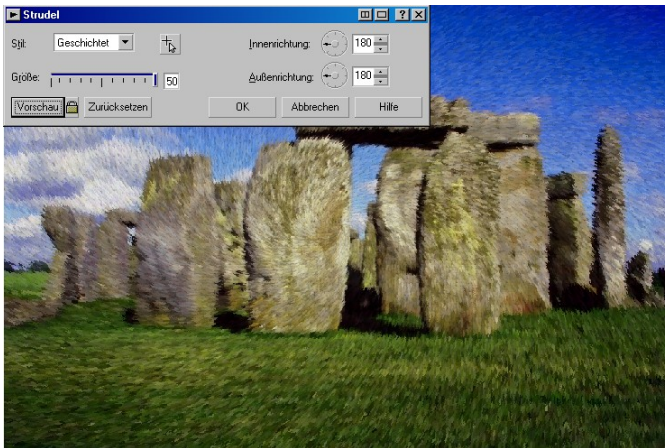
Die gezeigten Werte ergeben das folgende Bild:



Der Vignetten-Filter

Strudel

Auch dieser Filter ist witzig aber wenig sinnvoll. Hier werden „Pinselstriche“ strudelförmig aufgetragen. Dafür gibt es vier verschiedene Stile. Die Option *Geschichtet* und die verwendeten Größen sehen Sie im nächsten Bild.

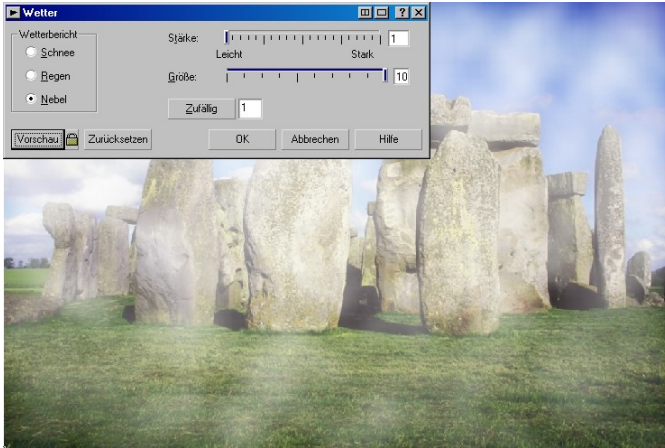


Der Strudel-Filter

Wetter

Den *Wetter*-Filter haben wir Ihnen ja schon am Anfang des Kapitels kurz vorgestellt. Damit brauchen Sie nicht mehr auf den Winter oder Regenwetter zu warten – Sie weisen die gewünschte Stimmung dem Foto einfach nachträglich zu.

Je nach ausgewählter Option fügt dieser Filter Punkte, Striche oder Flecken in das Bild ein. Nachfolgend sehen Sie die Option *Nebel* und die dafür verwendeten Werte:



Der Wetter-Filter

Krumm und schief – die Verzerrungseffekte

Im *Verzerren*-Menü finden Sie zehn Effekte, mit denen Sie das Bild verformen können. Für unsere Versuche haben wir uns abermals ein Bild von der dritten CorelDRAW-CD ausgesucht:

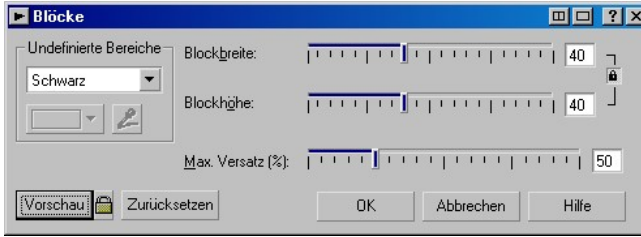


Die Vorlage

Blöcke

Mit dem *Blöcke*-Effekt zerteilen Sie das Bild in lauter Rechtecke, deren Größe Sie getrennt für die Horizontale und Vertikale einstellen können. Im Feld *Max. Versatz (%)* stellen Sie ein, um welchen Höchstwert die Rechtecke gegeneinander verschoben werden.

Da durch das Verschieben leere Bereiche entstehen, können Sie eine Hintergrundfarbe angeben, um diese Bereiche zu füllen. Das Ergebnis sieht wie ein Puzzle aus – Sie sehen es nachfolgend.

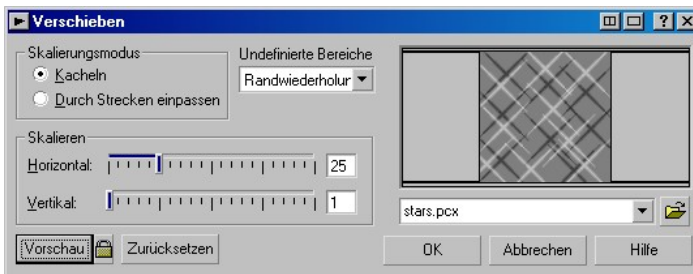


Der Blöcke-Effekt mit den dazugehörigen Werten

Verschieben

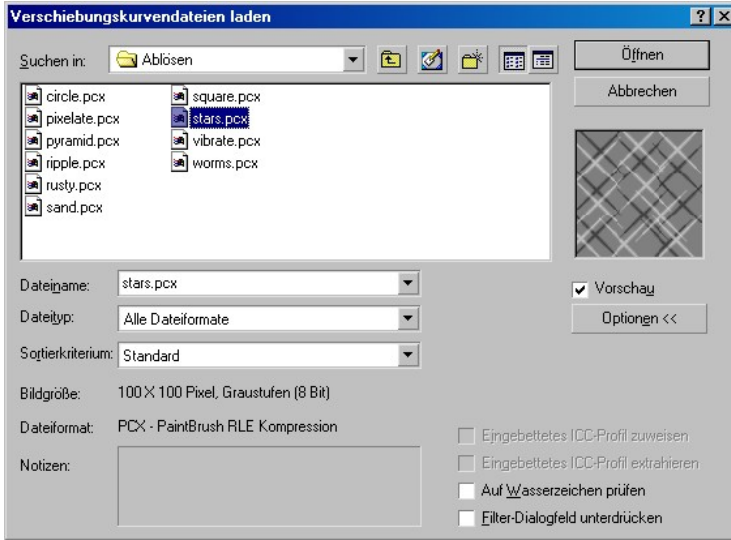
Der *Verschieben*-Effekt kann eingesetzt werden, um das Bild auf Basis eines anderen Bilds zu verzerrern. Der Kontrast des verwendeten Verschiebungsbilds bestimmt dabei die Stärke der Verschiebung.

In den Optionen können Sie die Größe des verwendeten Bilds anpassen und festlegen, ob das Bild gestreckt oder gekachelt werden soll. Unsere verwendeten Werte sehen Sie im folgenden Bild.



Die Optionen des Verschieben-Filters

CorelDRAW liefert auch hier einige Beispielbilder mit, die im PCX-Dateiformat vorliegen und im Corel-Verzeichnis `\Custom\Ablösen` zu finden sind. Natürlich können Sie auch eigene Bilder für den Effekt verwenden – dabei kann es sich auch um andere Dateiformate handeln.



Laden von anderen Bildern

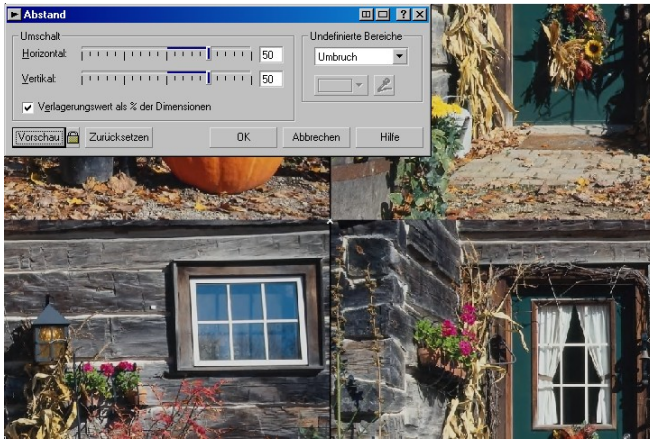
Bei dem von uns gewählten Sternen-Motiv entsteht die folgende Verschiebung: Die Farben des Bilds ergeben lauter verschiedene Sternformen – sie sind auseinandergezogen.



Das verschobene Bild

Abstand

Mit dem *Abstands*-Filter verschieben Sie das Bild horizontal und vertikal. In den Optionen wird angegeben, wie der freiwerdende Raum gefüllt wird. Sie können zum Füllen eine frei definierbare Farbe wählen oder den Bereich mit den Randpixeln auffüllen. Im folgenden Bild haben wir die Option *Umbruch* gewählt, bei der das „hinausgeschobene“ Bild auf der anderen Seite wieder „hineingeschoben“ wird.



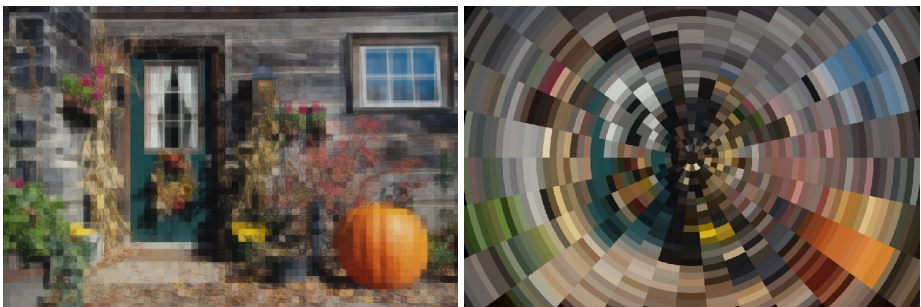
Der Abstand-Filter

Mosaik

Vielleicht kennen Sie diesen Filter aus dem Fernsehen. Gelegentlich wird er verwendet, um Personen unkenntlich zu machen. Dabei wird einfach eine festgelegte Anzahl von Pixeln in horizontaler oder vertikaler Richtung in einer Farbe eingefärbt, die dem Mittelwert des Bereichs entspricht.

Dieser Filter läßt interessante Einstellungen zu. So können Sie entweder rechteckige, quadratische oder runde Formen erzeugen. Außerdem kann der Filter transparent über das Originalbild gelegt werden.

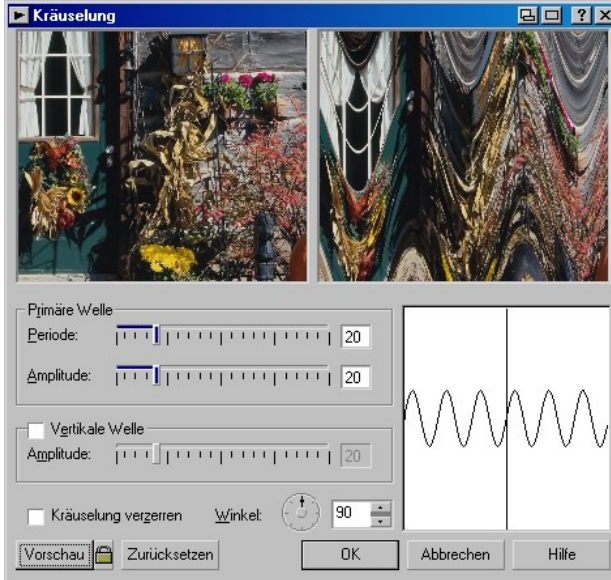
Im linken Bild verwendeten wir horizontal und vertikal jeweils 15 Pixel. Dabei haben wir eine Deckkraft von 75 Prozent eingestellt. Im rechten Beispiel wurde mit denselben Werten die Option *Radial* benutzt. Hierbei wählten wir die volle Deckkraft.



Der Mosaik-Filter in zwei Varianten

Kräuselung

Mit diesem Filter wird das Bild wellenförmig verzerrt. Die verfügbaren Optionen und das dazugehörige Vorschaubild sehen Sie nachfolgend.



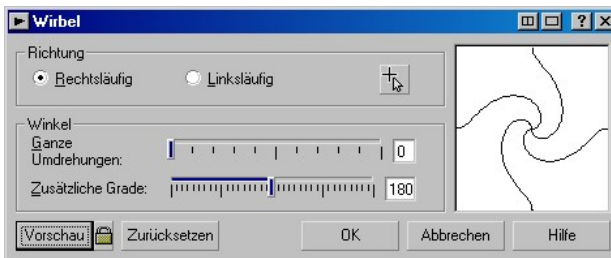
Der Kräuselung-Filter

Wirbel

Mit dem *Wirbel* lassen sich Bilder „verdrehen“. Dabei können Sie wählen, ob die Drehung rechts- oder linksläufig sein soll. Außerdem sind die Anzahl der Umdrehungen und der Wert für die zusätzlichen Grade einstellbar. Ein Vorschaubild symbolisiert mit Linien die Wirkung der eingestellten Werte.

Wir haben im Beispiel, das Sie nachfolgend sehen, eine rechtsläufige Variante ausgewählt. Unter *Ganze Drehungen* haben wir den Wert Null angegeben. Der Winkel, der mit dem Wert *Zusätzliche Grade* festgelegt wird, wurde mit 180 Grad festgelegt. Neben dem Vorschaubild liegt hier eine weitere Schaltfläche. Wenn Sie darauf klicken, können Sie im Bild einen veränderten Mittelpunkt der Drehung einstellen.

Das Ergebnis ist natürlich nicht als ernstgemeintes Bild zu verwenden, sondern nur als „optisches Schmankerl“.



Die Optionen des Wirbel-Filters

Mit den gezeigten Werten entsteht das folgende Ergebnis.

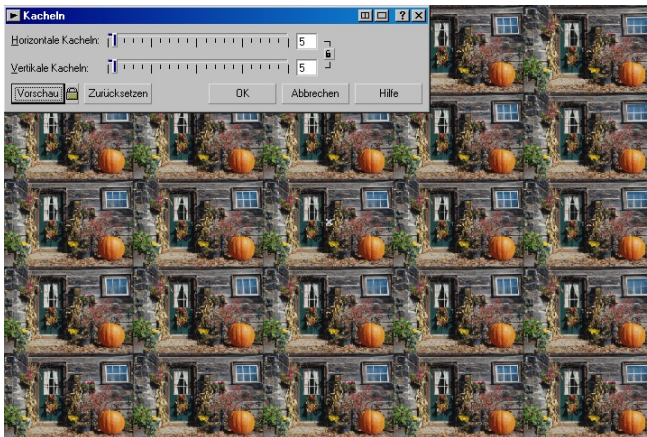


Der Wirbel-Filter

Kacheln

Beim *Kacheln*-Filter können Sie mit Miniaturbildern das Bild füllen. Dabei wird die Anzahl der gewünschten Zeilen und Reihen in den Optionen angegeben. Das Bild wird dann so weit gedehnt, bis es so oft wie angegeben in den verfügbaren Raum des Ausgangsbilds paßt.

Es entsteht ein gekacheltes Bild, wie Sie es vielleicht von einigen Webseiten kennen. Dort wird die Kacheltechnik ebenfalls häufig verwendet.

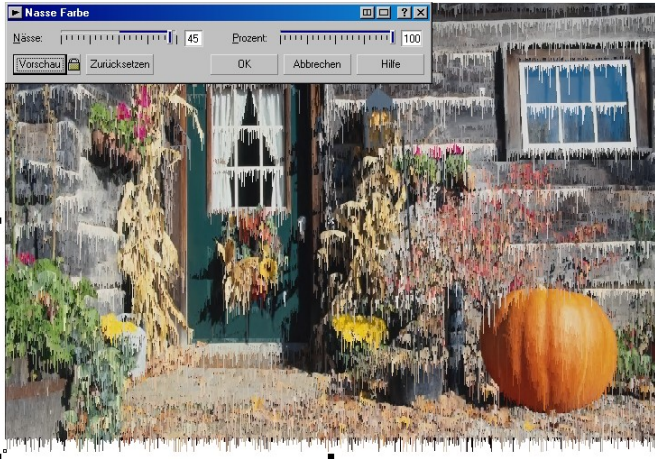


Der Kacheln-Filter

Nasse Farbe

Der Filter *Nasse Farbe* läßt das Bild so erscheinen, als wenn nasse Farbe auf ihm zerlaufen wäre. Sie können den Grad der Nässe und die Stärke des Effekts variieren.

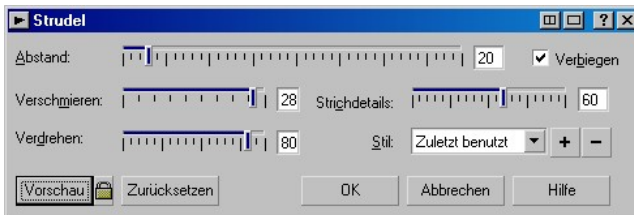
Wir haben hier 100 Prozent und 45 im Eingabefeld *Nässe* verwendet. Eine geeignete Wirkung erreichen Sie hier nur mit verhältnismäßig hohen Werten. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend:



Der Filter Nasse Farbe

Whirlpool

Dieser Filter legt ein fließendes, wirbelndes Muster über das Bild. Das Bild sieht ein bißchen so aus, als wäre es mit Weichspüler gewaschen worden. Wie Sie am folgenden Ergebnis sehen, sieht das Bild etwas wie ein Gemälde aus.



Der Whirlpool-Filter

Keine Rücknahme?

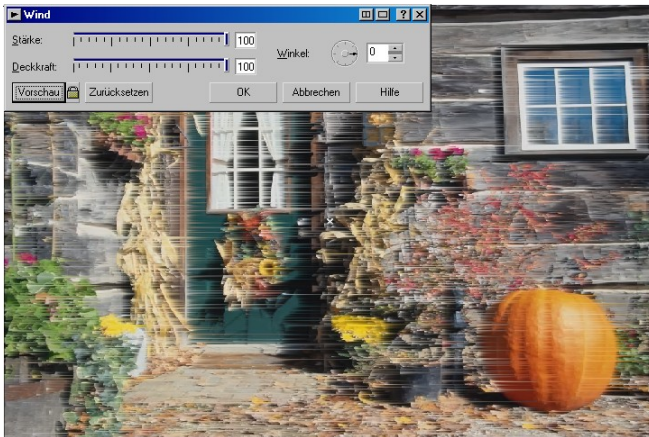
Haben Sie bei Ihren Tests versucht, mehrere Bitmap-Befehle zurückzunehmen, und dabei festgestellt, daß dies nicht klappt? Bedenken Sie, daß die Rückgängig-Schritte für Bitmaps in den Optionen (**Strg**+**J**) getrennt eingestellt werden. Der Wert steht standardmäßig bei eins.

Gemerkte Vorschau

CorelDRAW „merkt“ sich, welche Vorschauoption Sie als letztes bei den einzelnen Filtern eingestellt haben. Beim erneuten Aufruf eines Filters wird die bei diesem Filter zuletzt eingestellte Vorschauoption verwendet – unabhängig davon, welche Vorschau Sie vor dem Aufruf des Filters aktiviert hatten.

Wind

Der letzte Filter dieser Kategorie „verbläst“ die Pixel des Bilds in einem vorgegebenen Winkel. Neben der Stärke des Verziehens läßt sich auch die Deckkraft einstellen.



Der Wind-Filter und die verwendeten Werte

Verrauschte Bilder

In der nächsten Unterkategorie – *Rauschen* – gibt es acht Einträge. Damit können Sie dem Bild sogenanntes Rauschen – also lauter kleine Punkte – hinzufügen oder es entfernen. Außerdem gibt es hier auch Funktionen zum Entfernen von Moirés und Kratzern.

Rauschen hinzufügen

Bei der ersten Funktion können Sie nach drei unterschiedlichen Verfahren willkürliche Pixel in das Bild einfügen. So läßt sich das Korn simulieren, das Sie bei der Fotografie erhalten, wenn Sie hochempfindliche Filme verwenden.

In den Optionen können Sie außerdem festlegen, wie dicht die eingefügten Pixel beieinanderliegen sollen. Zusätzlich legt der Wert *Stärke* fest, wie stark der Effekt am Bild zu sehen ist. Sollen anstatt heller und dunkler Pixel farbige eingefügt werden, aktivieren Sie im Bereich *Farbmodus* die Option *Zufall*. Mit der Option *Einzel* lässt sich eine bestimmte Farbe festlegen.



Rauschen hinzufügen-Filter

Mit den zuvor gezeigten Werten erzielen Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis – das Bild wirkt körniger. Links sehen Sie dabei das Originalbild.



Hinzugefügtes Rauschen

Diffus

Mit dieser Option werden die Pixel im Bild verteilt, um leere Flächen zu füllen und Rauschen zu entfernen. Das Bild wirkt mit dieser Option unschärfer – Sie sehen das im folgenden Vorschaubild.



Der Diffus-Filter

Staub und Kratzer

Genial! Sie haben ein Foto gescannt – leider sind aber Staubkörner und Kratzer auf dem Foto. Also einfach diesen Filter verwenden und das Bild erstrahlt im neuen Glanz!

Leider bleibt dies ein Wunschtraum! Der Filter hält nicht, was er verspricht. Das liegt allerdings nicht an falschen Versprechungen, sondern in der Sache an sich. Woher soll auch ein Bildbearbeitungsprogramm wissen, ob ein Kratzer wirklich ein Kratzer ist, oder ob es sich um ein bildwichtiges Detail handelt?

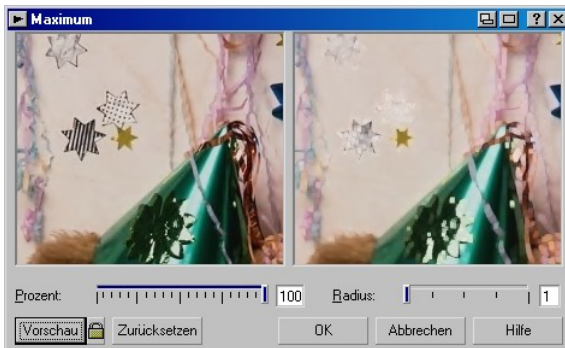
CorelDRAW sucht lediglich nach einzelnen Pixeln mit deutlich anderer Farbe. Findet es solche Pixel, werden sie einfach durch die Pixel im Umfeld verdeckt. Im folgenden Vorschaubild sehen Sie beispielsweise die Punkte in den Sternen. Sie wurden nicht entfernt, obwohl sie gewisse Ähnlichkeit mit Staubkörnern haben. Zusätzlich haben wir den höchstmöglichen Wert eingestellt.



Staub und Kratzer entfernen

Maximum, Mittel und Minimum

Die folgenden drei Filter entfernen auf unterschiedliche Arten Rauschen aus dem Bild. Das Ergebnis wird dadurch unschärfer. Sie werden diese Filter wohl eher selten benötigen.



Der Maximum-Filter

Moiré entfernen

Wenn Sie Bilder aus Zeitschriften oder anderen Druckerzeugnissen scannen (Sie achten doch immer auf das Urheberrecht? ;-)), können häßliche Muster entstehen, die Moirés genannt werden. Dieses Muster können Sie mit diesem Filter entfernen.

Dabei wird das Bild etwas unscharf gemacht. Da dabei die Pixel vermengt werden, wird das Muster entfernt. Die verfügbaren Optionen sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Moirés entfernen

Rauschen entfernen

Mit diesem Filter eliminieren Sie einzelne, andersfarbige Pixel im Bild. Die Auswirkungen sind nur am Detail zu erkennen. Standardmäßig ist die automatische Funktion eingeschaltet, wobei CorelDRAW den passenden Wert selbständig ermittelt. Auch dieser Filter gehört zu den wohl eher selten benutzten.

Deaktivieren Sie die automatische Option, können Sie den Wert vorgeben, ab welchem Kontrast die Pixel angeglichen werden.

Beim Fell unseres Beispieldeddybären sehen Sie den Unterschied – es ist nun „verwaschen“. In diesem Fall haben wir es bei der automatischen Erkennung belassen.



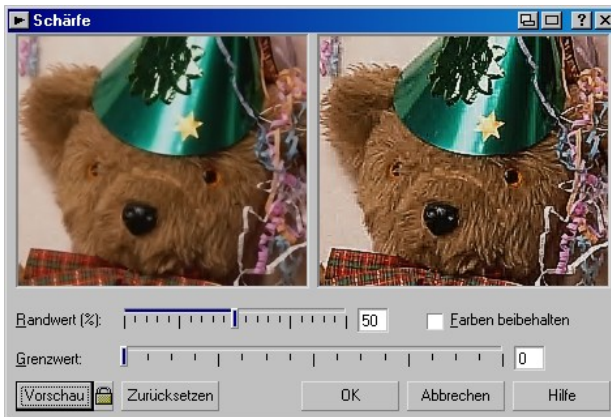
Rauschen aus dem Bild entfernen

Mehr Schärfe durch stärkeren Kontrast

Im nächsten Untermenü – *Schärfe* – gibt es fünf unterschiedliche Filter zum Schärfen von Bildern.

„Schärfe“ gibt es bei der Bildbearbeitung eigentlich nicht. Alle einzelnen Pixel bleiben immer gleich eckig. Der Eindruck von Schärfe entsteht nämlich durch den Kontrast an den Konturen.

Beim Filter *Adaptive Unscharfmaste* wird die Schärfe von Randdetails durch Analyse der benachbarten Pixel erhöht. Der Filter *Richtungsschärfe* analysiert die Pixel an den Rändern, um daraus die Richtung zu bestimmen, in welcher die Schärfe am stärksten erhöht werden wird. Der *Hochbandfilter* entfernt niedrigfrequente Bereiche und Schatten, der *Schärfe*-Filter betont die Ränder im Bild durch Erhöhung des Kontrasts zu den benachbarten Pixeln.



Der Schärfe-Filter

Unscharf maskieren bringt mehr Schärfe

Beim Filter *Unscharfmaste* entsteht die beste Bildqualität. Das liegt daran, daß hierbei die Daten des Originals mit berücksichtigt werden. Die Option ähnelt einem Verfahren aus der Fotografie. Dabei wurde eine unscharfe Version eines Filmnegativs mit dem Originalnegativ kombiniert. Dadurch wird die Kantenschärfe erhöht.

Mit dem Prozentwert können Sie die Stärke bis zu 500 Prozent vorgeben. Der Radius bestimmt, wie viele Punkte, neben der Kontur, von der Änderung erfaßt werden sollen. Bei Bildern mit hoher Auflösung sollte ein höherer Wert – zum Beispiel 4 Pixel – angegeben werden.

Mit dem Grenzwert legen Sie fest, wie stark der Helligkeitsunterschied benachbarter Pixel sein muß, bevor der Kontrast geändert wird. Stellen Sie einen höheren Grenzwert ein, bleiben alle Helligkeitswerte erhalten, solange der Grenzwert

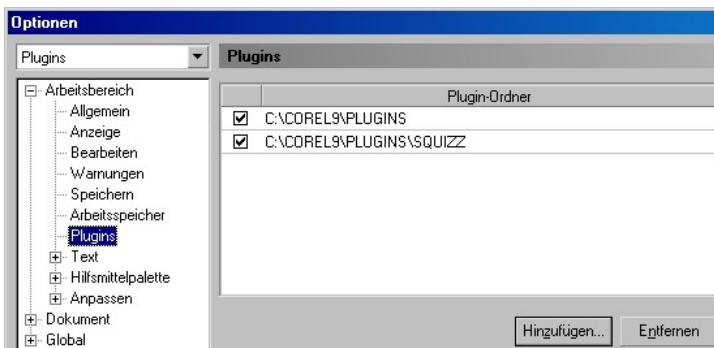
nicht erreicht ist. So verhindern Sie, daß Flächen mit ähnlichen Farbtönen „aufgerissen“ werden. Ein Beispiel zu diesem Filter sahen Sie zu Beginn des Kapitels.



Der Filter Unschärfmaske

12.8 Plug-In Filter von anderen Herstellern nutzen

Wenn Sie über das *Optionen*-Menü die Plug-In-Module installiert haben, können Sie auf die Module von Drittanbietern zugreifen. Corel liefert einige Programme mit, die wir Ihnen hier kurz vorstellen möchten. Gegenüber der letzten Version sind leider einige Module entfallen. Sie finden die verfügbaren Plugin-Module im Corel-Verzeichnis `\plugins`.



Installieren von Plugin-Modulen

Update?

Falls Sie eine ältere CorelDRAW-Version besitzen, können Sie natürlich auch deren Plugin-Module verwenden. Da praktisch in jeder Version andere Filter beigelegt waren, kommen Sie so zu einer interessanten Filtersammlung.

Mit dem Fractal Explorer aus Kai's Power Tools können Sie Fraktale erzeugen. Leider sind in dieser Corel-Version die anderen Plug-Ins aus Kai's Power Tools nicht enthalten.

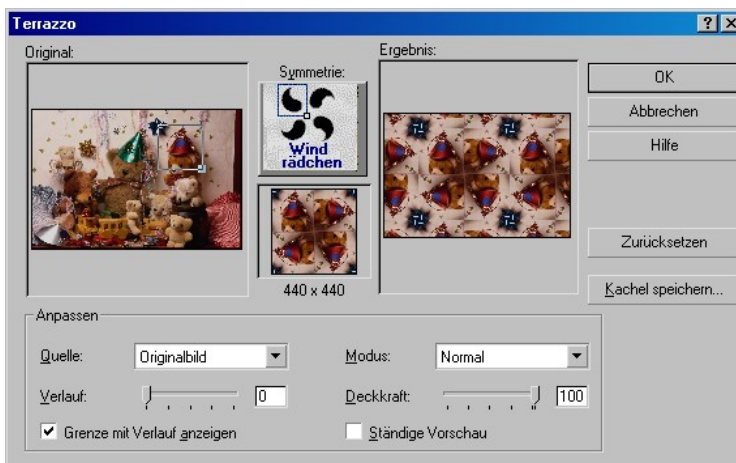
Falls Sie zu den Updatern gehören, können Sie diese interessanten Plug-Ins von der letzten Corel-Version verwenden – dort wurden sie mitgeliefert. Diese Plug-In-Programme aus dem Hause MetaTools bestehen durch ihr Oberflächen-Design und viele spektakuläre Funktionen. So können Sie zum Beispiel interessante Verläufe oder plastische Kugeln erstellen, um nur zwei Beispiele zu nennen.

Die futuristische Programmoberfläche des Fractal Explorers zeigt das nächste Bild:



Der Fractal Explorer

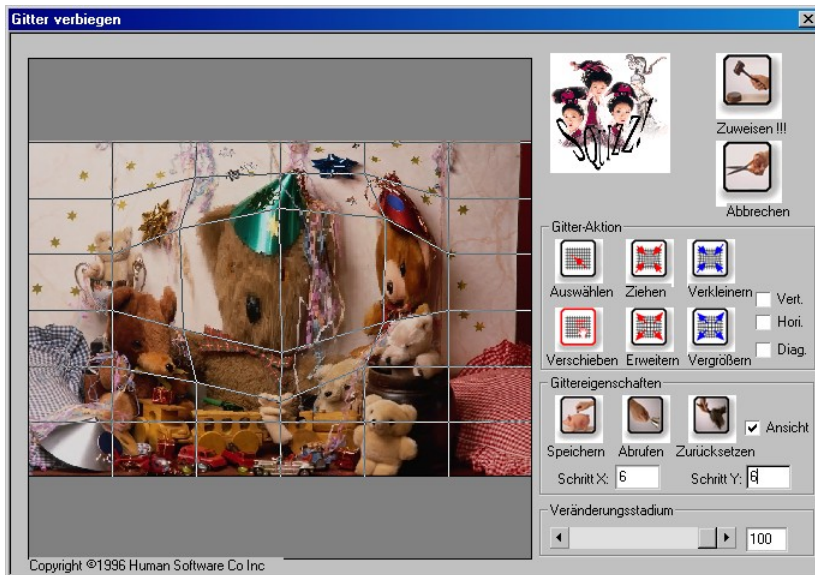
Mit dem Terrazzo-Plug-In-Modul lassen sich Muster erzeugen, die aus Teilen des Bilds zusammengestellt werden.



Das Terrazzo-Plug-In

Mit dem Squizz-Plug-In gibt es einen neuen Filter, der ähnlich wie auch Kai's Goo zum Verzerren von Bildern dient. Dafür gibt es zwei unterschiedliche Modi. Sie können das Bild wahlweise mit einem Pinsel verzerren oder über ein Gitter.

Diese Variante sehen Sie im folgenden Bild.



Das Squizz-Plug-In-Modul

Weitere Filter über das Internet

Wenn Ihnen die vorhandenen Filter nicht ausreichen, können Sie über die Funktion *Bitmaps/Online-Bitmap-Effekte* weitere Effekte von der Corel-Webseite <http://www.designer.com/freebies/bitmap.htm> herunterladen. Dort gibt es einige zusätzliche Effekte.

Leichte Installation

Die zusätzlichen Effekte werden über ein eigenes Installationsprogramm in die betreffenden Verzeichnisse kopiert. Sie sind für CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT™ gleichermaßen zu verwenden.



Laden von zusätzlichen Bitmap-Effekten

Fast wie ein Bildbearbeitungsprogramm!

In diesem Kapitel haben Sie einige Bildbearbeitungsmöglichkeiten kennengelernt. An vielen Stellen werden Sie sich sicherlich fast wie in einem „echten“ Bildbearbeitungsprogramm vorgekommen sein.

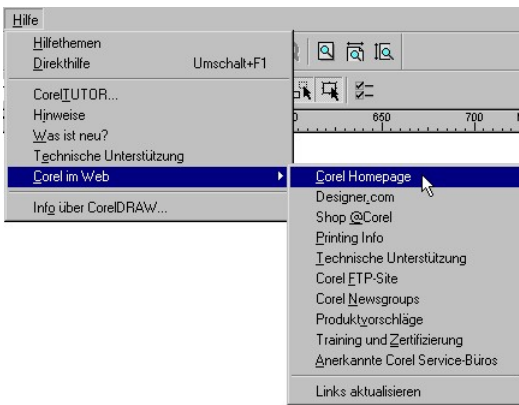
Trotzdem sprechen einige Gründe dafür, diese Funktionen nur in Sonderfällen einzusetzen. Wenn Sie direkt in Corel PHOTO-PAINT™ arbeiten, geht die Bearbeitung doch deutlich flotter voran, als wenn Sie dieselben Funktionen aus Corel-DRAW heraus aufrufen.

Falls Sie allerdings keine Lust haben, den Umgang mit Corel PHOTO-PAINT zu erlernen oder Sie nur sehr selten Bitmap-Effekte benötigen, können die vorgestellten Optionen für Sie sehr interessant sein.

Im Lauf der nächsten Versionen werden die beiden Programmtypen – Vektorgrafik und Bildbearbeitung – sicherlich noch weiter zusammenwachsen. Vielleicht wird ja auch irgendwann ein einziges Programm daraus.

13. Web-Design mit CorelDRAW

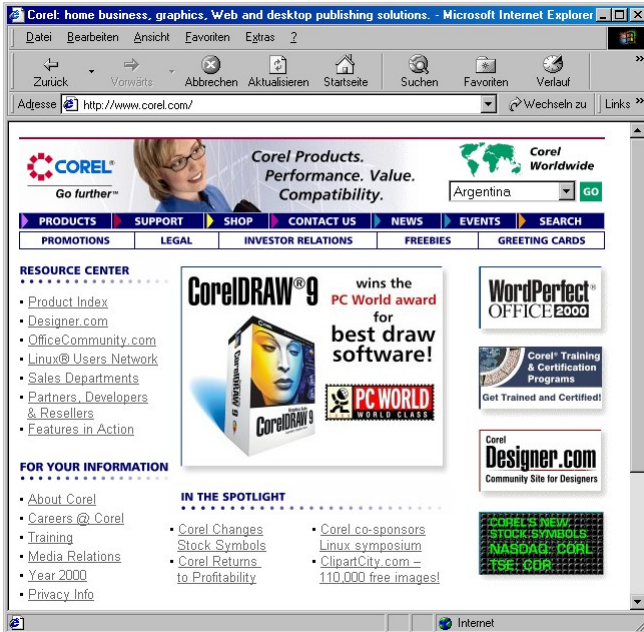
In der neuen Version hat sich wieder einiges bei der Web-Unterstützung in CorelDRAW getan. Schauen wir uns zunächst einmal an, was für Web-Funktionen CorelDRAW 9 bietet. Zuerst gibt es im *Hilfe*-Menü ein Untermenü, in dem Sie direkten Anschluß an die weite Corel-Web-Welt haben. Hier sind einige Web-Seiten aufgeführt, die Sie auf interessante Corel-Web-Seiten führen. Dazu muß natürlich Ihr Online-Service gestartet sein. Dann verzweigen Sie nach dem Aufruf direkt auf eine der Web-Seiten.



*Anbindung an
die Web-Welt*

Über die Links gelangen Sie zum Beispiel zur CorelDRAW-Homepage. Hier lohnt es sich zu stöbern. Außerdem lohnt sich schon das Ansehen – die Seiten sind grafisch anspruchsvoll aufgebaut.

Sie müssen natürlich des Englischen mächtig sein, um wirklich etwas von den Web-Seiten zu haben – Sie landen ja bei Corel in Ottawa. Nachfolgend sehen Sie die Hauptseite, die Sie außerhalb von CorelDRAW 9 auch über die Web-Adresse <http://www.corel.com> erreichen.

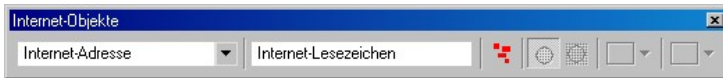


Die Corel-Homepage

Interessant ist auch die neue Webadresse <http://www.designer.com>. Dort finden Sie unter anderem viele Dateien zum Download – zum Beispiel Bitmap-Effekte oder künstlerische Medien. Stöbern Sie dort einmal – es lohnt sich.

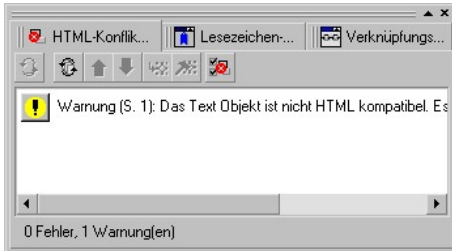
Zusatzmodule zu
Corel 9

Außerdem gibt es auch eine eigene Werkzeugleiste für die Web-Elemente in CorelDRAW, deren Funktionen wir später detailliert beschreiben.



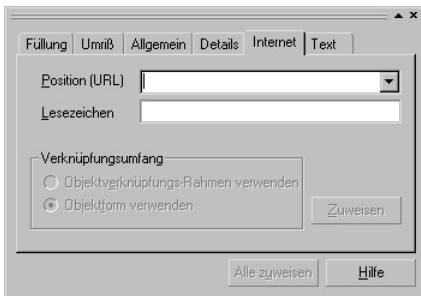
Werkzeugleiste für Web-Optionen

Zusätzlich finden Sie drei Andock-Fenster im *Ansicht*-Menü, deren Funktionalität Sie im Laufe dieses Kapitels kennenlernen werden.



Drei Andock-Fenster für Web-Funktionen

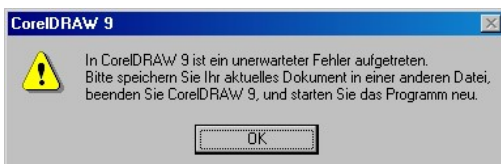
In den *Objekteigenschaften* gibt es eine eigene Registerkarte für die Internet-Funktionen.



Objekteigenschaften der Internet-Optionen

Web-Seiten importieren

Beginnen wir „rückwärts“ mit unseren Versuchen. Dazu importieren wir eine HTML-Datei. Dies gestaltet sich allerdings recht schwierig – sicherlich wird Ihnen häufiger das nachfolgend gezeigte Dialogfeld begegnen. Es ist die Vorhut auf einen Absturz des Programms. Bei all unseren Versuchen gelang es uns nicht eine etwas aufwendigere Seite zu laden – CorelDRAW stürzte jeweils ab, ohne daß die Ursache aufzuspüren gewesen wäre.



Ein Programmabsturz

Wenn tatsächlich einmal alles klappen sollte, müssen Sie nach dem Aufruf zunächst angeben, wie die Textfarben behandelt werden sollen. Wir wollen die Originalfarben erhalten, deshalb markieren Sie hier *Nein*.

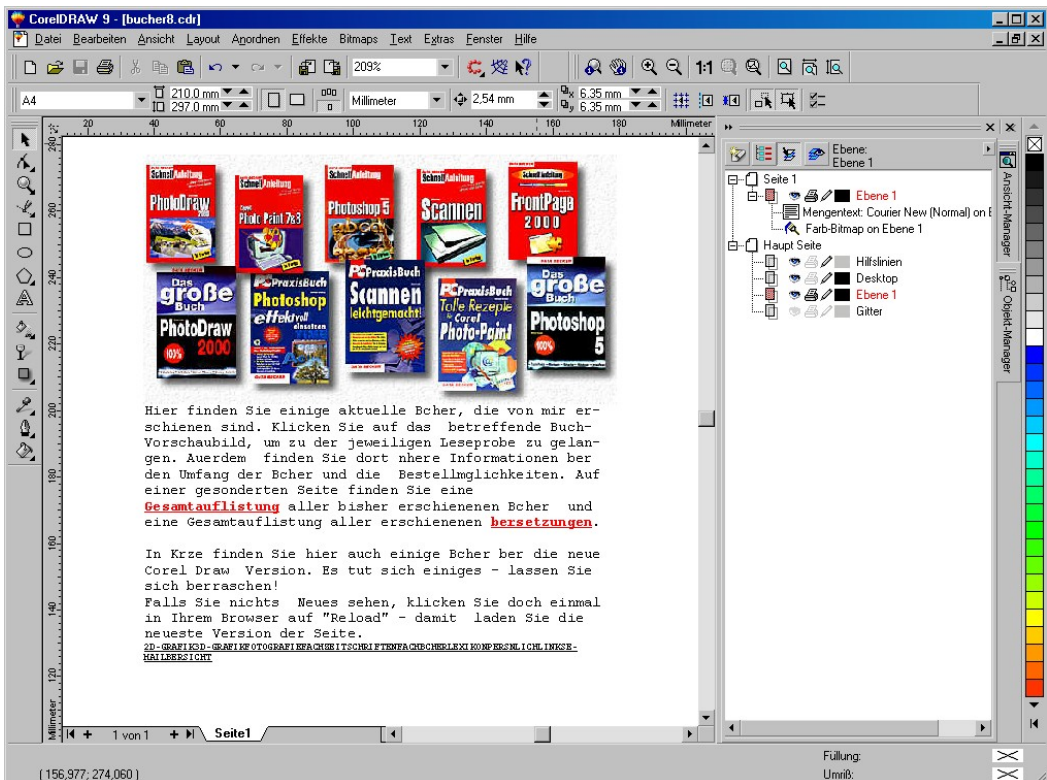


*Optionen-
Abfrage*

Falls CorelDRAW beim Interpretieren des HTML-Quelltextes ein Bild nicht auffindet, wird eine entsprechende Warnmeldung eingeblendet.

Eine Web-Seite in CorelDRAW

Wenn alles korrekt abläuft, erhalten Sie dann die nachfolgende Web-Seite. Es ist eine Seite unseres eigenen Webs – <http://www.gradias.de>. Leider wird beim Import auch dieser extrem einfache Seitenaufbau völlig entstellt. Mit der wirklichen Seite hat das Ergebnis kaum etwas zu tun.



Die importierte Web-Seite

Nicht einmal das!

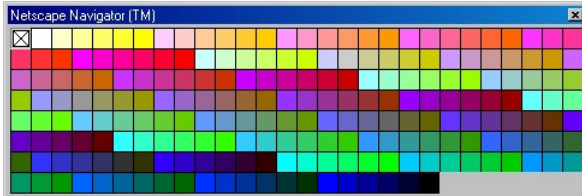
Beim Import unserer Webseite schaffte es Corel nicht einmal die Umlaute zu importieren. So fehlen im ganzen Text schlicht alle „ä“s und „ü“s. Die Importfunktion von CorelDRAW sollten Sie daher tunlichst nicht verwenden.

Einige Grundregeln zum Erstellen Ihrer Web-Seiten

Nachdem wir uns den Aufbau angesehen haben, wollen wir von vorn beginnen und einige Dinge beschreiben, auf die Sie bei der Erstellung von Web-Seiten achten sollten.

Die richtige Farbpalette

Die Internet-Browser verwenden Farbpaletten mit 256 Farben. Damit Sie sicher sind, daß auch alles so aussieht, wie Sie es geplant haben, sollten Sie eine der beiden Browser-Farbpaletten verwenden, die in CorelDRAW bereitgestellt werden. In beiden Paletten sind dieselben Farben vertreten.



Die Farbpalette des Netscape Navigators

Kleine Bilder

Das A und O bei der Gestaltung von Web-Seiten ist die schnelle Übertragung der Daten. Wenn der Besucher Ihrer Seite zu lange warten muß, wird er vermutlich kein zweites Mal bei Ihnen vorbeisurfen.

Je kleiner die Dateien sind, die auf Ihrer Web-Seite benötigt werden, um so schneller geht die Übertragung. Deshalb müssen Sie versuchen, alle Bilder so weit zu komprimieren, daß sie zügig über das Netz transportiert werden können. Mit GIF und JPEG bietet CorelDRAW die beiden Netz-Standardformate für den Export an.

Links

Web-Seiten zeichnen sich dadurch aus, daß man von ihnen zu anderen Web-Seiten verzweigen kann. Auch das Verzweigen zu anderen Stellen auf derselben Seite ist möglich. Diese Sprünge erfolgen über sogenannte Links.

Es werden verschiedene Arten von Links unterschieden. Hyperlinks dienen zum Verknüpfen zu Objekten im selben Dokument. Diesen Objekten muß ein Lesezeichen zugewiesen sein. Über sogenannte URLs (**U**niform **R**esource **L**ocator) können Sie auch Verbindungen zu anderen Web-Seiten herstellen.

Die Lesezeichen

Jeder Textstelle oder Grafik in Ihrem Dokument können Sie ein sogenanntes Lesezeichen zuweisen. Jedes Lesezeichen kann von einer anderen Web-Seite aus angesprungen werden. Zur Verwaltung der Lesezeichen gibt es ein eigenes Andock-Fenster.

URL

Unter einem URL wird eine Internet-Adresse verstanden, z. B. *http://www.corel.com/Index.htm*. Dabei gibt der erste Teil der Adresse – *http* – den Typ der angeforderten Internet-Ressource an, zum Beispiel das World Wide Web.

Im zweiten Teil – *www.corel.com* – wird der Server angegeben, auf dem das betreffende Dokument zu finden ist. Der letzte Teil enthält gegebenenfalls den Dateinamen des HTML-Dokuments. Die Trennung der Teile erfolgt durch Schrägstriche (/). Diese Adressen müssen exakt angegeben werden, um ein Dokument zu öffnen.

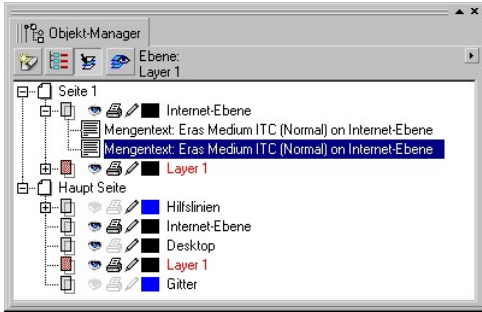
Hyperlinks

Über Hyperlinks rufen Sie bestimmte Adressen auf. Anders als URLs verfügen Hypergrafiken über „Hotspots“. Das ist jeweils der Bereich, an dem das Objekt angeklickt werden kann. Sie kennen sicherlich das Hand-Symbol, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über einen Hotspot auf einer Web-Seite bewegen. Mit einem Klick wechseln Sie dann zu der verknüpften Web-Seite.

Der Hotspot kann auf die Füllung des Objekts beschränkt werden oder auf den gesamten Objektbegrenzungsrahmen.

Internet-Ebenen

Über das Menü *Bearbeiten/Internet-Objekt einfügen* können Sie auf vorgefertigte Internet-Objekte zurückgreifen, die automatisch auf einer gesonderten Ebene im Dokument angeordnet werden – der Internet-Ebene. Sie liegt immer über allen grafischen Elementen. Grafikobjekte, denen URLs zugewiesen wurden, befinden sich auf den normalen Grafikebenen und verwenden Imapes zum Speichern ihrer Internet-Eigenschaften. Sie sehen diese Ebene im folgenden Bild des Objekt-Managers.



Die Internet-Ebene

Kein Überschneiden

Internet-Elemente, die auf der Internet-Ebene platziert werden, dürfen sich nicht überschneiden, um die volle Funktionalität zu gewährleisten.

Imagemaps

Sie können Ihre Web-Seite auch aus einem einzigen Bild aufbauen, das den gesamten Untergrund ausfüllt. Dies ist aber nicht empfehlenswert, da das Laden des Bilds erhebliche Zeit in Anspruch nehmen würde. Dafür unterliegen Sie aber keinerlei grafischen Gestaltungsbeschränkungen.

Auf diesem Bild können Sie verschiedene Hotspots platzieren, über die Sie auf unterschiedliche URLs zugreifen können.

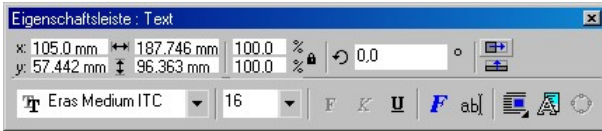
HTML-Texte in CorelDRAW erstellen

Bei Texten gibt es ebenfalls einige Regeln zu beachten. Echten HTML-Text können Sie mit der Funktion *Text/Text HTML-kompatibel machen* erstellen. Sie können diesen Befehl nur bei markierten Mengentext-Objekten aufrufen.

Immer als Bild

Grafische Textobjekte werden beim HTML-Export immer als Bilder exportiert. Mengentext-Objekte, die nicht in HTML-Text umgewandelt wurden, liegen nach dem Export ebenfalls nur als Bild vor.

Die Umwandlung in HTML-Text führt allerdings dazu, daß nicht mehr alle Text-Funktionen verfügbar sind. So stehen nur noch bestimmte Schriftarten und -größen zur Verfügung. Die Funktionen der Eigenschaftsleiste ändern sich ebenfalls, wenn Sie HTML-kompatiblen Text markiert haben. Nachfolgend sehen Sie die Eigenschaftsleiste eines „normalen“ Textobjekts:



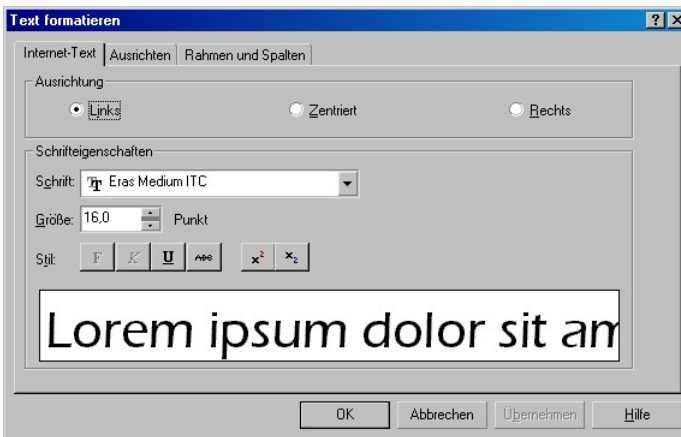
Die Eigenschaftsleiste bei einem Mengentext-Objekt

Bei einem konvertierten Text gibt es deutlich weniger Funktionen in der Eigenschaftsleiste zu sehen:



Eigenschaftsleiste bei HTML-kompatiblen Text

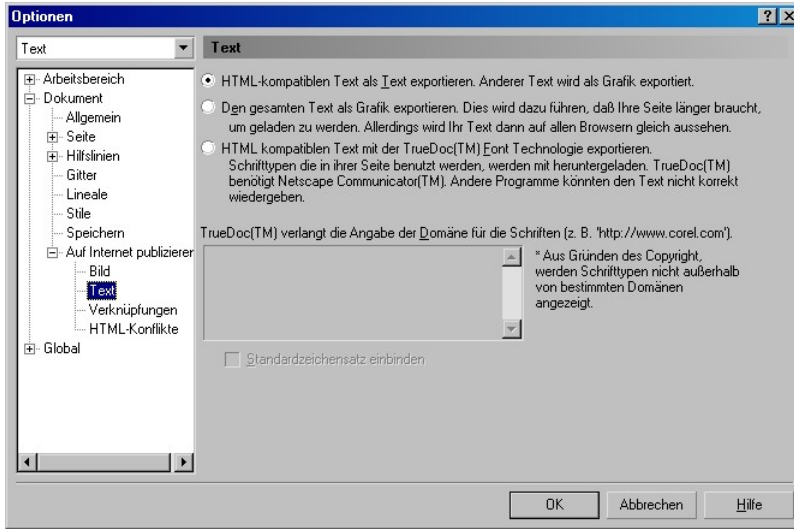
Auch wenn Sie das Dialogfenster zum Formatieren aufrufen, sehen Sie nun weniger Funktionen:



Text formatieren-Dialogfenster

Neben den Beschränkungen bei den Formatierungen kann HTML-Text auch nicht gedreht oder mit Umrissen versehen werden. Auch Zusatzeffekte wie das Umfließen grafischer Elemente oder das Ausrichten an Objekten sind nicht verfügbar.

Für den Textexport stehen in den *Optionen* einige Varianten zur Verfügung. Sie sind in der Kategorie *Dokument/Auf Internet publizieren/Text* untergebracht – Sie sehen dies nachfolgend.



*Text-
Optionen*

Die Farbe der Text-Verknüpfungen geben Sie in der Unterkategorie *Verknüpfungen* an:



*Angabe der Farben für
Textverknüpfungen*

Andere Ebene

In HTML konvertierter Text wird ebenfalls auf die Internet-Ebene verschoben.

Klare Strukturierung

Achten Sie bei der Planung Ihrer Web-Seiten darauf, daß die Seiten klar strukturiert und übersichtlich gestaltet sind. Außerdem sollte der Anwender nicht „wild“ zwischen den Seiten umherspringen müssen. Verteilen Sie Ihre Informationen also logisch auf den einzelnen Seiten, auf die Sie verzweigen wollen.

13.1 Eine eigene Web-Seite entwickeln

Nun wollen wir an einem praktischen Beispiel die Möglichkeiten des Web-Publishing ausprobieren. Da wir unserem fiktiven Kiosk im Kapitel 6 bereits eine Visitenkarte gestaltet haben, wollen wir ihm nun auch noch eine Web-Seite gönnen. Dazu müssen wir einige Vorbereitungen treffen.

Die eigene Web-Seite

Als erstes öffnen Sie eine neue Datei. Wie groß müssen Sie nun die Web-Seite gestalten? Nun könnten wir Ihnen einfach mitteilen, Sie sollen das freie Maß von 166 Millimeter Breite und 103 Millimeter Höhe in den Eingabefeldern für das Seitenmaß einstellen.

Vielleicht werden Sie sich dann fragen, woher dieses Maß stammt. Also wollen wir es uns nicht ganz so einfach machen und erklären, woher dieses Maß kommt. Dazu müssen Sie zunächst eins bedenken. Auch wenn Sie vielleicht mit einer Bildschirmauflösung von 1.024 x 768 Pixeln arbeiten und mit diesem Maß auch Ihren Web-Browser bedienen, gibt es viele Anwender, die noch in der Standard-VGA-Auflösung 640 x 480 Pixeln arbeiten. Deshalb sind alle professionellen Web-Seiten so aufgebaut, daß man mit dieser Auflösung alle wichtigen Bildteile erkennen kann.

Innerhalb dieses Formats sollten nun alle wichtigen Teile der Web-Seite zu sehen sein. Dabei muß auch berücksichtigt werden, daß der Anwender eventuell die Statusleiste, die Symbolleiste und die Adressenzeile eingeblendet hat, so daß weiterer Platz verlorengeht. Nachfolgend sehen Sie, daß die dort gezeigte Web-Seite noch zu sehen ist, obwohl die zusätzlichen Leisten eingeblendet sind.

*Minimales
Maß*



Werden die Leisten ausgeblendet, wird das Bildfeld etwas größer:



*Das
größere
Bildfeld*

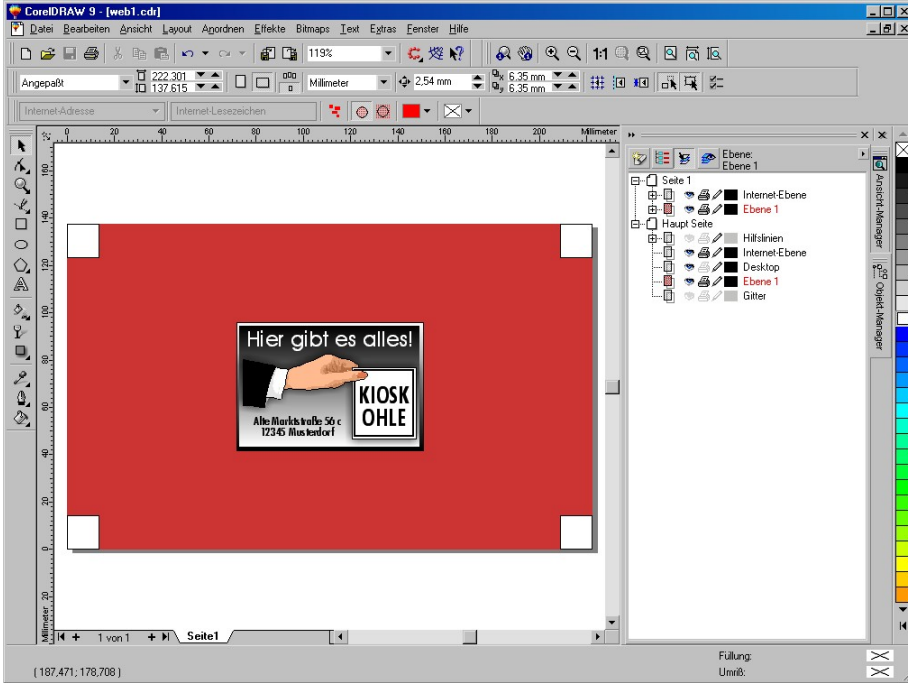
Nun wird bei den professionellen Seiten nicht vom absolut geringsten Maß ausgegangen. Vertikales Scrollen kann dem Anwender in geringem Maße durchaus zugemutet werden. Andernfalls wäre der Leerraum im unteren Bereich zu groß, wenn alle Hilfsleisten ausgeblendet sind. Die Breite sollte dagegen eingehalten werden.

Unter Berücksichtigung dieser Bildfelder ist ein Maß von 630 x 390 Pixeln gut geeignet.

Wie stellen Sie nun dieses Seitenmaß genau ein? CorelDRAW bietet zwar in den Maßeinheiten für das Papierformat die Option *Pixel* an, dieses Maß bezieht sich aber leider nicht auf die Bildschirmpixel. Also müssen Sie einen Umweg gehen.

Dazu stellen wir uns in Corel PHOTO-PAINT ein Bild her, das nur aus einem gefüllten Hintergrund besteht. Das Bild hat das Maß 630 x 390 Pixel. Dieses Bild importieren Sie nun in CorelDRAW. Dabei darf beim Plazieren nur einmal mit der Maustaste geklickt werden. Ziehen Sie keinen Rahmen auf, da ansonsten das Bild skaliert wird.

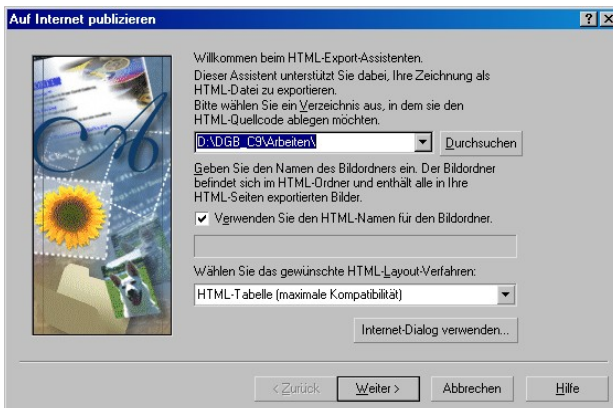
Anhand dieses Bilds können Sie nun das Papiermaß ausrichten. Zusätzlich platzieren wir zur Orientierung noch in jeder Ecke ein Rechteck, das bündig zum Rand des Papiers ausgerichtet ist. Außerdem platzieren wir noch die importierte Visitenkarte unseres Kiosks.



Das importierte Bild

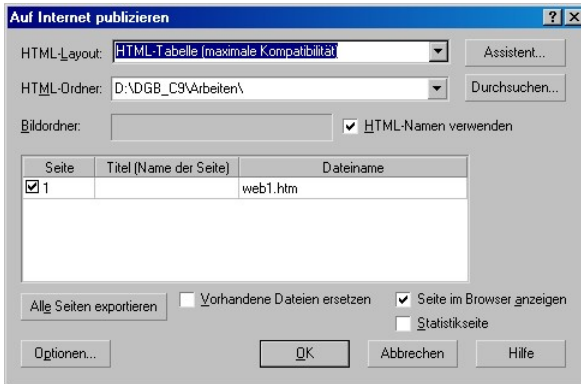
Web-Seite auf Ihren Browser exportieren

Natürlich wollen wir nun testen, wie sich unsere Testseite im Internet-Browser verhält. Was ist zu sehen, was nicht. Rufen Sie dazu nun die Funktion *Datei/Auf Internet publizieren* auf. Dort werden Sie von einem Assistenten durch die Optionen geführt. Auf der ersten Seite des Assistenten können Sie wählen, auf welche Art die Seite exportiert werden soll. Um die größtmögliche Kompatibilität zu gewährleisten, stellen Sie *HTML-Tabelle* ein. Alle Verfahren haben Nachteile, die wir später erläutern werden.



Der Assistent zum
Web-Seiten-Export

Mit der Schaltfläche *Internet-Dialog verwenden* können Sie auf den Assistenten verzichten und alle Optionen in einem gesonderten Dialogfenster verwalten. Bei den ersten Versuchen sollten Sie sich allerdings auf die Abfragen des Assistenten verlassen.



*Alle Optionen
auf einen Blick*

Im folgenden Dialogfenster müssen Sie den Pfad angeben, auf dem die exportierten Dateien abgelegt werden. Standardmäßig werden die Bilder in ein gesondertes Unterverzeichnis kopiert. Dies ist für ein leichteres Wiederauffinden durchaus sinnvoll. CorelDRAW schlägt immer das Arbeitsverzeichnis, in dem das Arbeitsdokument abgelegt wurde, als erstes vor.

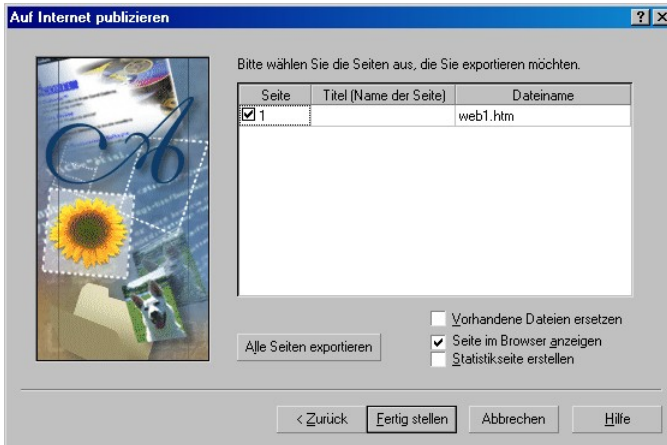
Wenn Sie mit der *Weiter*-Schaltfläche zum folgenden Dialogfenster wechseln, können Sie dort die Optionen für die Bildspeicherung einstellen. Verwenden Sie zunächst die Einstellungen des nächsten Bilds:



*Die Optionen der
Bildspeicherung*

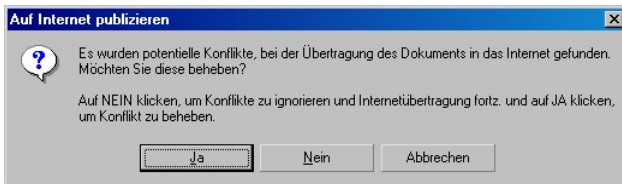
Im letzten Dialogfenster geben Sie an, welche Seiten des Dokuments exportiert werden sollen. In der Tabelle können Sie die Namen der einzelnen Seiten ändern und die Seiten einzeln oder gesamt markieren.

Außerdem können Sie angeben, ob bestehende Dateien überschrieben werden sollen. Dies ist gerade in der Probephase zu empfehlen – andernfalls werden alle Dateien automatisch bei jedem Versuch neu erstellt.



*Angabe der Seiten,
die exportiert
werden
sollen*

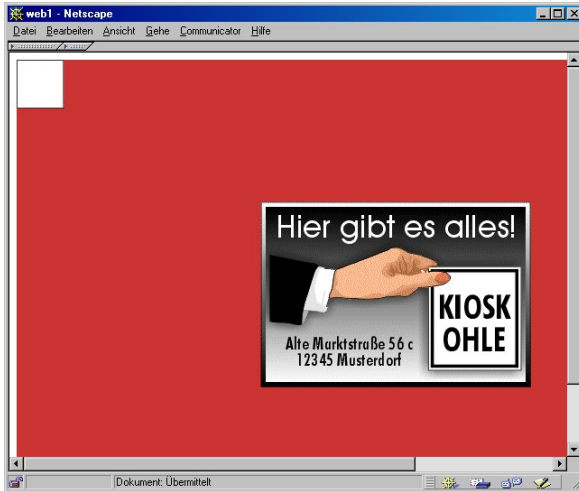
Da wir zu Beginn die Visitenkarte in die Grafik aufgenommen haben, gibt es beim Export Fehlermeldungen. Diese können wir zunächst außer acht lassen. Fahren Sie also mit der *Nein*-Schaltfläche fort.



*Überspringen der
Fehlermeldung*

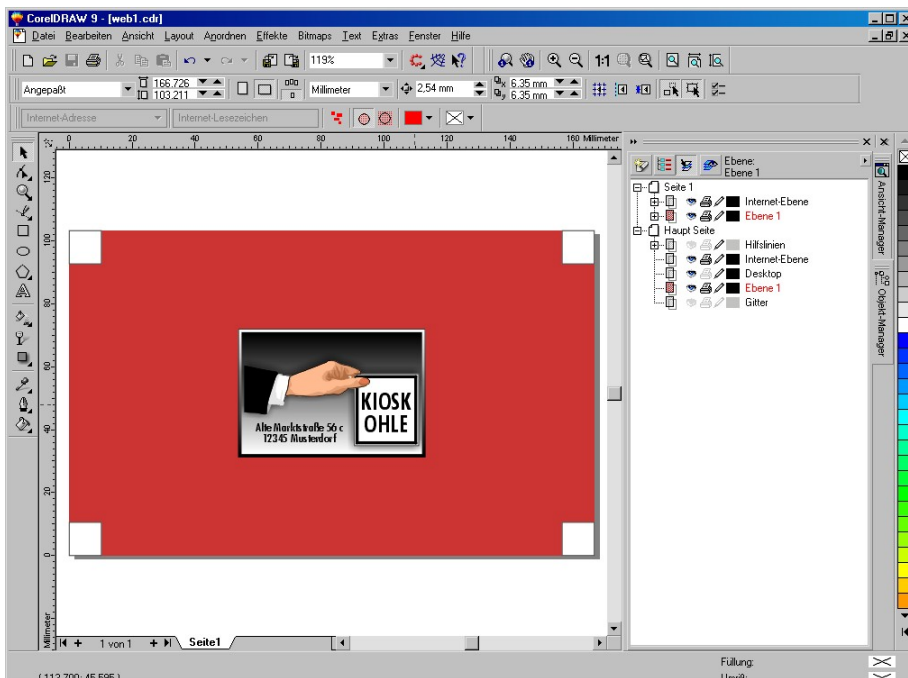
Wenn die entsprechende Option aktiviert wurde, startet CorelDRAW nun automatisch Ihren Standardwebbrowser – dazu wird natürlich nicht Ihr Online-Dienst aufgerufen. Danach sehen Sie das Ergebnis unseres ersten „Genauigkeitstests“.

Wie Sie im folgenden Bild sehen, erhalten Sie ein falsches Ergebnis – es ist nur ein Teil des Bilds zu sehen. Warum das so ist, können wir Ihnen leider nicht verraten – so ist halt Corel. Das Bild wurde beim Export automatisch skaliert – es ist nun 840 Pixel breit.



Ein falsches Maß

Wir nehmen es einfach, wie es ist und skalieren die Vorlage auf 75 % und stellen das Seitenmaß neu ein:

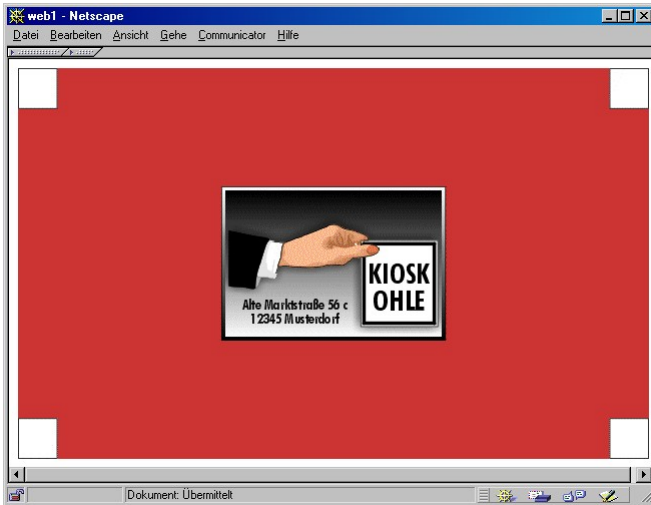


Das neue Seitenmaß

Das optimale Webprogramm

Auch wenn es die Werbung gelegentlich anders suggeriert: Corel ist nur sehr eingeschränkt zur Webseitengestaltung zu verwenden. Sie sollten in solchen Fällen lieber auf ein Spezialprogramm zurückgreifen.

Nach einem neuerlichen Export sehen Sie nun im Browser das korrekte Ergebnis: Alle Elemente sind zu sehen – allerdings wird die Fläche nicht bis zum Rand ausgefüllt. Das sollten Sie also bei Ihren Versuchen berücksichtigen.



Das Ergebnis des „Genauigkeitstests“

Jetzt sollte das von uns verwendete Seitenmaß ausreichend erläutert sein.

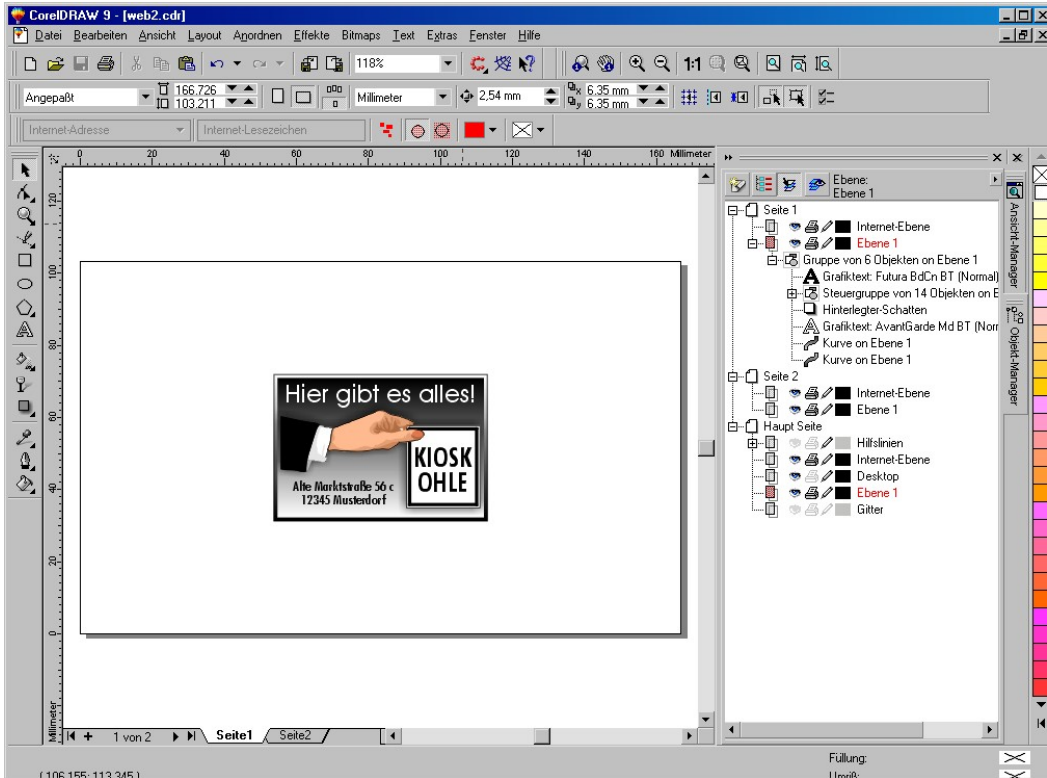
Die Vorbereitungen

Für Ihre Arbeit laden Sie nun noch die Farbtabelle des Netscape Navigator aus dem Menü *Fenster/Farbpaletten* und die Symbolleiste der Internet-Funktionen. Außerdem könnten Sie auch das Andock-Fenster mit den Internet-Funktionen öffnen. Darauf verzichten wir allerdings zunächst.

Unsere Ausgangssituation sehen Sie im folgenden Bild. Wir haben auch zu Beginn der Arbeit gleich eine zweite Seite eingefügt, da wir unsere Web-Seite aus zwei Einzelseiten aufbauen wollen.

Hilfselemente weg

Nach dem Einpassen können Sie die Hilfsrechtecke und das Bitmap wieder löschen. Alternativ dazu können Sie diese Objekte auch auf die Hilfslinienebene schieben und diese ausblenden. So könnten Sie bei Bedarf später noch einmal darauf zurückgreifen.



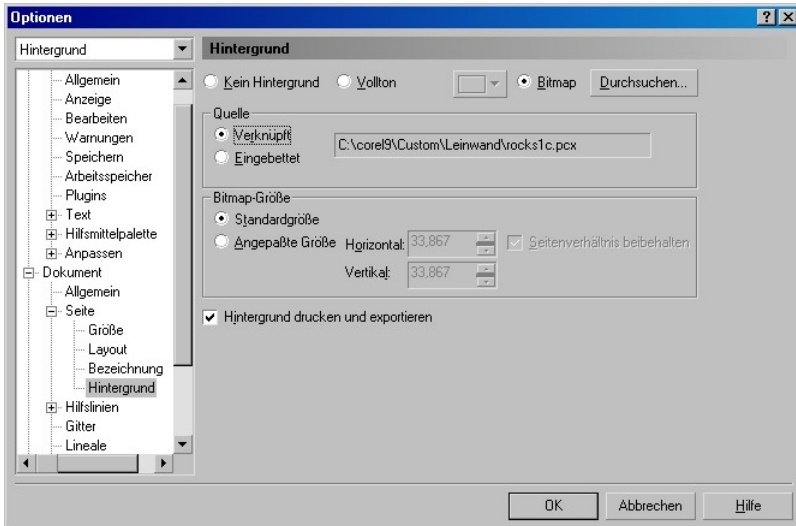
Die Ausgangssituation

Der Hintergrund – Interessant, aber nicht überquellend

Web-Seiten haben meist interessante Bildhintergründe. Allerdings wird hier auch viel falsch gemacht. Der Hintergrund der Web-Seite darf nicht so dominant sein, daß vom Rest der Seite nichts zu sehen ist und die eigentlichen Informationen untergehen. Auch bei dem Bild, das für den Hintergrund geladen wird, müssen Sie auf eine möglichst geringe Dateigröße achten. Außerdem sollten die Hintergrundbilder möglichst nahtlos kachelbar sein.

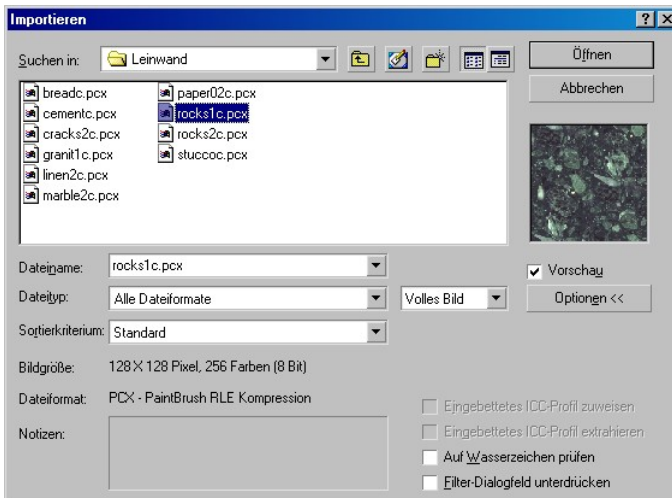
Erinnern Sie sich noch an die Füllungsoptionen? Dann wissen Sie sicherlich noch, daß CorelDRAW zahlreiche Bilder mitliefert, die nahtlos gekachelt werden können. Sie werden für die Bitmap-Füllung verwendet und befinden sich standardmäßig im Corel-Unterverzeichnis `\Custom\Tiles`. Sie sind im Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat gespeichert. Da diese Bilder recht groß sind, verwenden wir ein Bild aus dem Verzeichnis `\Custom\Leinwand`. Die Bilder in diesem Verzeichnis sind kleiner und im PCX-Format gesichert – dafür haben Sie aber nicht so viel Auswahl.

Der Hintergrund der Seite wird über die Seiten-Optionen eingestellt, die Sie am schnellsten mit einem Doppelklick auf den Seitenrahmen öffnen. Dort finden Sie die Kategorie *Hintergrund*:



Die Seiten-
optionen

Markieren Sie dort die Option *Bitmap*, und zusätzlich im *Quelle*-Optionsbereich die Option *Verknüpft*. Wird später die auf der Festplatte gesicherte Bilddatei verändert, wird der Hintergrund im Corel-Dokument automatisch erneuert. Außerdem wird so die CorelDRAW-Datei kleiner. Über die *Durchsuchen*-Schaltfläche können Sie die Datei auf der Festplatte suchen.



Die Seitenoptionen

Unseren – recht dunklen – Hintergrund sehen Sie im nächsten Bild:



Der Hintergrund der Web-Seite

Erste Anordnung

Nun verteilen wir erst einmal ganz grob die Objekte, die wir bereits von der Visitenkarte importiert haben. Dazu wird der Hintergrund der Visitenkarte entfernt und der Rest stark vergrößert.

Wir wollen auch in diesem Workshop keine großartige Webseite gestalten – das wäre bei den vielen Abstürzen von CorelDRAW 9 zu nervig. Sichern Sie Ihre Arbeit häufig – bei den HTML-Funktionen müssen Sie immer wieder mit Überraschungen rechnen. Wir werden nur einige Grundelemente gestalten, um die grundsätzliche Funktionalität zu erläutern.



Erstes Groblayout

Doch einbetten

Beim ersten Kontrollexport werden Sie bemerken, daß der Hintergrund nur dann korrekt exportiert wird, wenn er eingebettet wurde. Warum eigentlich?

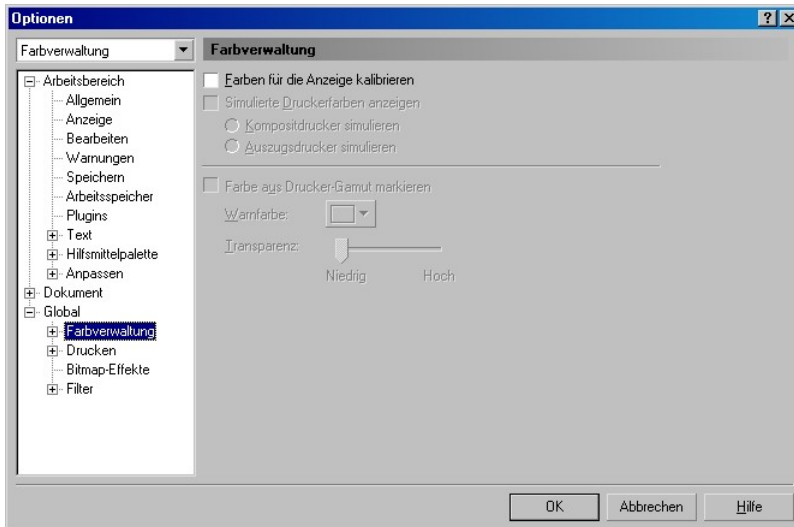
Die Bildschirmkalibrierung – Sinnvoll für den Drucker, irritierend für den Browser

Wundern Sie sich, daß Ihre CorelDRAW-Darstellung blaß und trübe ist, wenn Sie aber das Dokument im Browser laden, ist es farbenfroh? Dann haben Sie in den Optionen in der Rubrik *Global/Farbe-Management* die Option *Farben für die Anzeige kalibrieren* eingeschaltet.

Wenn Sie Arbeiten für den Druck herstellen, ist diese Option sehr sinnvoll, da die Anzeige dann etwa so wie der Druck aussieht. Wenn Sie aber eine Bildschirmarbeit anfertigen, verfälscht diese Option die Wirkung. Beim Web-Design sieht der Anwender natürlich die unkorrigierte Fassung.

Export-Option

Wenn Sie beim Export mit Hilfe des Assistenten auf der Bilderseite die Option *Farbprofil verwenden* aktivieren, werden die Farben entsprechend umgerechnet. Dann sehen Sie auch im Browser die korrigierten Farben.



Die Kalibrierungs-Optionen

Texte HTML-tauglich machen

Beginnen wir mit der Überschrift. Würden wir die Seite einfach so wie sie ist exportieren, wären alle Texte Bilder, da sie momentan noch nicht HTML-tauglich sind.

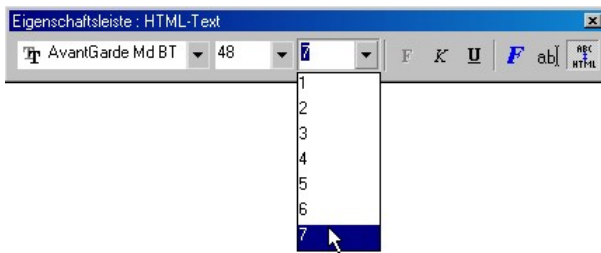
Markieren Sie also den grafischen Text der Überschrift. Wandeln Sie ihn in ein Mengentextobjekt um – das erledigen Sie am schnellsten über die vorletzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Anschließend muß die Funktion *Text/Text HTML-kompatibel machen* aufgerufen werden.



Die HTML-kompatible Überschrift

Mengentext die passende Größe zuweisen

Wenn Sie den HTML-Text nun markieren, finden Sie eine neue Eigenschaftsleiste. Im dritten Listenfeld – das Sie im nächsten Bild aufgeklappt sehen – sind sieben vordefinierte HTML-Schriftgrößen aufgeführt. Jeder Zahl ist eine bestimmte Schriftgröße zugeordnet. Wir wählten die 7 – damit wird der Text 48 Punkt groß.



Die Eigenschaftsleiste für HTML-Text

Farbiger Mengentext

Den Mengentext wollen wir nun in einem schwachblauen Farbton einfärben – das paßt besser als Weiß. Wenn Sie aber auf ein Farbsymbol klicken, werden Sie merken, daß dies nicht klappt. Das Mengentext-Objekt bleibt weiterhin schwarz. Das liegt daran, daß der Text bereits HTML-kompatibel gemacht wurde.

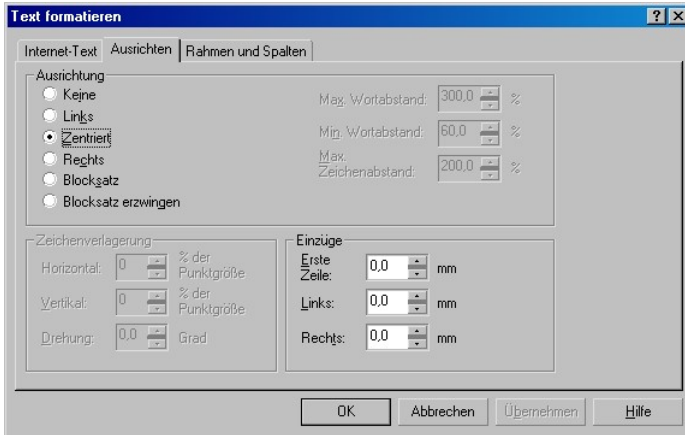
Sie können den Text aber jederzeit hin- und herkonvertieren. Hier gibt es auch wieder eine unlogische Situation. Während in der HTML-Schrift-Eigenschaftsleiste ein Symbol zum Konvertieren vorhanden ist – Sie finden es ganz am Ende der Eigenschaftsleiste –, fehlt dieses beim normalen Mengentext. Dort müssen Sie immer den Umweg über die entsprechende Menüfunktion wählen.

Textbeschränkungen

Beim Formatieren gibt es die nächsten Überraschungen und unter Umständen viel Mehrarbeit. HTML-Text kann nur sehr bedingt formatiert werden. So können Sie zum Beispiel keine Absatzabstände verwenden.

Auch Optionen, die den Textrahmen betreffen, sind beschränkt. Das Rotieren ist nun nicht mehr möglich, ebenso wenig wie die Bearbeitung mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug.

An dem *Text formatieren*-Fenster sehen Sie bereits, daß dort einige Registerkarten nicht vorhanden sind, außerdem sind viele der Optionen nicht aktivierbar. Also muß die Formatierung auf eine andere Art erfolgen.



Die Formatierungsoptionen sind beschränkt

Andere Anzeige

Bei Mengentext kommt die grundsätzliche Schwierigkeit dazu, daß Sie nicht wissen, wie der Anwender die Optionen seines Browsers eingestellt hat. So kann sich durch veränderte Einstellungen auch ein anderes Schriftbild ergeben.

Deshalb sollten Sie den Mengentext auf viele Rahmen aufteilen. Diese brauchen nicht miteinander verbunden zu sein.

Plazieren Sie jeden inhaltlich zusammengehörenden Text in einem eigenen Mengentextrahmen. Schneiden Sie die jeweiligen Blöcke aus dem Gesamtrahmen aus und plazieren Sie die Texte jeweils in einem eigenen Rahmen.

Achten Sie darauf, daß am Ende alle einzelnen Rahmen in HTML-kompatiblen Text umgewandelt werden.

Ständige Kontrolle

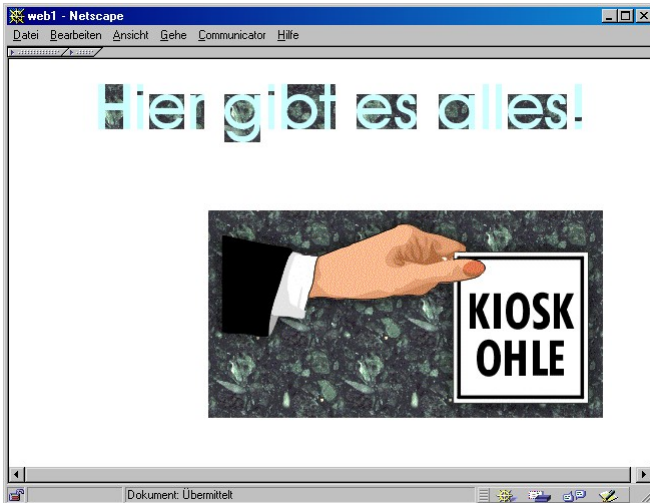
Sie sollten nach fast jedem Arbeitsschritt einen Export der Seite durchführen und das Ergebnis im Browser kontrollieren. Gerade am Anfang erhalten Sie so einen guten Überblick, wie das fertige Ergebnis aussehen wird. Nachfolgend sehen Sie unser erstes Zwischenergebnis im Browser.

Dort ist auch der gekachelte Hintergrund korrekt wiedergegeben– die automatische Kachelung hat also geklappt.



Der erste Schritt

Dafür werden auch gleich Fehler sichtbar. Haben Sie die zweite Textzeile vermißt? Außerdem ist das Schild nicht mehr weiß sondern durchsichtig. Ein Fehler wird erst offensichtlich, wenn Sie die Seite ohne Hintergrund betrachten – dann ist nämlich zu erkennen, daß die Überschrift aus lauter kleinen GIF-Bildern besteht.



Die Überschrift besteht aus lauter Einzelbildern

Fehlermeldungen analysieren und Fehler schnell beheben

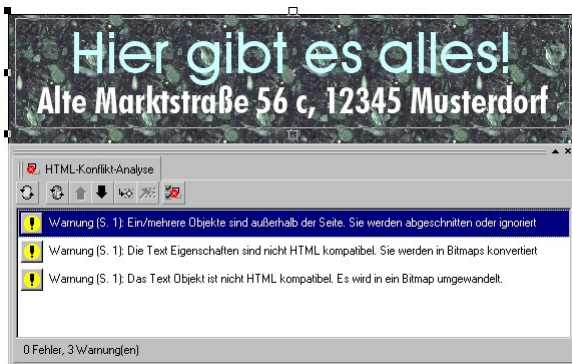
Nun wollen wir uns auch endlich ansehen, was die Fehlermeldungen zu bedeuten haben, die Sie bei jedem Export erhalten. Die Fehlermeldungen werden in einem Andock-Fenster aufgelistet: *HTML-Konflikt Analyse*. Im Kopfbereich des Andock-

Fensters befindet sich eine Symbolleiste. Mit dem ersten Schalter können Sie die aktuelle Seite auf Fehler durchsuchen, mit der zweiten das gesamte Dokument.

Die gefundenen Fehler werden aufgelistet und näher erläutert, so daß Sie eine Möglichkeit zum Beheben des Fehlers erhalten. Mit den beiden folgenden Schaltflächen navigieren Sie in den Fehlern, was allerdings auch mit der Maus möglich ist. Die fünfte Schaltfläche benötigen Sie eigentlich auch nicht: Ein Doppelklick auf die gewünschte Zeile erfüllt denselben Zweck – das Objekt, das die Fehlermeldung verursacht hat, wird ausgewählt. So sehen Sie gleich, um welches Objekt es sich handelt. Der vorletzte Schalter verheißt Interessantes.

Damit sollen Fehler automatisch korrigiert werden, was aber nur selten möglich ist. Mit dem letzten Schalter rufen Sie die Optionen auf, in denen Sie einstellen können, welche Fehlermöglichkeiten überprüft werden sollen. Im folgenden Bild sehen Sie das freischwebende Andock-Fenster mit dem ersten markierten Objekt.

Dieses Objekt ragt über den Rand hinaus und wird deshalb nicht als HTML-Text, sondern als Bitmap übersetzt. Dehnen Sie also den Mengentextrahmen so weit, daß er auf die Seite paßt.



Der erste Fehler

Beim letzten Text – innerhalb des Schilds können wir die Meldung ignorieren: CorelDRAW stellt hier fest, daß der grafische Text als Bilder übersetzt wird. Das ist beabsichtigt. Falls Sie diese Meldung stört, könnten Sie diese Objekte in Kurvenobjekte umwandeln – dann sind sie aber nicht mehr editierbar.

Verknüpfungen zu weiteren Elementen erstellen

Als nächstes wollen wir unsere Web-Seite auch funktionell aufbereiten. Dazu fügen wir eine Verknüpfung ein, mit der Sie zur anderen Seite verzweigen. Außerdem sollen auch in den Textelementen Verknüpfungen eingefügt werden.

Diese Aufgabenstellung lässt sich leicht bewerkstelligen – hier hat die aktuelle CorelDRAW-Version einiges zu bieten. Programmierkenntnisse sind zum Glück nicht notwendig. Markieren Sie das Objekt, das eine Verknüpfung erhalten soll. Damit wir etwas zum verknüpfen haben, verwenden wir die zweite – noch leere Seite – des Dokuments.

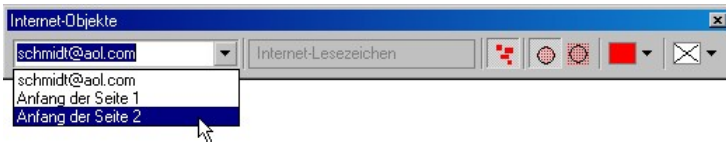
Wählen Sie im ersten Listenfeld der Eigenschaftsleiste den standardmäßig vorhandenen Eintrag *Anfang der Seite 1*, da über das *Home*-Feld natürlich immer zur Homepage – also der ersten Seite zurückgekehrt werden soll.

Nach dem Verknüpfen sehen Sie eine Schraffur über dem grafischen Textelement. Sie zeigt den platzierten Hotspot an. Wenn sich auf Ihrer Web-Seite ein Besucher mit dem Mauszeiger über dieses Feld bewegt, erscheint ein Hand-Symbol, das die Verknüpfung anzeigt.

Alle anderen Felder der Schalterleiste verknüpfen wir mit dem Anfang der Seite 2. Hier könnten Verzweigungen zu weiteren Seiten eingefügt werden.

Mehrfachzuweisung

Sie können auch mehreren markierten Objekten gleichzeitig eine Verknüpfung zuweisen.



Zuweisung von Verknüpfungen bei grafischen Elementen

Wenn Sie die Anzeige des Hotspot-Bereichs ausschalten wollen, müssen Sie in der Symbolleiste die Schaltfläche rechts neben den Listenfeldern ausschalten. Die Verknüpfung bleibt natürlich weiterhin bestehen.

Außerdem können Sie dort einstellen, ob nur die Objektfläche oder die Fläche des Markierungsrahmens als anklickbarer Bereich gelten soll. Bei unserem Textobjekt spielt das keine Rolle, bei grafischen Elementen können Sie so den Bereich eingrenzen.

Bei einem Kreis würde zum Beispiel beim Aktivieren der linken Schaltfläche nur der Kreis selbst als Hotspot-Zone gelten. Bei Aktivierung des zweiten Bereichs würde dagegen das Quadrat des Markierungsrahmens verwendet werden. Wollen Sie auch bei Textobjekten auf diese Möglichkeit zurückgreifen, müssen Sie den Text in ein Kurvenobjekt umwandeln.

Nachfolgend sehen Sie die Markierung bei unserem Beispiel:



Der markierte Hotspot-Bereich

Hyperlink im Mengentext

Wenn Sie eine Verknüpfung in einem Mengentext-Objekt einfügen wollen, muß zunächst der betreffende Text markiert werden. Anschließend können Sie die Verknüpfung wie beschrieben einfügen.



*Verknüpfung
im Mengentext*

Hyperlinks sind im Browser immer auf besondere Art gekennzeichnet. Sie haben eine andere Farbe und sind oft unterstrichen. Diese Funktionen können Sie in den *Optionen* in der Kategorie *Dokument/Auf Internet publizieren/Verknüpfungen* einstellen.



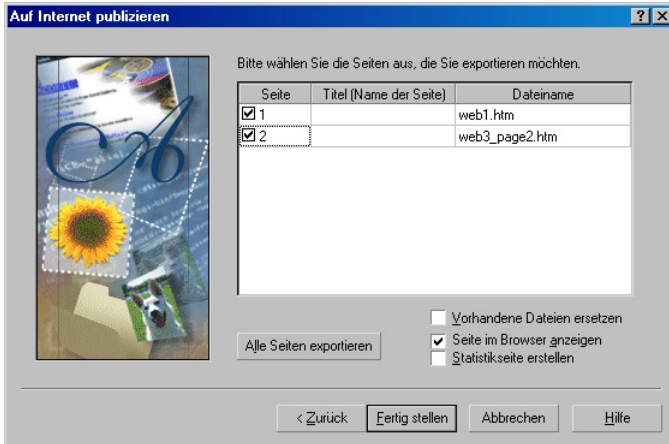
*Vorgeben
der Hyperlink-
Farben*

Normalerweise müßte – wenn die Felder eingeschaltet sind – die Farbe im Browser entsprechend den Vorgaben gestaltet werden. Dies war allerdings bei all unseren Versuchen nicht der Fall.

Die Farben wurden lediglich im Dokument gemäß den Einstellungen angezeigt. Im Browser wurde auf die Standardfarben zurückgegriffen. Zur Korrektur müßten Sie deshalb den HTML-Text mit einem Texteditor bearbeiten.

Verknüpfungen prüfen

Wenn Sie inzwischen nicht mehr mit Assistenten-Unterstützung exportieren, sondern die Option *Internet-Dialog verwenden* aktiviert haben, müssen Sie nun darauf achten, daß Sie auch beide Seiten exportieren. Markieren Sie dazu entweder die Kästchen vor den Seiten, oder verwenden Sie einfach die Schaltfläche *Alle Seiten exportieren*.



*Der Internet-Dialog
beim Export
mehrerer
Seiten*

Getrennte Dateien

Wenn Sie mehrere Seiten exportieren, wird für jede Seite eine eigene HTML-Datei im angegebenen Verzeichnis abgelegt. Die Bilder werden allerdings zusammen mit den Bildern der ersten Seite im entsprechenden Bild-Verzeichnis platziert.

Der differenzierte Export – Optionen sinnvoll einsetzen

Nun, wollen wir uns einmal die einzelnen Exportoptionen genau ansehen. Da der Text so gut wie keinen Speicherplatz beansprucht, sind es die Bilder, die das Laden unserer Beispiel-Web-Seite maßgeblich beeinflussen.

Die Optionen für die Bilder können auf der nachfolgend gezeigten Assistenten-Seite eingestellt werden. Um die unterschiedlichen Auswirkungen beurteilen zu können, probieren wir die verfügbaren Optionen alle aus.

Achten Sie darauf, daß Sie bei den Bildoptionen auch die JPG-Option einschalten – dann entstehen nämlich auch die durchsichtigen Stellen nicht mehr. Die entstanden nur durch die verwendeten GIF-Bilder.

Das JPEG-Dateiformat dagegen kennt keine Transparenz. Außerdem bietet es den Vorteil, daß die Bilder im TrueColor-Modus exportiert werden.

Wenn Sie viel mit Verläufen oder auch weichen Schatten arbeiten, sollten Sie deshalb das JPEG-Format bevorzugen, da es die deutlich bessere Bildqualität liefert.

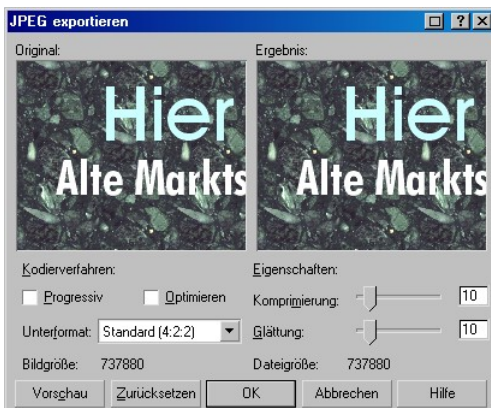
Zunächst markieren wir in dem Dialogfenster die folgenden Felder. Dabei verwendet CorelDRAW automatisch bei Bildern, die weniger als 256 Farben aufweisen, das *gif*-Format, ansonsten werden die Bilder im JPEG-Format exportiert. Damit starten wir unseren ersten Versuch.



Die verwendeten Werte

Wenn Sie die Schaltfläche *JPEG-Optionen* aufrufen, wird das folgende Dialogfenster geöffnet. Hier verwenden Sie die standardmäßig vorgeschlagenen Werte. Damit erzielen Sie die bestmögliche Bildqualität.

Wenn Sie die Komprimierung erhöhen, erhalten Sie kleinere Dateien, die Bildqualität leidet aber. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild:



Die JPEG-Optionen

Die Benennung

CorelDRAW benennt die Dateien fortlaufend nummeriert mit dem Kürzel *Hex*. Die Numerierung beginnt dabei immer bei „0“ wenn sich in dem Bildverzeichnis keine Bilder befinden.

Durch den Austausch der doppelt verwendeten Dateien konnte die Dateianzahl bei unserem Beispiel auf acht Bilder reduziert werden, so daß die Bilder nur noch 44,6 KByte belegen. Damit wird die Web-Seite sehr zügig geladen.

Resümee

Gern hätten wir Ihnen in diesem Kapitel ein tolles Ergebnis vorgestellt. Aber bei allem guten Willen: Es ging nicht. Immer wieder stürzte CorelDRAW ab – teilweise bei den einfachsten Aufgabenstellungen. Das verwundert etwas, da in der Vorgängerversion zwar auch Probleme vorkamen, aber bei weitem nicht so häufig.

Bleibt zu hoffen, daß unsere Version doch nicht die Endversion gewesen ist, oder daß ein schnelles Bugfix folgt. Im momentanen Stadium würden wir Ihnen dringend vom Versuch abraten, mit CorelDRAW Webseiten zu gestalten.

Einen haben wir noch! Absturz vermeiden!

Ein Problem müssen wir leider noch beschreiben. Es kann nämlich vorkommen, daß Corel sogar die Datei zerstört, an der Sie gerade arbeiten. Wenn Sie dann versuchen, die Datei wieder zu öffnen, ist dies nicht möglich – CorelDRAW stürzt ab.

Dies hat natürlich fatale Folgen. Falls Sie nur eine Version gespeichert haben, ist Ihre gesamte Arbeit futsch.

Auf Backup-Dateien zurückgreifen

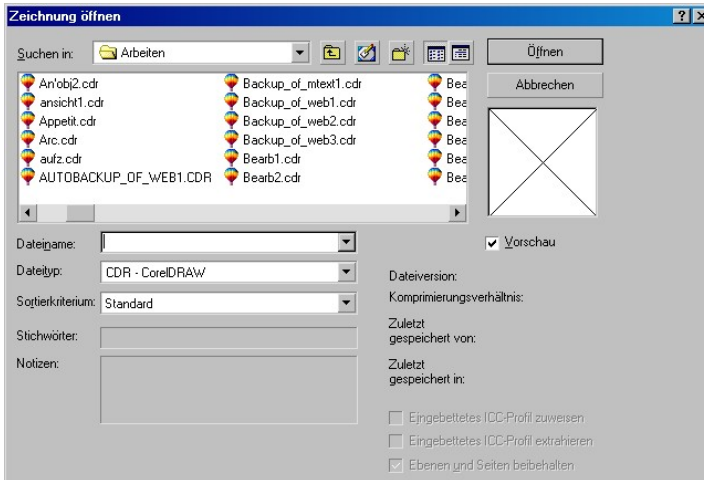
Wenn Sie in den Optionen in der Kategorie *Speichern* die *Automatische Sicherung* eingeschaltet haben, legt CorelDRAW selbständig Sicherungskopien an. Schalten Sie diese Option unbedingt an, um noch eine Zugriffsmöglichkeit auf die älteren Fassungen des Dokuments zu haben.



*Anlegen von
Sicherungskopien*

Die Sicherungskopien werden unter dem Namen *Autobackup_of_* angelegt. Danach folgt der Name der Datei. Außerdem werden bei jedem Speichern Backup-

Dateien unter dem Namen *Backup_of_* angelegt. Auch hier wird nach dieser Bezeichnung der Dateiname angehängt.



Backup-Dateien

Im vorigen Dialogfenster haben wir diese beiden Dateitypen angezeigt. Sie werden – anders als in früheren CorelDRAW-Versionen – nicht als *.bak-Dateien, sondern als CorelDRAW-Dokumente gesichert, so daß Sie mit dem *Datei öffnen*-Dialog geöffnet werden können.

Platz sparen

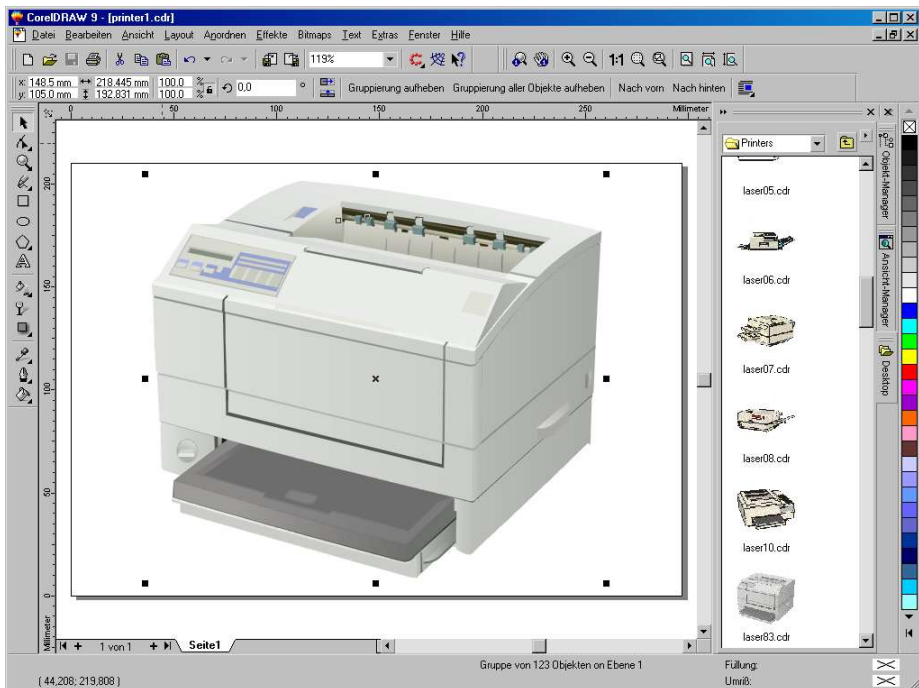
Wenn Sie Ihre Arbeit fertiggestellt haben, können Sie die überflüssig gewordenen Sicherheitskopien löschen, um Festplattenplatz zu sparen.

14. Vom Bildschirm auf's Papier - So erreichen Sie perfekte Druckergebnisse

Mit dem Arbeiten in CorelDRAW ist nur ein Teil des Wegs zurückgelegt. Natürlich wollen Sie Ihre Grafik nicht nur auf dem Bildschirm betrachten. Sicherlich haben Sie einen Drucker, mit dem Sie Ihre Ergebnisse ausdrucken wollen.

Die Funktionen, die für den Druck von CorelDRAW bereitgestellt werden, haben in den letzten Versionen kräftig zugenommen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, welche Optionen Sie beim Drucken haben.

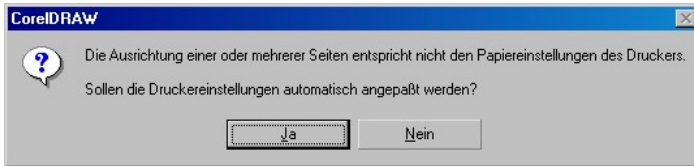
Als Vorlage für den Ausdruck haben wir ein Clipartmotiv importiert und zentriert auf der Arbeitsfläche platziert. Als Seitengröße haben wir DIN A4 eingestellt. Unsere Ausgangsposition sehen Sie im nächsten Bild.



Die zu druckende Vorlage

Rufen Sie mit der Funktion *Datei/Drucken* oder der Tastenkombination **Strg+P** das Dialogfenster auf, in dem die Druckoptionen eingestellt werden.

Zunächst überprüft CorelDRAW, ob die Ausrichtung des Papiers – hochkant oder quer – der Druckereinstellung entspricht. Ist das nicht der Fall, ändert CorelDRAW die Ausrichtung automatisch, wenn Sie die Abfrage im folgenden Dialogfenster bestätigen:

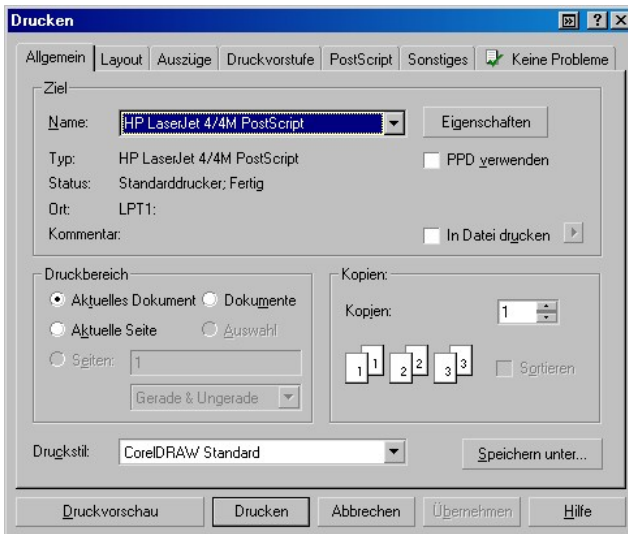


*Abfrage
bestätigen*

Die Druckoptionen

Danach werden die Druckoptionen geöffnet. Hier können Sie alle Einstellungen vornehmen, die für den Druck relevant sind. Je nachdem, welchen Drucker Sie verwenden, können hier unterschiedliche Optionen verfügbar sein.

Sie sehen im nächsten Bild, daß wir unsere Einstellungen an einem HP Laserjet 4 demonstrieren. Dabei handelt es sich um einen PostScript-fähigen Drucker.

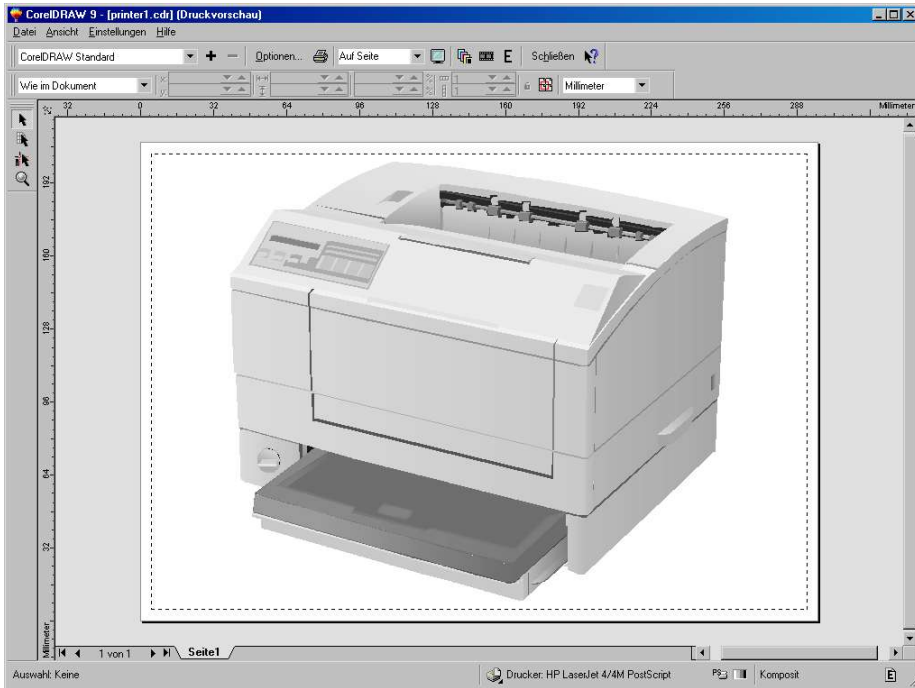


*Die erste Registerkarte
der Druckoptionen*

Die Gesamtansicht der Datei

Wenn Sie schon vor dem Druck sehen wollen, was Sie erwartet, können Sie entweder über die Funktion *Datei/Druckvorschau* oder über die entsprechende Schaltfläche im *Drucken*-Fenster eine Seitenansicht öffnen.

Hier können Sie ebenfalls alle Einstellungen vornehmen, und Sie sehen gleichzeitig eine Vorschau auf das zu erwartende Ergebnis. So können Sie gleich erkennen, ob beim Ausdruck unerwünschte Ergebnisse entstehen.



Die Gesamtansicht

In diesem Ansichtsmodus gibt es ebenfalls Symbolleisten, eine Statusleiste und eine Eigenschaftsleiste – so wie Sie es vom Bearbeitungsmodus kennen. Der Unterschied besteht allerdings darin, daß Sie in diesem Modus keine Bearbeitungen von Objekten vornehmen können. Alles bezieht sich nur auf den Ausdruck.

Über die *Optionen*-Schaltfläche in der Standardsymbolleiste öffnen Sie ebenfalls das Dialogfenster der Druckoptionen.

Die erste Registerkarte hatten wir bereits gezeigt. Dort stellen Sie im obersten Listenfeld den gewünschten Drucker ein. Mit der *Eigenschaften*-Schaltfläche öffnen Sie den Standard-Windows-Druckerdialog, in dem Sie Grundeinstellungen des aktuellen Druckers vorgeben können.

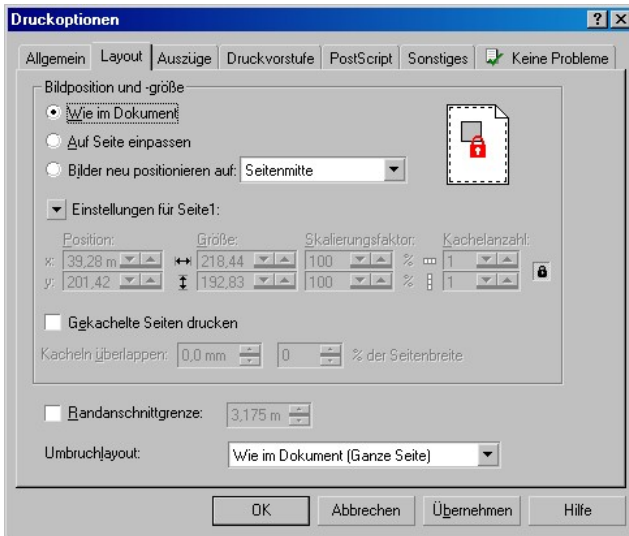
Im Optionsfeld *Druckbereich* kann angegeben werden, welche Seiten des Dokuments – und welches der geöffneten Dokumente – gedruckt werden sollen. Mit der Option *Auswahl* werden nur die im Dokument markierten Objekte gedruckt. Im *Kopien*-Bereich legen Sie fest, wie viele Kopien ausgedruckt werden sollen.

Die Einstellungen können Sie speichern. Die verfügbaren Stile erscheinen im unteren Listenfeld. Dort können Sie auch die veränderten Einstellungen auf die

Standardwerte zurücksetzen. Im Feld *Druckstil* werden veränderte Einstellungen auf die Standard-Corel-Vorgaben zurückgesetzt.

Die Registerkarte *Layout*

Die nächste Registerkarte *Layout* enthält folgende Optionen:



*Die Optionen
der Registerkarte
Layout*

Im ersten Optionen-Block können Sie vorgeben, ob das Dokument wie im Original gedruckt oder skaliert werden soll, bis die Seite ausgefüllt ist. Alternativ dazu können Sie einen Skalierungsfaktor und die gewünschte Position auf dem Ausdruck eingeben, wenn die Option *Bilder neu positionieren auf* aktiv ist. Dabei kann vorgegeben werden, ob das Seitenverhältnis beibehalten werden soll.

Sind Dokumente übergroß, können die Bildinformationen auf mehrere Seiten verteilt werden, wenn die Option *Gekachelte Seiten drucken* aktiv ist. Mit der *Randanschnittgrenze* legen Sie fest, wie weit ein Objekt angeschnitten werden soll. Diese Information ist wichtig, wenn Bildelemente an die Seitenkante anstoßen sollen.

Für das Umbruchlayout gibt es verschiedene Vorlagen. Mit dem Umbruchlayout legen Sie fest, wie die Einzelseiten mehrseitiger Dokumente auf dem ausgedruckten Blatt angeordnet werden. Sollen mehrere Dokumente ausgedruckt werden, können Sie diese auf einer Seite unterbringen. In den beiden Listenfeldern können Sie zwischen verschiedenen Vorgabewerten wählen.

Broschüren

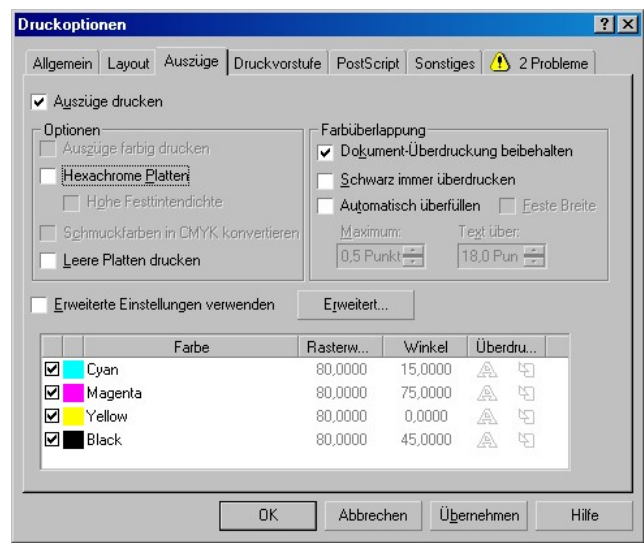
Planen Sie zum Beispiel das Fotokopieren einer mehrseitigen Broschüre, kann mit dieser Option die korrekte Zusammenstellung der Seiten von Corel übernommen werden.

Das richtige Papier

Wenn Sie Ihre Dokumente auf speziellem Papier – etwa Fotokarton oder Hochglanzpapier – ausdrucken wollen, sollten Sie einmal auf der DATA-BECKER-Webseite unter <http://www.databecker.de> nachschauen – dort finden Sie eine reichhaltige Auswahl an speziellen Papiersorten.

Die Registerkarte Auszüge

Auf der nächsten Registerkarte *Auszüge* legen Sie die Optionen für Vierfarbseparationen fest. Die Optionen werden erst verfügbar, wenn das Kontrollkästchen *Auszüge drucken* eingeschaltet ist.



Die Registerkarte Auszüge

Verwenden Sie einen Farbdrucker, können Sie mit der ersten Option angeben, daß die Auszüge in Farbe gedruckt werden sollen. Normalerweise erfolgt die Ausgabe in Schwarz auf einem Belichtungsfilm. Die Farbe entsteht erst durch den Auftrag einer Druckfarbe auf die Druckwalze.

Das zweite Kontrollkästchen stellt die Pantone®-Hexachrome™-Palette ein. Bei diesem Farbmodell werden neben den CMYK-Farben zusätzlich noch die Farben Rot und Grün verwendet. Mit den zwei zusätzlichen Druckfarben wird ein größeres Farbspektrum abgedeckt. In dem darunter befindlichen Zusatzoptionsfeld kann eine höhere Farbtintensichte eingestellt werden. Die beiden zusätzlichen Farben bei dieser Einstellung sehen Sie in der tabellarischen Auflistung:

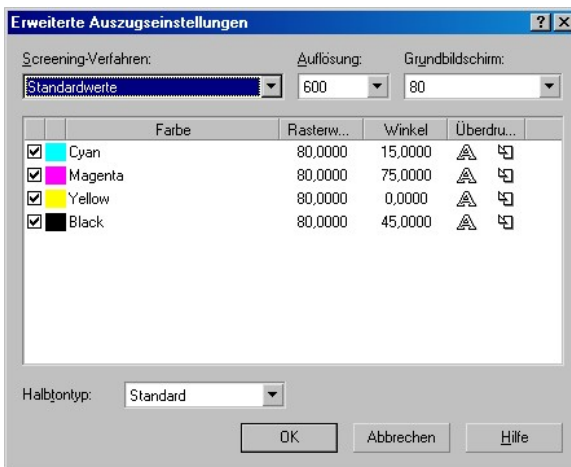
	Farbe	Rasterw...	Winkel	Überdru...
☒	PANTONE Hexachrome Cyan C...	80,0000	15,0000	
☒	PANTONE Hexachrome Magen...	80,0000	75,0000	
☒	PANTONE Hexachrome Yellow ...	80,0000	0,0000	
☒	PANTONE Hexachrome Black ...	80,0000	45,0000	
☒	PANTONE Hexachrome Orana...	80,0000	15,0000	

Zusätzliche Farben

Dieses selten angewendete Verfahren erhöht natürlich auch die Druckkosten, da es sich ja um einen Sechsfarbendruck handelt.

Die Option *Schmuckfarben in CMYK konvertieren* ist sehr sinnvoll. Falls Sie bei der Farbwahl auch auf Pantone-Farben zugegriffen haben, werden diese beim Druck automatisch in CMYK-Farben umgesetzt. Die Funktion *Leere Platten drucken* druckt auch die Filme, die leer sind. Dies kann passieren, wenn Ihr Dokument zum Beispiel keine Cyan-Farbanteile enthält. Einen Sinn für diese Funktion gibt es nicht. Es sei denn, Sie möchten gern höhere Belichtungs- oder Druckkosten haben.

In der unteren Tabelle sind die Farben mit den verwendeten Einstellungen aufgelistet. Jede Farbe, die mit einem Haken markiert wurde, wird beim Ausdruck oder der Belichtung berücksichtigt. Das Optionsfeld *Erweiterte Einstellungen verwenden* nutzt die Einstellungen des folgenden Dialogfensters. Es wird mit der Schaltfläche *Erweitert* geöffnet.



Die erweiterten
Optionen

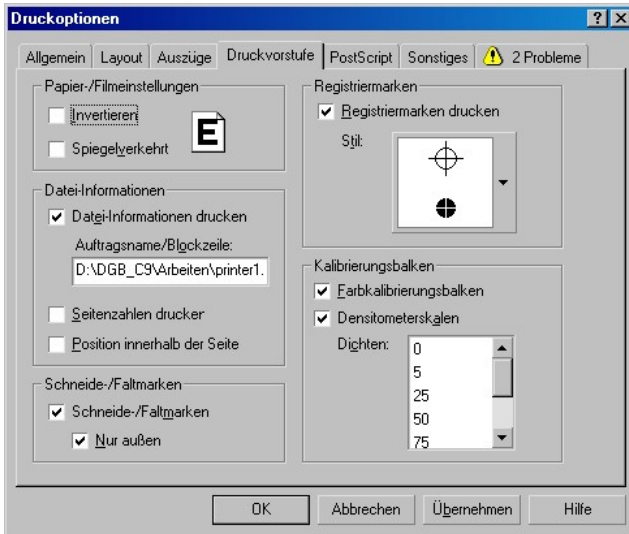
Verfügt Ihr Belichter über die Möglichkeit des Accurate Screenings werden die benutzten Werte am Kopf des Dialogfensters in drei Listenfeldern angezeigt. Im nächsten Feld werden die Farben aufgelistet, deren Auszüge gedruckt werden.

In den folgenden Eingabefeldern können Sie für jede Farbe einzeln die Rasterweite und die Auflösung eingeben. Klicken Sie in der letzten Spalte auf das Text- oder Grafikstil-Symbol, um vorzugeben, ob diese Elemente überdruckt werden sollen. Damit verhindern Sie Blitzer, die durch ungenaues Drucken auftreten können.

Kehren Sie zum vorherigen Dialogfenster zurück, um die Optionen zum Überdrucken zu aktivieren, die Sie im rechten Optionsteil finden. Der Begriff *Automatische Streuung* meint die automatische Überfüllung. Im Listenfeld am Fuß des Dialogs sind 15 verschiedene Rastertypen aufgeführt. Wählen Sie den passenden Typ daraus aus.

Die Registerkarte Druckvorstufe

Hier können Sie Einstellungen vornehmen, die besonders für Belichtungen wichtig sind.



Die Registerkarte Druckvorstufe

Für einige Verfahren zur Weiterverarbeitung – zum Beispiel bei Reproverfahren – werden Negativ-Filme benötigt. Dazu dient die erste Option. Als nächstes kann hier die Emulsionsseite angegeben werden, die bedruckt werden soll. Bei Filmen für den Offsetdruck ist die Schichtseite immer unten. Sie können am Film testen, welches die Emulsionsseite ist: Nur auf der Emulsionsseite können Sie die belichtete Schicht wegkratzen.

Die weiteren Optionen bestimmen, ob nähere Informationen zur Datei oder Seitenzahlen mit gedruckt werden sollen. Geben Sie hier an, wenn die Angaben innerhalb der Seitenbegrenzung gedruckt werden sollen.

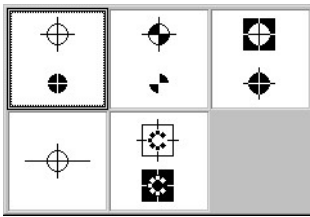
Schneidemarken

Schneidemarken sind für den Druck wichtig, um das Papier auf das Außenmaß des Druckwerkes beschneiden zu können. Beim Druck wird immer ein Papierüberformat verwendet, das nachher beschnitten wird. Deshalb sind auch viele Bücher und Broschüren kleiner als die DIN-Formate A4 oder A5.

Da auch Laserdrucker nicht bis zum Rand drucken können, sollten Sie auch DIN-A5-Motive auf einem DIN-A4-Blatt ausdrucken und es anschließend ausschneiden. Mit dieser Technik können Sie Motive bis zum Papierrand konstruieren.

Ist die Option *Registriermarken drucken* aktiviert, können Sie im nachfolgend abgebildeten Optionsfeld zwischen fünf verschiedenen Typen auswählen. Diese Markierungen sind nötig, um vierfarbseparierte Filme deckungsgleich zu

montieren. Diese Marken erscheinen – jeweils einmal negativ und einmal positiv – auf jedem der separierten Filme.



*Die Registrier-
marken*

Kalibrierungsbalken

Um die Druckqualität zu überprüfen und den Drucker zu kalibrieren, können Sie zwei zusätzliche Balken belichten.

Mit dem Farbkalibrierungsbalken erhalten Sie am Rand des Ausdrucks einen Balken, der die sieben Grundfarben Schwarz, Blau, Magenta, Rot, Gelb, Grün und Cyan enthält. Zusätzlich wird ein Feld mit einem negativen Stern in den Farben Schwarz, Gelb, Magenta und Cyan neben die Farbfelder gedruckt. Anhand dieser Felder können Sie das Auflösungsvermögen Ihres Druckers testen. Je später die weißen Linien „zulaufen“, um so besser ist die Auflösung.

Bei den Densitometerskalen werden abgestufte Grautöne an den Rand des Ausdruckes gedruckt. Standardmäßig sind sieben Felder in den Dichten (Prozentwert des Schwarzanteils) 0 (Weiß), 5 (5 % Schwarz), 25, 50, 75, 95 und 100 (schwarz) vorgegeben. Auf jedem separierten Film finden Sie die Rastertöne der jeweiligen Grundfarbe.

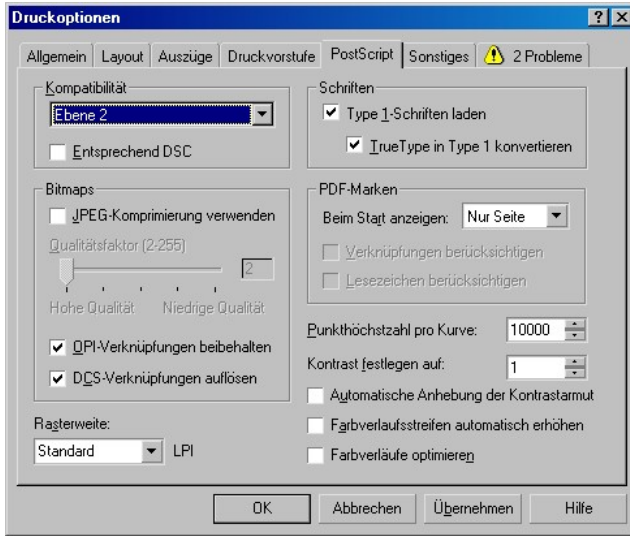
Sie können die Werte in den Feldern verändern, indem Sie auf eine Zahl klicken. Das betreffende Feld ändert sich dann in ein Eingabefeld mit Rollbalken zum Verändern des Werts. Diese Änderung ist allerdings nur in Sonderfällen ratsam. Um echte Vergleichswerte auch über einen längeren Zeitraum zu erhalten, sollten Sie die Standardwerte beibehalten. Diese Balken können Sie zum Beispiel auch nutzen, um einen neuen Farbdrucker zu kalibrieren.

Keine Behinderung

Diese Options- und Informationsfelder sind so angeordnet, daß sie nicht in die Seite hineinragen. Das bedeutet natürlich auch, daß sie nur mit ausgedruckt werden können, wenn das Papier oder der Film größer als die angelegte Seite ist.

Die Registerkarte PostScript

Auf der Registerkarte *PostScript* finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:



Die Registerkarte
PostScript

Unterstützt Ihr Ausgabegerät das PostScript-Level 2 oder 3, sollten Sie das entsprechende Level im ersten Kombinationsfeld einstellen, um die erweiterten Möglichkeiten auszunutzen. Das aktivierte Kontrollkästchen *Entsprechend DSC* gewährleistet eine Übereinstimmung mit der Document Structuring Convention (DSC). Bei einigen Komponenten der Druckvorstufe muß die PostScript-Datei mit DSC übereinstimmen.

Um die Größe von Druckaufträgen mit vielen Bitmaps zu reduzieren, können Sie die JPEG-Komprimierung aktivieren. Der Grad der Komprimierung für den Druckauftrag kann auf einer Skala eingestellt werden. Auf einem 600-dpi-Drucker können Sie ruhig Werte über 200 eingeben. Die Druckzeit wird dabei drastisch verringert, ohne daß erhebliche Qualitätsverluste entstehen. Auf das Dokument hat die Funktion keine Auswirkung. Diese Option ist allerdings nur auf Druckern verfügbar, die mindestens über PostScript-Level 2 verfügen.

Haben Sie einen Farbdrucker als aktiven Drucker ausgewählt, können Sie entscheiden, ob die Ausgabe von Bildern im RGB-Modus erfolgen soll.

OPI-Verknüpfungen verwenden

Über die Schnittstelle **Open Prepress Interface (OPI)** können Sie hochaufgelöste, gescannte Bilder im Dokument verwenden, ohne daß dabei die Dateigröße anwächst. Dazu wird vom Scan-Büro das Bild mit einem leistungsfähigen, professionellen Scanner eingelesen.

Sie bauen dann in Ihr Dokument eine niedrig aufgelöste Version des Bilds ein und erhalten so einen schnelleren Bildschirmaufbau und kleinere Dateien. Erst beim Belichten wird wieder auf die hochaufgelösten Bilder zugegriffen.

Rasterweite

In diesem Kombinationsfeld können Sie zwischen verschiedenen Rasterweiten wählen. Es ist allerdings ratsam, den Wert auf *Standard* zu belassen und der Belichtungsanstalt die Rasterweite anzugeben. Dieser Wert kann nämlich auch direkt am Belichter eingestellt werden.

Wollen Sie Texte als Kurven ausgeben, muß das erste Kästchen der *Schriften*-Optionen deaktiviert werden. Dies ist aber nur von Vorteil, wenn im Dokument zu viele Schriften vorhanden sind, die nicht an den Drucker übergeben werden können. TrueType-Schriften können in Type-1-Schriften umgewandelt werden. Diese Option sollte nur deaktiviert sein, wenn Probleme beim Druck von TrueType-Schriften auftreten.

Im nächsten Optionsblock können Sie unterschiedliche Warnmeldungen ein- oder ausschalten. Da Objekte mit vielen Knotenpunkten beim Drucken Probleme bereiten können, läßt sich im nächsten Eingabefeld der Wert für die *Punkthöchstzahl pro Kurve* begrenzen. Die Bezeichnung *Kontrast festlegen auf* ist falsch übersetzt. Die Option heiße richtig „Glättung festlegen auf“.

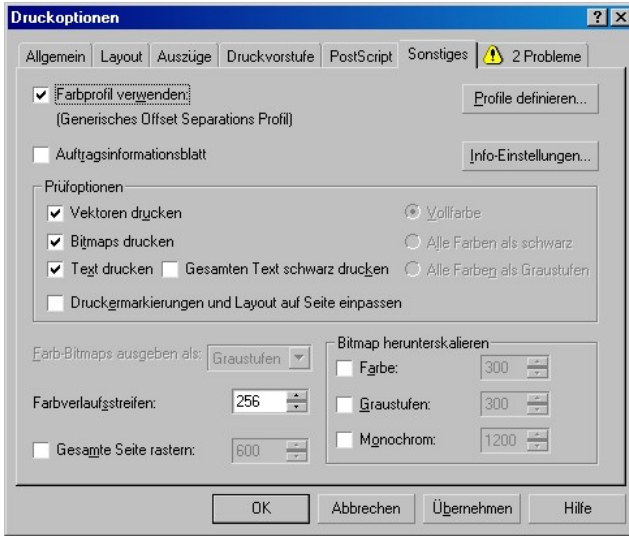
Damit kann der Ausdruck durch Glättung der Kurven beschleunigt werden, wobei allerdings unter Umständen ein Qualitätsverlust entsteht, da die Linien nicht den Originalverlauf beibehalten, wenn der Wert erhöht wird. Für erste Probeausdrucke ist die Veränderung des Werts aber durchaus sinnvoll.

Auch die nächste Bezeichnung ist dem „Übersetzungsteufel“ zum Opfer gefallen. Richtig heiße die Option „Kurvenflachheit automatisch erhöhen“. Dabei erhöht CorelDRAW die Kurvenflachheit zur Druckbeschleunigung selbständig.

Die nächste Option *Farbverlaufsstreifen automatisch erhöhen* ist sehr sinnvoll. Bei Aktivierung erhöht CorelDRAW den Wert für die Farbverlaufsstreifen selbständig so weit, daß im Ausdruck keine Streifen entstehen. Bedenken Sie dabei aber, daß ein 300- oder 600-dpi-Schwarzweiß-Laserdrucker nicht genügend Graustufen zur Verfügung hat, um streifenlose Verläufe darzustellen. Nur höhere Auflösungen – wie sie zur Zeit nur Belichter haben – erzeugen optimale Verläufe. Die Einstellung *Farbverlaufsfüllung optimieren* reduziert die Anzahl der Farbverlaufsstreifen automatisch, wenn der ausgewählte Drucker diese nicht darstellen kann. So wird Druckzeit eingespart.

Sonstige Optionen

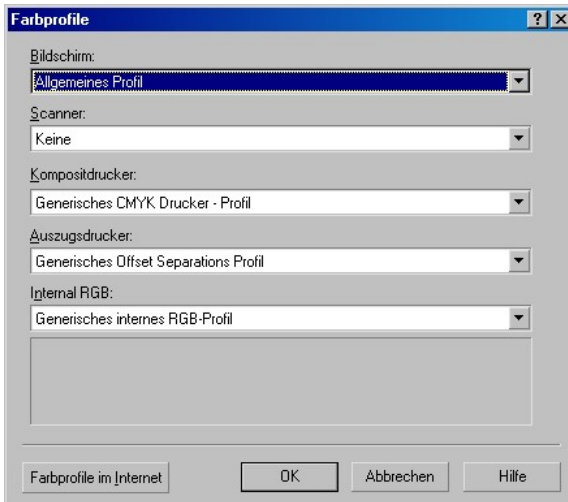
Auf der nächsten Registerkarte sind noch einige weitere Optionen enthalten. Das Register sehen Sie nachfolgend:



Die weiteren
Optionen

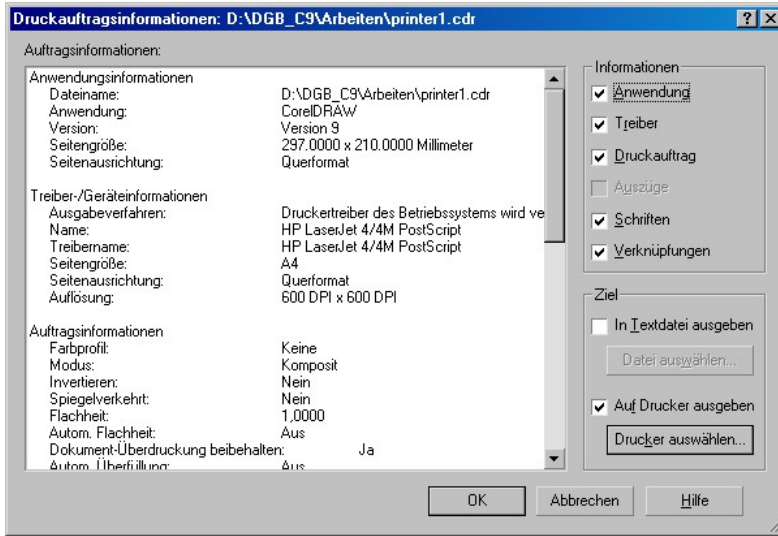
Im ersten Kontrollkästchen können Sie einstellen, ob das eingestellte Farbprofil auch für den Druck verwendet werden soll. Die aktuelle Einstellung ist darunter abzulesen. Um die Einstellungen zu verändern, wählen Sie die Schaltfläche *Profile definieren*.

Im folgenden Dialogfeld – das Sie bereits aus den Optionen kennen – können Sie die entsprechenden Farbprofile für die einzelnen Ausgabegeräte auswählen.



Auswahl der
Farbprofile

Ist das Kästchen *Auftragsinformationsblatt* aktiv, werden die Informationen über die Druckeinstellungen mit ausgedruckt. Über die Schaltfläche *Info-Einstellungen* öffnen Sie das folgende Dialogfenster.



Die Auftrags-
informationen

Hier können Sie verschiedene Informationen über verwendete Treiber, Software, Schriften und weiteres entweder auf einem Drucker ausgeben oder in einer Zieldatei speichern.

Die Prüfoptionen

Das Feld *Prüfoptionen* bietet die Möglichkeit, den Inhalt der Datei nur teilweise auszudrucken. So können nur Vektoren, Bitmaps, Texte oder auch irgendeine Kombination davon gesondert ausgedruckt werden. Zusätzlich können Sie vorgeben, daß alle Textelemente – unabhängig von ihrer Farbe –schwarz ausgedruckt werden.

Bei Verwendung eines Farbdruckers gibt es im rechten Teil weitere Optionen wie zum Ausdruck farbiger Elemente. *Vollfarbe* berücksichtigt die Farben des Dokuments. *Farben schwarz drucken* benötigen Sie zum Beispiel zur Maskenerstellung. Dabei werden alle verwendeten Farben schwarz gedruckt. Adäquat dazu lassen sich mit der folgenden Option alle Farben in Graustufen drucken. So sind auch auf Farbdruckern Graustufenbilder druckbar.

Mit der aktivierten Option *Druckermarkierungen und Layout auf Seite einpassen* wird das Dokument so skaliert, daß es inklusive aller Markierungseinstellungen auf die aktuell eingestellte Druckseitengröße paßt. Mit dieser Option können Sie übergroße Formate auch auf Druckern ausdrucken, die nur ein kleineres Format bedrucken können.

Bitmapoptionen

In der folgenden Rubrik können Sie einstellen, wie Bitmaps behandelt werden sollen. Stellen Sie im Listenfeld ein, ob Bilder als Farb- oder Graustufenbilder ausgegeben werden sollen.

Im nächsten Rollfeld können Sie die Farbverlaufsstreifen einstellen. Damit legen Sie fest, wie sauber Verläufe gedruckt werden. Je höher der Wert, um so stufenloser wird der Verlauf – allerdings dauert dann auch der Druck um so länger. Mit dem Standardwert 128 erreichen Sie gute Resultate. Bedenken Sie, daß der Wert, den Sie im Menü *Extras/Optionen* einstellen, nur für die Bildschirmanzeige gilt. Werte, die Sie bei den Farbverlaufsfüllungen oder im *Drucken*-Menü einstellen, wirken sich dagegen auf den Druck aus.

Falls Sie PostScript-Optionen – wie etwa PostScript-Füllungen verwendet haben und nicht über einen PostScript-Drucker verfügen, stellen Sie die Option *Gesamte Seite rastern* ein.

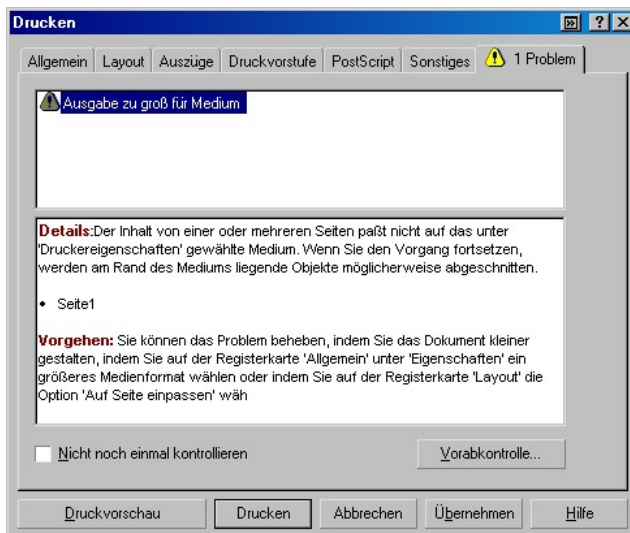
Auf der rechten Seite des Dialogfelds finden Sie weitere Bitmapoptionen – wir haben diese im Kapitel der Neuerungen bereits näher beschrieben. Hier können Sie Bitmap-Bilder herunterskalieren und mit einer niedrigeren Auflösung ausgeben. So können Sie Druckzeit einsparen.

Einstellungen extern bearbeiten

Die vorgenommenen Einstellungen der geschilderten Optionen werden alle in der Datei *Corelprn.ini*, die Sie im Corel-Verzeichnis *Config* finden, gespeichert. Sie können Änderungen auch in der *ini*-Datei vornehmen. Die Einstellungen der *ini*-Datei können Sie auch in den Optionsfeldern der *Sondereinstellungen* auswählen.

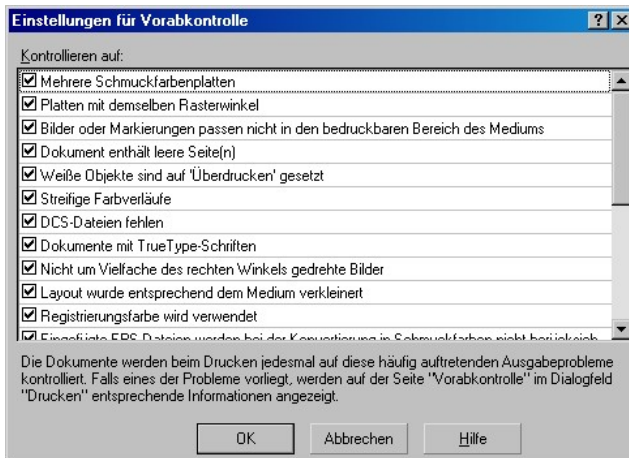
Die Registerkarte Probleme

Nach dem Aufruf der Druckfunktion analysiert CorelDRAW die Seite. Werden dabei Fehler gefunden, zeigt dies der Titel der letzten Registerkarte an. Wenn Sie zu der Registerkarte wechseln, erfahren Sie näheres über die Problemfälle und auch Tips, wie die Fehler umgangen werden können.



Die Druckkontrolle

Über die Schaltfläche *Vorabkontrolle* können Sie das folgende Dialogfeld öffnen. Hier lassen sich die zu prüfenden Optionen ein- oder ausschalten.

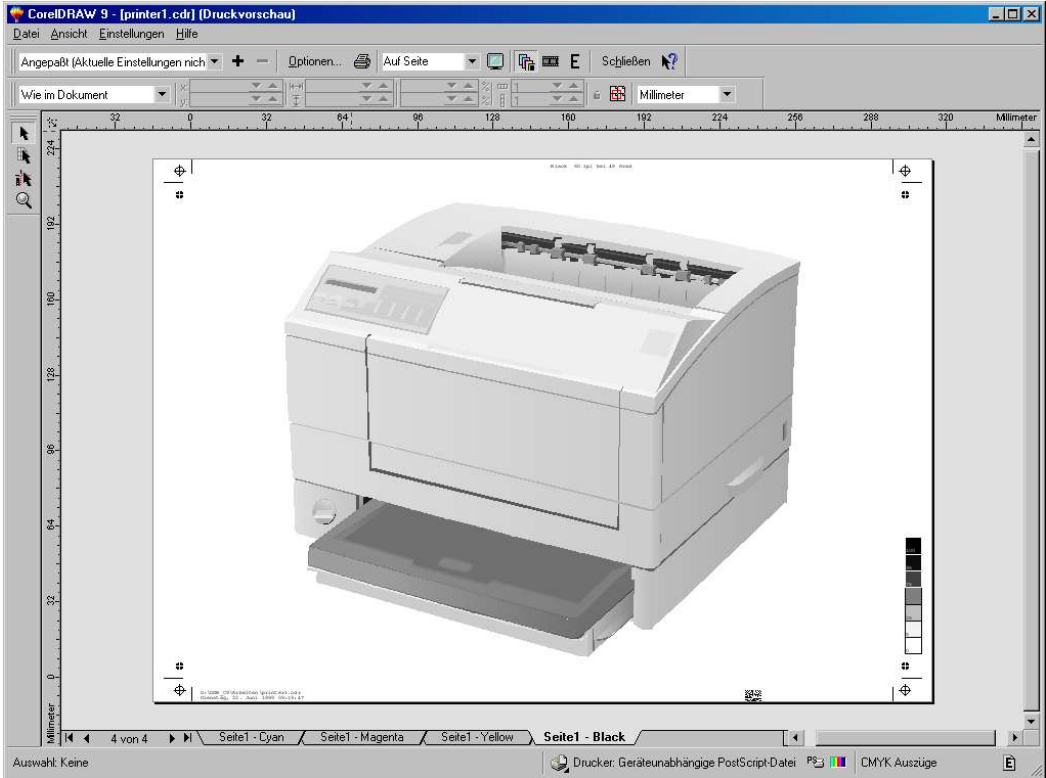


Die kontrollierten Optionen

Nach den Einstellungen wird die Vorschau aktualisiert

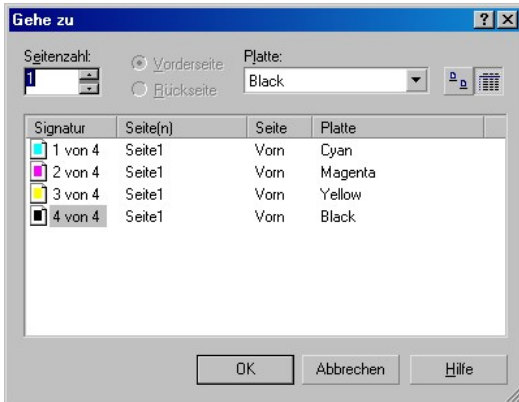
Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, werden die Angaben in der Vorschau aktualisiert.

So sehen Sie im nächsten Bild die eingeschalteten Kalibrierungsbalken und Beschnittmarken sowie die aktive Separation. Die einzelnen Farbplatten werden nun über Reiter verwaltet, die Sie bereits von der Seitenverwaltung aus dem CorelDRAW-Arbeitsmodus kennen. In der Abbildung sehen Sie den Black-Auszug. Dort werden nur die Schwarz-Anteile der aktuellen Seite angezeigt.



Die Druckansicht mit eingestellten Optionen

Klicken Sie in der Fußleiste links neben die Reiter auf die Seitenzahl, öffnet sich das folgende Dialogfenster, in dem Sie ebenfalls auswählen können, zu welcher Seite und welchem Auszug Sie wechseln wollen.



Wechsel zu einem anderen Auszug

Falls Ihnen die Darstellungsgröße nicht ausreicht, können Sie über die Menüfunktion *Ansicht/Ganzseitenvorschau* oder die Taste **[F9]** zum Vollbildmodus wechseln, den Sie entweder durch Drücken der **[Leertaste]** oder der **[Esc]**-Taste sowie der

rechten Maustaste wieder verlassen können. Alternativ zu diesem Ansichtsmodus können Sie die Ansichtsgröße auch mit dem Lupen-Symbol verändern. Im Vollbildmodus läßt sich mit den Tasten **[F3]** und **[F4]** die Darstellungsgröße verändern.



Die Vollbildansicht

Die Menüoptionen zum Drucken

Die beschriebenen Einstellungen können außerdem teilweise über die Symbolleisten verändert werden. Im *Einstellungen*-Menü finden Sie zusätzlich die Bezeichnungen der einzelnen Registerkarten aufgelistet. Sie können mit Tastenkürzeln die gewünschte Registerkarte direkt öffnen.

Den Druck starten

Mit einem Klick auf das Drucker-Symbol in der Standardsymboleiste wird das Dokument mit den vorgenommenen Einstellungen gedruckt. Die Druckvorschau bleibt dabei weiterhin geöffnet. So können Sie anschließend Einstellungen ändern, und einen neuen Ausdruck starten.

Stile für spätere Drucke speichern

In der Standardsymbolleiste am Kopf des Seitenanzeigebereichs befindet sich links ein Listenfeld, in dem die verfügbaren Stile aufgelistet sind. Daneben gibt es ein Plus- und ein Minus-Symbol. Damit nehmen Sie Einstellungen in die Liste auf oder löschen sie.

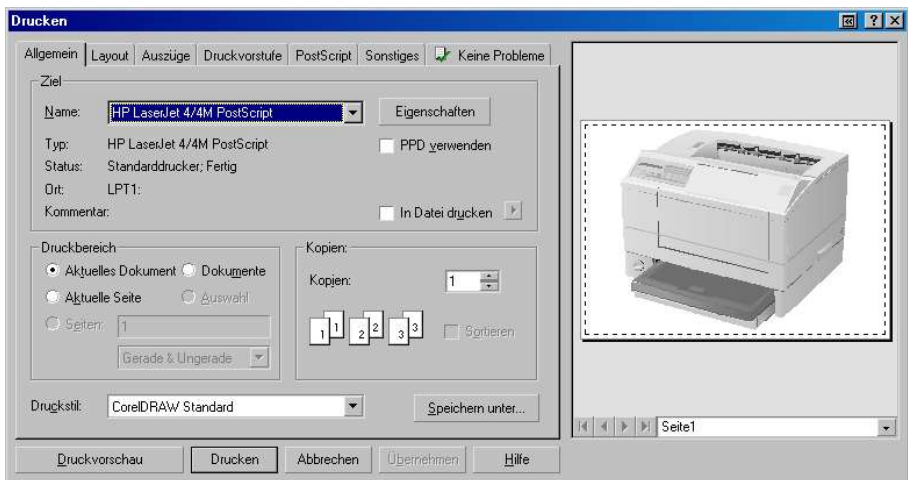
Mit den gespeicherten Stilen können Sie jederzeit andere Dokumente drucken und dabei auf die Einstellungen eines anderen Dokuments zurückgreifen.

Druckvorschau verlassen

Wählen Sie entweder in der Standardsymbolleiste die Schaltfläche *Zurück* oder den Menüeintrag *Datei/Druckvorschau schließen*, um zum Bearbeitungsmodus zurückzukehren. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Alt]+[C]** verwenden.

Die neue, kleine Druckansicht

Wenn Sie die Vorschauansicht nicht einschalten wollen, aber dennoch eine Vorschau angezeigt werden soll, können Sie das linke der Symbole auf der rechten Seite der Titelzeile auswählen. Dann wird das Dialogfeld um einen Vorschaubereich erweitert – Sie sehen das im folgenden Bild. In früheren CorelDRAW-Versionen gab es diese Option schon einmal.



Die neue Vorschau im Dialogfeld

15 Tastenkürzel

Strg + N	<i>Datei/Neu</i>
Strg + O	<i>Datei/Öffnen</i>
Strg + S	<i>Datei/Speichern</i>
Strg + I	<i>Datei/Importieren</i>
Strg + E	<i>Datei/Exportieren</i>
Strg + P	<i>Datei/Drucken</i>
Strg + Z / Alt + Rück	<i>Bearbeiten/Rückgängig</i>
Strg + R	<i>Bearbeiten/Wiederholen</i>
Strg + Umschalt + Z	<i>Bearbeiten/Wiederherstellen</i>
Strg + V / Umschalt + Einf	<i>Bearbeiten/Einfügen</i>
Strg + Umschalt + A	<i>Bearbeiten/Eigenschaften kopieren von</i>
Strg + C / Strg + Einf	<i>Bearbeiten/Kopieren</i>
Strg + X / Umschalt + Entf	<i>Bearbeiten/Ausschneiden</i>
Entf	<i>Bearbeiten/Löschen</i>
Strg + A	<i>Bearbeiten/Objekt/Alles auswählen</i>
Strg + D	<i>Bearbeiten/Duplizieren</i>
F9	<i>Ansicht/Ganzseitenvorschau</i>
Strg + Y	<i>Ansicht/An Gitter ausrichten</i>
Strg + Bild-ab	<i>Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten</i>
Strg + Bild-auf	<i>Anordnen/Anordnung/Eins nach vorn</i>
Umschalt + Bild-ab	<i>Anordnen/Anordnung/Nach hinten</i>
Umschalt + Bild-auf	<i>Anordnen/Anordnung/Nach vorn</i>
Strg + L	<i>Anordnen/Kombinieren</i>

Strg + K	<i>Anordnen/Kombination aufheben</i>
Strg + G	<i>Anordnen/Gruppieren</i>
Strg + U	<i>Anordnen/Gruppierung aufheben</i>
Strg + Q	<i>Anordnen/In Kurven konvertieren</i>
Strg + Umschalt + Q	<i>Anordnen/Umriss in Objekt umwandeln</i>
Alt + F3	<i>Effekte/Linse</i>
Strg + Umschalt + T	<i>Text/Text bearbeiten</i>
Strg + T	<i>Text/Text formatieren</i>
Alt + F12	<i>Text/An Schriftlinie ausrichten</i>
Strg + F12	<i>Text/Schreibhilfsmittel/Rechtschreibprüfung</i>
Strg + J	<i>Extras/Optionen</i>
Strg + F11	<i>Extras/Symbole und Sonderzeichen</i>
Strg + F5	<i>Extras/Grafik- und Text-Stile</i>
Strg + F2	<i>Extras/Ansicht-Manager</i>
Strg + F2	<i>Extras/Visual Basic/Visual Basic-Editor</i>
Strg + F11	<i>Fenster/Andock-Fenster/Symbole und Sonderzeichen</i>
Strg + F5	<i>Fenster/Andock-Fenster/Grafik- und Text-Stile</i>
Strg + F2	<i>Fenster/Andock-Fenster/Ansicht-Manager</i>
Alt + F3	<i>Fenster/Andock-Fenster/Linse</i>
Strg + W	<i>Fenster/Fenster aktualisieren</i>
Umschalt + F1	<i>Hilfe/Direkthilfe</i>
Alt + F8	<i>Ändern/Drehen</i>
Alt + F9	<i>Ändern/Skalieren und spiegeln</i>
Alt + F10	<i>Ändern/Größe</i>
Alt + F7	<i>Ändern/Position</i>
Alt + F2	<i>Andock-Fenster/Lineare Dimensionen</i>

- [ESC] Aktion abbrechen
- [Entf] Markierte Objekte/Einträge usw. löschen
- [F5] Hilfsmittelpalette/Zuletzt benutztes Kurven-Hilfsmittel
- [Strg] + [Leer] Hilfsmittelpalette/Auswahlzustand aktivieren/deaktivieren
- [F10] Hilfsmittel *Form*/Knotenbearbeitung
- [F6] Hilfsmittel *Rechteck*
- [F7] Hilfsmittel *Ellipse*
- [F8] Hilfsmittel *Text*
- [H] Hilfsmittel *Schwenken*
- [I] Hilfsmittel *Künstlerische Medien*
- [D] Hilfsmittel *Millimeterpapier*
- [Y] Hilfsmittel *Polygon*
- [X] Hilfsmittel *Radierer*
- [A] Hilfsmittel *Spirale*
- [G] Hilfsmittel *Interaktive Füllung*
- [M] Hilfsmittel *Interaktive Maschenfüllung*
- [F11] *Füllung*/Farbverlauf
- [Umschalt] + [F11] *Füllung*/Gleichmäßige Füllung
- [Umschalt] + [F12] Dialogfeld *Umrißfarbe*
- [F12] Dialogfeld *Umrißstift*
- [Alt] + [Eingabe] Eigenschaften Objekt/Hilfsmittel anzeigen
- [Umschalt] + [F9] *Anzeigeschalter*/Wechsel zwischen den 2 zuletzt benutzten Ansichts-Modi
- [Alt] + [Pfeil-ab] *Zoom*/Zeichnung nach unten schwenken
- [Alt] + [Pfeil-auf] *Zoom*/Zeichnung nach oben schwenken
- [Alt] + [Pfeil-rechts] *Zoom*/Zeichnung nach rechts schwenken

- [Alt] + [Pfeil-links] *Zoom/Zeichnung nach links schwenken*
- [F2] *Zoom/Mit Markierungsrahmen vergrößern*
- [F3] *Zoom/Verkleinern*
- [F4] *Zoom/Auf alle Objekte zoomen*
- [Umschalt] + [F4] *Zoom/Auf Seite zoomen*
- [Umschalt] + [F2] *Zoom/Auf Auswahl zoomen*
- [B] *Ausrichten und verteilen/Unten ausrichten*
- [C] *Ausrichten und verteilen/Vertikal zentrieren*
- [L] *Ausrichten und verteilen/Linksbündig ausrichten*
- [R] *Ausrichten und verteilen/Rechtsbündig ausrichten*
- [T] *Ausrichten und verteilen/Oben ausrichten*
- [E] *Ausrichten und verteilen/Horizontal zentrieren*
- [L] *Ausrichten und verteilen/Links ausrichten*
- [P] *Ausrichten und verteilen/Mittelpunkt auf Seite ausrichten*
- [Pfeil-unten] *Schrittweise verschieben/Nach unten*
- [Pfeil-links] *Schrittweise verschieben/Nach links*
- [Pfeil-rechts] *Schrittweise verschieben/Nach rechts*
- [Pfeil-oben] *Schrittweise verschieben/Nach oben*
- [Umschalt] + [Pfeil-unten] *Schrittweise verschieben/Nach unten in größeren Schritten*
- [Umschalt] + [Pfeil-links] *Schrittweise verschieben/Nach links in größeren Schritten*
- [Umschalt] + [Pfeil-rechts] *Schrittweise verschieben/Nach rechts in größeren Schritten*
- [Umschalt] + [Pfeil-oben] *Schrittweise verschieben/Nach oben in größeren Schritten*
- [Bild-ab] *Seitenlayout/Nächste Seite*
- [Bild-auf] *Seitenlayout/Vorherige Seite*
- [Strg] + [Eingabe] *Eigenschaftsleiste aufrufen*

- Strg** + **Umschalt** + **S** Liste aller Stile der Zeichnung anzeigen
- Strg** + **F10** Text/Optionen
- Alt** + **F3** Suchen und ersetzen/Text suchen
- Strg** + **F8** Text/Konvertiert Grafik- in Mengentext und umgekehrt
- Strg** + **Umschalt** + **F** Text/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriften anzeigen
- Strg** + **Umschalt** + **W** Text/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriftgewichte anzeigen
- Strg** + **Umschalt** + **P** Text/Liste aller verfügbaren/aktiven Schriftgrößen anzeigen
- Strg** + **Umschalt** + **H** Text/Liste aller verfügbaren/aktiven HTML-Schriftgrößen anzeigen
- Strg** + **M** Text/Blickfangpunkttext
- Strg** + **,** Text/Horizontaler Text
- Strg** + **.** Text/Vertikaler Text
- Strg** + **Umschalt** + **D** Text/Initial einfügen/entfernen
- Strg** + **Umschalt** + **K** Text/Schrift Kapitälchen
- Strg** + **B** Text/Schrift Fett
- Strg** + **I** Text/Schrift Kursiv
- Strg** + **U** Text/Schrift Unterstrichen
- Strg** + **E** Text/Zentriert ausrichten
- Strg** + **L** Text/Linksbündig ausrichten
- Strg** + **R** Text/Rechtsbündig ausrichten
- Strg** + **J** Text/Blocksatz
- Strg** + **H** Text/Blocksatz erzwingen
- Strg** + **N** Text/Ausrichtung aufheben
- Umschalt** + **F3** Text/Groß-/Kleinschreibung
- Strg** + **Umschalt** + **C** Text/Nicht-druckbare Zeichen anzeigen

- Strg** + **2** (Numblock) *Text/Schriftgröße verringern*
- Strg** + **6** (Numblock) *Text/Nächste Schriftgröße verwenden*
- Strg** + **4** (Numblock) *Text/Vorherige Schriftgröße verwenden*
- Strg** + **8** (Num.Block) *Text/Schriftgröße vergrößern*
- Entf** *Text/Zeichen rechts vom Cursor löschen*
- Strg** + **Entf** *Text/Wort rechts vom Cursor löschen*
- Umschalt** + **Pfeil-links** *Text/Markiert Zeichen links vom Cursor*
- Umschalt** + **Pfeil-rechts** *Text/Markiert Zeichen rechts vom Cursor*
- Umschalt** + **Pfeil-ab** *Text/Markiert 1 Zeile nach unten*
- Umschalt** + **Pfeil-auf** *Text/Markiert 1 Zeile nach oben*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil-ab** *Text/Markiert 1 Absatz nach unten*
- Umschalt** + **Bild-ab** *Text/Markiert 1 Bildfenster nach unten*
- Umschalt** + **Bild-auf** *Text/Markiert 1 Bildfenster nach oben*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil-auf** *Text/Markiert 1 Absatz nach oben*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil-links** *Text/Markiert 1 Wort nach links*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil-rechts** *Text/Markiert 1 Wort nach rechts*
- Strg** + **Umschalt** + **Pos1** *Text/Markiert bis zum Anfang des Rahmens*
- Umschalt** + **Pos1** *Text/Markiert bis zum Anfang der Zeile*
- Strg** + **Umschalt** + **Bild-auf** *Text/Markiert bis zum Textanfang*
- Strg** + **Umschalt** + **Ende** *Text/Markiert bis zum Ende des Rahmens*
- Umschalt** + **Ende** *Text/Markiert bis Zeilenende*
- Strg** + **Umschalt** + **Bild-ab** *Text/Markiert bis Textende*
- Bild-ab** *Text/Cursor um 1 Rahmen nach unten*
- Pfeil-unten** *Text/Cursor um 1 Zeile nach unten*
- Strg** + **Pfeil-unten** *Text/Cursor um 1 Absatz nach unten*
- Pfeil-links** *Text/Cursor um 1 Zeichen nach links*

- Strg** + **Pfeil-links** *Text/Cursor um 1 Wort nach links*
- Pfeil-rechts** *Text/Cursor um 1 Zeichen nach rechts*
- Strg** + **Pfeil-rechts** *Text/Cursor um 1 Wort nach rechts*
- Bild-auf** *Text/Cursor um 1 Rahmen nach oben*
- Pfeil-auf** *Text/Cursor um 1 Zeile nach oben*
- Strg** + **Pfeil-auf** *Text/Cursor um 1 Absatz nach oben*
- Strg** + **Pos1** *Text/Cursor auf Rahmenanfang*
- Pos1** *Text/Cursor an Zeilenanfang*
- Strg** + **Bild-auf** *Text/Cursor an Textanfang*
- Strg** + **Ende** *Text/Cursor an Rahmenende*
- Ende** *Text/Cursor an Zeilenende*
- Strg** + **Bild-ab** *Text/Cursor an Textende*
- Strg** Winkel beschränken
- Alt** Objekt frei skalieren
- Umschalt** Mehrere Objekte auswählen
- Tabulator** Beim Verschieben Ansichtsmodus umschalten
- Strg** Farben in 10%-Schritten mischen
- Return** Listen/Felder Eingabe/Auswahl bestätigen
- Strg** Objekte nur senkrecht oder waagerecht verschieben

Photo-Paint

- Strg** + **N** *Datei/Neu*
- Strg** + **O** *Datei/Öffnen*
- Alt** + **F4** *Datei/Beenden*
- Strg** + **P** *Datei/Drucken*
- Strg** + **S** *Datei/Speichern*

- Strg** + **Q** *Datei/Bild holen/Holen*
- Strg** + **Umschalt** + **Q** *Datei/Bild holen/Quelle wählen*
- Strg** + **I** *Datei/Importieren/Importieren*
- Strg** + **E** *Datei/Exportieren/Exportieren*
- Strg** + **Z** / **Alt** + **Rück** *Bearbeiten/Rückgängig*
- Strg** + **L** *Bearbeiten/Wiederholen*
- Strg** + **Umschalt** + **Z** *Bearbeiten/Wiederherstellen*
- Strg** + **V** / **Umschalt** + **Einf** *Bearbeiten/Einfügen/Als neues Objekt*
- Strg** + **Umschalt** + **V** *Bearbeiten/Einfügen/In Auswahl*
- Strg** + **X** / **Umschalt** + **Entf** *Bearbeiten/Ausschneiden*
- Strg** + **C** / **Strg** + **Einf** *Bearbeiten/Kopieren*
- Strg** + **Umschalt** + **C** *Bearbeiten/Sichtbares kopieren*
- F9** *Ansicht/Ganzseitenvorschau*
- Strg** + **R** *Ansicht/Lineale*
- Strg** + **'** *Ansicht/Gitter*
- Strg** + **Y** *Ansicht/An Gitter ausrichten*
- Strg** + **;** *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten*
- Strg** + **1** *Ansicht/Zoom 100%*
- F2** *Ansicht/Vergrößern*
- F3** *Ansicht/Verkleinern*
- F4** *Ansicht/Auf Arbeitsfläche zoomen*
- Strg** + **B** *Bild/Anpassen/Helligkeit-Kontrast-Intensität*
- Strg** + **Umschalt** + **B** *Bild/Anpassen/Farbbalance*
- Strg** + **Umschalt** + **U** *Bild/Anpassen/Farbton/Sättigung/Helligkeit*
- Strg** + **T** *Bild/Anpassen/Tonkurve*
- Strg** + **F** *Effekte/Wiederholen/Letzten Effekt*

- Strg** + **M** *Maske/Aus Objekt(en) erstellen*
- Strg** + **Umschalt** + **I** *Maske/Invertieren*
- Strg** + **H** *Maske/Markierungsrahmen sichtbar*
- Strg** + **K** *Maske/Auf Maske malen*
- Strg** + **Umschalt** + **R** *Maske/Entfernen*
- Strg** + **Umschalt** + **A** *Maske/Alles auswählen*
- Alt** + **+** *Num.block Maske/Modus/Additiv*
- Alt** + **.** *Num.block Maske/Modus/Normal*
- Alt** + **-** *Num.block Maske/Modus/Subtraktiv*
- Alt** + ***** *Num.block Maske/Modus/XOR*
- Strg** + **Pfeil/auf** *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl kopieren*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil/auf** *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl ausschneiden*
- Strg** + **D** *Objekt/Duplizieren*
- Strg** + **A** *Objekt/Anordnen/Ausrichten und verteilen*
- Umschalt** + **Bild/auf** *Objekt/Anordnen/Anordnung/Nach vorn*
- Umschalt** + **Bild/ab** *Objekt/Anordnen/Anordnung/Nach hinten*
- Strg** + **Bild/auf** *Objekt/Anordnen/Anordnung/Eins nach vorn*
- Strg** + **Bild/ab** *Objekt/Anordnen/Anordnung/Eins nach hinten*
- Strg** + **G** *Objekt/Anordnen/Gruppieren*
- Strg** + **U** *Objekt/Anordnen/Gruppierung aufheben*
- Strg** + **Umschalt** + **Pfeil/ab** *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Alle Objekte mit Hintergrund*
- Strg** + **Pfeil/ab** *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Objekte mit Hintergrund*
- Strg** + **Alt** + **Pfeil/ab** *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Objekte miteinander*
- Strg** + **Umschalt** + **F** *Objekt/Verlauf*
- Strg** + **Umschalt** + **H** *Objekt/Markierungsrahmen sichtbar*

- ⌘ / ⌘ *Objekt/Objekttransparenzen sperren*
- ⌘ + J *Extras/Optionen*
- ⌘ + F11 *Extras/Visual Basic/Visual Basic-Editor*
- ⇧ + F5 *Fenster/Überlappend*
- ⇧ + F4 *Fenster/Untereinander*
- ⌘ + F11 *Fenster/Andock-Fenster/Film*
- ⌘ + F2 *Fenster/Andock-Fenster/Farbe*
- ⌘ + F10 *Fenster/Andock-Fenster/Künstlerische Medien*
- ⌘ + F8 *Fenster/Andock-Fenster/Pinseleinstellungen*
- ⌘ + F1 *Fenster/Andock-Fenster/Info*
- ⌘ + F5 *Fenster/Farbpaletten/Farbpaletten-Übersicht*
- ⌘ + F12 *Fenster/Andock-Fenster/Skizzenbuch/Durchsuchen*
- ⌘ + F10 *Fenster/Andock-Fenster/Strecke*
- ⌘ + F9 *Fenster/Andock-Fenster/Kanäle*
- ⌘ + F7 *Fenster/Andock-Fenster/Objekte*
- ⌘ + F3 *Fenster/Andock-Fenster/Recorder*
- ⌘ + F6 *Fenster/Andock-Fenster/Skripts*
- ⌘ + F9 *Fenster/Andock-Fenster/Rückgängig/Wiederherstellen*
- ⌘ *Fenster/Arbeitsbereich maximal vergrößern*
- ⌘ + W *Fenster/Aktualisieren*
- ⇧ + F1 *Hilfe/Direkthilfe*
- + / F7 *Hilfsmittel Ellipse*
- N *Hilfsmittel Navigator Schnellzugriff*
- / F6 *Hilfsmittel Rechteck*
- D *Hilfsmittel Schnittbereich geraderichten*
- V *Hilfsmittel Effekt*

- ☐ C Hilfsmittel *Klonen*
- ☐ X Hilfsmittel *Radierer*
- ☐ Q Hilfsmittel *Farbradierer*
- ☐ H Hilfsmittel *Hand*
- ☐ I Hilfsmittel *Bild-Sprühdose*
- ☐ E Hilfsmittel *Pipette*
- ☐ F Hilfsmittel *Füllung*
- ☐ G Hilfsmittel *Interaktive Füllung*
- ☐ L Hilfsmittel *Linie*
- ☐ U Hilfsmittel *Lokale Rücknahme*
- ☐ B Hilfsmittel *Maskenpinsel*
- ☐ J Hilfsmittel *Ellipsenmaske*
- ☐ K Hilfsmittel *Freihandmaske*
- ☐ A Hilfsmittel *Lassomaske*
- ☐ R Hilfsmittel *Rechteckmaske*
- ☐ 4 Hilfsmittel *Maskenschere*
- ☐ S Hilfsmittel *Interaktiver hinterlegter Schatten*
- ☐ M Hilfsmittel *Maskenänderung*
- ☐ W Hilfsmittel *Zauberstabmaske*
- ☐ P / ☐ F5 Hilfsmittel *Malfarbe*
- ☐ O Hilfsmittel *Objektauswahl*
- ☐ 2 Hilfsmittel *Objekttransparenzpinsel*
- ☐ 1 Hilfsmittel *Objekttransparenz*
- ☐ 3 Hilfsmittel *Farbtransparenz*
- ☐ Y Hilfsmittel *Polygon*
- ☐ Z Hilfsmittel *Zoom*

- [.] Hilfsmittel *Strecke*
- [T] / [F8] Hilfsmittel *Text*
- [Strg] + [B] Hilfsmittel *Text/Fett*
- [Strg] + [I] Hilfsmittel *Text/Kursiv*
- [Strg] + [E] Hilfsmittel *Text/Zentrieren*
- [Strg] + [L] Hilfsmittel *Text/Linksbündig*
- [Strg] + [R] Hilfsmittel *Text/Rechtsbündig*
- [Strg] + [U] Hilfsmittel *Text/Unterstrichen*
- [Leer] Schnellzugriff auf Hilfsmittel/Aktivieren/deaktivieren
- [/] Schnellzugriff auf Hilfsmittel/Formcursor umschalten
- [ESC] Aktion abbrechen
- [Strg] *Masken*/Wechsel zum Subtraktionsmodus
- [Umschalt] *Masken*/Wechsel zum Additionsmodus
- [Strg] + Klick Papierfarbe ändern
- [Umschalt] Mehrere Objekte auswählen
- [Alt] + [0] bis [9] Kanalauswahl-tasten Kanal 0 - 9
- [Umschalt] + [H] Knotenbearbeitungstasten/Anzeigen/Ausblenden
- [.] Knotenbearbeitungstasten/Modus umschalten
- [Strg] + [+] Objektansteuerungstasten/Objekt/Zuschnitt umschalten