

Vorwort

CorelDRAW ist inzwischen bei der Version 12 angelangt und im Laufe der Versionen zu einem wahren „Funktionsriesen“ angewachsen. Alle nur erdenklichen Aufgabenstellungen im Bereich der Vektorgrafik können Sie mit diesem Programm erledigen. Da sich weitere Programme – zum Beispiel zur Bildbearbeitung – im Paket befinden, ist es sehr interessant, zumal der Preis gegenüber den Mitwettbewerbern recht günstig ist.

Was ein Neueinsteiger bestimmt als Erstes denken wird, ist: „Oh je! Die vielen Funktionen können einen praktisch erschlagen.“ Aber keine Bange! Im Laufe dieses Buches erfahren Sie, wie Sie einen leichten Einstieg in das Programm finden und welche Aufgaben Sie damit erledigen können.

Viele praxisnahe Arbeiten sollen Ihnen zeigen, dass der Umgang mit CorelDRAW gar nicht so schwer ist, wie der erste Blick vermuten lässt. Im Laufe des Buches werden Ihnen die unterschiedlichen Funktionen in diversen Workshops vorgestellt. Alle Funktionen des Programms lassen sich auf knapp 400 Seiten nicht unterbringen – was aber wirklich wichtig ist, wird beschrieben. Alle Workshops lassen sich übrigens ebenso mit früheren CorelDRAW-Versionen nachvollziehen. Die Unterschiede von CorelDRAW 9 bis 12 sind nicht so gravierend.

Sie wollen noch tiefer in das Thema einsteigen? Dann könnte das Buch „Professional Series CorelDRAW“ für Sie interessant sein, das ich ebenfalls für Franzis geschrieben habe – auch dieses Buch ist vollständig farbig. Es setzt dort an, wo ich hier aufhöre. Vor „Dubletten“ brauchen Sie also keine Angst zu haben.

Die von mir erstellten Dokumente finden Sie übrigens alle, nach Kapiteln sortiert, auf der Buch-CD. Hier sind außerdem diverse Vorlagen untergebracht. Vielleicht finden Sie ja etwas Nützliches für Ihre Arbeit darunter.

Ich hoffe, Sie haben nach der Lektüre dieses Buches nur noch wenige Fragen zu CorelDRAW. Und wenn doch, dann können Sie sich gerne über gradias@t-online.de an mich wenden. Oder besuchen Sie einmal meine Webseite unter <http://www.gradias.de>.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit CorelDRAW und diesem Buch.

Michael Gradias
im Juni 2004

Inhaltsverzeichnis

1	CorelDRAW kennen lernen	13
1.1	CorelDRAW starten	13
1.2	Der CorelDRAW-Arbeitsbereich	14
	Der Desktop	15
	Die Lineale	15
	Die Rollbalken und der Seitenzähler	17
	Die Farbpalette	17
	Die Statusleiste	19
	Die Menüleiste	19
	Die Symbolleisten	21
1.3	Die CorelDRAW-Bedienelemente	22
	Die vielen Gesichter des Mauszeigers	23
	Das Kontextmenü	23
	Die Besonderheiten der Schaltflächen	24
	Arbeiten mit Dialogfeldern	25
	Die Andockfenster	27
	Die grafischen Listfelder	29
	Die Listfelder	30
	Mit Eingabefeldern arbeiten	31
	Die Optionsfelder	33
	Erweiternde Schaltflächen	33
	Arbeiten mit Vorschaubildern	34
2	Ein Plakat erstellen	37
2.1	Eine Vorlage öffnen	37
2.2	Vorbereiten des Dokuments	39
	Das Seitenformat einstellen	39
	Der Nutzen des Lineals	41
	Die passende Darstellungsgröße einstellen	42
	Hilfslinien einrichten	46
	Objekte mit dem Objekt-Manager verwalten	50

2.3	Objekte bearbeiten	51
	Objekte auswählen und dehnen	52
	Objekte löschen	56
2.4	Neue Objekte konstruieren	59
	Textobjekte erstellen	59
	Die Sprache anpassen	60
	Das Textobjekt anpassen	61
	Die Texteigenschaften anpassen	63
	Dehnen des Textobjekts	65
	Grafischer Text oder Mengentext?	66
2.5	Ein Clipart-Motiv einfügen	68
	Clipart-Motive in das Dokument einfügen	71
	Das Clipart-Motiv anpassen	73
	Eine Farbe übernehmen	77

3 Mit Objekten arbeiten 81

3.1	Der Unterschied zwischen Pixeln und Vektoren	81
	Die Pixelbilder	82
	Die Vektorgrafik	83
3.2	Einen interessanten Hintergrund gestalten	84
	Umriss- und Füllungsattribute zuweisen	86
3.3	Die verschiedenen Objekttypen	89
	Das Objekt Freihandlinie	96
	Das Bezier-Hilfsmittel	99
	Das Hilfsmittel Künstlerische Medien	103
	Die Hilfsmittel Stift, Polylinie und 3-Punkt-Kurve	106
	Verbindungslinien zeichnen	107
	Objekte mit Maßen versehen	109
	Den Hintergrund umgestalten	110
	Das Hilfsmittel Formerkennung	111
	Die Optionen des Rechtecks	113
	Die Optionen der Ellipse	115
	Das Polygon-Objekt	117
	Das Millimeterpapier	119
	Das Spiral-Objekt	120
	Grundformen erstellen	120
	Umrisse und Füllungen	123

4	Umrisse und Füllungen	123
4.1	Die unterschiedlichen Umrissattribute	123
	Umrissattribute anpassen	125
	Die Umrissfarbe festlegen	132
4.2	Die verschiedenen Füllungsoptionen	134
	Die gleichmäßige Füllung	135
	Die Farbverlaufsfüllung	139
	Die Musterfüllung	156
	PostScript-Füllmuster einsetzen	160
	Weitere Optionen	161
5	Effekte einsetzen	165
5.1	Der Einsatz der interaktiven Hilfsmittel	165
5.2	Der Überblendungseffekt	167
	Die Überblendungsoptionen	170
5.3	Die interaktive Kontur	193
5.4	Die interaktive Verzerrung	197
5.5	Das Hilfsmittel Interaktive Hülle	199
5.6	Die interaktive Extrusion	206
	Anpassen der Extrusion	210
5.7	Das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten	214
	Den hinterlegten Schatten anpassen	215
5.8	Die interaktive Transparenz	218
6	Objekte bearbeiten	221
6.1	Linsen verwenden	221
	Das Linse-Andockfenster	222
6.2	Objekte auswählen	224
	Markieren per Drag & Drop	226
	Objekte gruppieren	228
	Objekte sperren	229
	Objekte in Gruppen auswählen	230

6.3	Objekte transformieren	231
	Objekte verschieben	231
	Objekte skalieren und dehnen	236
	Objekte rotieren	237
6.4	Objekte kombinieren	239
	Objekte verschmelzen	242
6.5	Objekte „zerstören“	246

7

Objekte verwalten 251

7.1	Den Hintergrund umgestalten	251
7.2	Die Objektreihenfolge festlegen	252
	Objekte im Objektstapel verschieben	253
7.3	Die Struktur des Dokuments	257
	Die Hauptseite des Dokuments	257
	Die Seiten des Dokuments	260
	Mit Ebenen arbeiten	261
	Objekte im Objekt-Manager bearbeiten	263
7.4	Ansichten speichern und verwalten	267
7.5	Objekte ausrichten und verteilen	270
	Objekte einzeln und zusammen ausrichten	274
	Hilfsobjekte und Gruppen verwenden	278
7.6	Dynamische Hilfslinien verwenden	280

8

Mit Textobjekten arbeiten 285

8.1	Etiketten erstellen	285
8.2	Die Gestaltung der Visitenkarte	288
8.3	Das Text-Hilfsmittel	290
	Die Optionen des Text-Hilfsmittels	290
	Anpassen der Standardwerte	291
	Das erste Textobjekt wird erstellt	295
	Textobjekte formatieren	299
	Formatierungen per Drag & Drop	301
	Übertragen der Textattribute	303
	Die Attribute anpassen	305
	Die nächsten Texte aufbereiten	306

8.4		Texte „verbiegen“	310
		Ausrichten der Objekte	312
		Zierelemente konstruieren	313
8.5		Einen Briefbogen gestalten	316
		Die Objekte anpassen	317
		Hilfslinien einrichten	318
		Falzmarken anbringen	322
		Positionierung der Objekte	323
9		Bitmap-Effekte verwenden	325
9.1		Fotos importieren	325
9.2		Die verschiedenen Effekt-Kategorien	328
9.3		Die Farbverwaltung aktivieren	330
9.4		Bitmap-Effekte anwenden	332
		Bitmaps erstellen	332
		Die Vorschau der Effekte	332
		Die Funktionen der Eigenschaftsleiste	337
9.5		Eine interessante Grafik erstellen	342
		Mit PowerClips arbeiten	342
		Ein Foto verfremden	346
9.6		Einige interessante Bitmap-Effekte	348
9.7		Das Ergebnis ausdrucken	356
		Verschiedene Druckoptionen	356
		Stichwortverzeichnis	361

CorelDRAW kennen lernen

CorelDRAW ist ein sehr leistungsfähiges Vektorgrafikprogramm mit vielfältigen Funktionen. Wegen der Funktionsvielfalt ist das Programm für viele Anwender ein „Buch mit sieben Siegeln“. In diesem Kapitel werden wir einige der Siegel lösen. Wir stellen Ihnen die Arbeitsoberfläche und deren elementare Bedienelemente vor. Sie werden schnell merken: Ganz so kompliziert, wie es zunächst aussieht, ist die Bedienung gar nicht. Einige Klippen in der Bedienungslogik müssen Sie aber erst einmal überwinden.

Die Versionen 10 bis 12 von CorelDRAW unterscheiden sich nur geringfügig. Daher gelten viele der Beschreibungen auch ganz genauso für die Version 10 oder 11, obwohl wir ausschließlich die Version 12 verwenden werden.

1.1 CorelDRAW starten

CorelDRAW wird traditionell in einem Paket gemeinsam mit anderen Programmen angeboten. So ist zum Beispiel mit Corel PHOTO-PAINT auch ein eigenständiges Programm für Bildbearbeitungsaufgaben im Paket zu finden.

- 1 Suchen Sie im Windows-Start-Menü den Corel-Eintrag und rufen Sie dort *CorelDRAW 12* auf.

Bild 1.1 Starten Sie das Programm über das Windows-Start-Menü

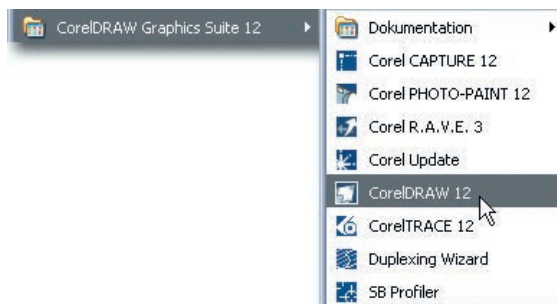




Bild 1.2 Ein Dialogfeld zum Programmstart

- 2 Das Starten des Programms dauert einen Moment. Anschließend finden Sie nebenstehendes Dialogfeld vor, in dem Sie angeben können, welche Aufgabe Sie erledigen wollen.

Markieren Sie beispielsweise die Option *Neu*, wenn Sie ein neues Dokument erstellen wollen.

- 3 Anschließend sehen Sie folgende Arbeitsoberfläche:

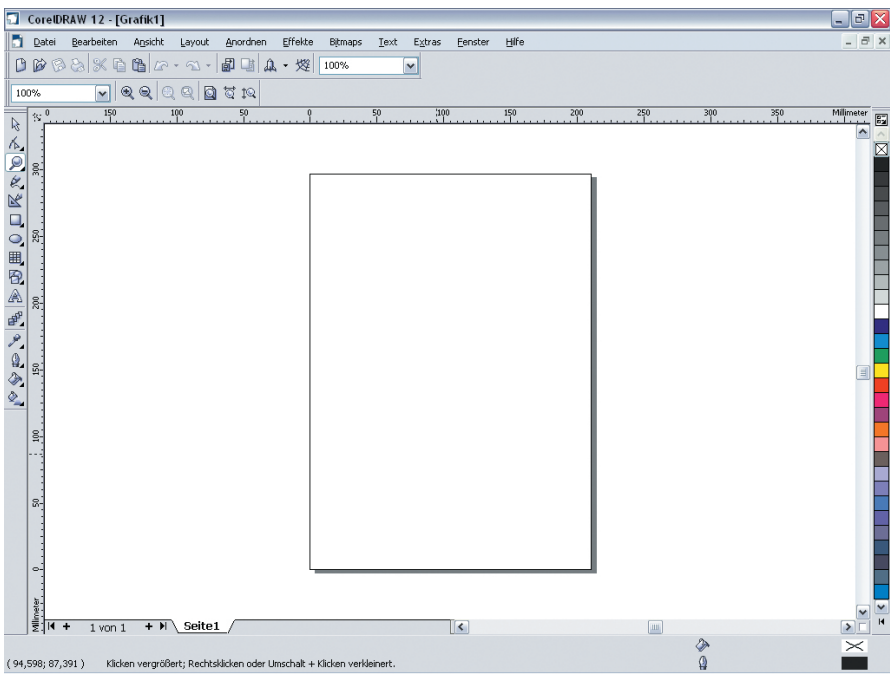


Bild 1.3 Die Arbeitsoberfläche von CoreIDRAW

1.2 Der CoreIDRAW-Arbeitsbereich

Sehen wir uns nun an, aus welchen Teilen der Arbeitsbereich besteht und welche Bedienelemente Sie dort vorfinden.

Der Desktop

Den Bereich, in dem Sie Objekte ablegen können, bezeichnet man als Desktop.

Alle diejenigen Elemente, die Sie innerhalb dieses Rahmens platzieren, sind später auf dem Ausdruck zu sehen.

Wenn Sie Elemente beispielsweise nur für den Konstruktionsvorgang benötigen, können Sie diese Elemente außerhalb des Rahmens ablegen.

Die Objekte, die außerhalb der Zeichenseite platziert sind, werden nicht mit gedruckt.



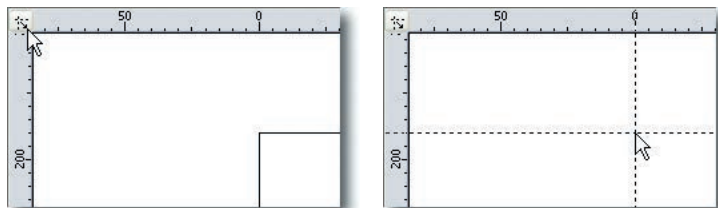
Bild 1.4 Noch ist der Desktop leer

Die Lineale

Standardmäßig sehen Sie am linken und oberen Rand des Arbeitsbereichs Lineale. Die Lineale dienen zum Messen von Abständen oder Objektgrößen. Die Messung erfolgt standardmäßig immer von der unteren linken Ecke aus.

- 1 Das muss aber nicht so bleiben. Dieser so genannte Nullpunkt in der linken unteren Ecke kann auch auf eine andere Position verschoben werden. Da wo sich das horizontale und vertikale Lineal treffen, wird eine Schaltfläche sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- 2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Position, an der Sie den neuen Nullpunkt setzen wollen. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Anzeige im Lineal angepasst. Sie sehen dies in der nachfolgend gezeigten Abbildung rechts. Um den Nullpunkt wieder auf die ursprüngliche Position zurückzusetzen, können Sie übrigens einfach doppelt auf die Schaltfläche klicken.

Bild 1.5 Versetzen des Nullpunkts



- 3 Falls Sie die Einstellungen des Lineals verändern möchten, klicken Sie einfach doppelt auf eines der beiden Lineale. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen. Hier können Sie beispielsweise den Nullpunkt im Bereich *Ursprung* auch numerisch exakt verändern. Die Maßeinheit der Skalierungsanzeige wird im Bereich *Einheiten* geändert.

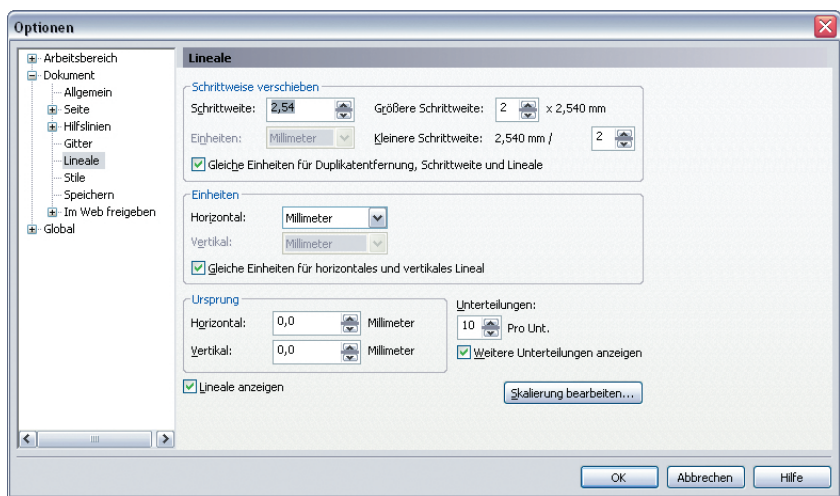


Bild 1.6 Die Linealeinstellungen verändern

- 4 Die Lineale können auch auf eine andere Position geschoben werden. Klicken Sie dazu eines der Lineale mit gedrückter -Taste an und ziehen Sie es auf die gewünschte neue Position.

Wird der Schnittpunkt der Lineale verzogen, werden beide Lineale bewegt. Nach dem Loslassen der linken Maustaste werden die Lineale an der neuen Position platziert – dies zeigt nachfolgend das rechte Bild.

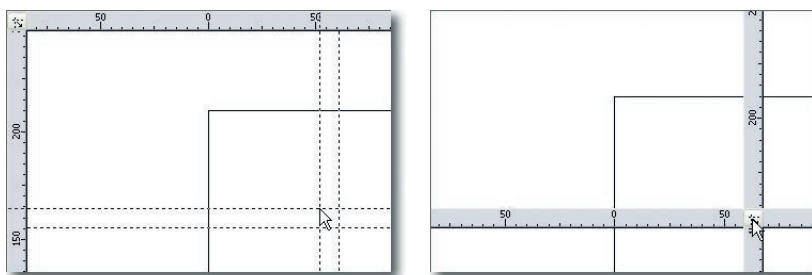
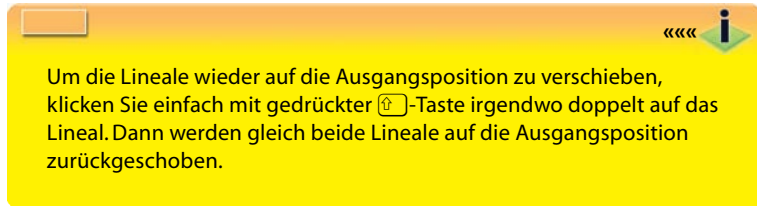


Bild 1.7 Die Lineale können auf eine andere Position verschoben werden



Die Rollbalken und der Seitenzähler

An der rechten und unteren Kante des Arbeitsbereichs finden Sie Rollbalken, die zum Verändern des sichtbaren Teils des Dokuments verwendet werden können. Dies ist besonders bei vergrößerten Ansichten sehr nützlich.

Links neben dem unteren Rollbalken ist der so genannte Seitenzähler untergebracht. Er wird benötigt, wenn Ihr Dokument aus mehreren Seiten besteht. Sie können dann über die Registerkarten die gewünschte Seite aufrufen.

Alternativ dazu kann die betreffende Seite mit den Navigationsschaltflächen links neben den Registerkarten aufgerufen werden. Die Schaltfläche in der Mitte zeigt die ausgewählte Seite an.



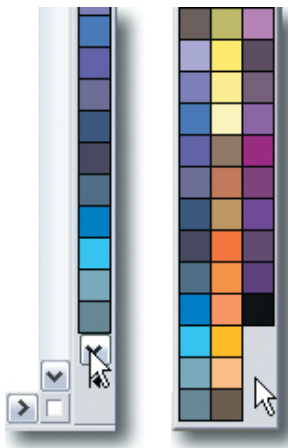
Bild 1.8 Auswahl einer Seite und scrollen im Dokument

Die Farbpalette

An der rechten Kante des Arbeitsbereichs finden Sie ein sehr wichtiges Bedienelement: die Farbpalette. Hier werden die Farben für die Kontur und die Füllung der Objekte ausgewählt.

Über die Pfeiltasten oben und unten können Sie zur gewünschten Farbe scrollen, falls diese nicht im aktuellen Bereich zu sehen ist.

Mit der Schaltfläche darunter kann die Farbpalette aufgeklappt werden, damit alle Farben zu sehen sind – dies sehen Sie in der folgenden Abbildung rechts.



Um eine Farbe für die Füllung eines Objekts auszuwählen, klicken Sie das betreffende Farbfeld mit der linken Maustaste an.

Mit der rechten Maustaste wird die Umrisslinie eines Objekts mit der angeklickten Farbe versehen. Soll die Füllung oder der Umriss entfernt werden wird das erste Kästchen mit dem Kreuzsymbol benötigt.

Bild 1.9 Auswahl von Farbtönen

i
»»»»

In den kommenden Kapiteln werden Sie einige interessante Drag & Drop-Varianten für die Farbzuzuweisung kennen lernen.

Wenn Sie ein Farbfeld anklicken und in diesem Zustand einen Moment verweilen, wird in einem gesonderten Auswahlfeld eine Auswahl verschiedener Farbnuancierungen angezeigt.

Sobald das Auswahlfeld angezeigt wird, können Sie die Maustaste loslassen und eines der Farbfelder anklicken, um dem aktuellen Objekt die Farbe zuzuweisen. Bei Grautönen werden in dem Auswahlfeld verschiedene Graustufen angeboten.

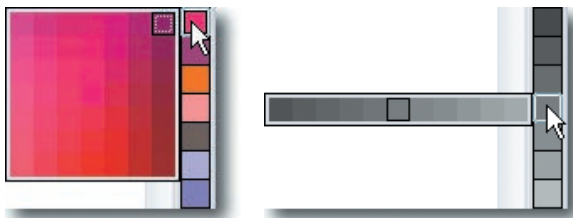


Bild 1.10 Zusätzliche Auswahlkästen mit nuancierten Abstufungen

Die Statusleiste

Am unteren Rand des Arbeitsbereichs gibt es noch ein Bedienelement, dem Sie Beachtung schenken sollten: die Statusleiste. Hier werden zum einen Informationen über das ausgewählte Objekt angezeigt – wie etwa die Füllungs- oder Umriss-eigenschaften.

Zum anderen gibt es hier Informationen zum ausgewählten Werkzeug. Das ist nützlich, weil beispielsweise auch die notwendigen Aktionen oder etwaige Tastenkombinationen angezeigt werden.

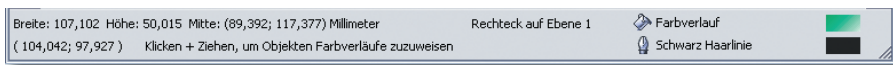


Bild 1.11 Informationen in der Statusleiste

Die Informationen, die in der Statusleiste angezeigt werden sollen, können in den *Optionen* geändert werden.

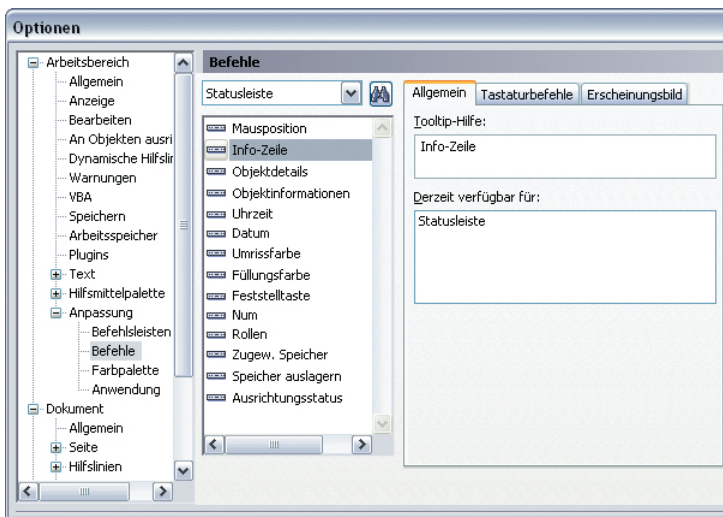


Bild 1.12 Anpassen der Statusleiste

Die Menüleiste

Wie bei den meisten Windows-Programmen üblich, finden Sie am oberen Rand des Arbeitsbereichs die Menüleiste.

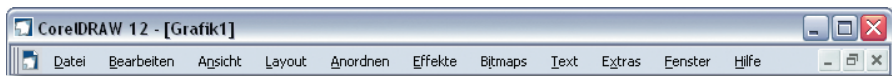


Bild 1.13 Die Menüleiste von CoreDRAW

In der Kopfzeile wird neben dem Namen des Programms auch der Name der aktuellen Datei angezeigt. Ist das Dokument noch nicht gespeichert, wird die Bezeichnung *Grafik1* verwendet.

Auf der rechten Seite der Kopfzeile finden Sie die Windows-typischen Schaltflächen zum Minimieren und Maximieren des Arbeitsfensters sowie zum Schließen des Programms.

In den Menüs sind, thematisch sortiert, die verschiedensten Funktionen zu finden. Wegen der Funktionsvielfalt sind einige der Funktionen in Untermenüs untergebracht. Links neben den Einträgen werden oft Symbole zur Verdeutlichung der Programmfunktion angezeigt und rechts daneben werden vorhandene Tastenkombinationen angezeigt.

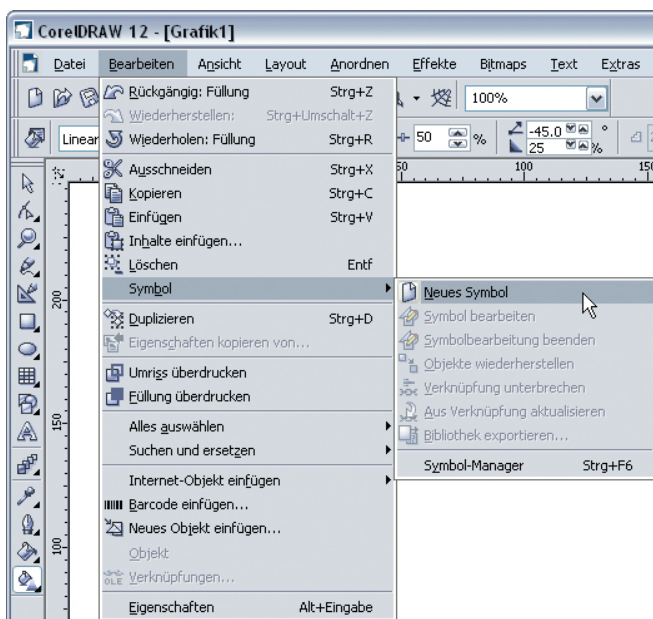


Bild 1.14 Aufruf von Menüfunktionen

Rechts sehen Sie drei Symbole, die denen in der Kopfzeile entsprechen. Hier beziehen sie sich jedoch nur auf das aktive Dokument. Sie sind nützlich, wenn Sie beispielsweise mehrere Dokumente geöffnet haben.

Die Symbolleisten

Vom nächsten Bedienelement gibt es gleich eine ganze Menge unterschiedlicher Varianten. Drei Symbolleisten sind standardmäßig eingeblendet. Hier erreichen Sie viele der Funktionen schneller als über den „Umweg“ Menü. Die Symbole erklären mehr oder weniger deutlich die Funktion, die Sie damit aufrufen können.

Die obere Symbolleiste ist die so genannte Standard-Symbolleiste, in der Standardfunktionen – wie etwa das Öffnen oder Speichern von Dateien – angeboten werden. Die Symbolleiste darunter ist etwas Besonderes.

Die Eigenschaftsleiste ändert nämlich – je nach verwendetem Werkzeug – ihr Angebot. Es werden immer diejenigen Funktionen angeboten, die für das aktuelle Werkzeug benötigt werden. So sehen Sie in der Abbildung die Funktionen für das Zoom-Werkzeug.



Bild 1.15 Zwei der verfügbaren Symbolleisten

Wenn Sie weitere Symbolleisten einblenden wollen, können Sie einfach mit der rechten Maustaste auf eine Stelle der Symbolleiste klicken, an der sich keine Schaltfläche befindet.

In einem Kontextmenü können Sie dann weitere Symbolleisten ein- oder ausblenden. Sechs verschiedene Symbolleisten werden hier angeboten. Sie sehen dies in der nachfolgenden Abbildung.

«««

Fast alles kann in CoreIDRAW angepasst werden – dazu erfahren Sie in den kommenden Kapiteln noch mehr. So können neben den bestehenden Symbolleisten auch weitere zusammengestellt werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie bestimmte Funktionen sehr häufig benötigen.

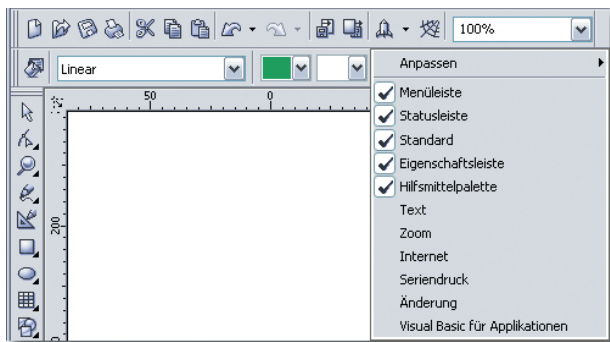


Bild 1.16 Es gibt viele verschiedene Symbolleisten

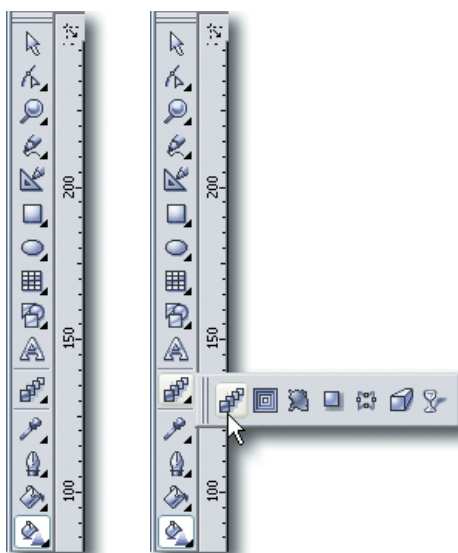


Bild 1.17 Die Hilfsmittelpalette – rechts mit aufgeklapptem Flyout-Menü

Eine weitere Symbolleiste ist auch etwas Besonderes: die so genannte Hilfsmittelpalette, die standardmäßig am linken Rand des Arbeitsbereichs angeordnet ist. In dieser Symbolleiste werden die Werkzeuge aufgelistet, die CoreIDRAW anbietet. Daher werden Sie diese Symbolleiste sehr häufig benötigen.

Da es sehr viele verschiedene Werkzeuge gibt, werden einige in so genannten Flyout-Menüs zusammengefasst. Sie erkennen dies an einem kleinen Dreieck unten rechts in der Schaltfläche. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird das Flyout-Menü mit den erweiterten Funktionen geöffnet.

1.3 Die CoreIDRAW-Bedienelemente

Nachdem Sie den Arbeitsbereich kennen gelernt haben, werden wir Ihnen nun die einzelnen Bedienelemente des Programms vorstellen. Leider gibt es in CoreIDRAW eine ganze Menge davon – deshalb ist das Einarbeiten gelegentlich nicht ganz einfach.

Aber immer der Reihe nach.

Die vielen Gesichter des Mauszeigers

Dem Mauszeiger kommt in CorelDRAW eine große Bedeutung zu. Am Symbol des Mauszeigers erkennen Sie nämlich meist die Funktion. Der Mauszeiger verwandelt sein Aussehen, je nachdem welche Funktion Sie aufgerufen haben.

Wenn Sie beispielsweise das Auswahl-Werkzeug aktiviert haben, kann das markierte Objekt gedehnt, gestaucht oder skaliert werden. Welche Aktion möglich ist, zeigt der Mauszeiger an.

So sehen Sie nachfolgend links die Möglichkeit des Dehnens. Rechts wurde das Werkzeug Interaktive Füllung ausgewählt – dort sind ganz andere Symbole zu sehen.

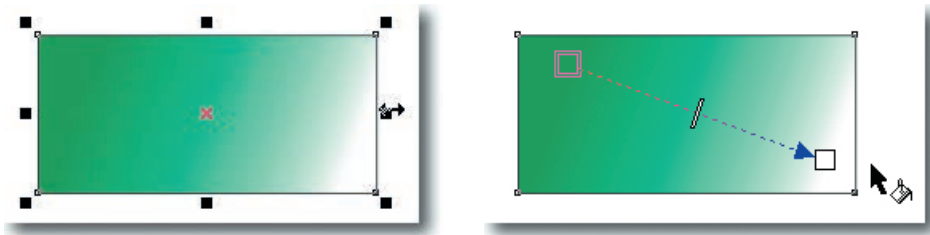


Bild 1.18 Verschiedene Mauszeiger symbolisieren die verfügbaren Optionen

Das Kontextmenü

Eine weiteres Bedienelement ist das Kontextmenü, das mit einem Klick der rechten Maustaste geöffnet wird. Hier werden unterschiedliche Funktionen in dem Menü angeboten – je nachdem, was für ein Objekt Sie ausgewählt haben.

In dem Menü sind dann die wichtigsten Funktionen für das markierte Objekt aufgelistet – wie etwa das Kopieren, Ausschneiden oder Sperren eines Objekts.

Bei der Auswahl mehrerer Objekte werden dann zusätzliche Funktionen angeboten, wie etwa das Gruppieren von Objekten. So kann auch das Kontextmenü viele verschiedene Gesichter haben.

In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie die Funktionen bei der Auswahl von zwei Objekten.

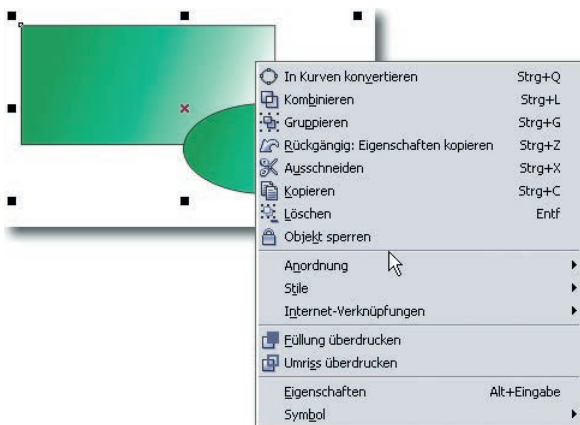


Bild 1.19 Das Kontextmenü bei der Auswahl von zwei Objekten

Die Besonderheiten der Schaltflächen

Klar, wenn Sie eine Schaltfläche anklicken, wird eine Funktion ausgeführt oder ein Werkzeug ausgewählt. Das ist auch bei CoreIDRAW nicht anders als bei anderen Windows-Programmen.

Aber die Schaltflächen bieten in CoreIDRAW einige Besonderheiten. Wenn Sie beispielsweise auf das Polygon-Werkzeug doppelt klicken, werden die *Optionen* aufgerufen, in denen Sie unter anderem einstellen können, wie viele Ecken das Polygon haben soll.

Diese Möglichkeit spart den umständlichen Aufruf der Optionen über das Menü. Diese Funktion bieten viele Schaltflächen an – aber nicht alle.

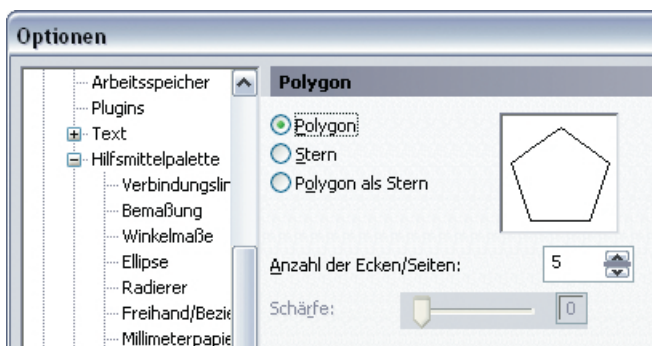


Bild 1.20 Die Optionen des Polygon-Werkzeugs

Die Flyout-Menüs wurden ja schon erwähnt – in der aktuellen Version gibt es recht viele davon. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, wird ein Hinweisschild eingeblendet.

Hier können Sie eine Beschreibung der Funktion und ein eventuell vorhandenes Tastenkürzel ablesen.

Bild 1.21 Ein Hinweisschild in einem Flyout-Menü



Flyout-Menüs können übrigens leicht in eine frei schwebende Symbolleiste umgewandelt werden. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn eine bestimmte Funktion aus einem Flyout-Menü häufiger benötigt wird.

- 1 Wenn Sie ein Flyout-Menü in eine frei schwebende Symbolleiste umwandeln wollen, klicken Sie den linken Rand des Flyout-Menüs an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Bild 1.22 Umwandlung eines Flyout-Menüs ...



- 2 Ziehen Sie dann das Flyout-Menü mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position auf die Arbeitsfläche. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Symbolleiste abgelegt.

Bild 1.23 ... in eine frei schwebende Symbolleiste



- 3 Das Flyout-Menü bleibt übrigens nach dem Herausziehen erhalten. Um die frei schwebende Symbolleiste wieder zu schließen, klicken Sie einfach auf das Kreuzsymbol in der oberen rechten Ecke.

Arbeiten mit Dialogfeldern

Da für einige Funktionen und Werkzeuge sehr viele Einstellungsmöglichkeiten vorhanden sind, werden diese oft in den so genannten Dialogfeldern angeboten. Die Inhalte der Dialogfelder unterscheiden sich – je nachdem, welche Funktion Sie aufgerufen haben.

Bei den Umrissattributen sieht das Dialogfeld beispielsweise folgendermaßen aus. Wenn die eingestellten Werte dem aktuellen Objekt zugewiesen werden sollen, verlassen Sie das Dialogfeld mit der *OK*-Schaltfläche. Sollen die Einstellungen verworfen werden, verwenden Sie die *Abbrechen*-Schaltfläche.

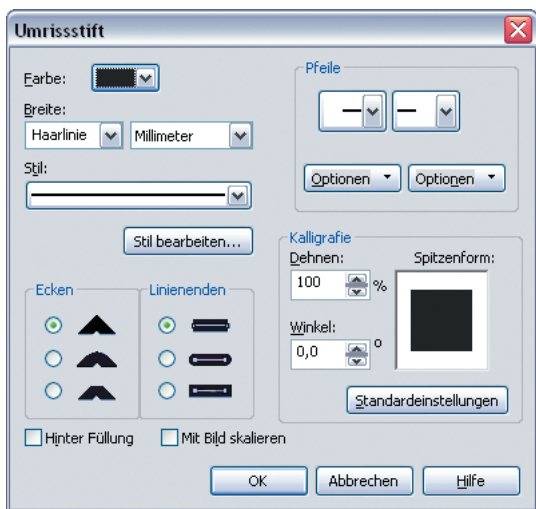
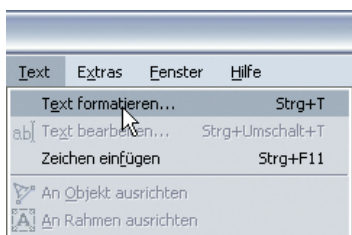


Bild 1.24 Ein Dialogfeld mit vielfältigen Optionen



Dass ein Dialogfeld geöffnet wird, erkennen Sie zum Beispiel an den drei Punkten hinter einem Menüeintrag.

Bild 1.25 Drei Punkte zeigen an, dass die Optionen in einem Dialogfeld angeboten werden

Wie bei Windows-Programmen üblich, werden die Funktionen auch bei CoreIDRAW thematisch sortiert auf verschiedenen Registerkarten präsentiert. Nachfolgend sehen Sie als Beispiel das Dialogfeld der Textformatierung.

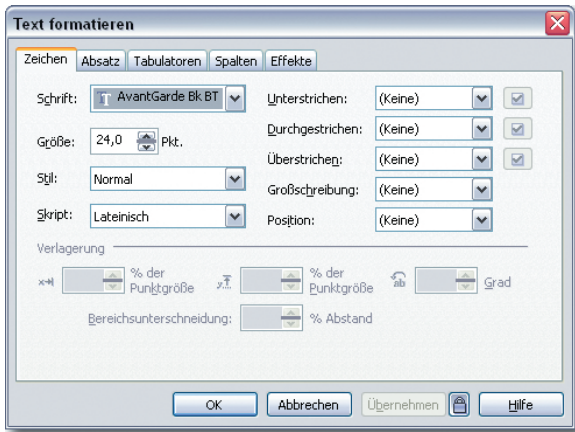


Bild 1.26 Ein Dialogfeld mit mehreren Registerkarten

Unter anderem bei den *Optionen* wird eine andere Windows-typische Gliederung eingesetzt. Hier werden die Kategorien hierarchisch aufgebaut. Die Kategorien werden so auf- und zugeklappt, wie Sie es vom Windows-Explorer kennen.

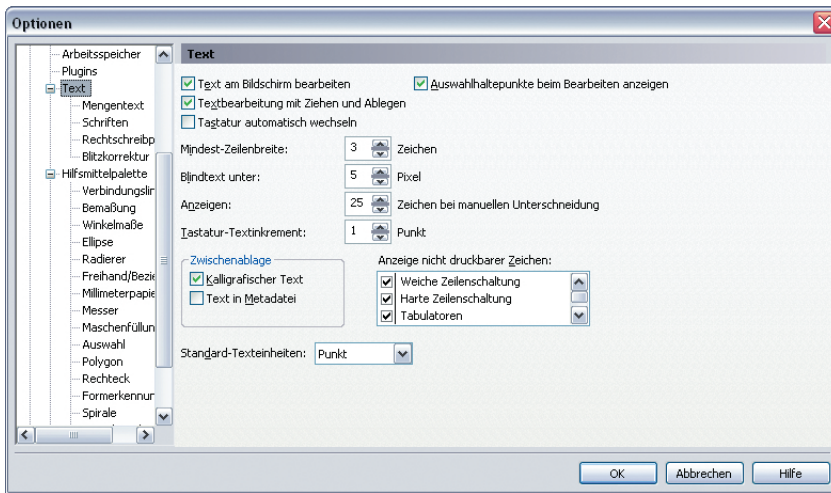


Bild 1.27 Die Optionen sind hierarchisch gegliedert

Die Andockfenster

Ein Bedienelement ist Corel-spezifisch: die Andockfenster. Hier werden umfangreiche Funktionen angeboten, die in Dialogfeldern nur schwer unterzubringen sind.

Da die Andockfenster auf- und zugeklappt werden können, benötigen sie nur wenig Platz auf der Arbeitsoberfläche.

Die verfügbaren Andockfenster sind im Menü *Fenster • Andockfenster* aufgelistet – es sind eine ganze Menge. Es können auch mehrere Andockfenster geöffnet werden, die dann über Registerkarten verwaltet werden. Nachfolgend sehen Sie rechts die zugeklappte Variante.

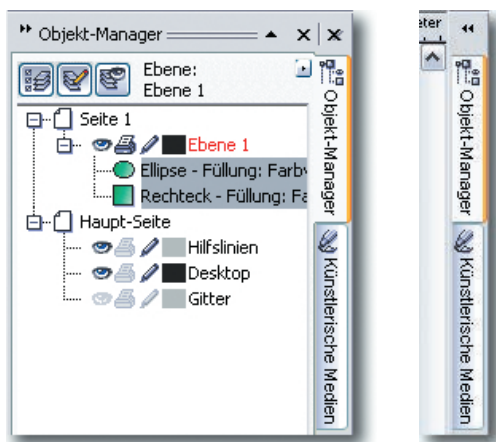


Bild 1.28 Die Andockfenster

Die Andockfenster können auch als frei schwebende Variante eingesetzt werden. Hier gibt es eine interessante Option, damit sie dennoch platzsparend sind.

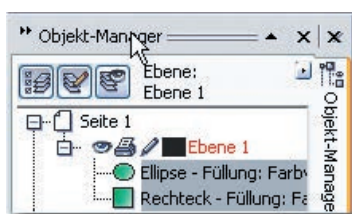


Bild 1.29 „Greifen“ des Andockfensters

1 Klicken Sie in die Kopfzeile des Andockfensters und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

2 Ziehen Sie das Andockfenster mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position auf der Arbeitsoberfläche. Wenn Sie die Maustaste loslassen, entsteht ein frei schwebendes Fenster, das in seiner Größe an den Rändern skaliert werden kann.

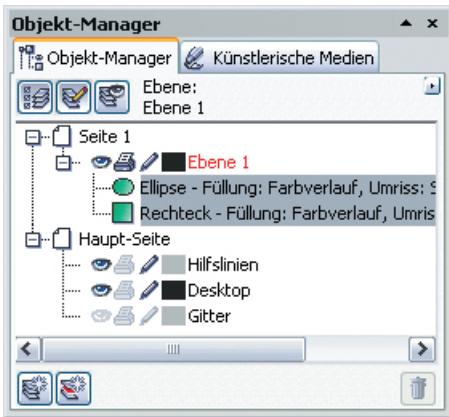
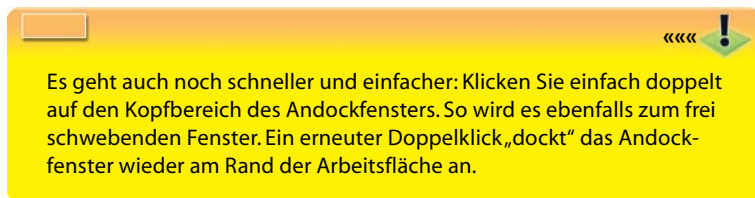


Bild 1.30 Ein frei schwebendes Andockfenster



- 3 Um Platz zu sparen, klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil rechts oben in der Kopfzeile des Fensters. Damit „rollen“ Sie das Fenster auf. Es bleibt nur noch ein schmaler Streifen übrig. Durch erneutes „Herunterrollen“ kann das gewünschte Andockfenster schnell wieder geöffnet werden, wenn Sie eine Funktion benutzen wollen.



Bild 1.31 Ein aufgerolltes Andockfenster

Die grafischen Listenfelder

Oft werden Ihnen grafische Listenfelder begegnen. Ein Vorschaubild zeigt den aktuellen Status an. Der Pfeil rechts neben dem Vorschaubild symbolisiert, dass weitere Optionen verfügbar sind.



Bild 1.32 Ein grafisches Listenfeld

Wenn Sie auf das Vorschaubild oder den Pfeil klicken, werden in einer Liste die verschiedenen Optionen angeboten. Listenfelder können sehr unterschiedlich aussehen. So sehen Sie nachfolgend zwei verschiedene Varianten.

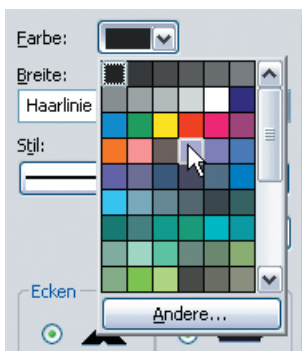
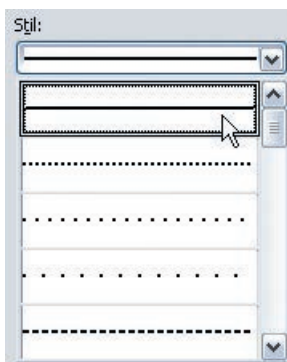


Bild 1.33 Zwei unterschiedliche Listenfelder

Die Auswahl wird durch die Vorschaubilder erleichtert. Nach der Auswahl wird das Vorschaubild in der Liste entsprechend aktualisiert.

Die Listenfelder

Bei anderen Optionen werden Textinformationen in der Liste angeboten. Dies ist beispielsweise bei Maßeinheiten der Fall. Die Bedienung entspricht der der grafischen Listenfelder. Nachfolgend sehen Sie eine auf- und eine zugeklappte Variante der Listenfelder.

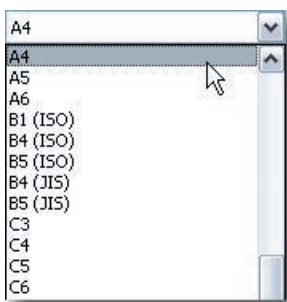


Bild 1.34 Ein auf- und ein zugeklapptes Listenfeld

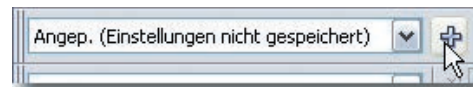
Eine andere Listenart kommt nur selten vor: Hier werden in einem größeren Bereich verschiedene Einträge zur Auswahl bereitgestellt.



Bild 1.35 Eine Liste zur Auswahl einer Option

Wird neben einem Listenfeld eine „+“- und eine „-“-Schaltfläche angezeigt, bedeutet dies, dass Sie vorgenommene Änderungen der Einstellungen speichern können. Dies kommt bei Voreinstellungen vor. Nachfolgend sehen Sie ein solches Listenfeld – es stammt aus der Druckvorschau.

Bild 1.36 Speichern von Einstellungen



Mit Eingabefeldern arbeiten

Eingabefelder kommen in CorelDRAW sehr häufig vor. Es werden hier allerdings sehr unterschiedliche Typen angeboten.

Bei den ganz einfachen Eingabefeldern können Sie beispielsweise Bezeichnungen eintippen. Die Bestätigung der Eingabe erfolgt dann meist mit der -Taste.

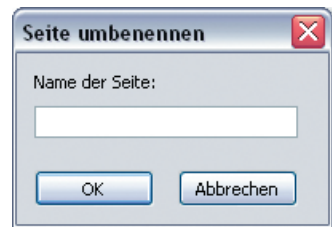


Bild 1.37 Ein einfaches Eingabefeld

Komplexere Eingabefelder geben Werte vor, die durch Eintippen von anderen Werten verändert werden können. Das Zoom-Feld ist eine Kombination aus Listenfeld und Eingabefeld.

Sie können einen Wert aus der Liste aussuchen – ist der gewünschte Wert nicht vorhanden, können Sie ihn eingeben. Klicken Sie dazu in das Eingabefeld und tippen Sie den neuen Wert ein.

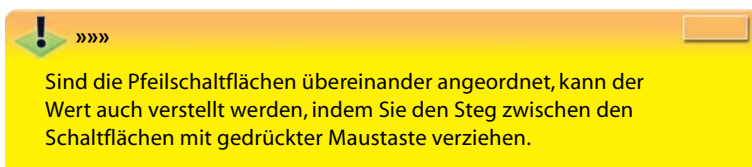


Bild 1.38 Eine Kombination von Listen- und Eingabefeld

Bei Eingabefeldern, bei denen numerische Werte erforderlich sind, ist wahlweise das Eintippen des Wertes sowie das Erhöhen oder Reduzieren des Wertes mit den Pfeilschaltflächen möglich. Gelegentlich sind die Pfeiltasten auch nebeneinander angeordnet, wie Sie nachfolgend rechts sehen können.



Bild 1.39 Unterschiedliche Wert-Eingabefelder



Es kommt auch vor, dass die Veränderung der Werte über einen Schieberegler, der mit einem Klick auf das Symbol rechts neben dem Eingabefeld geöffnet wird, erfolgen kann. Eine zweite Variante sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet – dort ist der Schieberegler links neben dem Eingabefeld angeordnet.

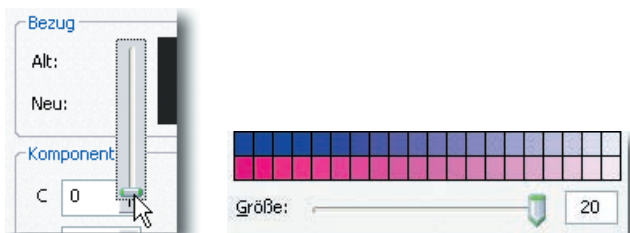


Bild 1.40 Änderungen über einen Schieberegler

Die Optionsfelder

Bei Windows-Programmen ist es üblich, dass zwei verschiedene Typen der so genannten Optionsfelder eingesetzt werden. Die Optionsfelder sind zur Verdeutlichung meist zu Gruppen zusammengefasst, die mit einem Rahmen umgeben sind. So sehen Sie gleich, welche Optionen zusammengehören.

Optionsfelder, bei denen Kästchen angezeigt werden, lassen eine Mehrfachauswahl zu. Markierte Optionsfelder werden mit einem Haken versehen.

Sind runde Kontrollkästen zu sehen, kann nur eine der angebotenen Optionen markiert werden. Hier müssen Sie sich also entscheiden, welche der Optionen Sie anwenden wollen. Die ausgewählte Option wird mit einem gefüllten Kreis angezeigt.



Bild 1.41 Verschiedene Optionsfelder

Erweiternde Schaltflächen

Hier und da begegnen Ihnen Schaltflächen, mit denen Sie Menüs mit weiteren Funktionen öffnen können.

Manchmal zeigen die Schaltflächen einen Pfeil – bei der Farbpalette ist es zum Beispiel eine Schaltfläche mit dem rechts abgebildeten Motiv.

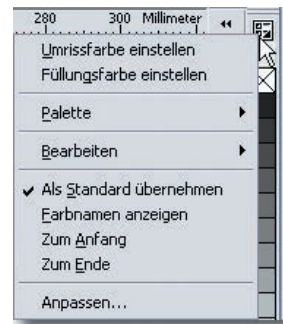
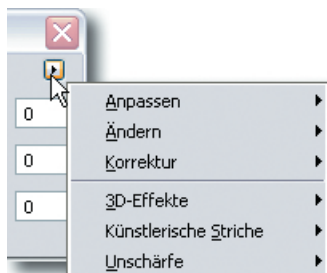


Bild 1.42 Ein erweiterndes Menü mit zusätzlichen Funktionen



Bei den Bildeffekten erreichen Sie über die Pfeilschaltfläche ein Menü mit allen anderen Effekten, sodass ein schneller Wechsel möglich ist.

Bild 1.43 Ein anderes erweiterndes Menü

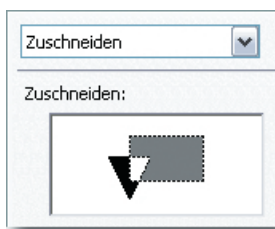
Arbeiten mit Vorschaubildern

Vorschaubilder kommen in CoreIDRAW oft vor und sind sehr nützlich. So erkennen Sie schnell, um welche Funktion es sich handelt oder wie ein Ergebnis aussehen könnte.



Die Vorschaubilder sehen sehr unterschiedlich aus. Einige sind simple Symbole – andere sind aufwändig gestaltet. Nützlich sind Vorschaubilder zum Beispiel, wenn es darum geht, wie eine Spitzenform gestaltet wird.

Bild 1.44 Ein einfaches Vorschaubild



Beim Zuschneiden von Formen sind die Vorschaubilder schon komplexer, wie die Abbildung links belegt.

Bild 1.45 Ein komplexeres Vorschaubild

Wenn es zum Beispiel darum geht, Dateiinhalte zu erkennen, werden farbige Vorschaubilder verwendet.

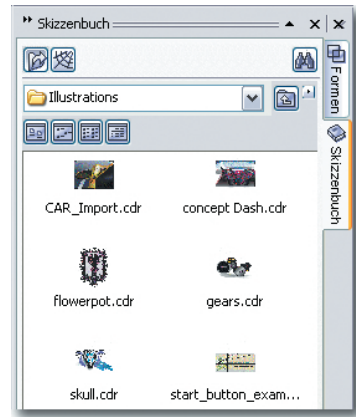


Bild 1.46 Farbige Vorschaubilder

Ein kurzes Resümee

Sie haben es bemerkt: CorelDRAW ist ziemlich vielschichtig zu bedienen.

In diesem Kapitel haben Sie alle maßgeblichen Bedienelemente kennen gelernt. Die vielen verschiedenen Bedienelemente machen das Arbeiten nicht gerade übersichtlich. Aber keine Bange: In den Workshops der folgenden Kapitel werden wir nur noch die wirklich sinnvollen und nützlichen Bedienelemente verwenden.

Ein Plakat erstellen

Nun soll es an die Arbeit gehen. Wir werden Ihnen in diesem Kapitel anhand eines Beispiels die grundlegende Arbeitsweise von CorelDRAW vorstellen. Dabei haben wir uns folgende Aufgabenstellung ausgesucht: Es soll ein einfaches Plakat für eine Veranstaltung erstellt werden.

CorelDRAW ist bekannt für die vielen Clipart-Motive und Vorlagen, die mit im Paket enthalten sind. So wollen wir in diesem ersten Workshop nicht alles neu konstruieren. Stattdessen soll eine Vorlage verwendet und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Dieses Vorgehen ist durchaus üblich – warum soll auch das Rad immer wieder neu erfunden werden?

2.1 Eine Vorlage öffnen

Rufen Sie nach dem Start von CorelDRAW die Option *Neu von Vorlage* im Start-Dialogfeld auf.

Falls Sie übrigens bei kommenden Programmstarts dieses Dialogfeld nicht mehr angeboten bekommen wollen, deaktivieren Sie die Option *Diesen Bildschirm beim Start anzeigen*.

In den allgemeinen Optionen kann dieses Dialogfeld gegebenenfalls wieder aktiviert werden.



Bild 2.1 Öffnen einer Vorlage

- 1 Nach dem Bestätigen finden Sie im folgenden Dialogfeld auf sechs Registerkarten Vorlagen zu verschiedenen Themen. Suchen Sie aus der Rubrik *Ganze Seite* das Dokument *Brief_geschäftlich8* heraus. Am Vorschaubild können Sie vage das Erscheinungsbild erkennen. Details sind hier aber nicht zu erkennen.

- 2 Beachten Sie, dass die Option *Grafiken einschließen* aktiviert ist. Andernfalls wird nämlich ein leeres Dokument geöffnet, in dem dann lediglich Stile und Ähnliches vorhanden sind.

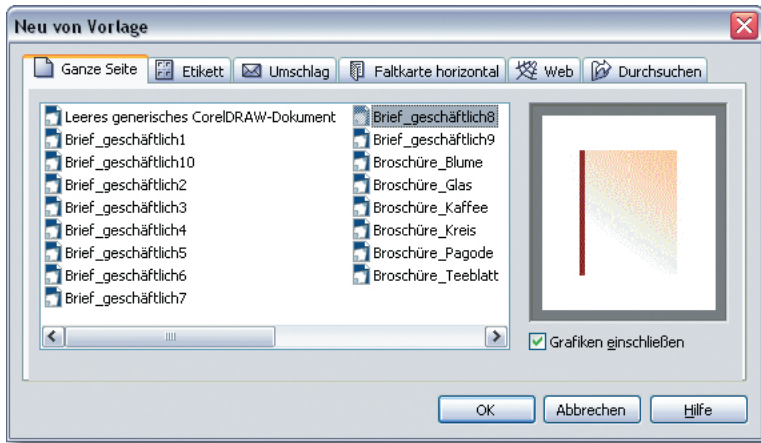


Bild 2.2 Auswahl einer Vorlage

i »»»

Wundern Sie sich, dass eine Briefvorlage geöffnet werden soll? Das ist so schon o.k. Eine Vorlage für ein Plakat gibt es nicht. Dafür können aber viele Bestandteile des Briefbogens verwendet werden. Da es nicht sehr viele verschiedene Vorlagentypen gibt, werden Sie oft um solche „Ausweichvorlagen“ nicht herumkommen.

- 3 Nach dem Bestätigen wird die Vorlage samt Inhalt geöffnet. So finden Sie anschließend die folgende Anordnung im Arbeitsbereich vor.

An einigen Stellen sind dort erläuternde Texte zu sehen – diese sind in deutscher Sprache verfasst. Die erste Aufgabenstellung ist aber gleich zu erkennen, wenn Sie einen Blick in das erste Listenfeld der Eigenschaftsleiste werfen.

Für das Seitenformat wurde nämlich das in Amerika übliche Seitenformat *US-Letter* vorgegeben. Dies soll nun auf das in Deutschland verwendete DIN-Format umgestellt werden.

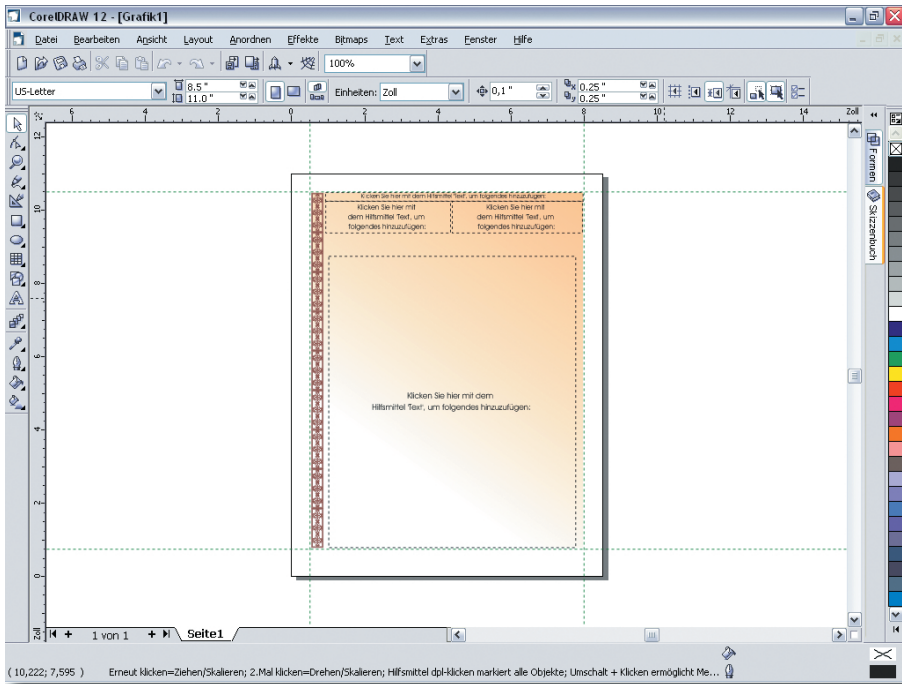


Bild 2.3 Die geöffnete Vorlage

2.2 Vorbereiten des Dokuments

Sie haben es schon auf den ersten Blick gesehen: Ehe aus der Vorlage das gewünschte Plakat wird, sind noch einige Arbeiten nötig. Diese Umarbeitungen wollen wir nutzen, um Sie mit den wichtigsten CorelDRAW-Funktionen vertraut zu machen.

Das Seitenformat einstellen

Wie schon geschrieben, soll nun als Erstes das Seitenformat eingestellt werden. Der eingerahmte Bereich auf der Arbeitsfläche kennzeichnet den Bereich, der später ausgedruckt wird.

Da unser Plakat im DIN-A4-Format erstellt werden soll, muss im Listenfeld dieses Maß eingestellt werden. Es ist als Vorgabe in der Liste zu finden, da es sich hierbei um ein oft verwendetes Standardmaß handelt.



Bild 2.4 Umstellen des Seitenmaßes

Falls Sie ganz eigene Einstellungen benötigen, können Sie übrigens auch die Funktion *Layout • Seite einrichten* aufrufen. Im folgenden Dialogfeld finden Sie umfangreiche Optionen zur Seiteneinstellung. Hier können Sie gegebenenfalls auch ein freies Maß für die Papiergröße einstellen.

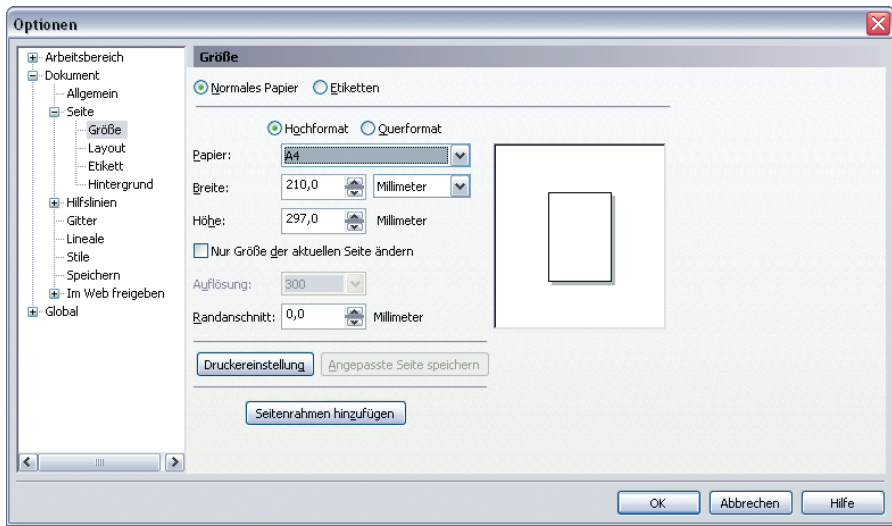
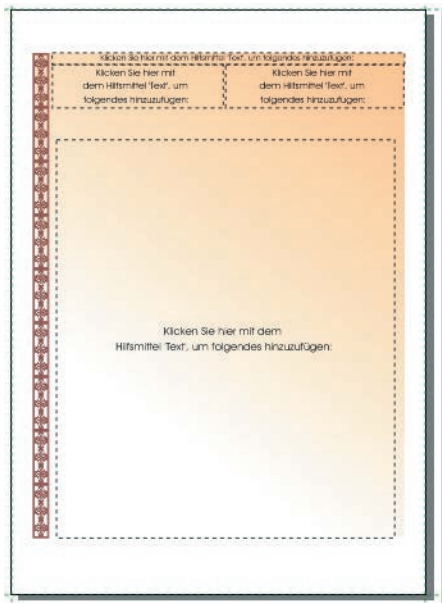


Bild 2.5 Umfangreiche Einstellungen für das Seitenmaß



Nach dem Einstellen des Seitenmaßes ergibt sich eine etwas andere Anordnung auf der Arbeitsoberfläche – das vorherige Papierformat hatte nämlich ein anderes Seitenverhältnis.

So ist jetzt im Kopf- und Fußbereich ein größerer Leerraum als zuvor.

Bild 2.6 Das neu eingestellte DIN-A4-Format

Zwei wichtige Angaben für das Seitenformat sollten Sie noch beachten. Mit den beiden nachfolgend gezeigten Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste können Sie entscheiden, ob die Papierlage im Hoch- oder Querformat eingestellt werden soll.

Wenn Sie mit mehrseitigen Dokumenten arbeiten, sind die beiden kleineren Schaltflächen rechts daneben interessant. Damit entscheiden Sie nämlich, ob Seitengröße und Formatlage für alle Seiten des Dokuments oder nur für die aktuelle Seite gelten sollen.

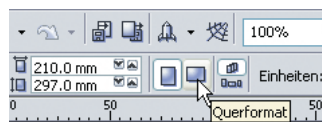


Bild 2.7 Einstellen der Papierlage

Die passende Maßeinheit

Im folgenden Listenfeld wird die Maßeinheit für das Dokument eingestellt. Papiermaße werden gewöhnlich in Millimetern angegeben. So beträgt die DIN-A4-Größe beispielsweise 297 x 210 Millimeter. Insofern ist es empfehlenswert, hier *Millimeter* einzustellen.



Bild 2.8 Einstellung der Maßeinheit

Mit der Angabe der Maßeinheit wird auch die Skalierung des Lineals vorgegeben. So können Sie dort auch die Breite von 210 Millimetern wiederfinden.

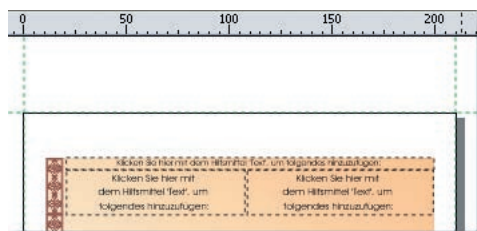


Bild 2.9 Die Breite des Dokuments

Der Nutzen des Lineals

Sie sehen gar keine Lineale am Rand des Arbeitsbereichs? Dann müssen Sie die Menüfunktion *Ansicht • Lineale* aufrufen. Ein Haken vor dem Eintrag zeigt an, dass die Option aktiviert ist.

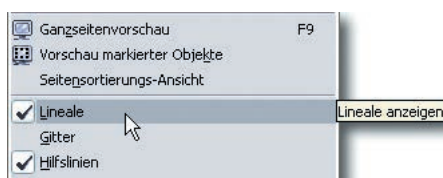


Bild 2.10 Die aktivierte Lineale-Funktion

Die Lineale sind nützlich und wichtig. Sie geben Ihnen eine Orientierungshilfe über die Größenverhältnisse von Objekten.

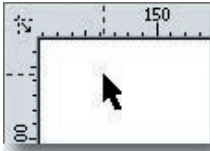


Bild 2.11 Gestrichelte Linien zeigen die aktuelle Position an

Wenn Sie den Mauszeiger im Arbeitsbereich bewegen, erkennen Sie an den gestrichelten Linien im Lineal gleich, wo Sie sich befinden. So haben Sie beispielsweise beim Konstruieren von Objekten jederzeit die Orientierung über ihre Größe und ihre Position.

Die Skalierung des Lineals ist nicht starr – wird die Ansichtsgröße geändert, wird auch eine feinere Skalierung erkennbar. So haben wir in der folgenden Abbildung die Ansichtsgröße auf 200 % erhöht.

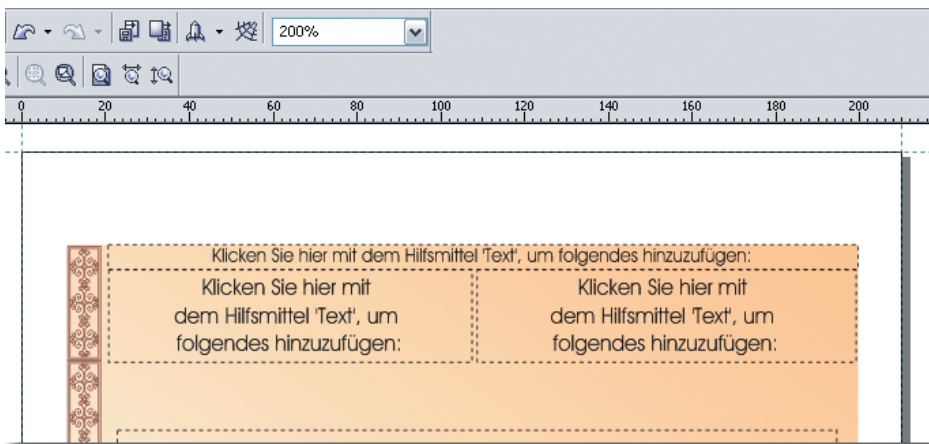


Bild 2.12 Das Lineal in einer vergrößerten Ansicht

Die passende Darstellungsgröße einstellen

Standardmäßig wird das Dokument so angezeigt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist. Diese Darstellungsgröße ist in der Praxis allerdings nur außerordentlich selten sinnvoll, da nur wenig von den Details zu erkennen ist.

- 1 Rufen Sie das Zoom-Hilfsmittel auf. Sie erkennen es an dem Lupensymbol. Alternativ dazu können Sie auch die **[Z]**-Taste zum Aufruf verwenden. Sie sehen dann die folgenden Funktionen in der Eigenschaftsleiste.

- 2 Da die Ansichtsfunktionen bestimmt häufig benötigt werden, ist es empfehlenswert, eine weitere Symbolleiste einzublenden, die dieselben Funktionen enthält.

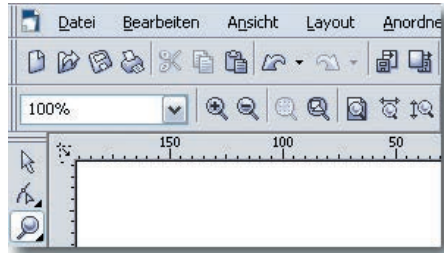


Bild 2.13 Die Funktionen des Zoom-Hilfsmittels

Der Vorteil liegt darin, dass diese Funktionen dann immer verfügbar sind. Die Eigenschaftsleiste ändert ja beim Aufruf eines anderen Werkzeugs ihren Inhalt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf irgendeine Stelle in der Symbolleiste. Rufen Sie aus dem Kontextmenü die Option *Zoom* auf.

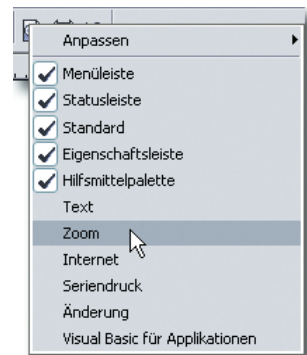


Bild 2.14 Aufruf einer weiteren Symbolleiste

- 3 Die neue Symbolleiste wird standardmäßig frei schwebend irgendwo auf der Arbeitsfläche platziert. Sie können die Symbolleiste an eine andere Position schieben, damit sie keinen Platz auf der Arbeitsoberfläche verschwendet.

Klicken Sie dazu die Symbolleiste in der Kopfzeile an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



Bild 2.15 Verschieben der Symbolleiste

- 4 Damit die Symbolleiste möglichst wenig Platz verschwendet, können Sie sie zum Beispiel unter die Hilfsmittelleiste schieben. Dort ist ja genügend freier Platz.

Achten Sie darauf, dass Sie den nachfolgend links abgebildeten Rahmen sehen. Er symbolisiert, dass die Symbolleiste nach dem Loslassen der linken Maustaste dort „angedockt“ wird. Sie erhalten dann das rechts gezeigte Ergebnis. Nun haben Sie ständigen Zugriff auf die Zoom-Funktionen.

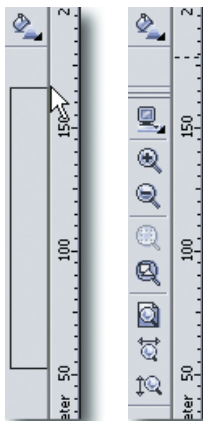


Bild 2.16 Andocken der Symbolleiste

Die Zoom-Funktionen verwenden

Über die erste Schaltfläche erreichen Sie ein Listenfeld mit unterschiedlichen Vorgabewerten. Ist die gewünschte Darstellungsgröße nicht in der Liste enthalten, können Sie den Wert einfach in das Eingabefeld eintippen.

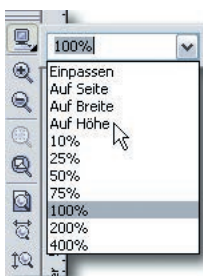


Bild 2.17 Verschiedene Zoom-Vorgaben

Nützlich sind hier besonders die ersten vier Einträge. Damit kann nämlich die Darstellungsgröße so gewählt werden, dass alle Objekte oder die gesamte Seite zu sehen sind. Außerdem kann die Ansichtsgröße so verändert werden, dass die Seitenbreite oder -höhe die Arbeitsfläche füllt. Diese Optionen sind auch über die letzten Schaltflächen der Symbolleiste zu erreichen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen in der Lupe klicken, wird die Ansichtsgröße verdoppelt – mit der Minuslupe wird sie halbiert. Außerdem können mit den beiden Werkzeugen, bei gedrückter linker Maustaste, auf der Arbeitsfläche Rahmen aufgezogen werden, um den anzuzeigenden Bereich festzulegen.

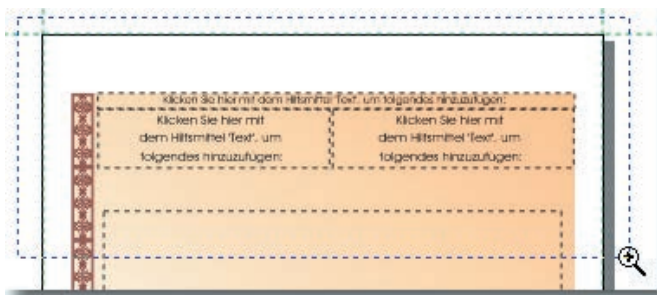


Bild 2.18 Aufziehen eines Rahmens zur Änderung der Darstellungsgröße

Bei der neuen Darstellungsgröße wird die Ansicht so eingestellt, dass die längere Seite des Rahmens auf der Arbeitsfläche zu sehen ist. Ziehen Sie also einen sehr hohen – aber schmalen – Rahmen auf, wird die Höhe angepasst. Ist der Rahmen sehr breit aber nicht sehr hoch, wird die Breite verändert.

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird die Ansichtsgröße automatisch angepasst. Den neuen Zoom-Wert können Sie im Zoom-Listenfeld ablesen.

In unserem Beispiel beträgt der Wert jetzt 258 %. Die Ansicht wurde also fast verdreifacht. Nun erkennen Sie deutlich mehr von den Objekten des Dokuments, wie die folgende Abbildung belegt.

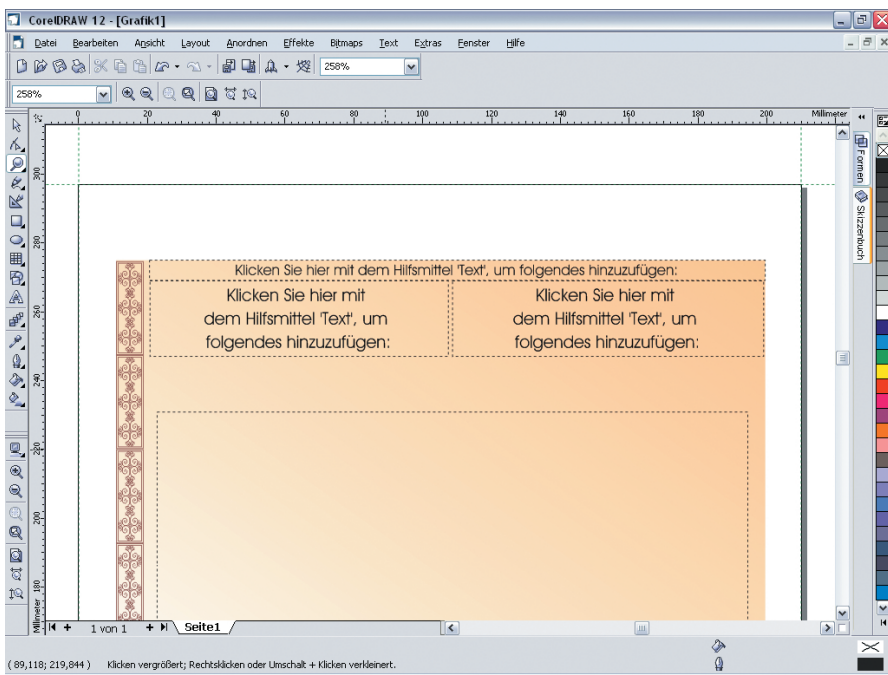
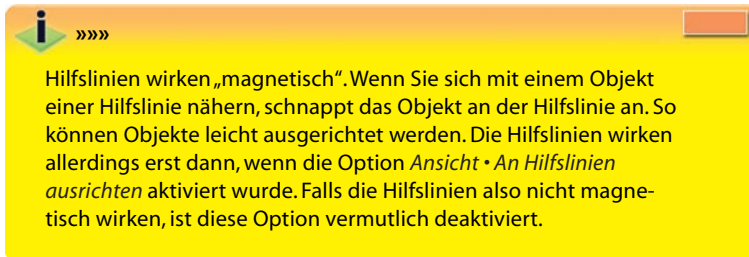


Bild 2.19 Die vergrößerte Ansicht

Hilfslinien einrichten

In der Nähe des Seitenrands sehen Sie gestrichelte Linien – vielleicht sind sie Ihnen schon aufgefallen. Dies sind so genannte Hilfslinien. Sie dienen zur Konstruktion und zum Ausrichten von Objekten und werden nicht mit gedruckt.

Im Moment gibt es vier Hilfslinien im Dokument, die jetzt verschoben werden sollen. Durch das Ändern der Papiermaße sitzen die Linien an einer falschen Position.



Sie haben verschiedene Möglichkeiten, die Hilfslinien anzupassen:

- ◆ Da Hilfslinien wie andere Objekte auch behandelt werden, können sie unter anderem markiert, verschoben und gelöscht werden.
- ◆ Neue Hilfslinien können Sie beispielsweise aus den Linealen „herausziehen“ und im Dokument platzieren. Klicken Sie dazu einfach in eines der beiden Lineale und ziehen Sie die Hilfslinie mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position im Dokument.

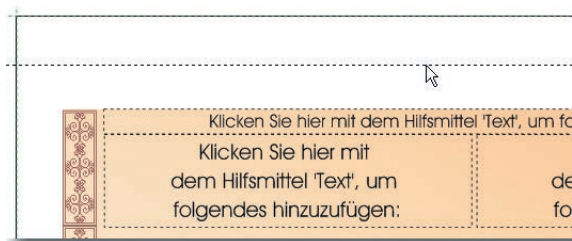


Bild 2.20 Platzieren einer neuen Hilfslinie per Drag & Drop

- ◆ Die nächste Variante ist weit präziser und soll in unserem Beispiel eingesetzt werden. Klicken Sie entweder doppelt auf eine der Hilfslinien oder verwenden Sie die Funktion *Ansicht • Hilfslinien einrichten*. Im folgenden Dialogfeld kann die Position der Hilfslinien numerisch präzise eingestellt werden.

Die Hilfslinie, die bearbeitet oder gelöscht werden soll, muss in der Liste angeklickt werden. Der ausgewählte Eintrag wird dann hervorgehoben angezeigt.

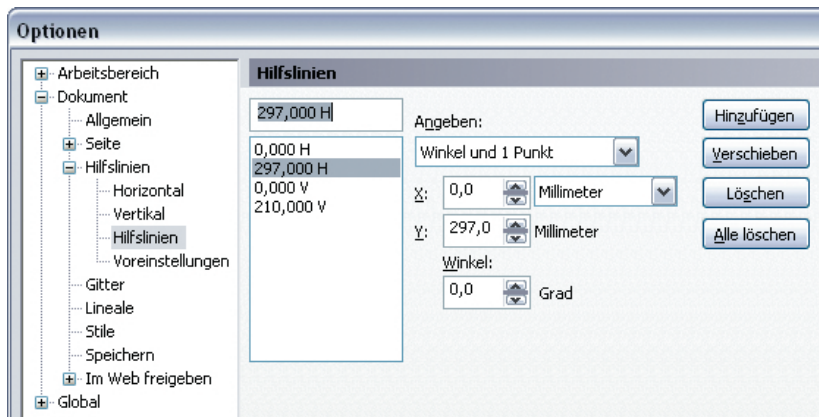


Bild 2.21 Positionieren der Hilfslinien

Hilfslinien verschieben

Die Hilfslinien sollen jetzt jeweils 10 Millimeter vom Rand der Seite platziert werden. Das ist deshalb nützlich, weil viele Drucker nicht bis zum Rand des Papiers drucken können – so ist später dennoch alles zu sehen.

- 1 Markieren Sie die erste Hilfslinie mit der Bezeichnung *0,000 H*. Die Bezeichnung zeigt einerseits die Position und andererseits, ob es sich um eine horizontale oder vertikale Hilfslinie handelt.
- 2 Tippen Sie in das Y-Eingabefeld rechts neben der Liste den Wert *10 Millimeter* ein. Das soll die neue Position der Hilfslinie sein. Y ist übrigens der Wert für die Höhe. So ergibt sich automatisch, dass es sich um eine horizontale Hilfslinie handelt.

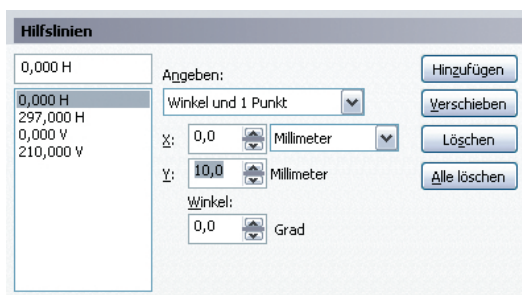


Bild 2.22 Ein neuer Wert für die Hilfslinie

- 3 Nach dem Klicken auf die *Verschieben*-Schaltfläche wird der vorherige Wert ausgetauscht. Sie sehen das im nächsten Bild:

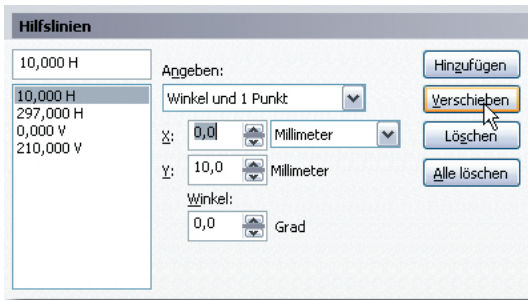


Bild 2.23 Die verschobene Hilfslinie

Das Eingabefeld über der Liste können Sie verwenden, wenn Sie eine neue Hilfslinie erstellen wollen. Verwenden Sie dann die *Hinzufügen*-Schaltfläche. Außerdem können Sie die *Löschen*-Schaltfläche zum Entfernen eines Eintrags verwenden.

- 4 Geben Sie nun für alle anderen Hilfslinien die gezeigten neuen Werte ein. Bei den vertikalen Hilfslinien müssen Sie den X-Wert anpassen, da dieser für die Breite verwendet wird.

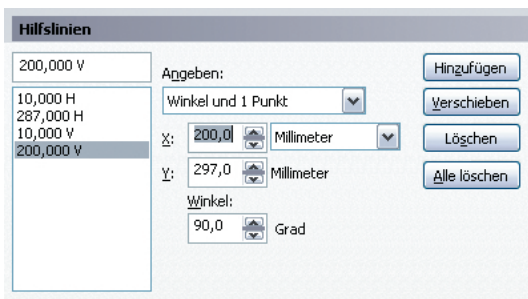


Bild 2.24 Die neuen Werte aller Hilfslinien

- 5 Nach dem Bestätigen ergibt sich die folgende neue Anordnung auf der Arbeitsfläche. Wir haben hier bei der Ansichtsgröße wieder die Anzeige der gesamten Seite verwendet, um die Hilfslinien erkennen zu können.

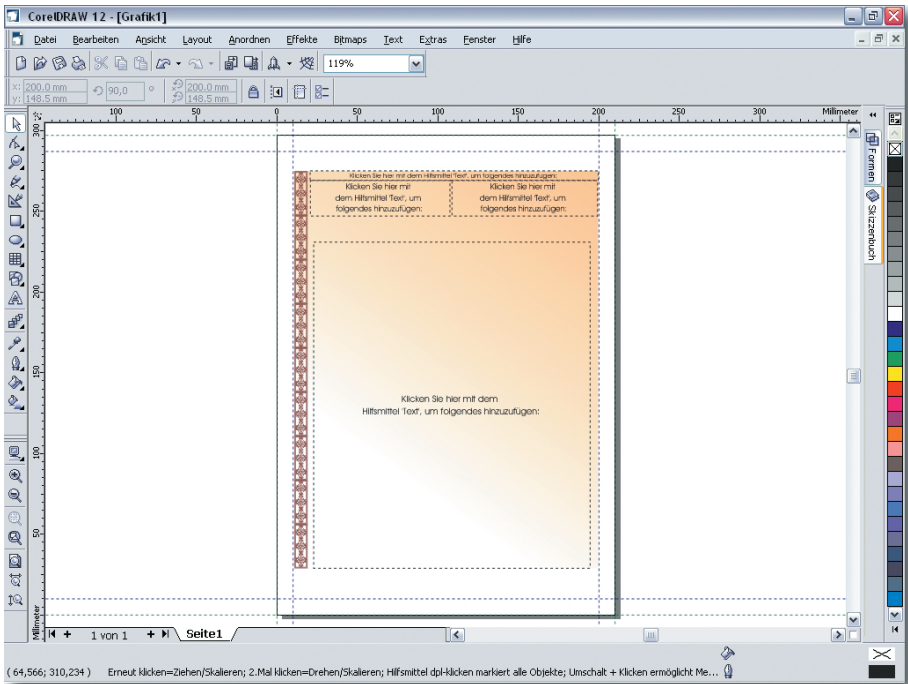


Bild 2.25 Die neue Anordnung der Hilfslinien

- 6 Dass zusätzlich zu den von uns platzierten Hilfslinien auch noch weitere am Rand des Dokuments vorhanden sind, liegt an der aktivierten *Ränder*-Option in der Rubrik *Voreinstellungen*.

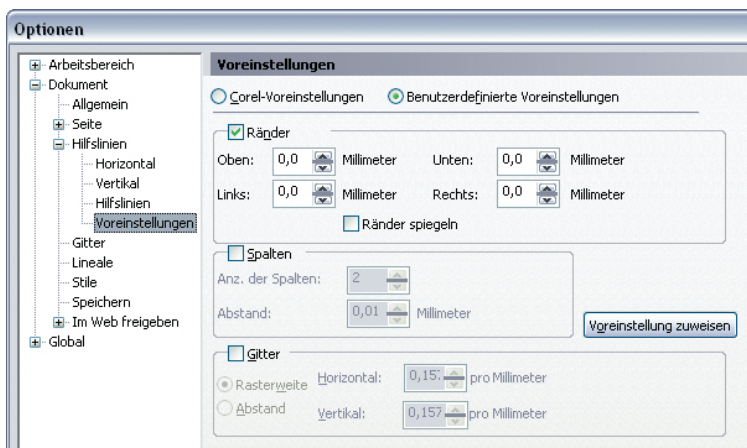


Bild 2.26 Weitere Optionen für Hilfslinien

- 7 Achten Sie abschließend noch darauf, dass die Option *Ansicht • An Hilfslinien ausrichten* aktiviert ist, um die Hilfslinien zu magnetisieren.

Objekte mit dem Objekt-Manager verwalten

Nun sind die Vorbereitungen langsam abgeschlossen, sodass es an die Bearbeitung der Objekte gehen kann. Was Objekte sind, fragen Sie sich vielleicht. Nun, Vektorgrafiken à la CorelDRAW bestehen aus lauter einzelnen Elementen – den Objekten. Das ist der große Unterschied zu Bildbearbeitungsprogrammen wie etwa Corel PHOTO-PAINT. Hier besteht das Bild aus lauter Bildpunkten – den so genannten Pixeln.

Der Aufbau von Vektorgrafiken hat auch zur Folge, dass – selbst bei sehr kleinen Dokumenten – eine ganze Menge verschiedener Objekte anfallen. Um die verschiedenen Objekte übersichtlich verwalten zu können, bietet CorelDRAW ein besonderes Andockfenster an: den *Objekt-Manager*.

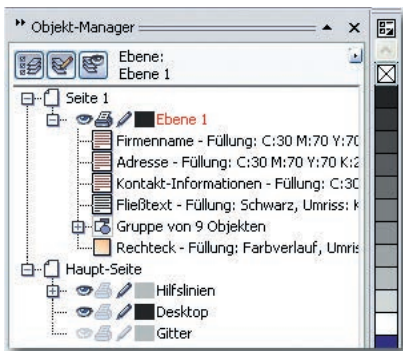


Bild 2.27 Der Objekt-Manager

Sie können dieses Andockfenster wahlweise über das *Extras*-Menü oder das Menü *Fenster • Andockfenster* aufrufen. Warum diese Funktion in mehreren Menüs vorhanden ist, bleibt das Geheimnis der Entwickler ... Doppelte Aufrufmöglichkeiten ein- und derselben Funktion sind eine der Stärken von CorelDRAW ;–)

Der *Objekt-Manager* wird an der rechten Seite des Arbeitsbereichs angedockt. Der Inhalt ist – wie vom Windows-Explorer bekannt – hierarchisch aufgebaut.

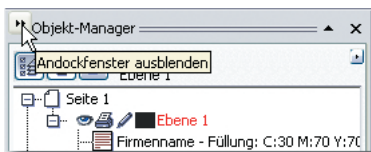


Bild 2.28 Schließen des Andockfensters

Damit der *Objekt-Manager* wenig Platz auf der Arbeitsfläche einnimmt, kann er bei Bedarf zugeklappt werden. Verwenden Sie dazu den Doppelpfeil an der linken Kante der Kopfzeile.



Bild 2.29 Das geschlossene Andockfenster

Nach dem Schließen bleibt nur noch ein schmaler Streifen über. Mit einem erneuten Klick auf das Pfeilsymbol kann das Andockfenster dann schnell wieder geöffnet werden.

Falls Sie nicht alle Erläuterungen im Andockfenster lesen können, kann die Breite des Fensters am linken Rand vergrößert werden.

Ziehen Sie den Rand mit gedrückter linker Maustaste, bis die gewünschte neue Größe erreicht ist.

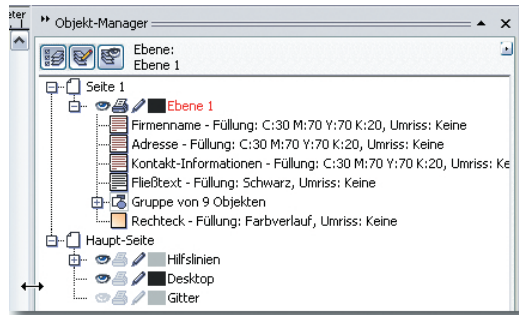


Bild 2.30 Verbreitern der Fenstergröße

Durch den hierarchischen Aufbau sind zunächst nur wenige Einträge zu sehen. So bleibt die Übersichtlichkeit gewahrt.

Da Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst werden können, tauchen diese zunächst als ein einziges Element in der Liste auf.

Um den Inhalt der Gruppe zu sehen, klicken Sie auf das Plusymbol vor dem Eintrag. Dann werden die einzelnen Elemente der Gruppe sichtbar.

Sie sehen im links gezeigten Bild einen kleinen Auszug aus der Liste – es gibt eine ganze Menge an Objekten im Dokument.

Um die Gruppen wieder zuzuklappen, klicken Sie auf das Minus-symbol.

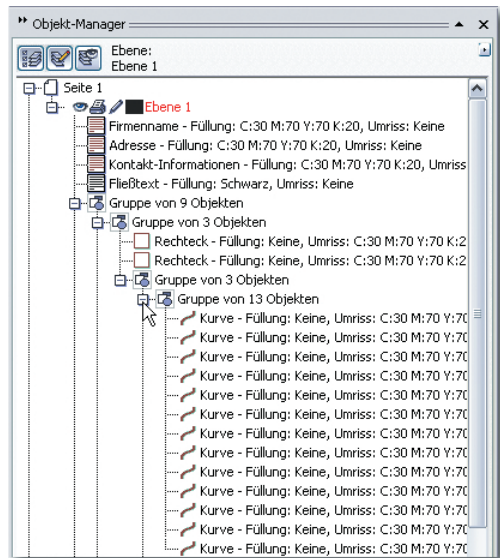


Bild 2.31 Die einzelnen Objekte des Dokuments

2.3 Objekte bearbeiten

Nachdem nun die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, können wir uns der Bearbeitung der Objekte widmen.

Natürlich sind nicht bei jeder Arbeit so viele Vorarbeiten nötig. Wir wollten Ihnen aber bei der Gelegenheit einige erwähnenswerte Möglichkeiten und Funktionen von CorelDRAW vorstellen.

Objekte auswählen und dehnen

Bevor Sie eines der Objekte bearbeiten können, müssen Sie es erst einmal auswählen – dazu wird das Auswahl-Hilfsmittel benötigt. Dieses Hilfsmittel kann übrigens auch schnell mit der Leertaste ausgewählt werden.

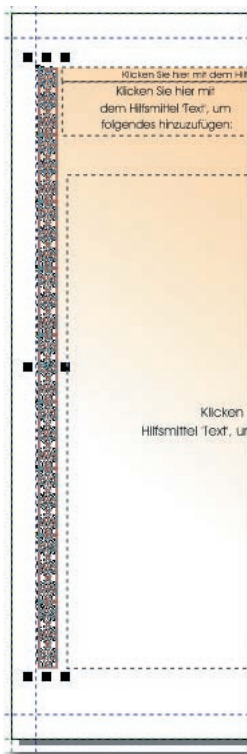
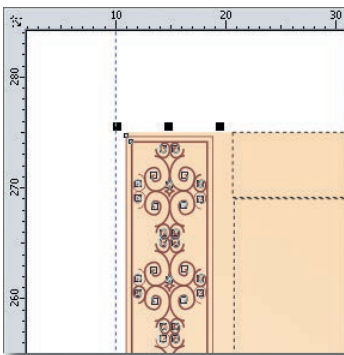


Bild 2.32 Das ausgewählte Objekt

- 1 Um ein Objekt auszuwählen, müssen Sie es mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken.

Damit man sehen kann, welches der Objekte gerade ausgewählt ist, werden diese Objekte mit acht Markierungspunkten gekennzeichnet – an jeder Ecke und in der Mitte der Kanten.

In unserem Beispiel soll zuerst das verzierende Element am linken Rand bearbeitet werden. Klicken Sie dies an.



- 2 In der vergrößerten Ansicht sehen Sie, dass die Gruppe aus vielen einzelnen Objekten besteht – sie sind durch ungefüllte Markierungspunkte gekennzeichnet. Ein Blick in den *Objekt-Manager* hat die große Anzahl von Objekten ja bereits belegt.

Bild 2.33 Die vielen einzelnen Objekte der Gruppe sind erkennbar

- 3 Wenn Sie den Mauszeiger über das markierte Objekt bewegen, wird angezeigt, ob Sie beispielsweise gerade einen Mittelpunkt, einen Knotenpunkt oder auch den Rand überfahren.

Dank dieser neuen Hilfe lassen sich Objekte leichter aneinander ausrichten.

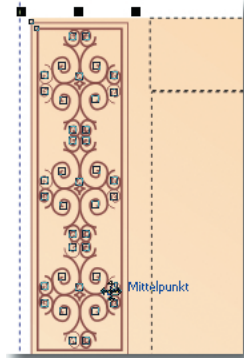


Bild 2.34 Informationen über das Objekt

- 4 Nach dem Markieren kann das Objekt transformiert werden. Die Markierungspunkte werden verwendet, um das Objekt zu dehnen oder zu skalieren.

So wird mit dem Markierungspunkt oben in der Mitte das Objekt in der Höhe gestreckt.

Ziehen Sie den Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste bis zur magnetisierten Hilfslinie. Während des Verziehens wird zur Orientierung eine Vorschau angezeigt.

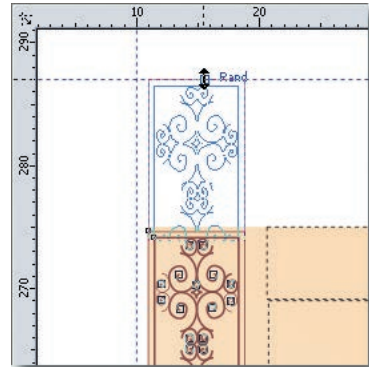


Bild 2.35 Strecken des Objekts

- 5 Auch die Unterkante der Gruppe soll bis zur Hilfslinie gedehnt werden. Scrollen Sie über die Rollbalken im Dokument nach unten, bis das Ende der Gruppe zu sehen ist.

Ziehen Sie dann den mittleren Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste bis zur unteren Hilfslinie.

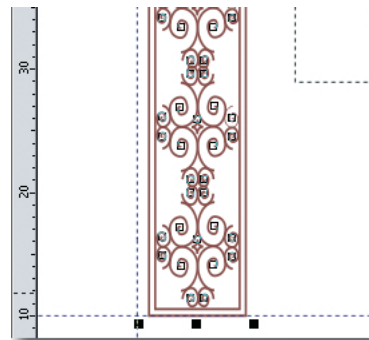
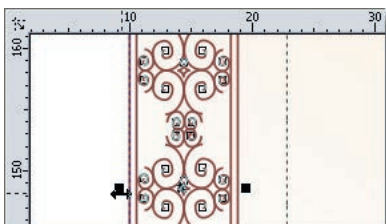


Bild 2.36 Die untere Kante des gedehnten Objekts

- 6 An der Seite fehlt nur ein kleines Stück bis zur Hilfslinie. Um dies zu korrigieren, müssen Sie zunächst so weit nach oben scrollen, bis die mittleren Markierungspunkte zu sehen sind – sie befinden sich in der Mitte des Objekts.



Nun können Sie den linken mittleren Markierungspunkt bis zur vertikalen Hilfslinie ziehen. Das neue Ergebnis zeigt das Bild links.

Bild 2.37 Das Objekt wurde in der Breite verzogen

Nun soll ein weiteres Objekt gedehnt werden. Und zwar der Hintergrund. Beim „Hintergrund“ handelt es sich einfach um ein Rechteck, das mit einem Verlauf gefüllt ist und unter allen anderen Objekten liegt.

i »»»

Die einzelnen Objekte werden zunächst in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander gestapelt. Die Reihenfolge im Stapel kann nachher jederzeit geändert werden – aber dazu später mehr.

Da über dem Hintergrund noch einige andere Objekte liegen, müssen Sie bei der Auswahl des Hintergrunds sorgfältig vorgehen.

- 1 Wenn Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel auf die nachfolgend abgebildete Stelle klicken, würde nicht etwa der Hintergrund ausgewählt, weil darüber nämlich ein Textrahmen liegt. Auch wenn dieser weitestgehend leer ist, zählt die gesamte Fläche für die Auswahl.

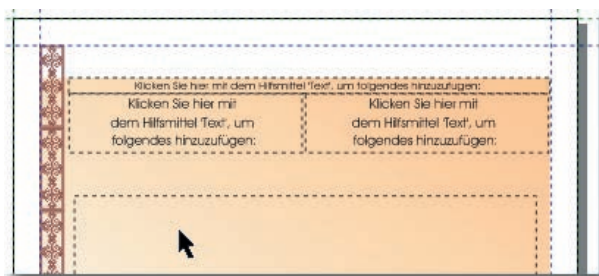
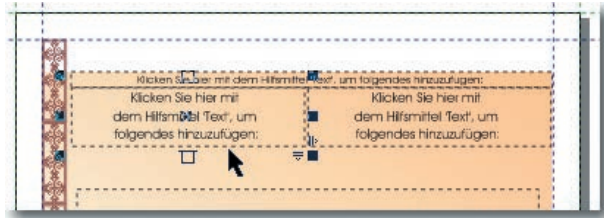


Bild 2.38 Eine ungeeignete Position zur Auswahl des Hintergrunds

- 2 Falls durch eine ungeeignete Auswahl versehentlich ein falsches Objekt markiert wurde, erkennen Sie dies an den Markierungspunkten.

Bild 2.39 Ein versehentlich markiertes Objekt

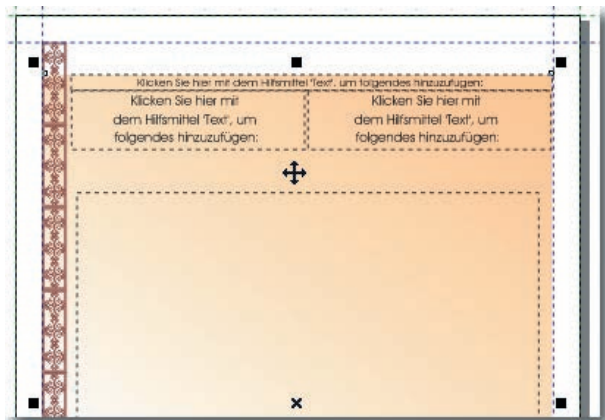


Um ein versehentlich markiertes Objekt wieder abzuwählen, klicken Sie einfach irgendwo in das Dokument, wo sich kein anderes Objekt befindet – beispielsweise neben dem Markierungsrahmen für die Seitengröße.

- 3 Suchen Sie zur Auswahl des Hintergrunds eine Stelle, an der sich kein anderes Objekt darüber befindet – zum Beispiel die nachfolgend abgebildete Position.

Das der Hintergrund ausgewählt wurde, erkennen Sie dann an den Markierungspunkten. Sie zeigen die äußere Begrenzung des ausgewählten Objekts an.

Bild 2.40 Auswahl des Hintergrunds



- 4 Dehnen Sie auch den Hintergrund, bis alle Kanten an die Hilfslinien anstoßen.

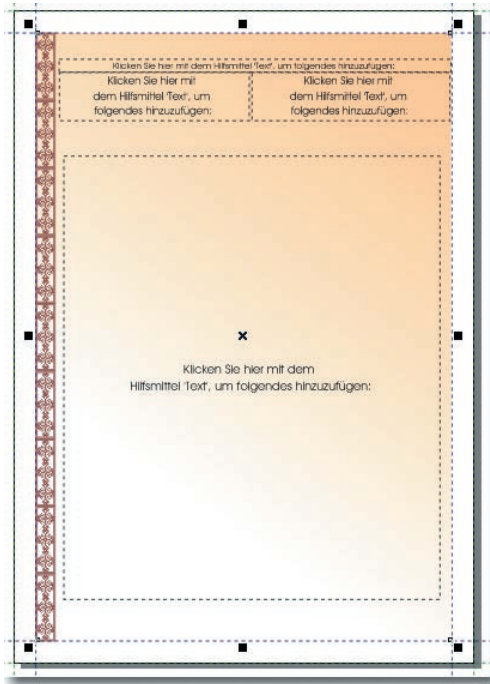


Bild 2.41 Das gedehnte Hintergrundbild

Objekte löschen

Nun gibt es einige Elemente im Dokument, die wir gar nicht benötigen.

Schließlich handelte es sich ja um eine Vorlage für einen Briefbogen – und da sind natürlich andere Objekte nötig, als bei einem Plakat.

So gibt es im oberen Bereich beispielsweise drei Textobjekte für den Absender und ähnliche Angaben.

Diese Textobjekte benötigen wir nicht. Alle Objekte können sehr einfach gelöscht werden:

- 1 Markieren Sie das betreffende Objekt und verwenden Sie dann die **Entf**-Taste zum Löschen des Objekts.

- 2 Wenn Sie mehrere Objekte löschen wollen, können Sie natürlich dieses Verfahren mehrfach nacheinander anwenden – es geht aber auch einfacher. Klicken Sie das erste Textobjekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel an.

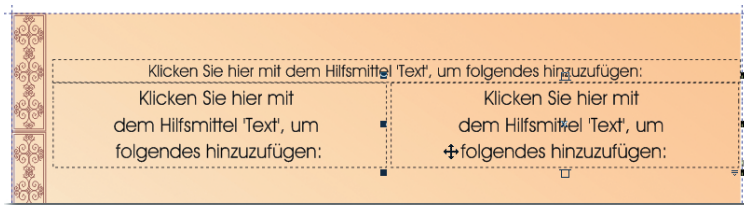


Bild 2.42 Auswahl des ersten Textobjekts

- 3 Würden Sie nun ein anderes Objekt auswählen, wäre nur dieses markiert. Die alte Auswahl würde dann aufgehoben. Um die Auswahl zu erhalten, halten Sie die **Umsch**-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf das nächste Textobjekt.

Die erweiterte Auswahl erkennen Sie dann an den veränderten Markierungspunkten – sie umschließen jetzt die beiden ausgewählten Objekte.

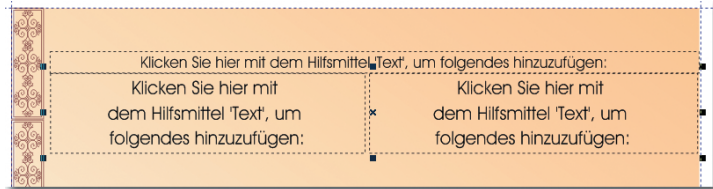


Bild 2.43 Auswahl des zweiten Textobjekts

- 4 Das Ganze können Sie noch einmal mit dem dritten Textobjekt wiederholen. Auch hier muss zusätzlich die -Taste gedrückt bleiben.

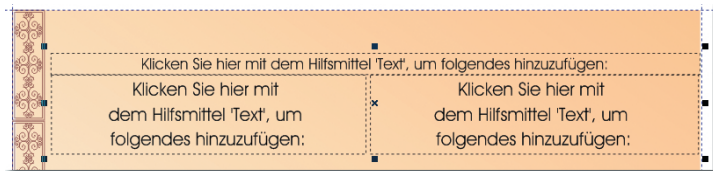


Bild 2.44 Alle drei Textobjekte sind markiert

- 5 Ein anderes, interessantes Verfahren besteht darin, die drei Objekte „in einem Rutsch“ zu markieren. Gehen wir dabei wieder davon aus, dass noch keine Objekte ausgewählt wurden. Achten Sie darauf, dass das Auswahl-Hilfsmittel aktiviert ist.

Klicken Sie auf eine Stelle im Dokument, an der sich kein Objekt befindet – beispielsweise auf die nachfolgend gezeigte Position rechts oberhalb der auszuwählenden Textobjekte – und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

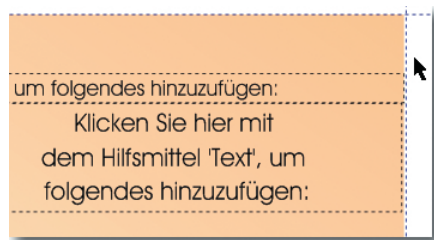


Bild 2.45 Der Beginn eines Rahmens

- 6 Ziehen Sie jetzt einen Rahmen um alle Objekte auf, die in die Auswahl aufgenommen werden sollen. Eine gestrichelte blaue Linie zeigt den Rahmen an. Um Genauigkeit geht es hier gar nicht – Hauptsache, die gewünschten Objekte sind innerhalb des Rahmens.

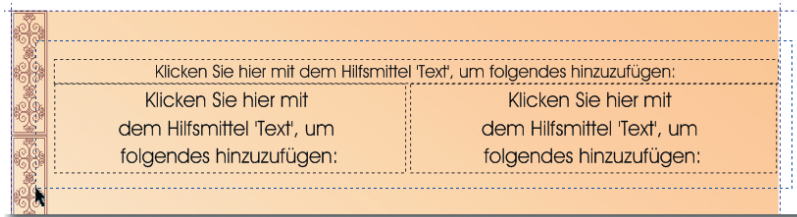


Bild 2.46 Aufziehen eines Auswahlrahmens

- 7 Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, werden alle Objekte, die sich innerhalb des Markierungsrahmens befunden haben, in die Auswahl aufgenommen. Die so markierten Objekte können Sie jetzt mit der -Taste löschen.

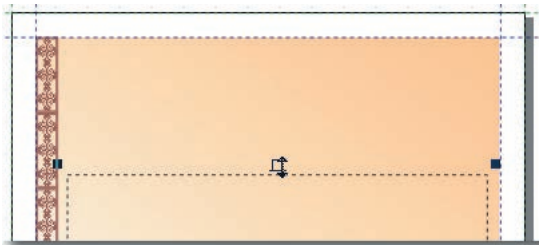


Bild 2.47 Der mittlere Markierungspunkt eines Textrahmens sieht etwas anders aus

- 8 Zum Abschluss soll noch der verbleibende Textrahmen in der Höhe grob reduziert werden – er wird später noch benötigt. Der Textrahmen kann über den oberen, mittleren Markierungspunkt gestaucht werden. Bei Textrahmen sieht der Markierungspunkt etwas anders aus.

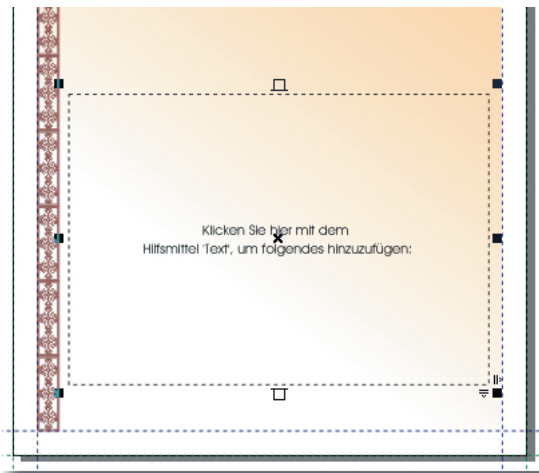


Bild 2.48 Der gestauchte Rahmen des Textobjekts

- 9 Ziehen Sie den Markierungspunkt ein großes Stück nach unten. Es kommt nicht so genau darauf an wie weit – die genaue Justierung erfolgt später.

Unseren Vorschlag zeigt das nebenstehende Bild.

2.4 Neue Objekte konstruieren

Nachdem die existierenden Objekte bearbeitet und angepasst wurden, sollen jetzt neue Objekte konstruiert werden. Dabei werden wir in diesem Workshop erst einmal einfache Objekte erstellen.

Es gibt viele verschiedene Arten von Objekten. So können Sie beispielsweise Rechtecke oder Ellipsen konstruieren oder auch komplexere Objekte – wie etwa Vielecke und Sterne. Auch freie Kurvenformen können konstruiert werden.

Textobjekte erstellen

Das erste Objekt, das erstellt werden soll, ist ein Textobjekt. Für das Erstellen von Textobjekten gibt es ein eigenes Hilfsmittel in der Hilfsmittelleiste. Sie können es auch alternativ mit der Taste **F8** aufrufen.

- 1 Klicken Sie nach dem Aufruf des Hilfsmittels auf die Stelle im Dokument, an der Sie den Text positionieren wollen.

Sie sehen dann einen blinkenden Strich und den abgebildeten Mauszeiger. Der blinkende Strich symbolisiert die Texteingabemöglichkeit.

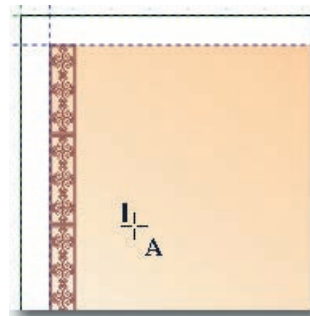


Bild 2.49 Der Texteingabemauszeiger

- 2 Geben Sie jetzt den erforderlichen Text ein. Der Eingabemauszeiger kennzeichnet die Position innerhalb des Textobjekts.

Falls Sie sich vertippt haben, können Sie mit den Pfeiltasten zu dem Fehler zurückgehen, um ihn zu korrigieren. So könnte das Ergebnis wie nachfolgend abgebildet aussehen.



Bild 2.50 Der eingegebene Text

Die Eingabemöglichkeiten sind übrigens identisch mit denen, die Sie von den gängigen Textbearbeitungsprogrammen kennen.

- 3 Nach der Texteingabe sehen Sie die bereits bekannten acht Markierungspunkte. Daran erkennen Sie, dass es sich bei dem eingegebenen Text auch um ein Objekt handelt, das entsprechend transformiert werden kann.
- 4 Zum Formatieren des Textes werden standardmäßig die voreingestellten Formatierungen verwendet.

Die Sprache anpassen

Sicherlich haben Sie es beim letzten Bild bemerkt: Es stimmt etwas nicht. Vielleicht sieht Ihr Ergebnis ja genauso aus. Anstatt eines „z“ wurde beim Eintippen des Textes ein „y“ verwendet. Der Grund liegt in der Einstellung der Sprache. Die Tastaturbelegung entspricht in unserem Fall der englischen Tastatur.

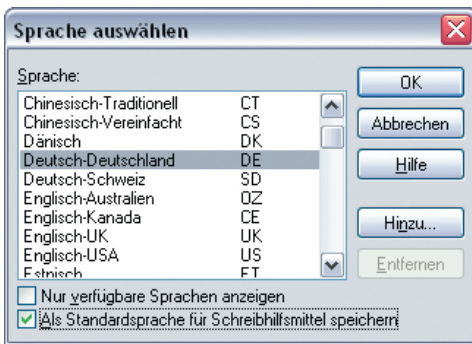


Bild 2.51 Einstellen der Sprache

Um die richtige Sprache einzustellen, wird die Funktion *Text • Schreibhilfsmittel • Sprache* benötigt. Im nebenstehend abgebildeten Dialogfeld kann die verwendete Sprache angegeben werden.

Stellen Sie hier die Option *Deutsch - Deutschland DE* ein. Da Sie sicherlich meist Texte in derselben Sprache verwenden, sollten Sie die Option *Als Standardsprache für Schreibhilfsmittel speichern* aktivieren.

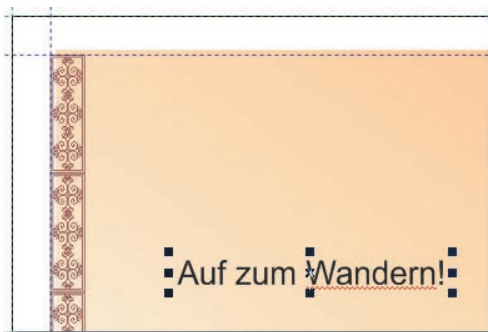


Bild 2.52 Der Text ist korrigiert

Der bereits eingetippte Text wird damit allerdings nicht automatisch angepasst. Sie müssen daher die Korrektur „manuell“ durchführen. So sollten Sie anschließend die abgebildete Situation erhalten.

Das Textobjekt anpassen

Die voreingestellten Objekteigenschaften wollen wir nun verändern. Zunächst soll das Textobjekt transformiert werden. Der Text war willkürlich im Dokument platziert. Falls Ihnen die Position nicht zusagt, können Sie das Objekt mit Mausektionen schnell an eine neue Position verschieben.

- 1 Rufen Sie das Auswahl-Hilfsmittel auf. Klicken Sie dann auf das Textobjekt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- 2 Ziehen Sie jetzt das Objekt auf die gewünschte neue Position. Während des Verschiebens wird eine Vorschau angezeigt, sodass eine Beurteilung gut möglich ist. Ist die gewünschte neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste einfach wieder los.

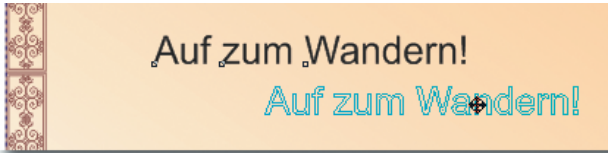


Bild 2.53 Verschieben des Schriftzugs

- 3 Alternativ zum Drag & Drop-Verfahren können Sie zum Verschieben auch die Pfeiltasten verwenden. Das ist etwas präziser, da Sie so das Objekt beispielsweise nur horizontal verschieben können.

Ganz präzise verschieben

Wenn Sie es ganz genau nehmen, kann die Positionierung auch numerisch genau erfolgen.

Die Funktionen dazu werden im *Änderungen*-Andockfenster bereitgestellt. Rufen Sie es über das Menü *Fenster • Andockfenster* auf.

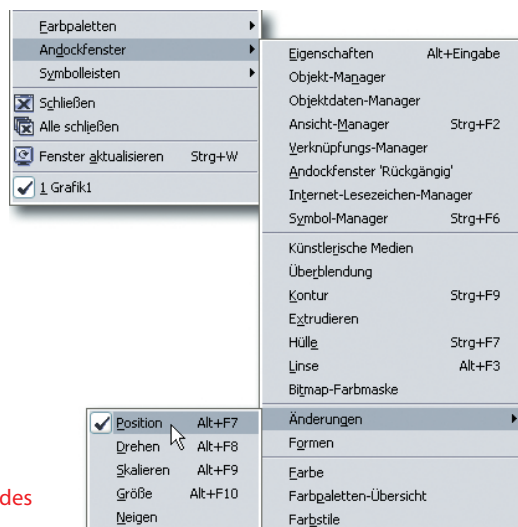


Bild 2.54 Aufruf des Andockfensters

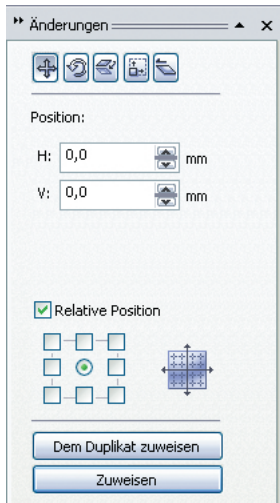


Bild 2.55 Die Optionen zum Positionieren

In der Kopfzeile finden Sie verschiedene Schaltflächen für die unterschiedlichen Transformationen – so können die Objekte unter anderem verschoben, gedreht, gespiegelt oder geneigt werden.

Die Optionen zum Verschieben sehen Sie im nebenstehenden Bild. Mit deaktivierter Option *Relative Position* wird die Positionierung im Verhältnis zum Nullpunkt der Seite vorgenommen.

Das Objekt skalieren

Im nächsten Arbeitsschritt soll das Textobjekt vergrößert (skaliert) werden. Diese Aufgabenstellung können Sie ebenfalls entweder mit Mausektionen oder nummerisch exakt erledigen.

- 1 Das Objekt, das skaliert werden soll, muss markiert sein. Die Markierung erkennen Sie an den Markierungspunkten. Mit den vier Eckmarkierungspunkten kann das Objekt gleichmäßig skaliert werden. Dies symbolisiert auch der Mauszeiger. Dabei bleiben die Proportionen erhalten.

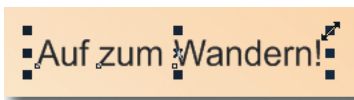


Bild 2.56 Der Skalierungs-Mauszeiger

- 2 Wenn Sie nach dem Anklicken eines Eckmarkierungspunkts zusätzlich die -Taste gedrückt halten, wird die Skalierung gleichmäßig um den Objektmittelpunkt herum ausgeführt.



Bild 2.57 Skalieren um den Mittelpunkt

- 3 Während des Skalierens wird eine Vorschau angezeigt. Wenn die gewünschte neue Größe erreicht ist, lassen Sie die linke Maustaste los.

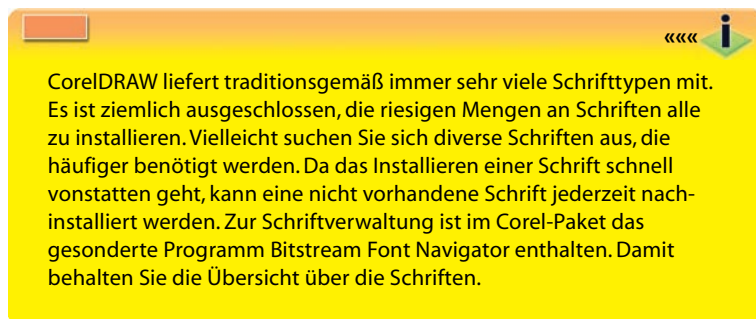


Bild 2.58 Die Vorschau während des Skalierens

Die Texteigenschaften anpassen

Als Nächstes sollen nun die Texteeigenschaften angepasst werden. Der standardmäßig vorgegebene Schrifttyp sieht nicht sehr schön aus, daher soll er ausgetauscht werden.

- 1 In der Eigenschaftsleiste finden Sie ein Listenfeld, in dem alle Schriften aufgeführt werden, die Sie auf Ihrem System installiert haben.



- 2 Bei der Auswahl einer Schrifttype wird ein Schriftmuster in einem gesonderten Kasten rechts daneben angezeigt. Da hier der markierte Text als Muster verwendet wird, haben Sie gleich einen guten Überblick, ob Ihnen die Schrift gefällt. Wir haben für das Beispiel die Schrift *Benguiat Bk BT* ausgewählt.

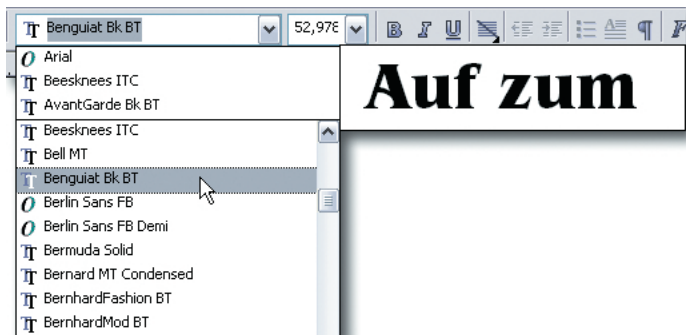
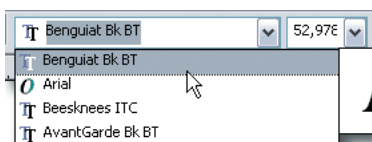


Bild 2.59 Auswahl einer Schrifttype

3 Nach der Auswahl ergibt sich folgender neuer Zwischenstand:

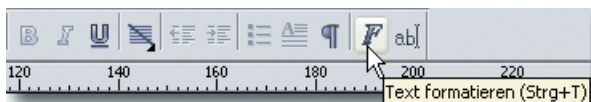


Bild 2.60 Die neue Schrift

Bild 2.61 Die bereits verwendeten
Schriften am Anfang der Liste

Es ist übrigens ganz praktisch, dass einmal ausgesuchte Schriften an den Anfang der Liste gestellt werden und so schnell einsetzbar sind. Das lange Scrollen in der Schriftenliste entfällt dadurch.

Das Formatieren des Textes können Sie übrigens auch in einem Dialogfeld vornehmen, das Sie mit der „F“-Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste öffnen können. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+[F]** verwenden.

Bild 2.62 Die Schaltfläche öffnet das Dialogfeld zum
Formatieren der Schrift

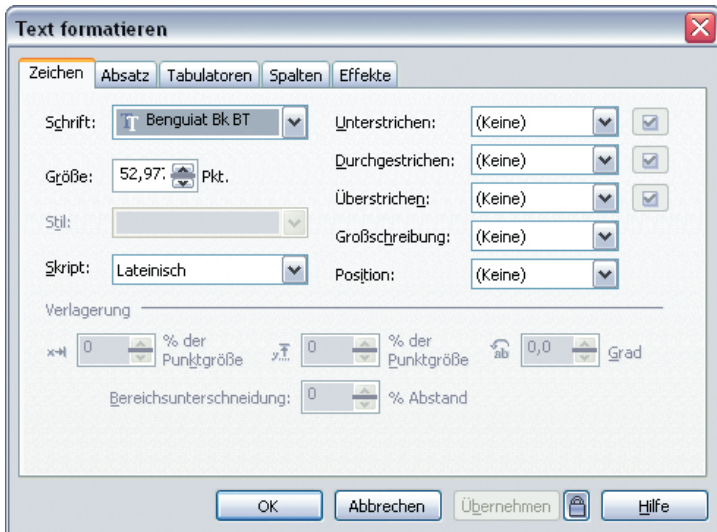


Bild 2.63 Viele Formatierungsoptionen im Dialogfeld

Dehnen des Textobjekts

Die von uns verwendete Schrift hat ziemlich breite Buchstaben. Da der Text größer werden soll, um besser lesbar zu sein, wollen wir das Textobjekt jetzt dehnen. Die Proportionen des Textes brauchen nämlich nicht erhalten zu bleiben.

- 1 Zum Dehnen des Textobjekts wird der mittlere obere Markierungspunkt benötigt. Damit kann die Höhe des Textobjekts verändert werden.



Bild 2.64 Dehnen des Textobjekts

- 2 Ziehen Sie diesen Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste nach oben. Während des Verziehs können Sie wieder an der Umrisslinie erkennen, wann die gewünschte neue Größe erreicht ist.

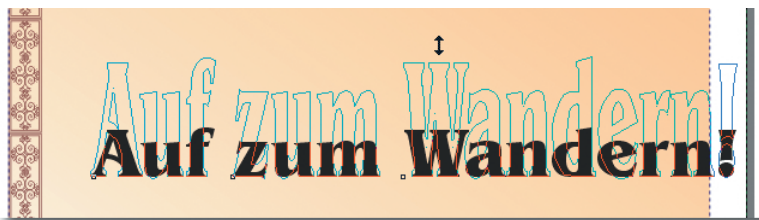


Bild 2.65 Dehnen des Textes

Grafischer Text oder Mengentext?

CorelDRAW kennt zwei verschiedene Arten von Text. Die soeben erstellte Überschrift liegt als grafisches Textelement vor. Dieser Texttyp ist an den acht Markierungspunkten gut zu erkennen und bietet sich beispielsweise für Überschriften an.

Die zweite Textart ist der so genannte Mengentext. Beim Mengentext wird nicht einfach auf die Arbeitsfläche geklickt. Stattdessen wird mit gedrückter linker Maustaste ein Rahmen aufgezogen. Innerhalb des Rahmens wird dann der Text eingetippt. Mengentext bietet sich immer dann an, wenn umfangreicher Text zu bearbeiten ist – beispielsweise bei einer mehrspaltigen Zeitung oder Ähnlichem.

In unserem Dokument befindet sich im unteren Bereich schon ein solches Mengentextobjekt. Sie erkennen Mengentext an dem gestrichelten Markierungsrahmen.

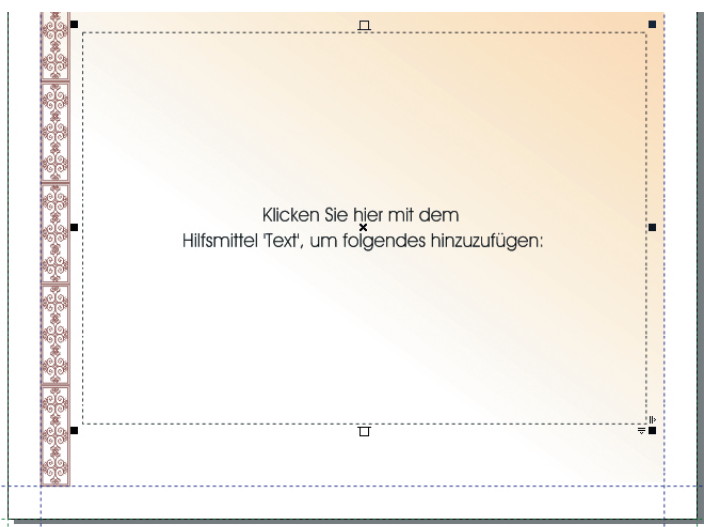


Bild 2.66 Ein Mengentextrahmen

Um Text in den Mengentextrahmen eingeben zu können, klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel in den Rahmen. Der Hinweis, der dort zunächst angezeigt wird, verschwindet dann. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Wir haben für unser Beispiel einfach nichts sagenden Blindtext verwendet.

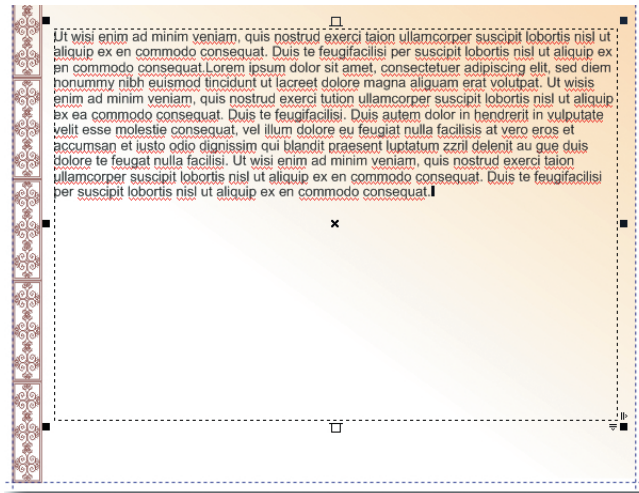
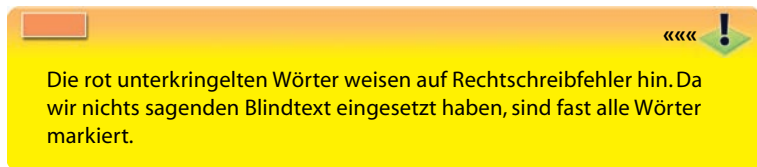


Bild 2.67 Der eingegebene Blindtext



Der Unterschied zwischen den beiden Texttypen wird bei der Formatierung deutlich: Wenn der Textrahmen skaliert wird, ändert sich an der Schriftgröße nichts. Lediglich der Rahmen ändert dann seine Größe. Entsprechend ergeben sich dadurch kürzere Zeilen.

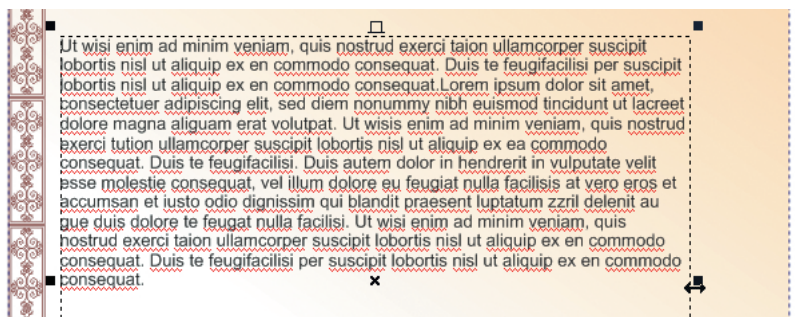


Bild 2.68 Der Textrahmen ist schmaler geworden

Um den Text formatieren zu können, müssen Sie ihn mit dem Auswahl-Hilfsmittel anklicken. Stellen Sie dann über das Listenfeld in der Eigenschaftsleiste eine neue Schriftgröße ein – zum Beispiel 18 Punkt. Die genaue Formatierung kann erst später erfolgen.

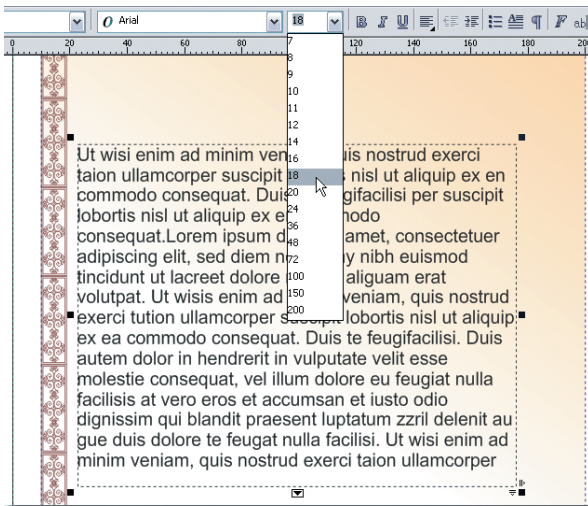


Bild 2.69 Einstellen einer neuen Schriftgröße

2.5 Ein Clipart-Motiv einfügen

Neben vielen Schriften ist CorelDRAW auch für die vielen mitgelieferten Clipart-Motive bekannt. Zu allen erdenklichen Themenbereichen werden unzählige unterschiedliche Motive angeboten.

Zur Auswahl eines Motivs kann das *Skizzenbuch* verwendet werden, für das ein Andockfenster bereitgestellt wird. Achten Sie darauf, dass sich die dritte CD im CD-ROM-Laufwerk befindet – hier sind nämlich die Motive untergebracht.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Fenster • Andockfenster • Skizzenbuch* auf. In dem Menü gibt es drei verschiedene Funktionen. Aktivieren Sie die *Durchsuchen*-Funktion, greift CorelDRAW automatisch auf die eingelegte Clipart-CD zu.

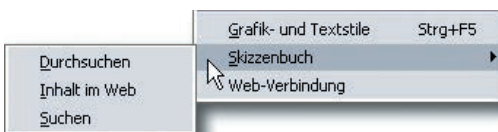


Bild 2.70 Aufruf des Skizzenbuchs

- 2 Die Bedienung entspricht der, die Sie vom Windows-Explorer kennen. Klicken Sie doppelt auf das Icon für die Clipart-CD, um das Verzeichnis zu öffnen.

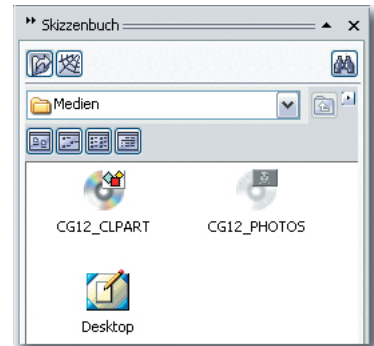


Bild 2.71 Die Clipart-CD im Skizzenbuch

- 3 Im *Clipart*-Verzeichnis finden Sie verschiedene Unterordner, die die Clipart-Motive thematisch sortiert enthalten.

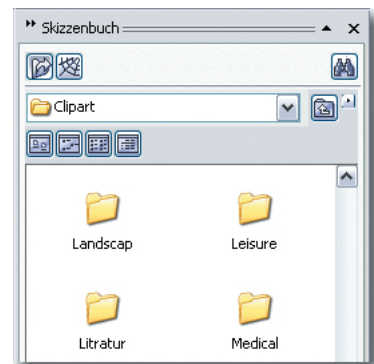


Bild 2.72 Die thematisch sortierten Unterordner

- 4 Es gibt verschiedene Darstellungsmöglichkeiten der Ordnerinhalte – so wie Sie es auch vom Windows-Explorer gewohnt sind.

Die Umstellung in einen anderen Darstellungsmodus erfolgt über die vier Schaltflächen über der Auflistung.

Mit der dritten Schaltfläche aktivieren Sie die folgende Listenansicht, bei der die Auswahl wegen der besseren Übersichtlichkeit leichter fällt.

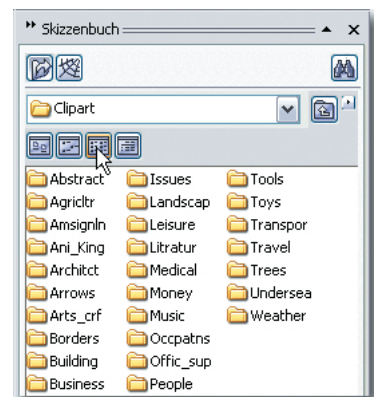


Bild 2.73 Die Listenansicht ist übersichtlicher

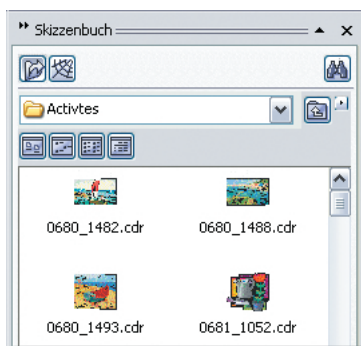


Bild 2.74 Die Miniaturansicht

- 5 Wenn Sie den gewünschten Ordner gefunden haben, sollten Sie die erste Ansicht verwenden – *Große Symbole*. Dabei erkennen Sie nämlich an den Miniaturbildern den Inhalt der Datei. Wechseln Sie in den Ordner *Leisure • Activites*. Dort soll ein Clipart-Motiv für unser Plakat importiert werden.

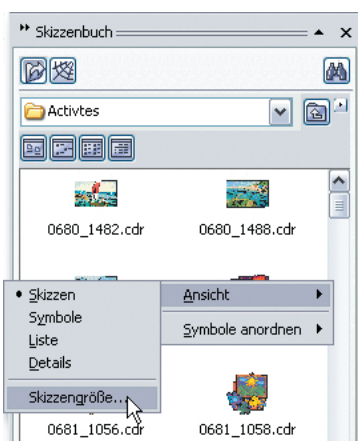


Bild 2.75 Ändern der Skizzengröße

- 6 Wenn der passende Ordner aufgeklappt ist, müssen Sie einen Moment warten, ehe alle Miniaturbilder generiert sind. Je nach Anzahl der Motive im Ordner kann dies einige Zeit dauern.

Falls Sie nicht genügend Details erkennen können, stellen Sie eine größere Miniaturansicht ein. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in den Listenbereich.

Im Kontextmenü finden Sie die Option *Ansicht • Skizzengröße*. Rufen Sie diese Funktion auf, um die Größe der Miniaturbilder zu ändern.

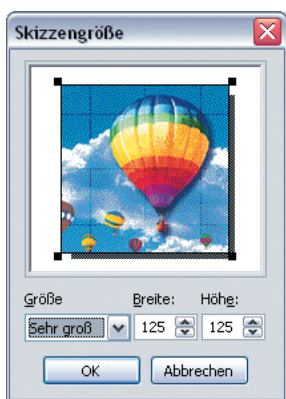


Bild 2.76 Die neue Skizzengröße einstellen

- 7 Im folgenden Dialogfeld haben Sie neben drei Vorgabewerten die Möglichkeit über die Eingabefelder *Höhe* und *Breite* eine neue Größe für die Miniaturbilder einzugeben.

- 8 Die maximale Größe *Sehr groß* erzeugt Miniaturbilder, bei denen auch Details einigermaßen ordentlich zu erkennen sind. Sie sehen dies in der nebenstehend gezeigten Abbildung.

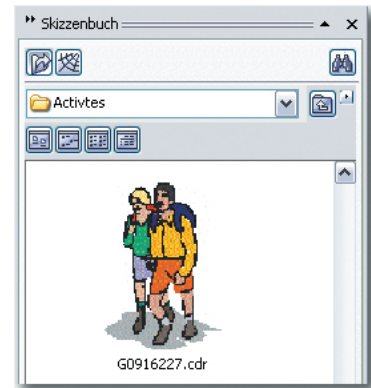


Bild 2.77 Die größtmögliche Miniaturbildgröße

Werden die Miniaturbilder größer eingestellt, dauert auch das Scrollen im *Skizzenbuch* länger. Insofern müssen Sie einen guten Kompromiss finden. Probieren Sie einfach einmal die verschiedenen Vorgabewerte aus, um zu testen, bei welcher Größe das Auffinden eines Motivs am schnellsten klappt.

Clipart-Motive in das Dokument einfügen

Das zuvor abgebildete Clipart-Motiv soll in unserem Dokument verwendet werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Markieren Sie im *Skizzenbuch* das Miniaturbild, das Sie in das Dokument einfügen wollen. Es wird dann schattiert dargestellt.

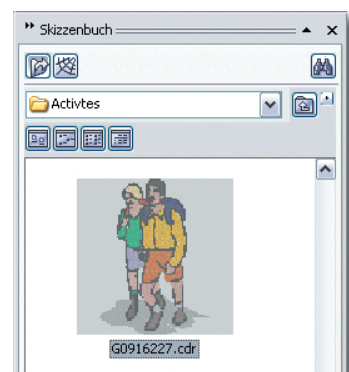


Bild 2.78 Auswählen eines Clipart-Motivs

- 2 Der Import kann einfach per Drag & Drop-Aktion durchgeführt werden: Ziehen Sie dazu das Motiv mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche. Das nachfolgend abgebildete Mauszeigersymbol zeigt die Einfügemöglichkeit an.



Bild 2.79 Ablegen eines Clipart-Motivs im Dokument

- 3 Das Clipart-Motiv wird nach dem Loslassen der linken Maustaste in der Mitte des Dokuments abgelegt. Es wird automatisch markiert.



Bild 2.80 Das eingefügte Clipart-Motiv

- 4 Das Andockfenster *Skizzenbuch* könnten Sie jetzt zuklappen, um den Platz auf der Arbeitsfläche wieder freizugeben.

Das Clipart-Motiv ist in der standardmäßig vorgegebenen Größe zu klein. Sie können es als Nächstes mit den bereits bekannten Arbeitsschritten skalieren und verschieben.

Auf Präzision kommt es in diesem Kapitel noch nicht an.

Einen Vorschlag zur Positionierung sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung.



Bild 2.81 Das skalierte und verschobene Clipart-Motiv

Das Clipart-Motiv anpassen

Einige, kleinere Anpassungen wollen wir an dem Clipart-Motiv noch durchführen. So soll beispielsweise der Untergrund umgefärbt werden. Dies können Sie leicht erledigen.

1 Ein Blick in den *Objekt-Manager* zeigt, dass das Clipart-Motiv aus sehr vielen einzelnen Objekten besteht, die zu einer Gruppe zusammengefasst sind.

2 Um ein Element der Gruppe zu löschen, brauchen Sie die Gruppierung nicht unbedingt aufzuheben.

Suchen Sie in der Liste der Objekte das betreffende Element.

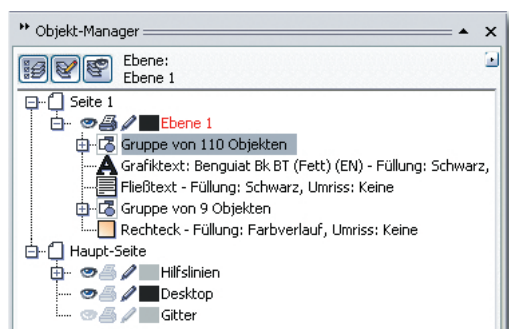


Bild 2.82 Die Gruppe des Clipart-Motivs

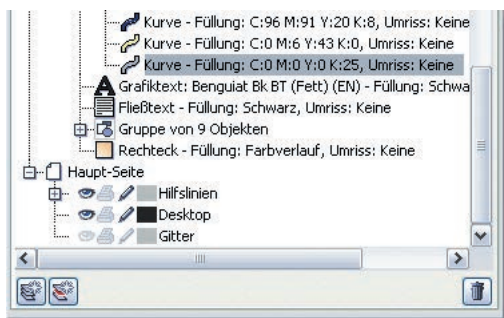


Bild 2.83 Markieren des Hintergrunds

Durch die Symbole vor dem Eintrag kann der graue Hintergrund leicht in der Liste gefunden werden.



Bild 2.84 Runde Markierungspunkte für Gruppenmitglieder

- 3 Sie können Objekte innerhalb einer Gruppe auch ohne den *Objekt-Manager* markieren.

Klicken Sie dazu das betreffende Objekt mit gedrückter **Strg**-Taste an. Die Markierungspunkte bei Objekten innerhalb einer Gruppe sind rund.

Die Füllung verändern

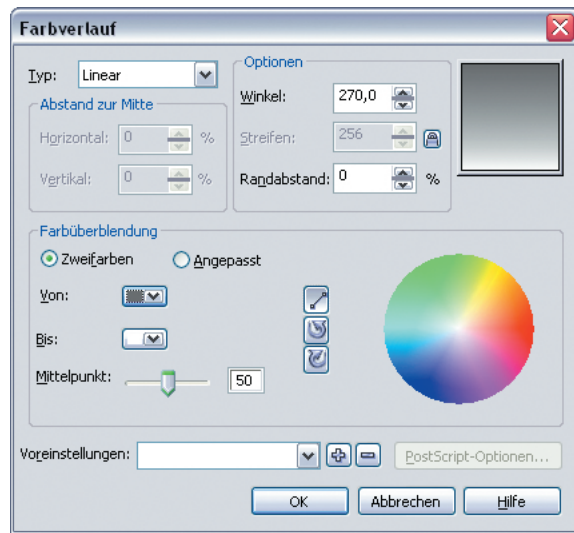
Die Füllung des Untergrunds soll mit einem Farbverlauf versehen werden. Rufen Sie dazu aus dem Flyout-Menü Füllungen die Option *Farbverlauf* auf, die Sie auch über das Tastenkürzel **F11** erreichen.



Bild 2.85 Aufruf der Farbverlauf-Option

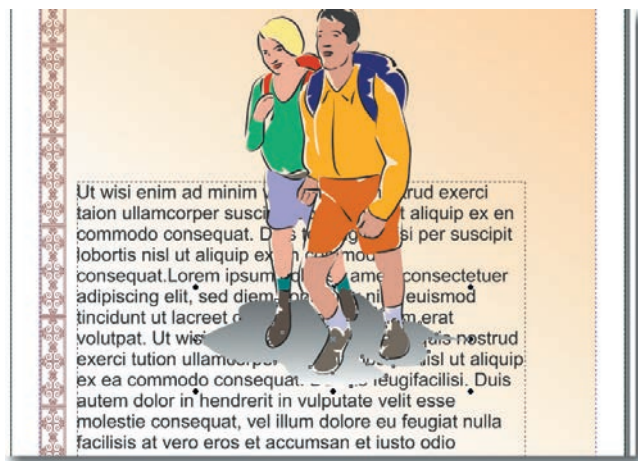
Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen des Farbverlaufs vorgenommen. Neben dem Farbverlaufstyp wird hier auch der Winkel des Verlaufs vorgegeben. Durch Anklicken der Farbfelder können Sie aus einer Farbpalette neue Farben festlegen. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

Bild 2.86 Die verwendeten Farbverlauf-Einstellungen



Mit diesen Einstellungen entsteht das folgende Ergebnis. Es wirkt ein klein wenig „räumlicher“, da der Verlauf nach „hinten“ dunkler wird.

Bild 2.87 Die Wirkung des angewendeten Verlaufs



Mengentext umfließen lassen

Der Mengentext im unteren Bereich soll nun um die Grafik „herumfließen“. Dies ist eine interessante Option, die üblicherweise in Satzprogrammen angeboten wird. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Markieren Sie das Clipart-Motiv. In der Symbolleiste finden Sie in dem nachfolgend abgebildeten Menü verschiedene Optionen, wie der Mengentext um die Abbildung herumfließen soll. Im unteren Bereich ist ein Eingabefeld, in dem Sie den Abstand des Textes zur Grafik festlegen können.

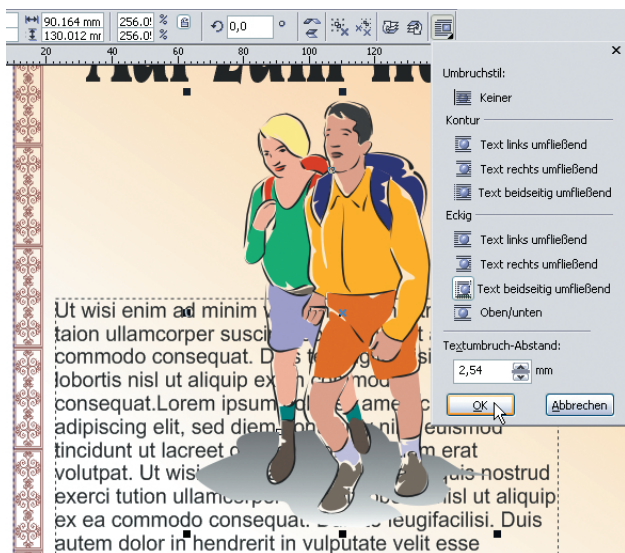


Bild 2.88 Der Text umfließt die Grafik



Bild 2.89 Der fertig formatierte Text

- 2 Der Mengentext erhält anschließend eine neue Größe. Tippen Sie im Größen-Listefeld den Wert 16 Punkt ein. Außerdem verwenden wir nun die Schrift *Gill Sans MT*.

Anschließend können Sie die Breite und Position des Mengentextobjekts sowie gegebenenfalls die Strukturierung der Absätze anpassen. So könnte das Ergebnis beispielsweise wie links abgebildet aussehen.

- 3 Wird die Grafik anschließend verschoben, passt sich der umfließende Text automatisch an.

So haben wir beim nebenstehenden Bild die Grafik ein Stück nach oben geschoben.



Bild 2.90 Die Grafik wurde verschoben

Eine Farbe übernehmen

Als letzter Arbeitsschritt soll jetzt noch der Titeltext eine andere Farbe erhalten. Dabei können Sie eine Farbe von anderen Objekten übernehmen. Außerdem soll der Text neu positioniert werden.

- 1 Markieren Sie das Textobjekt und rufen Sie die Funktion *Bearbeiten • Eigenschaften kopieren von* auf.

Im nebenstehend gezeigten Dialogfeld können Sie einstellen, welche Eigenschaften eines anderen Objekts Sie übernehmen wollen – markieren Sie hier die Option *Füllung*.

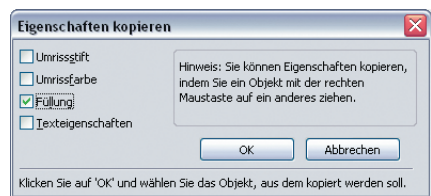


Bild 2.91 Übernehmen von Eigenschaften

- 2 Nach dem Bestätigen erscheint ein kräftiger Pfeil im Bild. Klicken Sie damit auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen.



Bild 2.92 Diese Füllung soll übernommen werden

- 3 Anschließend erhält das Textobjekt die neuen Attribute.



Bild 2.93 Die zugewiesene neue Füllung

- 4 Abschließend soll der Text verschoben werden. Da das Textobjekt ein bisschen zu breit ist, skalieren Sie es etwas. So können Sie die nachfolgend gezeigte neue Situation erreichen.



Bild 2.94 Das transformierte Textobjekt

- 5 Dabei wollen wir es belassen. Es ergibt sich das nachfolgend abgebildete Endergebnis.



Bild 2.95 Das Endergebnis



In diesem Workshop ging es nur darum, die grundsätzliche Bedienung von CorelDRAW kennen zu lernen. Bei dem Plakat wären natürlich noch viele Verbesserungen möglich. Hauptsächlich natürlich bei der Textgestaltung des Mengentextes. Um dieses Kapitel nicht zu umfangreich zu gestalten, haben wir hier eine sehr einfache Variante gewählt. Um die Textgestaltung kümmern wir uns in anderen Kapiteln intensiver.

Mit Objekten arbeiten

Objekte haben Sie ja schon kurz kennen gelernt. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Objekttypen, die CorelDRAW anbietet, näher vorstellen. Es gibt nämlich eine ganze Reihe verschiedener Objekttypen. Diese unterschiedlichen Typen können Sie dazu verwenden, um auch komplexe Gebilde zu konstruieren.

Außerdem werden Sie in diesem Kapitel die Eigenschaften von Objekten kennen lernen. So erfahren Sie, wie man ein Objekt mit einer Füllung oder einem Umriss versieht und welche unterschiedlichen Typen es hierbei gibt.

3.1 Der Unterschied zwischen Pixeln und Vektoren

Bei grafischen Arbeiten unterscheidet man grundsätzlich zwischen Pixel- und Vektorgrafiken. Normalerweise werden für die jeweilige Bearbeitung unterschiedliche Programme angeboten. So dient Corel PHOTO-PAINT der Bearbeitung von Pixelbildern und CorelDRAW für die Bearbeitung von Vektorgrafiken.

Im Lauf der verschiedenen Programmversionen sind aber immer mehr Funktionen zusammengewachsen. So können Sie heute in CorelDRAW 12 auch verschiedenste Pixelbildfunktionen anwenden.

Jedes Verfahren hat seine Vor- und Nachteile. Pixelbilder entstehen beim Scannen von Vorlagen oder bei digitalen Fotos. Sie sind sehr einfach zu bearbeiten.

Der Nachteil besteht zum einen darin, dass eine Menge Festplattenkapazität benötigt wird. Zum anderen können Pixelbilder nicht ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Die Dateien von Vektorgrafiken sind dagegen extrem klein. Sie können nachträglich ohne jeden Qualitätsverlust skaliert werden. Der Nachteil besteht darin, dass alle einzelnen Elemente einer Vektorgrafik erst einmal zeitaufwändig konstruiert werden müssen.

Sehen wir uns erst einmal den Unterschied dieser beiden Verfahren an einem praktischen Beispiel an.

Die Pixelbilder

Pixelbilder bestehen aus vielen einzelnen Punkten, den so genannten Pixeln. Je kleiner diese Pixel sind, umso detaillierter ist das Bild. Dies wird Auflösung genannt. Je höher die Auflösung eines Bildes ist, umso mehr Pixel gibt es auf einer festgelegten Strecke. Die Auflösung wird in Dpi (**D**ots – **P**ixel – **p**er **I**inch) gemessen.

Sehen wir uns dies einmal an einem Beispielbild an. Es handelt sich um ein und dasselbe Bild – allerdings wurde die Darstellungsgröße verändert.

Links ist die Ausgangsgröße zu sehen. Die Pixel sind hier nicht erkennbar, weil die Auflösung groß genug ist. Beim „Heranzoomen“ in das Bild werden die Pixel langsam sichtbar – wie im mittleren Bild. Beim rechten Bild sind die einzelnen Pixel – aus denen jedes Foto besteht – gut erkennbar.

Alle Fotos sind so aufgebaut, wie es die folgende Abbildung zeigt. Man muss lediglich die Ansichtsgröße stark genug vergrößern, um die einzelnen Bildpunkte erkennen zu können.

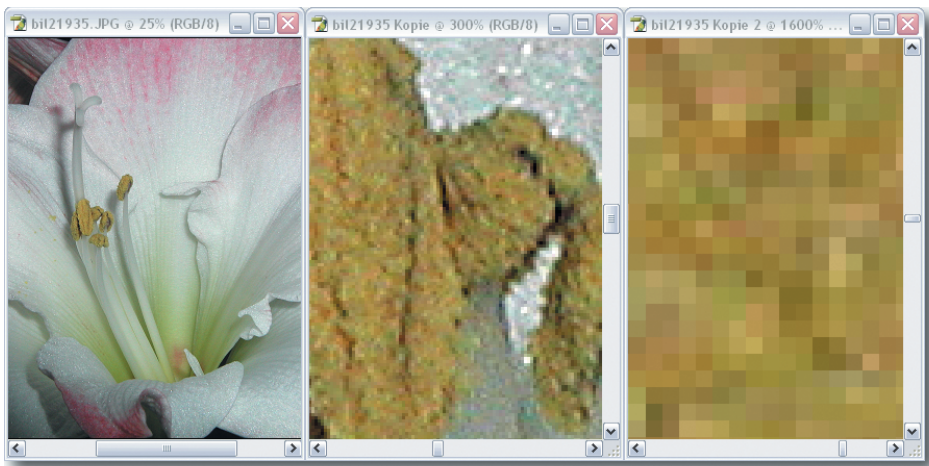


Bild 3.1 Dasselbe Foto in unterschiedlichen Ansichten



»»»

Pixelbilder können nur verändert werden, indem die Farbe der einzelnen Pixel verändert wird. Werden beispielsweise alle einzelnen Punkte um 10 % dunkler eingestellt, erscheint das Foto entsprechend dunkler.

Die Vektorgrafik

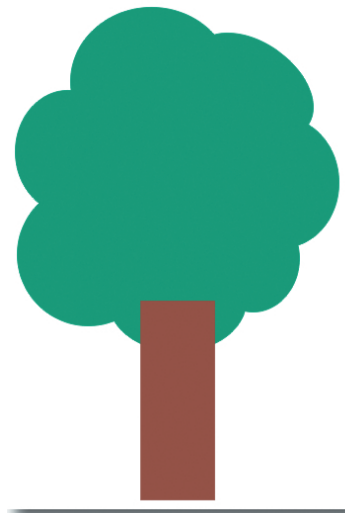
Eine Vektorgrafik ist ganz anders aufgebaut. Alle Elemente der Zeichnung sind einzelne Objekte – das haben Sie ja schon kennen gelernt. Der Aufbau der Objekte ist mathematisch definiert. Bei einer Linie vermerkt das Programm beispielsweise nur die Positionen des Anfangs- und des Endpunkts. Außerdem werden die Eigenschaften der Verbindungslinie zwischen diesen Punkten gespeichert – also die Stärke und die Farbe der Linie.

Bei einem Pixelbearbeitungsprogramm spielen derartige Informationen keine Rolle – hier werden nur die Helligkeitswerte der einzelnen Pixel gespeichert.

Wenn Sie später die Linie in einer Vektorgrafik verändern, werden lediglich die neuen Positionen des Anfangs- und Endpunkts gespeichert.

Die Verbindungslinie und deren Eigenschaften bleiben dabei unverändert. Der Aufbau einer Vektorgrafik ist recht komplex – auch wenn es zunächst nicht so aussehen mag. So zeigt das nebenstehende Bild einen stilisierten Baum; nichts Besonderes also.

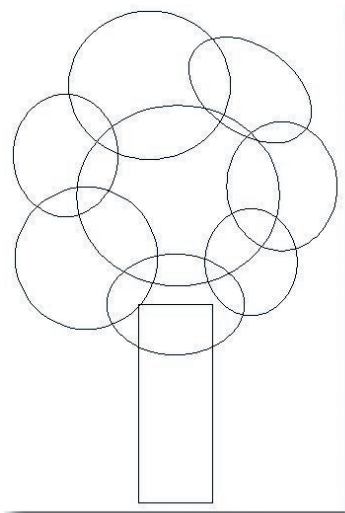
Bild 3.2 Eine Vektorgrafik



Wenn Sie nun die Funktion *Ansicht • Umriss* aktivieren, werden Sie vielleicht überrascht sein, dass dieses einfach erscheinende Element aus insgesamt neun verschiedenen Objekten besteht.

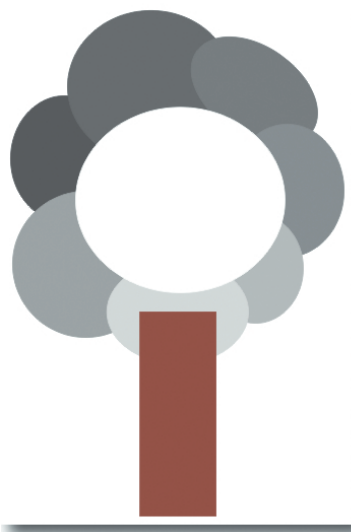
Der Baumstamm besteht aus einem Rechteck-Objekt mit einer braunen Füllung. Die Baumkrone ist aus verschiedenen Ellipsen-Objekten zusammengesetzt.

Bild 3.3 Die einzelnen Objekte der Vektorgrafik



! »»»

Bei der Konstruktion komplexer Grafiken muss man „umgekehrt“ denken: Sie müssen versuchen herauszubekommen, aus welchen Grundobjekten ein Gebilde besteht. So könnte beispielsweise eine Wolke vor blauem Himmel auf ein Rechteck (der Himmel) und Ellipsen (für die Wolke) reduziert werden.



Eine Besonderheit der Vektorgrafik ist auf den ersten Blick nicht erkennbar. Erst wenn alle Objekte eine andere Farbe erhalten, wird deutlich, dass die einzelnen Objekte „übereinander gestapelt“ werden – und zwar in der Reihenfolge, in der sie konstruiert werden.

So zeigt das nebenstehende Bild, dass der Mittelteil der Baumkrone nach den Ellipsen konstruiert wurde – er liegt nämlich im „Ebenenstapel“ oben.

Der Baumstamm wird von keinem anderen Objekt verdeckt. Damit steht fest, dass dieses Objekt als Letztes konstruiert wurde.

Bild 3.4 Die umgefärbten Einzelobjekte

i »»»

Die verdeckten Teile von Objekten werden wieder sichtbar, wenn das darüber liegende Objekt verschoben wird. Dies ist auch ein wesentlicher Unterschied zur Pixelgrafik. Wird dort ein Bildteil verändert, kann der Ursprungszustand nicht wieder hergestellt werden – im Normalfall jedenfalls. Einige Programme bieten daher besondere Funktionen an, um dies zu vermeiden.

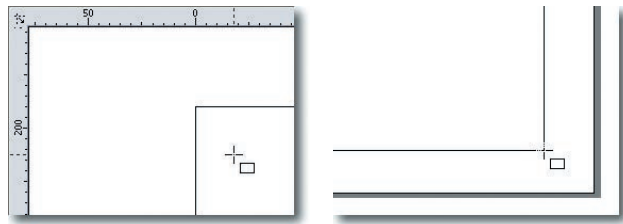
3.2 Einen interessanten Hintergrund gestalten

Bevor wir Ihnen die einzelnen Objekttypen vorstellen, wollen wir in einem kleinen Workshop einen interessanten Untergrund gestalten, damit die späteren Grafiken

nicht so langweilig aussehen. Dabei lernen Sie auch die Füllungen für Objekte kennen.

- 1 Erstellen Sie mit der Funktion *Datei • Neu* ein leeres Dokument. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg** + **N** einsetzen. Wir verwenden das DIN-A4-Format für das neue Dokument. Dabei haben wird die Querausrichtung eingestellt.
- 2 Rufen Sie das Rechteck-Hilfsmittel auf, wofür auch das Tastenkürzel **F6** aktiviert werden kann.
- 3 Klicken Sie in die Nähe der linken oberen Ecke des Dokuments und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Die ganz präzise Position ist dabei nicht allzu wichtig. Ziehen Sie jetzt mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck bis zur unteren rechten Ecke auf.

Bild 3.5 Aufziehen eines Rechtecks



- 4 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Rechteck konstruiert. Sie könnten dann die folgende Anordnung vorfinden.

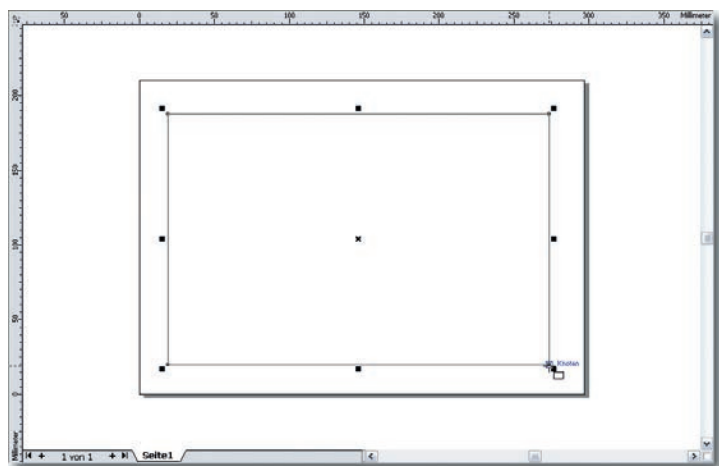


Bild 3.6 Das konstruierte Rechteck

Umriss- und Füllungsattribute zuweisen

Dem neu konstruierten Rechteck wurden zunächst Standardattribute zugewiesen. Als Umriss wurde eine dünne Linie verwendet – eine Füllung hat das Objekt nicht. Dies können Sie unten rechts in der Statusleiste ablesen.



Bild 3.7 Die Attribute des aktuell ausgewählten Objekts

Die Füllungs- und Umrissattribute können Sie verändern. Die Optionen dazu sind jeweils in einem Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste untergebracht.



Bild 3.8 Die Umriss- und die Füllungsoptionen (rechts)

Bei Umrissen kann die Stärke und die Farbe der Umrisslinie verändert werden. Da unser Objekt keinen Umriss erhalten soll, verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Kreuzsymbol. Damit wird der Umriss entfernt.



Bild 3.9 Entfernen des Umrisses

Bei Füllungen gibt es mehr Optionen. So kann eine einfarbige Füllung, ein Verlauf, ein Muster oder ein PostScript-Füllmuster verwendet werden. Für unser Beispiel soll die Option *Füllmuster* eingesetzt werden, die Sie über die vierte Schaltfläche erreichen.



Bild 3.10 Aufruf der Füllmuster-Option

Nach dem Aufruf wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier finden Sie diverse Optionen, um das Aussehen des Füllmusters anzupassen. Diese Art von Füllmustern wird übrigens auch „fraktales“ Füllmuster genannt.

Fraktale Muster entstehen durch mathematische Formeln. Da das Muster bei jeder Änderung neu berechnet werden muss, dauert der Bildschirmaufbau einen Moment.

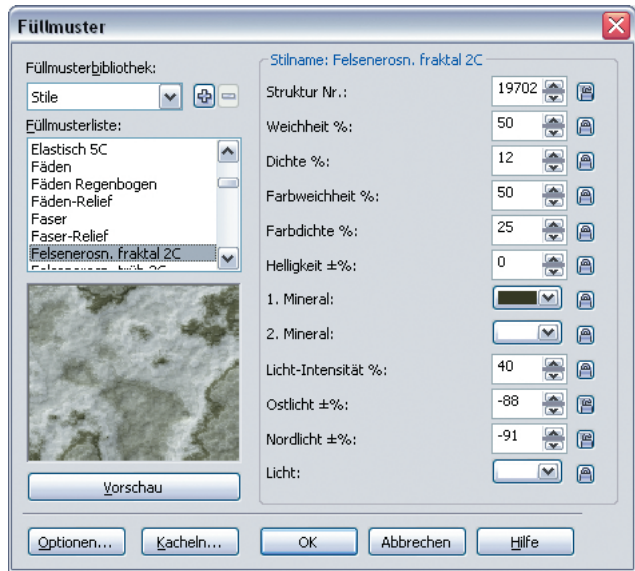


Bild 3.11 Die Füllmuster-Optionen

««« i

Mit einem Klick auf die *Vorschau*-Schaltfläche werden die veränderten Werte angezeigt. Dabei wird auch nach dem Zufallsprinzip die Strukturnummer verändert, die im ersten Eingabefeld angepasst wird. Über die Strukturnummer werden verschiedene Formen der Muster angeboten, die sich mehr oder weniger stark unterscheiden. Probieren Sie die Wirkung aus, indem Sie mehrfach die *Vorschau*-Schaltfläche anklicken. Wenn Ihnen eines der Muster gut gefällt, merken Sie sich die dazugehörige Strukturnummer.

Die verfügbaren Optionen unterscheiden sich, je nachdem welche Option Sie aus der *Füllmusterliste* ausgewählt haben. Neben den Eingabefeldern können meist auch mehrere Farben verändert werden. Mit einem Klick auf ein Farbfeld wird ein Menü mit den Standardfarben zur Auswahl geöffnet.

Um das richtige Muster zu finden, sind diverse Experimente nötig. Da sich das Aussehen im Vorschaufeld etwas von der endgültigen Füllung unterscheiden kann, sollten Sie die Werte zunächst bestätigen. Rufen Sie gegebenenfalls das Dialogfeld zur Korrektur erneut auf und verändern die Werte.

Probieren Sie doch einmal die folgenden Einstellungen, bei denen sich ein leicht reliefartiges Gebilde ergibt, aus. Als Farbe wurde ein Grünton mit den RGB-Farbwerten 102, 102, 0 eingestellt.

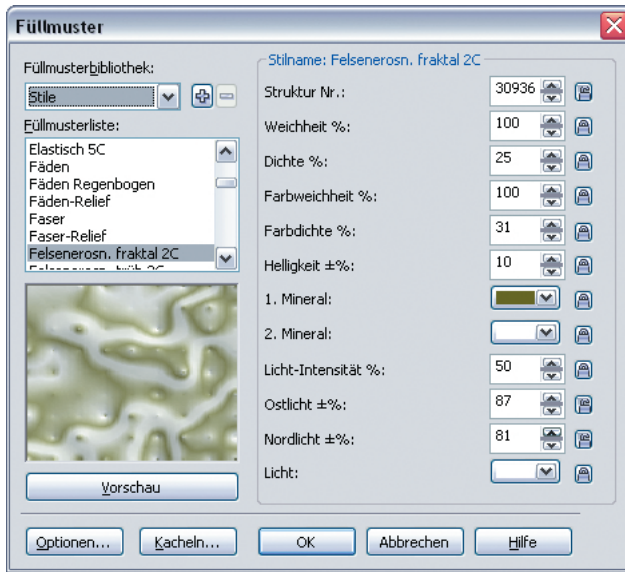


Bild 3.12 Die von uns verwendeten Einstellungen

Vor dem Bestätigen sollten Sie noch die *Optionen*-Schaltfläche aufrufen. Im folgenden Dialogfeld werden die Werte für die Auflösung des Bitmaps eingestellt. CorelDRAW berechnet nämlich aus der mathematischen Formel ein Pixelbild.

Um das Ergebnis gut drucken zu können, sollten Sie eine Auflösung von *300 DPI* verwenden. Bei geringeren Werten sind die Pixel erkennbar – das Ergebnis wirkt dann „pixelig“.

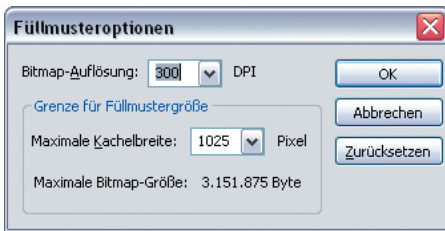


Bild 3.13 Die verwendeten Optionen

Mit diesen Einstellungen erhalten Sie nach dem Bestätigen das folgende interessante Ergebnis:

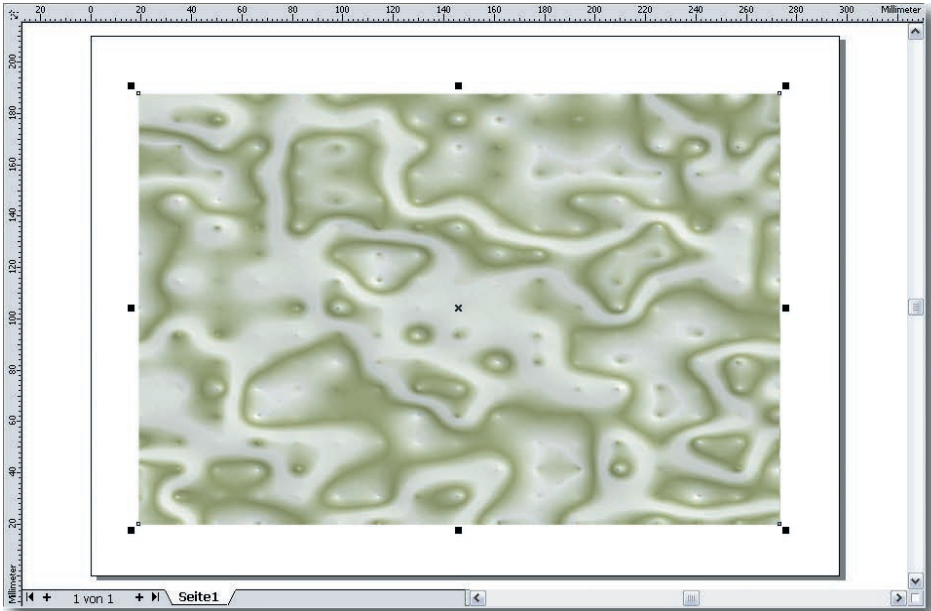


Bild 3.14 Das gefüllte Rechteck

3.3 Die verschiedenen Objekttypen

Sehen wir uns nun die verschiedenen Objekttypen der Reihe nach an. Ein Objekt haben Sie ja schon kennen gelernt: das Rechteck. Es besteht aus vier Linien. Aus dem Ursprungsobjekt „Linie“ bestehen prinzipiell alle Objekte. Alle anderen Grundformen sind Abwandlungen der Linie.

Vielleicht fragen Sie sich jetzt, wie ein Kreis aus Linien zusammengesetzt werden soll. Dies lässt sich an einem Beispiel gut demonstrieren. Auch ein Kreis besteht nämlich aus Linien – auch wenn diese sehr kurz sind.

- 1 Rufen Sie das Polygon-Hilfsmittel auf. Dieses Hilfsmittel ist alternativ auch über das Tastenkürzel **[Y]** erreichbar.
- 2 In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, wie viele Ecken das Polygon erhalten soll. Verwenden Sie hier zunächst den Wert 10. Über die Schaltflächen links neben diesem Eingabefeld stellen Sie ein, ob ein Polygon oder ein Stern erstellt werden soll.



Bild 3.15 Die verwendeten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste

- 3 Ziehen Sie jetzt mit gedrückter linker Maustaste die Form auf. Sie können sich dabei wieder an einer Vorschaulinie orientieren. Halten Sie beim Aufziehen der Form die **Strg**-Taste gedrückt, um gleiche Seitenlängen zu erzielen. So könnten Sie die folgende Form erhalten – ganz präzise kommt es hier nicht auf die Größe an. Die Linien, aus denen das Objekt besteht, sind hier deutlich erkennbar.

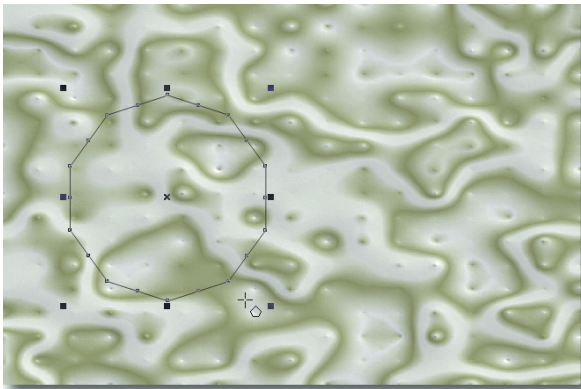


Bild 3.16 Aufziehen eines Polygons

- 4 Das neue Objekt soll eine kräftige Kontur erhalten. Rufen Sie dazu das folgende Dialogfeld über die erste Schaltfläche des Flyout-Menüs Umriss auf. Stellen Sie eine Breite von 2 Millimetern ein. Die anderen Optionen dieses Dialogfelds benötigen wir für dieses Objekt nicht.

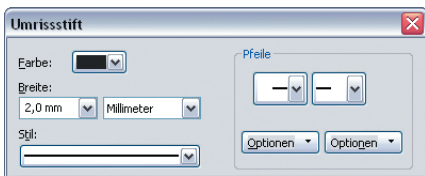


Bild 3.17 Einstellen der Umrissbreite

Eine Verlaufsfüllung anwenden

Für das neue Objekt soll eine interessante Füllung verwendet werden: ein Verlauf. Mit der zweiten Schaltfläche im Flyout-Menü Füllung können die Einstellungen in einem Dialogfeld vorgenommen werden.

Wir wollen Ihnen aber eine andere Variante vorstellen. Füllungen können nämlich auch mit Mausektionen zugewiesen werden.

- 1 Sie benötigen dazu das Hilfsmittel Interaktive Füllung, das alternativ auch mit dem Tastenkürzel **G** aufgerufen werden kann.
- 2 Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel unten rechts in das Polygon und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nach oben links.

Die ungefähren Positionen sehen Sie im folgenden Bild. CorelDRAW erstellt damit einen Verlauf in den Standardfarben Weiß und Schwarz.

Bild 3.18 Das Hilfsmittel Interaktive Füllung

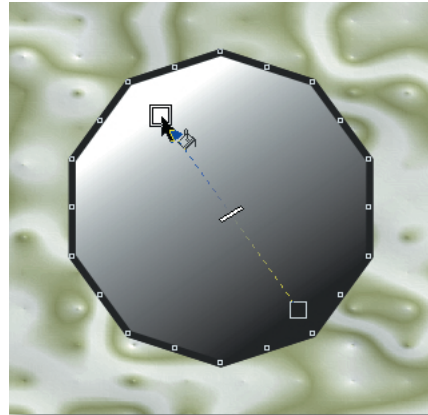


Bild 3.19 Aufziehen eines Verlaufs

- 3 Anschließend sehen Sie drei Markierungen, mit denen der Verlauf angepasst werden kann. Durch Verziehen der Farbmarkierungspunkte kann die Richtung des Verlaufs verändert werden. Der kleine Balken in der Mitte der Verlaufslinie legt den Mittelpunkt des Verlaufs fest.

Um die Farben des Verlaufs zu verändern, ziehen Sie einfach die gewünschte Farbe auf den betreffenden Farbmarkierungspunkt. Wir haben uns einen blaugrauen Farbton, anstatt des vorgegebenen Schwarz, ausgesucht. Er hat den RGB-Farbwert 0, 53, 64. Die veränderte Anordnung der drei Markierungspunkte sehen Sie nebenstehend.

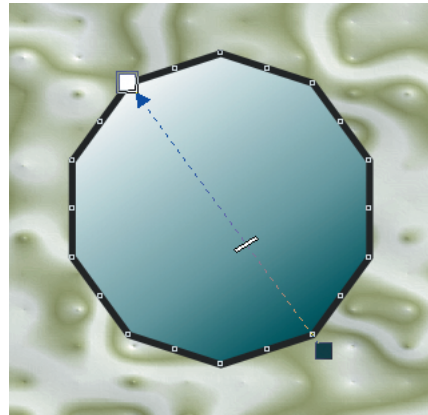


Bild 3.20 Der fertige Verlauf

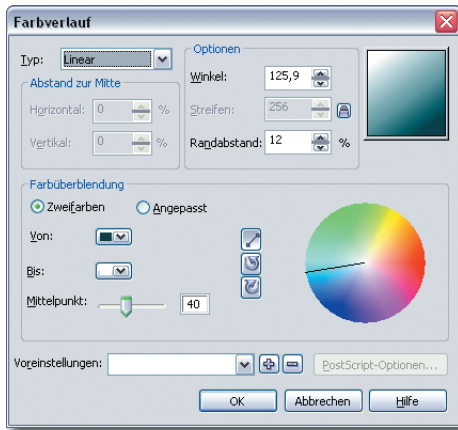


Bild 3.21 Die neuen Farbverlauf-Einstellungen

- 4 Die interaktiv vorgenommenen Veränderungen werden übrigens automatisch in das *Farbverlauf*-Dialogfeld übernommen.

So zeigt das Dialogfeld nach dem Aufruf über das Flyout-Menü die nebenstehenden Einstellungen.

Einen weichen Schatten platzieren

Zum Abschluss soll das Objekt mit einem weichen Schatten versehen werden, damit es sich besser vom Untergrund abhebt. Auch für diese Aufgabenstellung bietet CorelDRAW ein interaktives Werkzeug an.

- 1 Öffnen Sie das Flyout-Menü der interaktiven Hilfsmittel. Mit der vorletzten Schaltfläche rufen Sie das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten auf.



Bild 3.22 Aufruf eines weiteren interaktiven Werkzeugs

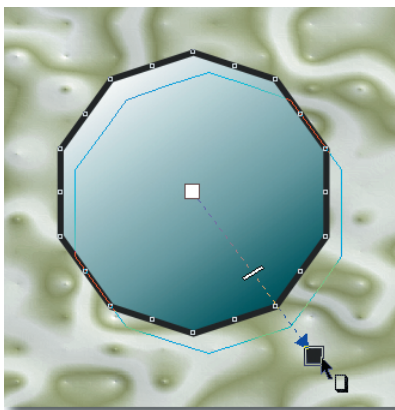


Bild 3.23 Aufziehen eines Schattens

- 2 Klicken Sie in das Polygon und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Schatten auf.

Eine Vorschaulinie zeigt an, wie weit der Schatten vom Objekt entfernt ist. Außerdem werden verschiedene Markierungspunkte angezeigt.

- 3 Die Farbmarkierungspunkte symbolisieren hier die Deckkraft. Der schwarze äußere Markierungspunkt kennzeichnet volle Transparenz, der weiße innere Markierungspunkt volle Deckkraft. Mit dem kleinen Balken in der Mitte legen Sie fest, wie stark die Deckkraft des Gesamtschattens sein soll.
- 4 Noch mehr Änderungen können Sie in der Eigenschaftsleiste vornehmen. Interessant ist hier besonders das zweite Eingabefeld – hier wird der Abstand zum Objekt festgelegt. Außerdem legen Sie im fünften Eingabefeld fest, wie weich der Schatten auslaufen soll. Beim niedrigsten Wert 0 ergibt sich ein scharfkantiger Schlagschatten.

Probieren Sie bei unserem Beispielobjekt einmal die folgenden Einstellungen aus:

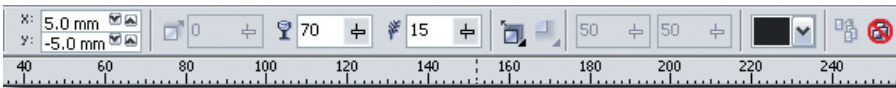


Bild 3.24 Unser Vorschlag für die Einstellungen

- 5 So ergibt sich das folgende interessant aussehende Ergebnis.

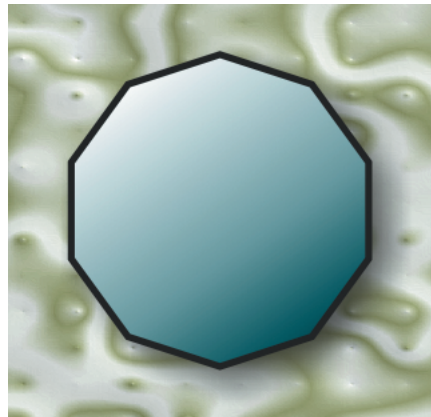


Bild 3.25 Das fertig bearbeitete Objekt

Eigenschaften von Objekten verändern

Nun wollten wir uns ja den Unterschied zwischen zwei Objekten ansehen.

Dazu soll einfach das bestehende Objekt kopiert und die Eigenschaften verändert werden. Diese Aufgabe können Sie sehr leicht per Mausektionen erledigen.

- 1 Damit das Objekt samt Schatten ausgewählt wird, klicken Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel den Schatten des Objekts an. Ziehen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste nach rechts. Klicken Sie dabei den Schatten an, damit dieser ebenfalls markiert wird. Wenn Sie dann beim Verschieben einmal die rechte Maustaste anklicken, erscheint ein Plusymbol neben dem Mauszeiger. Dies symbolisiert, dass nach dem Verschieben ein Duplikat erstellt wird.

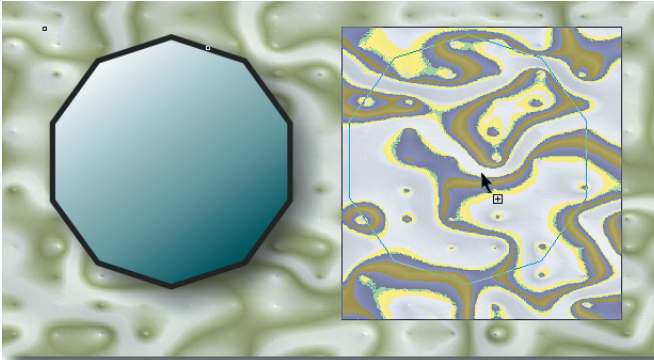


Bild 3.26 Ein Objekt verschieben und gleichzeitig duplizieren

- 2 Im Schnelldurchlauf sollen jetzt die beiden Objekte ordentlich in der Mitte des Rechtecks positioniert werden. Dies lässt sich sehr schnell mit einigen Tastenkürzeln erledigen. Markieren Sie zunächst das duplizierte Polygon und anschließend das Ursprungsobjekt. Halten Sie dabei die $\uparrow$ -Taste gedrückt, damit die Auswahl erhalten bleibt. Verwenden Sie danach die E -Taste, damit die beiden markierten Objekte in der Höhe zentriert ausgerichtet werden.
- 3 Um eine „Hilfsgruppe“ zum Ausrichten zu erstellen, drücken Sie jetzt die Tastenkombination $\text{Strg} + \text{G}$. Damit werden die beiden Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst, die nun zentriert zum Rechteck ausgerichtet werden kann. Markieren Sie daher zusätzlich zu der Gruppe als Nächstes mit gedrückter $\uparrow$ -Taste das Rechteck. An den Markierungspunkten erkennen Sie, ob alle Elemente in der Auswahl enthalten sind. Die kleinen offenen Quadrate zeigen dies.

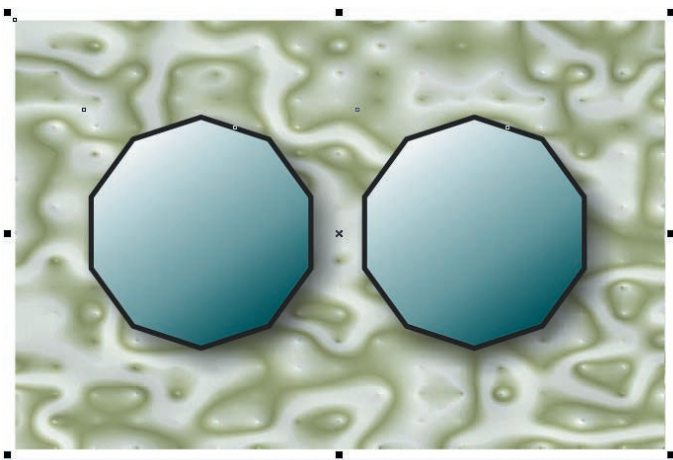


Bild 3.27 Die Auswahl der Objekte

- 4 Verwenden Sie zunächst die **[E]**-Taste zur vertikalen und danach die **[C]**-Taste zur horizontalen mittigen Ausrichtung. Da der Schatten mit berücksichtigt wird, wirkt das Ergebnis nicht zentriert.
- 5 Dies können Sie korrigieren, indem Sie das Rechteck abwählen. Klicken Sie es einfach erneut mit gedrückter **[⇧]**-Taste an, damit es aus der Auswahl entfernt wird. Die Gruppe der beiden Objekte kann einfach mit den Pfeiltasten verschoben werden.

Wenn Sie zusätzlich die **[⇧]**-Taste gedrückt halten, erfolgt das Verschieben in größeren Schritten. Schieben Sie so die Objektgruppe einen Schritt nach rechts und einen Schritt nach unten. Abschließend kann die Gruppierung mit der Tastenkombination **[Strg] + [U]** wieder aufgehoben werden.

So entsteht das folgende Ergebnis.

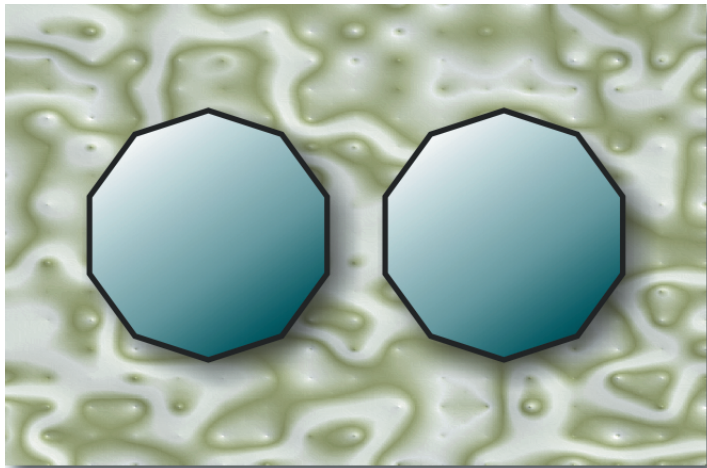


Bild 3.28 Die neu ausgerichteten Objekte

- 6 Markieren Sie das rechte Polygon – nicht den Schatten! Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste einen höheren Wert für die Eckenanzahl ein – zum Beispiel 30. Das Objekt erscheint jetzt rund.
- Wird das Objekt markiert, zeigen die vielen Punkte, dass es sich noch immer um Linien handelt. Sie sind allerdings alle so kurz, dass sie als Rundung erscheinen. Dies zeigt nachfolgend der rechte Teil der Abbildung.

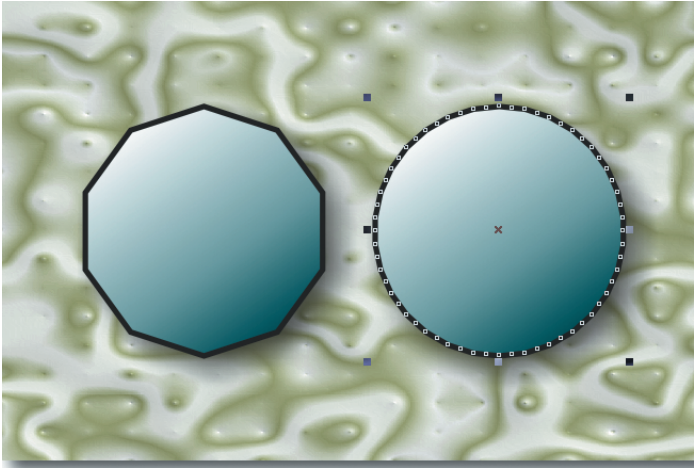


Bild 3.29 Ein Kreis?

- 7 Erst, wenn Sie sehr nah in die Grafik hineinzoomen, werden die einzelnen Linien deutlicher sichtbar. Sie können dies in der folgenden Abbildung gut erkennen. Der Zoom-Faktor beträgt hier 600 %.

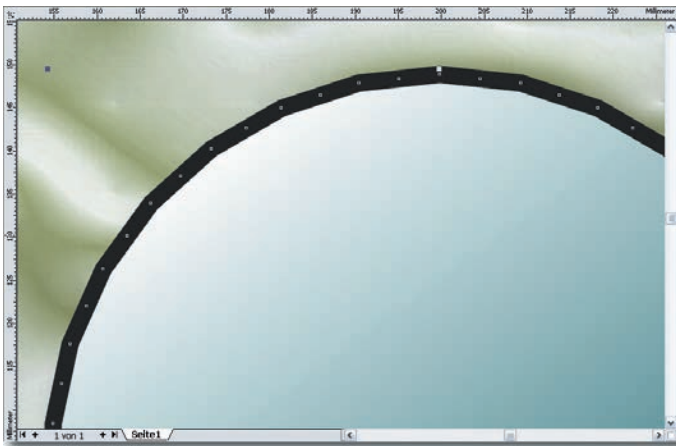


Bild 3.30 Die „Kurve“ in der Detailsicht

Das Objekt Freihandlinie

Das einfachste Objekt ist die Linie. In einem Flyout-Menü in der Hilfsmittelleiste werden verschiedene Werkzeuge zum Zeichnen von unterschiedlichen Linientypen angeboten. Wir benötigen zuerst das Hilfsmittel Freihand.

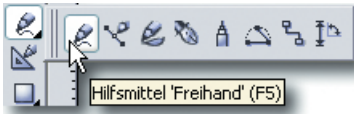


Bild 3.31 Aufruf des Hilfsmittels Freihand

Dieses Hilfsmittel kann auf zwei unterschiedliche Arten eingesetzt werden. Gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Klicken Sie einmal auf die Position, an der die Linie beginnen soll. Klicken Sie ein weiteres Mal auf die Endposition. Dann entsteht eine gerade Linie. Anschließend kann der Linie die gewünschte Dicke und Farbe zugewiesen werden.

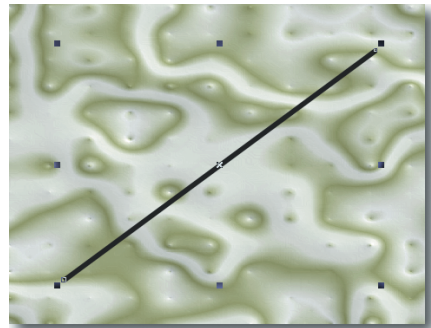
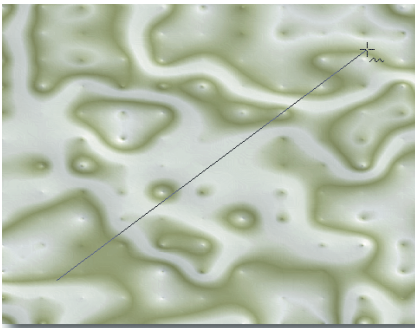


Bild 3.32 Die Konstruktion einer Linie

- 2 Um die Linie zu ergänzen, müssen Sie klicken, wenn Sie das folgende Mauszeigersymbol sehen. Sie erreichen das Fortführen der Linie noch leichter, wenn Sie beim Setzen des Endpunkts einfach doppelt klicken.

- 3 So kann das Objekt Stück für Stück weitergezeichnet werden. Wird der Endpunkt auf dem Anfangspunkt platziert, entsteht ein geschlossenes Objekt, das wie gewohnt mit Füllungsattributen versehen werden kann.

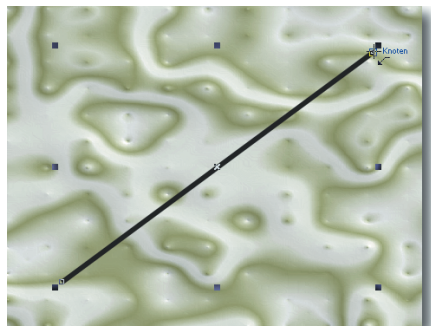


Bild 3.33 Fortführen der Linie

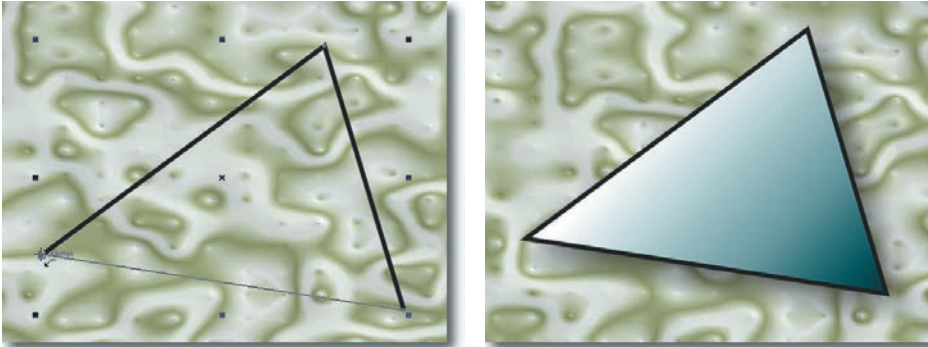


Bild 3.34 Weitere Linien werden zum Objekt hinzugefügt

- 4 Die zweite Variante dieses Werkzeug anzuwenden, besteht darin, damit zu „zeichnen“. Das freie Zeichnen ist mit der Maus nicht sehr einfach – daher werden Sie diese Variante wohl nicht allzu oft verwenden.

Halten Sie während des freien Zeichnens die linke Maustaste gedrückt. CorelDRAW erstellt automatisch Knotenpunkte beim Zeichnen, um die Form der Linie zu bestimmen.

i

Für freie Kurvenformen gibt es ein eigenes Hilfsmittel – das Bezier-Hilfsmittel, das wir Ihnen auch noch vorstellen werden. Der einzig sinnvolle Einsatz des Freihand-Hilfsmittels zum Zeichnen besteht darin, wenn Sie mit einem Grafiktablett zeichnen. Die spätere Bearbeitung der Knotenpunkte wäre beim freien Zeichnen mit der Maus viel zu arbeitsaufwändig.

- 5 Nach dem Loslassen der Maustaste kann das Objekt gefüllt werden, wenn Sie den Endpunkt auf dem Anfangspunkt platziert hatten.

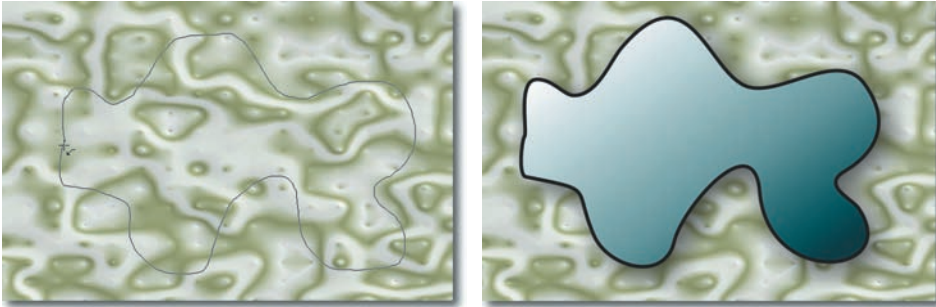


Bild 3.35 Zeichnen einer Freihandlinie

- 6 Wenn Sie übrigens doppelt auf das Hilfsmittel klicken, können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Linie von CorelDRAW automatisch „geformt“ werden soll.

So legt die *Freihandglättung* fest, wie exakt die Linie den Bewegungen der Maus folgen soll. Je höher der Wert, umso weicher wird die Linie – dafür wird aber den Mausbewegungen nicht sehr präzise gefolgt. Die Option *Autom. verbinden* legt fest, wie groß der Radius sein muss, um neu angesetzte Punkte automatisch mit dem Endpunkt zu verbinden. Bei hohen Werten schnappt der Endpunkt auch dann zu, wenn Sie sich mit dem Mauszeiger ein Stück von ihm entfernt haben. Die anderen Funktionen werden nicht benötigt.

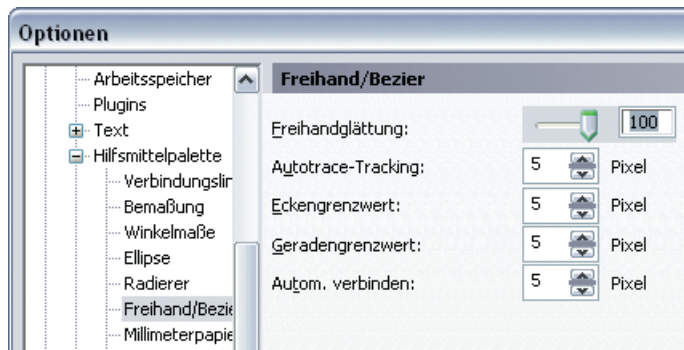


Bild 3.36 Die Optionen des Freihand-Hilfsmittels

Das Bezier-Hilfsmittel

Das zweite Hilfsmittel in dem Flyout-Menü wird zum Erstellen von runden Formen benötigt. Die so genannten Bezier-Kurven sind eine besondere Linienform. Der Kurvenverlauf wird hier nämlich mathematisch berechnet – und nicht aus kurzen Linien zusammengesetzt. Das Verfahren zur Berechnung der Bezier-Kurven wurde nach

Pierre Bézier benannt. Neben der Position des Anfangs- und Endpunkts wird hier auch die Information über die Form der Verbindung gespeichert – wie etwa die Kurvenform.

Das Hilfsmittel wird daher auch etwas anders angewandt, als Sie dies von den bisher bekannten Hilfsmitteln kennen.

- 1 Da beim Zeichnen immer die Standardvorgaben für Umriss und Füllung verwendet werden, sollen diese Vorgaben zunächst angepasst werden, um uns das nachträgliche Formatieren zu ersparen. Wie bei CorelDRAW üblich, gibt es dazu verschiedene Möglichkeiten. Wir schlagen Ihnen die folgende vor:
- 2 Markieren Sie das zuletzt erstellte und fertig formatierte Objekt. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie die Option *Stile • Stileigenschaften speichern*.



Bild 3.37 Speichern von Attributen

- 3 Im folgenden Dialogfeld wird angegeben, ob Füllung und Umrissattribute gespeichert werden sollen. Übernehmen Sie den vorgeschlagenen Namen *Standardgrafik*.

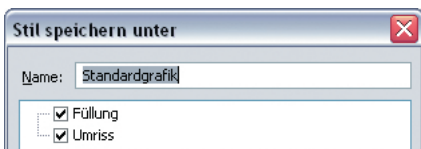


Bild 3.38 Angabe der zu speichernden Attribute



Der vorgeschlagene Name wird für die Standardeinstellungen verwendet und sollte daher nicht geändert werden. Das Ändern der Einstellungen nach diesem Verfahren bezieht sich übrigens nur auf das aktuelle Dokument. Wird ein neues Dokument erstellt, fallen die veränderten Attribute weg.

- 4 Um die Bezier-Kurve zu erstellen, klicken Sie einmal auf die Position, an der Sie den ersten Knotenpunkt platzieren wollen. Dann erscheint ein gefülltes Quadrat als Markierungspunkt. Um das erste Kurvenstück zu definieren, klicken Sie danach auf die Position, an der die Kurve ihre Form ändern soll, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Wenn Sie dann den Mauszeiger verziehen, kann die Kurvenform verändert werden. Es erscheinen zwei Stützpunkte, die mit einer gestrichelten Linie mit dem Knotenpunkt verbunden sind. Sie sehen dies nachfolgend in der rechten Abbildung. Mit den Stützpunkten kann die Kurvenform angepasst werden.

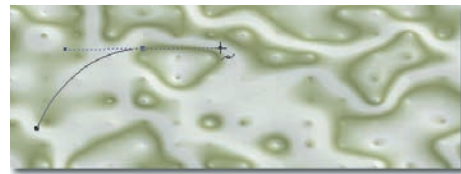
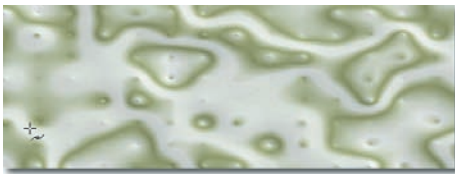


Bild 3.39 Formen des ersten Kurvensegments

- 5 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Kurvensegment mit den vor-eingestellten Umrissattributen gezeichnet. Um einen spitzen Knotenpunkt zu erstellen, reicht ein einfacher Mausklick aus. Dies zeigt die rechte Abbildung. Der untere Knotenpunkt wird ein spitzer Knotenpunkt.

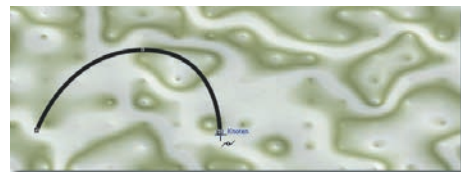
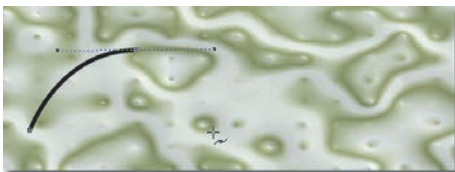


Bild 3.40 Platzieren der nächsten Knotenpunkte

- 6 So können Sie sich nun Stück für Stück vorarbeiten. Soll ein Kurvensegment folgen, halten Sie die Maustaste gedrückt.

Verziehen Sie den Mauszeiger zum Formen des Kurvensegments. Das nächste Stadium sehen Sie nachfolgend.

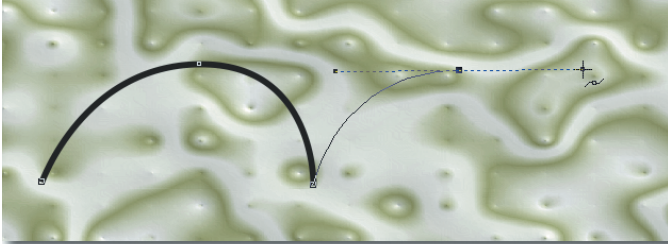


Bild 3.41 Es folgt das nächste Kurvensegment

- 7 Zum Abschluss folgt nochmals ein spitzer Knotenpunkt – und fertig ist die stilisierte „fliegende Schwalbe“.



Bild 3.42 Die Bezier-Kurve ist fertig gestellt

- 8 Die Kurvenform kann jederzeit angepasst werden. Dazu wird das Form-Hilfsmittel benötigt, das Sie entweder über die zweite Schaltfläche in der Hilfsmittel-leiste oder das Tastenkürzel **F10** erreichen. Mit diesem Hilfsmittel können die Stützpunkte eines Knotenpunkts verschoben werden, um die Kurvenform neu zu definieren. Nach dem Anklicken können Sie außerdem jeden Knotenpunkt mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

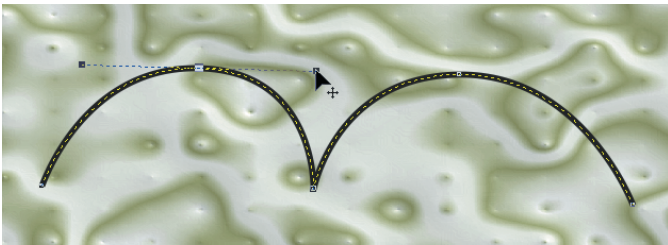
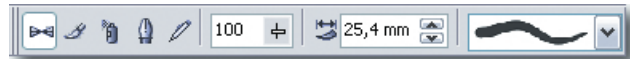


Bild 3.43 Anpassen der Kurvenform

Das Hilfsmittel Künstlerische Medien

Mit dem nächsten Hilfsmittel können sehr komplexe Linien erstellt werden. Dieses Hilfsmittel können Sie auch über das Tastenkürzel **I** aufrufen. Bei den künstlerischen Medien gibt es fünf grundlegend verschiedene Stricharten, die in der Eigenschaftsleiste ausgewählt werden können.

Bild 3.44 Auswahl des Strichs



- 1 Wählen Sie aus dem Listenfeld den gewünschten Strichtyp aus. In den Optionen der Eigenschaftsleiste können Sie unter anderem die Größe des Strichs angeben. Während Sie den Freihandstrich mit gedrückter linker Maustaste aufziehen, ist vom späteren Ergebnis wenig zu sehen. Lediglich die Breite des Strichs wird angezeigt.



Bild 3.45 Zeichnen eines Strichs

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird der Strich geformt. Er kann mit dem Form-Werkzeug nachträglich angepasst werden. Klicken Sie dazu in den Strich. Dann wird die Führungslinie sichtbar und kann mit den Knotenpunkten umgeformt werden. Sie sehen dies im rechten Bild.

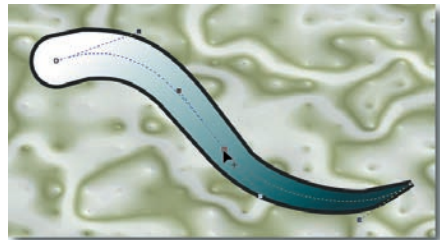
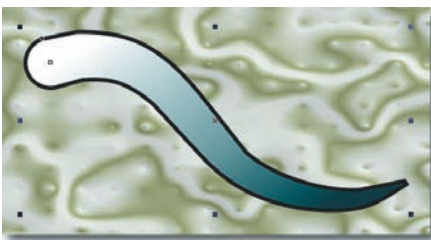


Bild 3.46 Der fertige Strich

- 3 Mit dem Pinseltyp können noch komplexere Formen erstellt werden – teilweise ist hier der Pinselstrich sogar transparent. Dies ergibt ein sehr natürliches Aussehen.

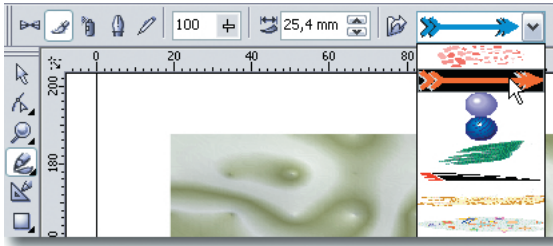
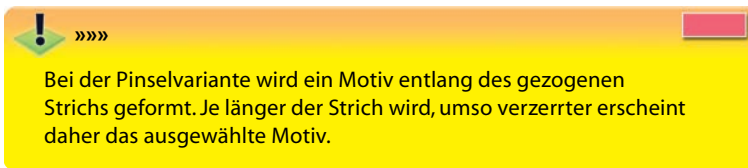


Bild 3.47 Auswahl eines Pinseltyps



Die Handhabung entspricht der zuvor vorgestellten Verfahrensweise. Auch hier sehen Sie während des Zeichnens nur einen breiten schwarzen Strich.

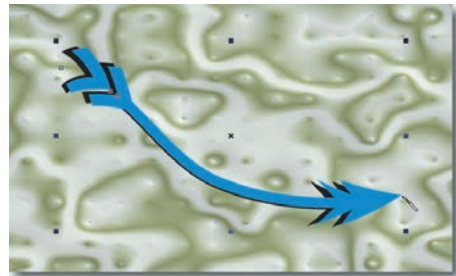


Bild 3.48 Der Pinselstrich (links während des Zeichnens)

- 4 Mit der Sprühdose werden verschiedene Bildmotive entlang der gezeichneten Linie aufgereiht. Auch hier werden einige Muster angeboten. Neben der Objektgröße können Sie in der Eigenschaftsleiste unter anderem auch den Abstand der Motive vorgeben. Die Motive können außerdem gedreht werden.



Bild 3.49 Die Optionen der Sprühdose

- 5 Beim Zeichnen der Linie mit gedrückter linker Maustaste ist zunächst nur ein dünner Strich zu sehen. Erst nach dem Loslassen der Maustaste werden die Bilder platziert. Eine solche Variante sehen Sie nachfolgend rechts.

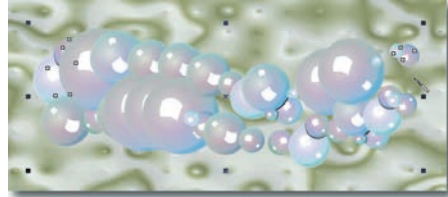
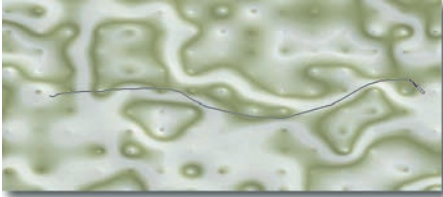


Bild 3.50 Der Sprühdosen-Effekt

- 6 Mit einem weiteren Sprühdosenstrich wird aus dem Bild schnell eine „Blasenlandschaft“.

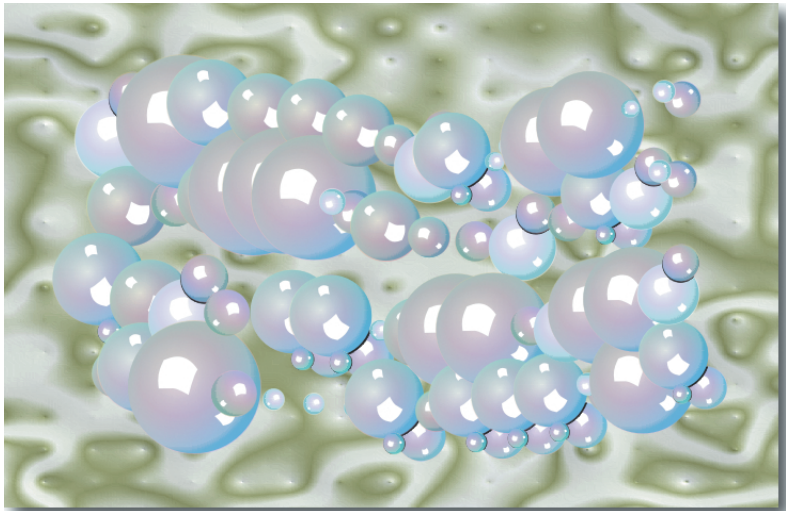


Bild 3.51 Eine Blasenlandschaft aus der Sprühdose

- 7 Die beiden folgenden Varianten sind nicht so interessant: Mit der Kalligrafie-Option werden Striche gezeichnet, wie sie in früheren Zeiten mit abgeschrägten Federhaltern gezeichnet wurden. Das nächste Bild zeigt einen solchen Strich.

Die letzte Option ist der druckempfindliche Stift. Beim Arbeiten mit der Maus wird der Strich dicker oder dünner, wenn Sie die - oder -Taste aktivieren. Beim Zeichnen mit dem Grafiktablett entscheidet der Druck über die Strichstärke.

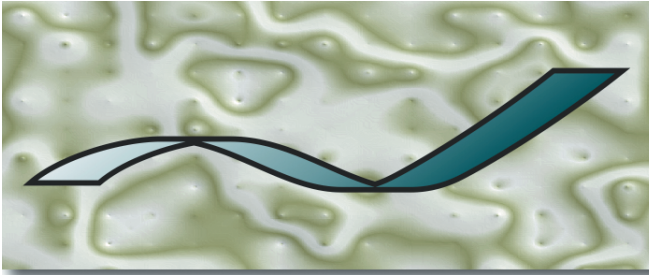


Bild 3.52 Ein kalligrafischer Strich

Die Hilfsmittel Stift, Polylinie und 3-Punkt-Kurve

Mit den bereits vorgestellten Hilfsmitteln können Sie jede erdenkliche Kurvenform zeichnen. In vielen CorelDRAW-Versionen gab es auch nur diese Hilfsmittel. In der aktuellen Version gibt es noch weitere Hilfsmittel, mit denen auf unterschiedliche Art und Weise Kurvenverläufe erstellt werden können.

- 1 Die Bedienung des Stift-Hilfsmittels entspricht der des Bezier-Hilfsmittels. Sie können hier allerdings in der Eigenschaftsleiste verschiedene Enden für offene Kurven festlegen – wie etwa Pfeilspitzen. Außerdem kann zwischen verschiedenen Linientypen gewählt werden. So können Sie beispielsweise eine gestrichelte Kurvenform zeichnen.

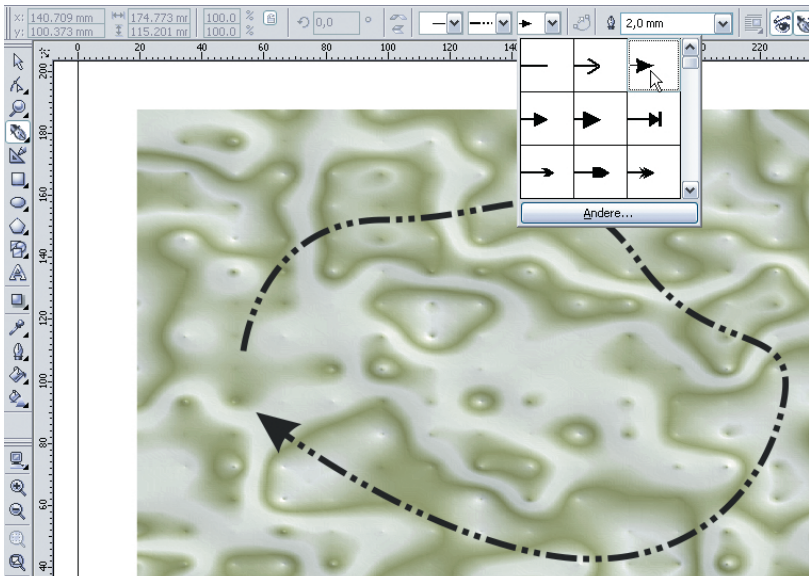


Bild 3.53 Die Optionen des Stift-Hilfsmittels und ein Beispiel

- 2 Bei der Polylinie gibt es dieselben Optionen in der Eigenschaftsleiste. Hier können Sie allerdings die Maustaste gedrückt halten, um eine Freihandlinie zu zeichnen oder Sie klicken auf die betreffenden Stellen, um gerade Linien zu positionieren.
- 3 Auch die 3-Punkt-Kurve kann mit Anfangs- und Endpfeilspitzen versehen werden. Ebenso ist auch die Auswahl zwischen verschiedenen Linienarten in der Eigenschaftsleiste möglich. Die Konstruktion erfolgt etwas anders als gewohnt. Klicken Sie zunächst auf die Position des Anfangspunkts. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und klicken Sie auf die Position, an der Sie den Endpunkt platzieren möchten.

Anschließend kann – nach dem Loslassen der Maustaste – die Rundung wie mit einem „Gummiband“ geformt werden. Sie sehen das Bearbeitungsstadium nachfolgend links und das Ergebnis rechts.

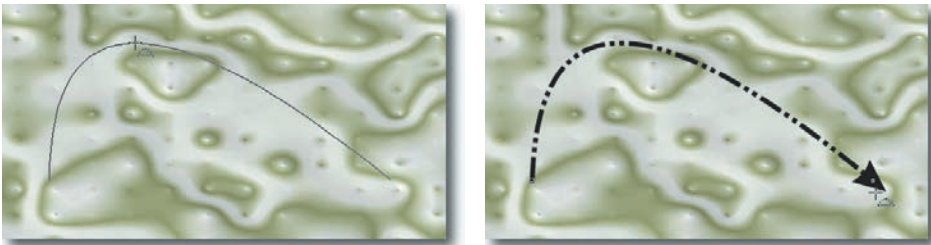


Bild 3.54 Aufziehen einer Kurve mit dem Hilfsmittel 3-Punkt-Kurve

Verbindungslinien zeichnen

Die beiden letzten Hilfsmittel sind sehr spezielle Hilfsmittel, die beispielsweise für Flussdiagramme oder ähnliche Aufgabenstellungen eingesetzt werden können. Als Ausgangssituation soll die folgende Anordnung zweier Objekte verwendet werden.

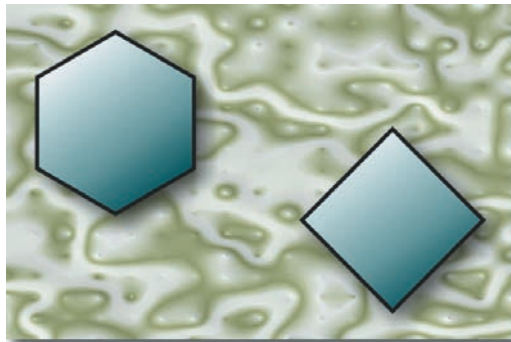


Bild 3.55 Die Ausgangssituation

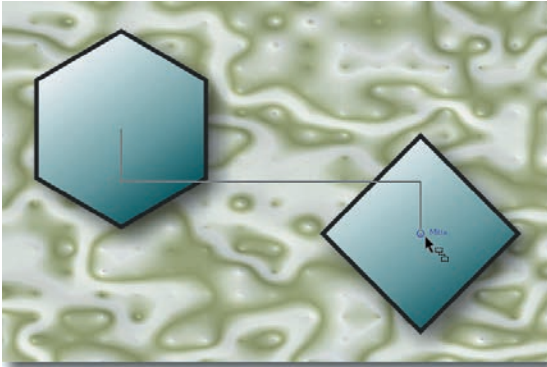


Bild 3.56 Objekte miteinander verbinden

- 1 Diese beiden Objekte können nun mit einer Verbindungslinie miteinander verbunden werden. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel einen Knotenpunkt oder die Mitte eines Objekts an. Ziehen Sie dann den Mauszeiger zum zweiten Objekt, um die beiden Objekte miteinander zu verbinden. Dieses Bearbeitungsstadium zeigt die nebenstehende Abbildung.

- 2 Die Form der Verbindungslinie können Sie ändern, indem Sie die Knotenpunkte verziehen. Die Knotenpunkte erkennen Sie an den kleinen ungefüllten Quadraten. Nachfolgend sehen Sie rechts das neue Ergebnis.

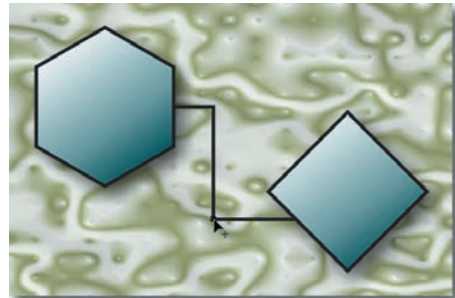
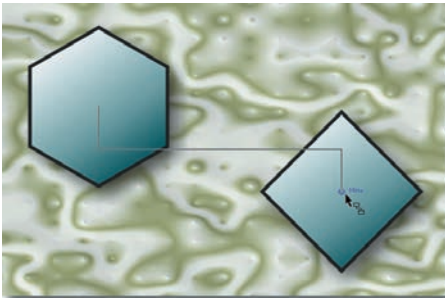
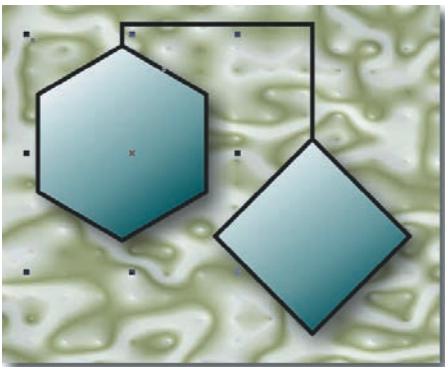


Bild 3.57 Anpassen der Verbindungslinie



- 3 Wenn Sie später eines der Objekte verschieben, wird die Verbindungslinie selbstständig angepasst. Eine Variante sehen Sie nebenstehend. Hier wurde das linke Objekt verschoben. Je nach vorhandenem Platz wird die Verbindungslinie entweder ober- oder unterhalb der Objekte platziert.

Bild 3.58 Die Verbindungslinie wird nach dem Verschieben von Objekten angepasst

Objekte mit Maßen versehen

Besonders bei Architektur- oder technischen Zeichnungen kommt es oft vor, dass Objekte mit Maßen versehen werden. Auch für diese Aufgabe hält CorelDRAW ein Werkzeug bereit. Sie erreichen es über die letzte Schaltfläche im Flyout-Menü.

- 1 Klicken Sie nach dem Aufruf des Werkzeugs die erste Stelle an, an der die Messung beginnen soll. Hilfreich ist dabei, dass die Knotenpunkte der Objekte magnetisch wirken.

Wenn Sie dann den Mauszeiger verziehen, wird die Maßlinie schon sichtbar.

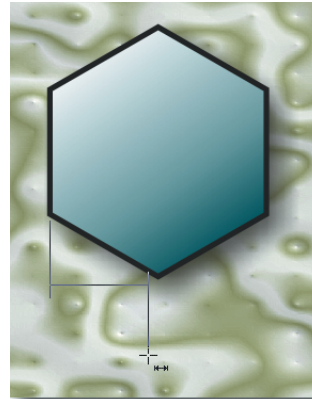


Bild 3.59 Markieren des ersten Messpunktes

- 2 Mit dem zweiten Klick wird die zu messende Strecke festgelegt. Wenn Sie danach den Mauszeiger nach unten bewegen, wird die Länge der Maßlinien und die Position der Beschriftung bestimmt. So entsteht das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis.

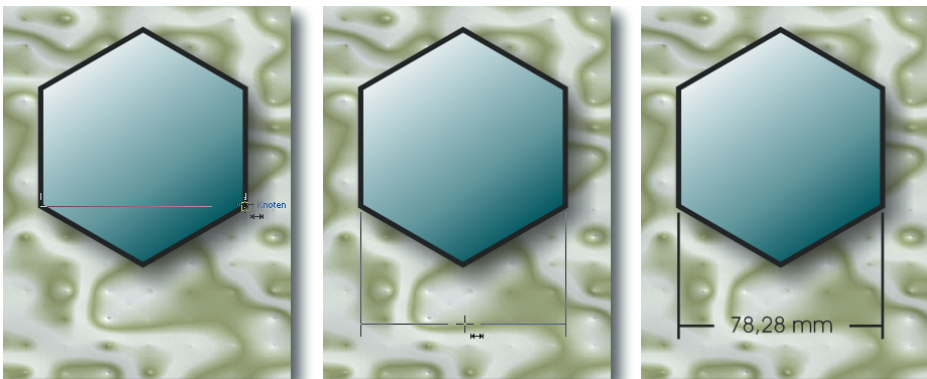


Bild 3.60 Die Strecke wird gemessen

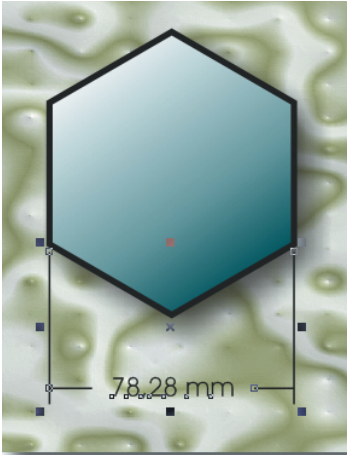


Bild 3.61 Die fertige Bemaßung

- 3 Um die Linienstärke anzupassen, muss die Linie mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert werden. Beachten Sie dabei aber, dass Sie nicht die Beschriftung „erwischen“.

Nach dem Zuweisen eines dünneren Umrisses könnten Sie beispielsweise das nebenstehende Ergebnis erhalten:

- 4 In der Eigenschaftsleiste finden Sie die unterschiedlichsten Optionen, um vertikale oder schräge Bemaßungen vornehmen zu können. Außerdem können die Maßeinheiten und die Präzision eingestellt werden.



Bild 3.62 Die Optionen der Bemaßungslinien

Das waren die Linien- und Kurven-Hilfsmittel. Nun kommen die komplexeren Objekttypen an die Reihe.

Den Hintergrund umgestalten

Für die kommenden Beispiele soll der Hintergrund etwas verändert werden – sonst wird es ja langweilig. Dies können Sie dank des verwendeten Füllmusters recht schnell und einfach erledigen:

- 1 Rufen Sie das *Füllmuster*-Dialogfeld auf. Neben den Stilen werden auch zahlreiche Beispiele mitgeliefert, die alle Abwandlungen der Stile sind. Die Beispiele können Sie in dem Listenfeld *Füllmusterbibliothek* auswählen.

So haben wir uns das folgende Muster ausgesucht, bei dem wir einige Werte etwas verändert haben. Als Farbton haben wir die Farbe mit der Bezeichnung *Marineblau* ausgesucht.

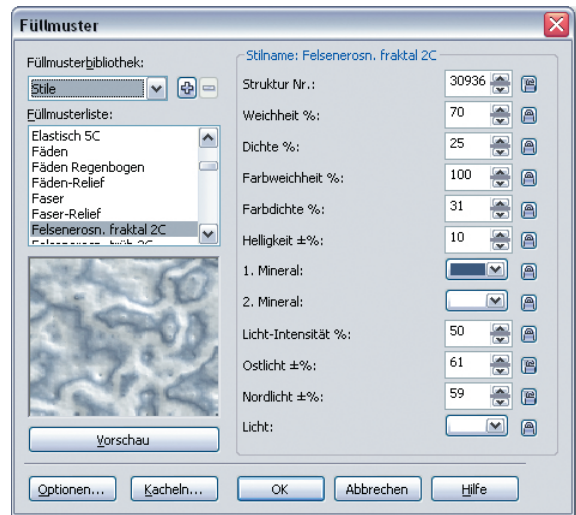


Bild 3.63 Ein neues Füllmuster

- 2 Damit entsteht das folgende Ergebnis. Wir haben absichtlich auf eine „unauffällige“ Wirkung geachtet – schließlich kommt es ja mehr auf das Objekt an.

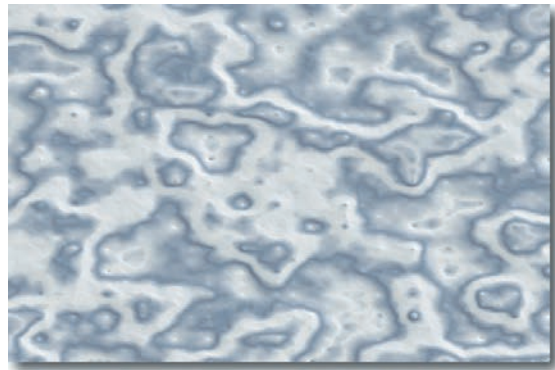


Bild 3.64 Ein neuer Hintergrund

Das Hilfsmittel Formerkennung

Das nächste Werkzeug, das Sie auch mit dem Tastenkürzel **S** aufrufen können, ist in der aktuellen CorelDRAW-Version neu dazugekommen. Dabei setzt CorelDRAW handgezeichnete Formen in Grundformen um. Zeichnen Sie „per Hand“ einen „krakeligen“ Kreis, wandelt CorelDRAW dieses Objekt in eine Ellipsenform um.

Nach dem Doppelklicken auf das Werkzeug können Sie in den Voreinstellungen übrigens angeben, mit welcher Zeitverzögerung die Formerkennung gestartet werden soll.

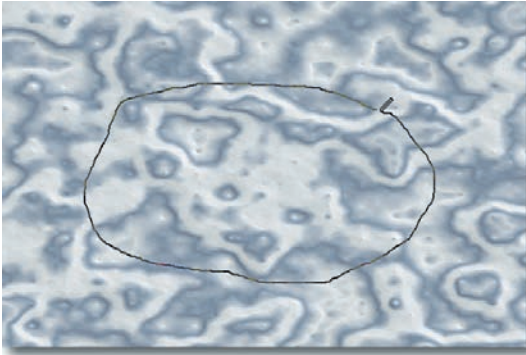


Bild 3.65 Eine Form wurde mit der Maus gezeichnet

- 1 Probieren Sie es einmal aus. Zeichnen Sie beispielsweise die links abgebildete – mit der Maus – gezeichnete „Kartoffel“.

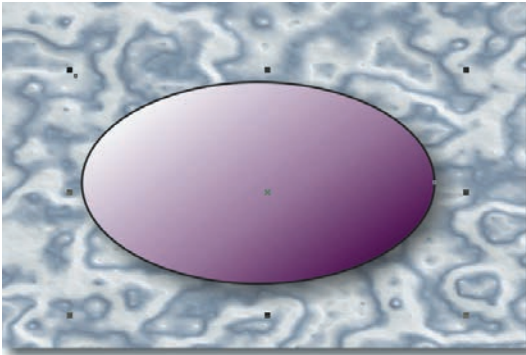


Bild 3.66 Die automatisch umgewandelte Form

- 2 Nach der durchgeführten Formerkennung hat CorelDRAW automatisch die Form in eine Ellipse umgewandelt.

- 3 Probieren Sie ruhig einmal komplexere Formen aus – beispielsweise die nachfolgend links gezeigte Form. Rechts sehen Sie, dass CorelDRAW einen Pfeil darin erkannt hat.

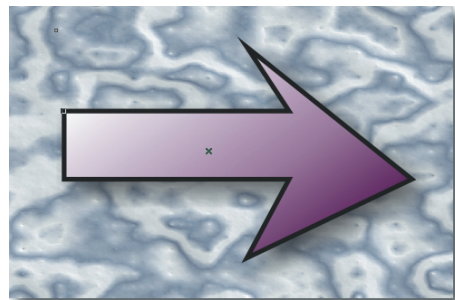
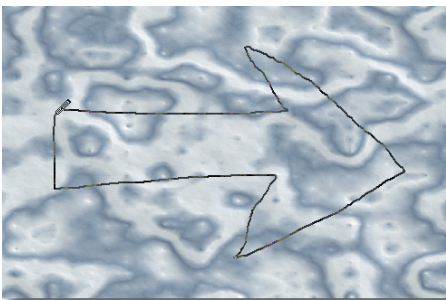


Bild 3.67 Eine weitere, automatisch erkannte Form

Die Optionen des Rechtecks

Alle Objekte, die jetzt folgen, können generell auch aus den bereits vorgestellten Linien erzeugt werden. Bei einem Rechteck handelt es sich beispielsweise um vier Linien, die an den Enden zusammenstoßen. Zur Arbeitserleichterung bietet CorelDRAW aber für verschiedene Objekte eigene Werkzeuge an – so können Sie Arbeitszeit für die Konstruktion einsparen.

Das Rechteck-Objekt haben Sie bereits kennen gelernt. Es gibt verschiedene Optionen beim Einsatz dieses Objekts. Außerdem gibt es ein weiteres Werkzeug zum Erstellen von Rechtecken: das 3-Punkt-Rechteck, das Sie im Flyout-Menü finden. Die Optionen zu den Werkzeugen können Sie übrigens in der Statusleiste ablesen.

Doppelklicken auf das Hilfsmittel zum Erstellen eines Seitenrahmens; Strg + Ziehen zum Beschränken auf Quadrate; Umschalt + Ziehen zum Ze...

Bild 3.68 Die Info-Zeile

Viele zusätzliche Optionen gelten übrigens für alle Werkzeuge.

- 1 So gibt es beim Rechteck nämlich eine Besonderheit: Sind alle vier Seiten gleich lang, entsteht ein Quadrat. Dies erreichen Sie, indem Sie beim Aufziehen des Rechtecks zusätzlich die -Taste gedrückt halten.

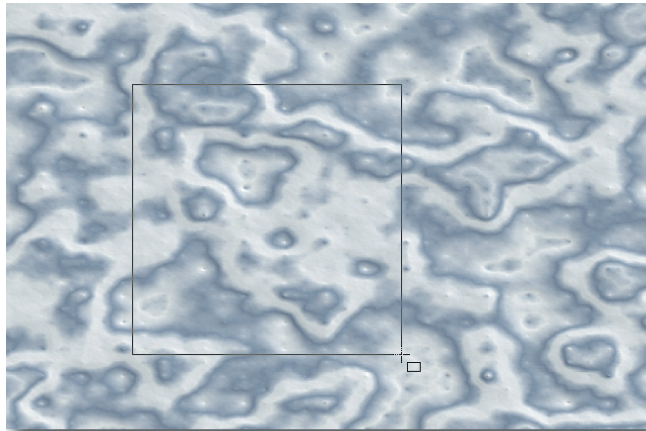


Bild 3.69 Es entsteht ein Quadrat

- 2 Wir wollen nun auch die Eigenschaften des Verlaufs verändern. Auch dies ist leicht zu erledigen. Rufen Sie das *Farbverlauf*-Dialogfeld auf. Klicken Sie auf das *Von-Farbfeld*. Wählen Sie aus der Farbenliste die Farbe Himmelblau aus. Bestätigen Sie die Eingabe.

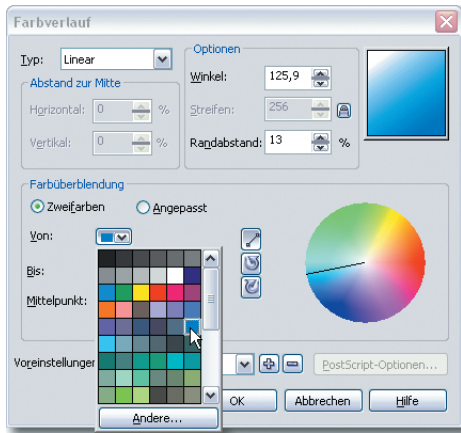


Bild 3.70 Auswahl einer neuen Farbe

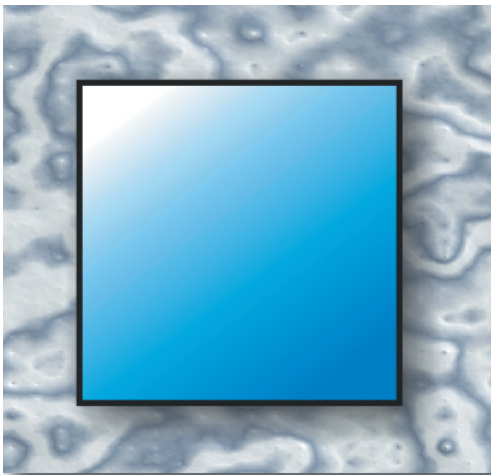


Bild 3.71 Die geänderten Attribute

3 Die Umrissattribute bleiben identisch, sodass folgendes Ergebnis entsteht.

Die Schatteneinstellungen wurden mit der Funktion *Effekte • Effekt kopieren • Hinterlegter Schatten von* von einem zuvor konstruierten Objekt übernommen.



Wenn Sie übrigens bei der Konstruktion des Rechtecks die -Taste gedrückt halten, wird das Rechteck aus der Mitte heraus aufgezogen. Beim zusätzlichen Drücken der -Taste entsteht ein Quadrat, das auch aus der Mitte aufgezogen wird.



Mit einem Doppelklick auf das Rechteck-Hilfsmittel wird übrigens ein Rechteck in der Größe des Dokuments erstellt und hinter allen anderen Objekten platziert.

- 4 Nach der Konstruktion können die Objekte mit dem Form-Werkzeug verändert werden. Je nach Art des Objekts sind unterschiedliche Veränderungen möglich. Beim Rechteck können Sie beispielsweise mit dem Form-Hilfsmittel die Ecken abrunden. Klicken Sie dazu einen der Eckpunkte an und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen. Eine Vorschaulinie zeigt das zu erwartende Ergebnis an. Rechts sehen Sie nachfolgend das fertige Ergebnis.

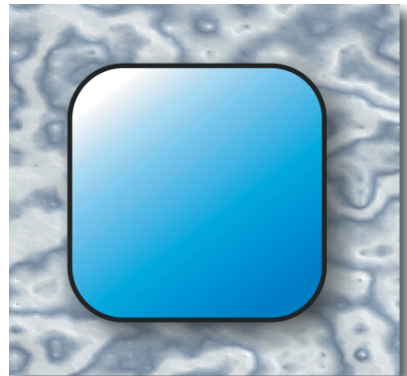
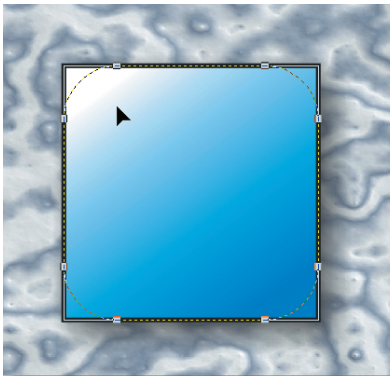
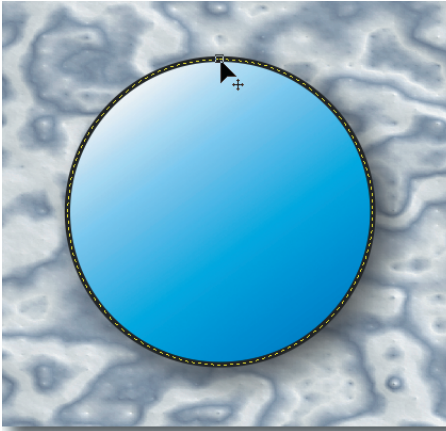


Bild 3.72 Beim Rechteck werden die Ecken abgerundet

- 5 Um eine numerisch präzise Einstellung vorzunehmen, verwenden Sie die Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste. Diese Eingabefelder können Sie auch nutzen, wenn nicht alle Ecken mit dem gleichen Radius abgerundet werden sollen.
- 6 Das Hilfsmittel 3-Punkt-Rechteck benötigen Sie vermutlich eher selten. Sie können es verwenden, wenn Sie rotierte Rechtecke erstellen wollen. Ziehen Sie zunächst mit gedrückter linker Maustaste eine Kante im gewünschten Winkel auf. Danach werden die Seitenlängen festgelegt.

Die Optionen der Ellipse

Die Konstruktion einer Ellipse entspricht dem Vorgehen beim Rechteck. Die Sonderform der Ellipse, die durch Drücken der **Strg**-Taste erstellt wird, ist ein Kreis. Auch hier wird das Objekt durch Drücken der **⇧**-Taste aus der Mitte heraus aufgezogen.



Sie sehen ein mögliches Ergebnis nebenstehend. Wenn Sie das fertige Objekt mit dem Form-Hilfsmittel anklicken, sehen Sie oben einen Knotenpunkt.

Bild 3.73 Das Form-Hilfsmittel beim Kreis

Wenn Sie den Knotenpunkt verziehen, werden Segmente erzeugt. Befindet sich beim Verziehen der Mauszeiger innerhalb des Kreises, wird ein geschlossenes Segment erstellt – Sie sehen das nachfolgend links. Befindet sich der Mauszeiger außerhalb des Kreises, entsteht das rechte Ergebnis. Auch hier sind numerisch exakte Eingaben über die Funktionen der Eigenschaftsleiste möglich.

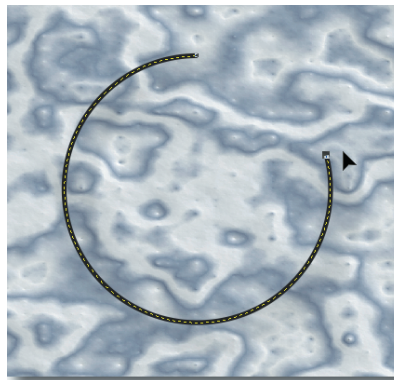
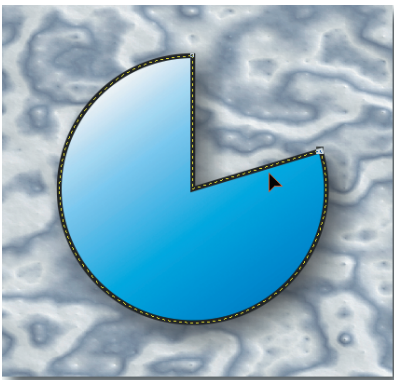


Bild 3.74 Erstellen von Segmenten

i
»»»»

Auch bei der Ellipse gibt es im Flyout-Menü ein 3-Punkt-Werkzeug, mit dem eine rotierte Ellipse erstellt werden kann.

Das Polygon-Objekt

Das nächste – wieder etwas komplexere – Objekt ist das Vieleck. Hier können Sie vor der Anwendung in der Eigenschaftsleiste einstellen, wie viele Ecken das Polygon erhalten soll. Auch hier wirkt sich das Drücken der **Strg**-Taste aus. Damit entstehen gleiche Seitenlängen, wie es nachfolgend bei dem linken Siebeneck zu sehen ist.

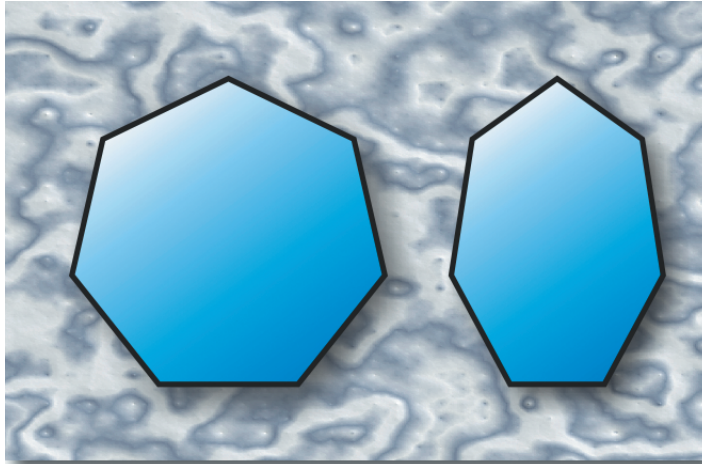


Bild 3.75 Zwei Siebenecke – links mit gleichen Seitenlängen

Bei Polygonen können Sie außerdem einstellen, ob ein Stern erstellt werden soll. Dabei stehen zwei Optionen zur Verfügung. Sie rufen die *Optionen* mit einem Doppelklick auf das Hilfsmittel auf.

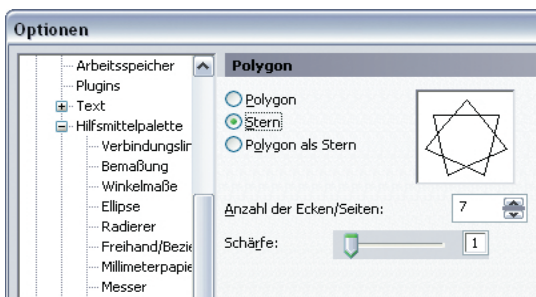


Bild 3.76 Die Polygon-Optionen

Im nächsten Bild sehen Sie die beiden verfügbaren Optionen. Links ist die *Stern*-Option abgebildet, rechts die Option *Polygon als Stern*.

Sie sollten vor der Konstruktion entscheiden, welche Form der Stern erhalten soll. Nachträglich ist die dritte Einstellung nur recht aufwändig über das Andockfenster *Objekteigenschaften* zu verändern.

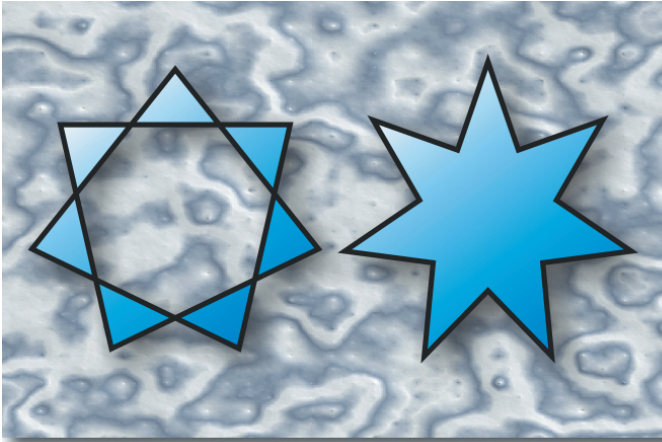


Bild 3.77 Die beiden verfügbaren Stern-Optionen

Mit dem Form-Hilfsmittel können Sie recht komplexe Gebilde erstellen. Die vielen Knotenpunkte können in alle Richtungen verzogen werden. So lassen sich auch „verdrehte“ Formen erzeugen – wie im folgenden Bild.

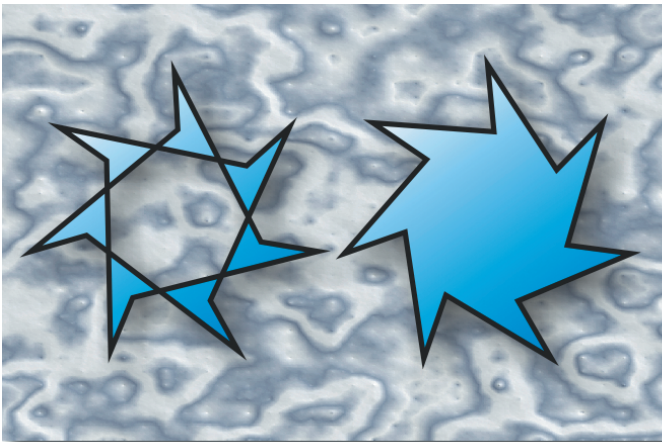


Bild 3.78 Das Verdrehen der Knotenpunkte mit dem Form-Hilfsmittel

Hier bieten sich weitere Versuche an. Testen Sie doch einmal, was passiert, wenn Sie 20- oder 30-Ecke verdrehen. Dann entstehen sehr skurrile und aufwändige Elemente.

Das Millimeterpapier

Im Flyout-Menü finden Sie noch zwei weitere Objekte. Das Millimeterpapier ist eigentlich kein „richtiges“ Objekt, da hier ein nachträgliches Verändern von Eigenschaften nicht möglich ist. Es handelt sich hier eher um ein Hilfsmittel, das viel Konstruktionszeit einsparen kann. Dennoch werden Sie dieses Hilfsmittel wohl eher selten benötigen.

- 1 In der Eigenschaftsleiste können Sie einstellen, wie viele Zeilen und Spalten das Gitternetz enthalten soll. Diese Einstellung muss unbedingt vor der Konstruktion vorgenommen werden – ein späteres Ändern ist nämlich nicht möglich.
- 2 Ziehen Sie dann den Rahmen auf, in dem die Rechtecke des Gitternetzes platziert werden sollen. CorelDRAW erstellt automatisch die vorgegebene Anzahl von Rechtecken, deren Kanten aneinander stoßen.

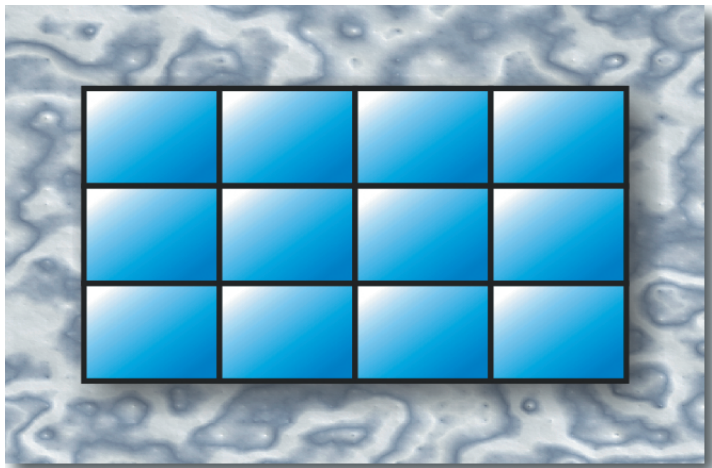


Bild 3.79 Das Millimeterpapier-Objekt



Die Rechtecke werden in einer Gruppe zusammengefasst. Wird die Gruppe mit der Tastenkombination **Strg** + **U** aufgehoben, können die Attribute der einzelnen Rechtecke bearbeitet werden. So könnten Sie beispielsweise jedes Rechteck mit einer anderen Füllung versehen.

Das Spiral-Objekt

Auch das Spiral-Objekt ist kein „echtes“ Objekt. Hier können die Objekteigenschaften nämlich nachträglich nicht verändert werden.

Neben der Anzahl der Umdrehungen können Sie vor der Konstruktion in der Eigenschaftsleiste auch noch einstellen, ob eine logarithmische Spirale erstellt werden soll. Bei dieser Variante wird die Rundung nach innen immer enger. Wie deutlich diese Veränderung sein soll, wird mit einem Schieberegler festgelegt.

- 1 Bei der Konstruktion gelten die bereits bekannten Tastenkombinationen. So wird durch Drücken der -Taste ein Objekt mit gleicher Höhe und Breite erstellt.
- 2 Die normale Spirale sehen Sie in der folgenden Abbildung links und die logarithmische Variante rechts. Es wurden jeweils vier Umrundungen eingestellt.

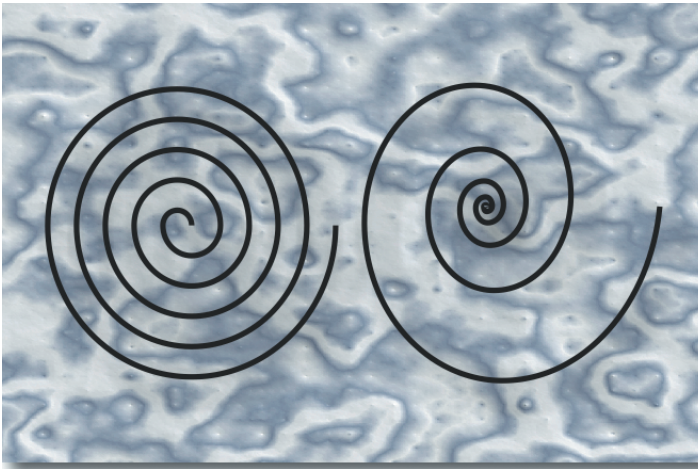


Bild 3.80 Die beiden Spiraltypen

Grundformen erstellen

Es gibt noch ein weiteres Flyout-Menü für die Erstellung von Objekten. Hier werden in verschiedenen Themenbereichen unterschiedliche Grundformen bereitgestellt. Dabei handelt es sich um einfache Symbole, mit denen auch wieder Konstruktionsarbeit gespart werden kann.

In der Eigenschaftsleiste können Sie in einem Menü das gewünschte Motiv aussuchen. Bei den *Grundformen* stehen beispielsweise folgende Symbole zur Verfügung. Außerdem kann die Art der Umrisslinie variiert werden.



Bild 3.81 Die Grundformen

Ziehen Sie nach der Auswahl mit gedrückter linker Maustaste das Symbol auf. Mit gedrückter **Strg**-Taste bleiben die Originalproportionen erhalten. Je nach Motiv können Sie mit dem Form-Hilfsmittel unterschiedliche Veränderungen vornehmen. Bei dem nachfolgend gezeigten Papier-Motiv kann zum Beispiel die hochgeklappte Ecke verzogen werden.

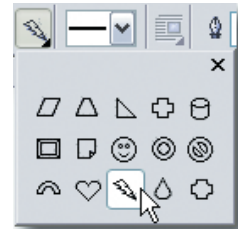


Bild 3.82 Auswahl eines Symbols

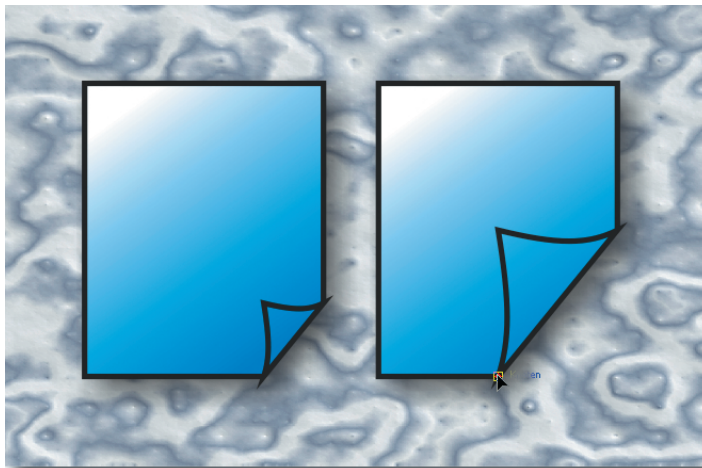


Bild 3.83 Ein Grundformen-Motiv

Und noch ein Objekttyp

Ein Objekttyp fehlt noch: das Textobjekt. Es wird in einem eigenen Kapitel beschrieben. Deshalb sparen wir es hier aus.

Umrisse und Füllungen

Objekte können mit unterschiedlichen Umrissen und Füllungen versehen werden. In den vorigen Kapiteln wurden die Optionen nur am Rande beschrieben. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die verfügbaren Optionen detaillierter vorstellen.

Wenn Sie beispielsweise die Füllungen geschickt einsetzen, können Sie eine Menge interessanter Objekte erstellen. Wie das geht, erfahren Sie in diesem Kapitel anhand kleiner Beispiele.

Bevor wir uns den Umriss-Optionen widmen, wollen wir Ihnen wieder eine weitere Hintergrundvariante vorstellen. Dieses Mal haben wir die abgebildeten Einstellungen ausgesucht. Auch hier haben wir wieder darauf geachtet, dass der Hintergrund nicht allzu aufdringlich wirkt.

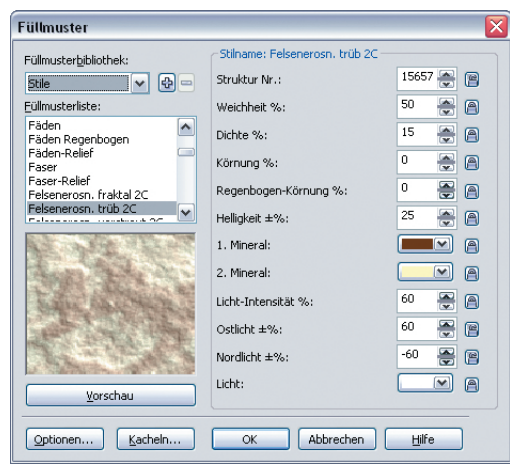


Bild 4.1 Neue Einstellungen für den Hintergrund

Wir haben bei diesem Hintergrund wieder auf ein mitgeliefertes Beispiel zurückgegriffen und dabei die vorgegebenen Einstellungen angepasst. Tippen Sie gegebenenfalls einfach die abgebildeten Werte ab.

4.1 Die unterschiedlichen Umrissattribute

Als Motiv haben wir uns eine der Grundformen ausgesucht. Natürlich können Sie auch jedes andere Objekt verwenden. Im Umriss-Flyout-Menü finden Sie sieben Standardstrichstärken zur Schnellauswahl.

Neben einer so genannten „Haarlinie“ – das ist eine sehr dünne Kontur mit einer Stärke von 0,003 Zoll – werden noch Linien in den Stärken 0,5, 1, 2, 8, 16 und 24 Punkt angeboten. An den Symbolen im Flyout-Menü erkennen Sie die Stärke der Linie. Wenn Sie einen Moment über einer der Schaltflächen verweilen, wird der Wert in einem Schild angezeigt.



Bild 4.2 Die vorgegebenen Strichstärken

In der nächsten Abbildung haben wir links den Vorgabewert 8 Punkt und rechts eine kräftige Kontur in einer Stärke von 24 Punkt verwendet. Achten Sie darauf, dass der Umriss zum Objekt „passt“. Rechts ist die Kontur viel zu dominant – links passt sie dagegen gut.

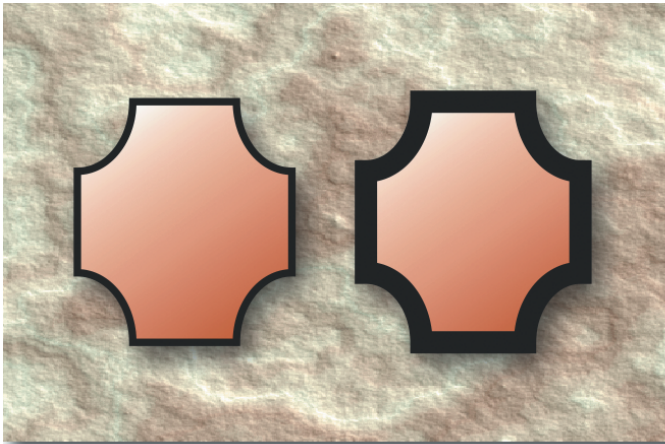


Bild 4.3 Zwei der vorgegebenen Strichstärken



Die Haarlinie sollten Sie nur dann verwenden, wenn Sie das Ergebnis ausschließlich auf dem heimischen Laser- oder Tintenstrahldrucker ausdrucken wollen. Wenn Sie das Ergebnis belichten und in der Druckerei drucken lassen wollen, sollten Sie unbedingt auf diese Linienstärke verzichten, da die Linie nicht mehr erkennbar ist. Dies ist ein häufiger Fehler, der beim Betrachten der Druckerzeugnisse zu großer Verärgerung führen kann.

Umrissattribute anpassen

Wenn Sie kein Objekt markiert haben und das *Umrisstift*-Dialogfeld aufrufen, erscheint folgender Hinweis. Die Einstellungen, die Sie dann vornehmen, werden als Standardeinstellungen für neue Objekte verwendet. Das *Umrisstift*-Dialogfeld kann übrigens auch mit dem Tastenkürzel **F12** aufgerufen werden.

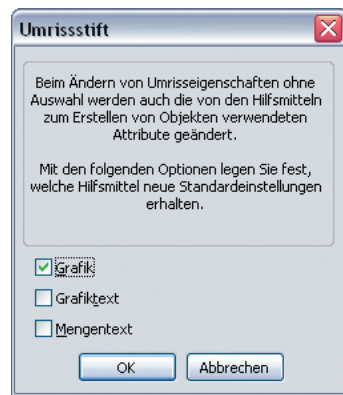


Bild 4.4 Ändern der Standardeinstellungen

Das *Umrisstift*-Dialogfeld stellt eine ganze Menge verschiedener Optionen bereit, um den Stil des Umrisses anzupassen. Neben der Form kann hier auch die Farbe für den Umriss ausgewählt werden.

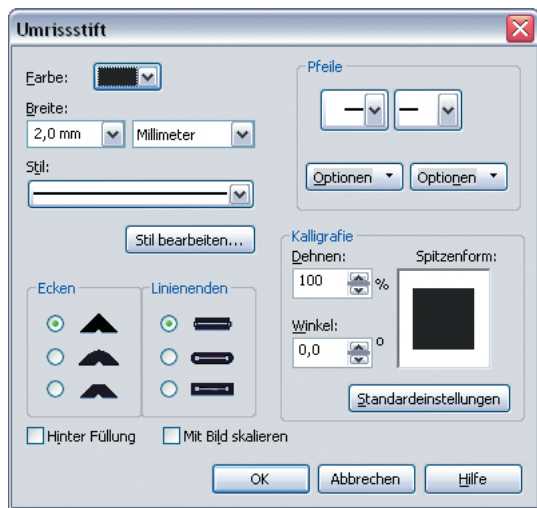


Bild 4.5 Die Optionen für den Umriss

Mit einem Klick auf den Pfeil öffnen Sie das Farbfeld-Menü, in dem die Standardfarben angezeigt werden. Ist die gewünschte Farbe nicht in der Liste enthalten, aktivieren Sie die *Andere*-Schaltfläche. Damit öffnen Sie den Farbwähler, in dem die Farbe frei eingestellt werden kann.

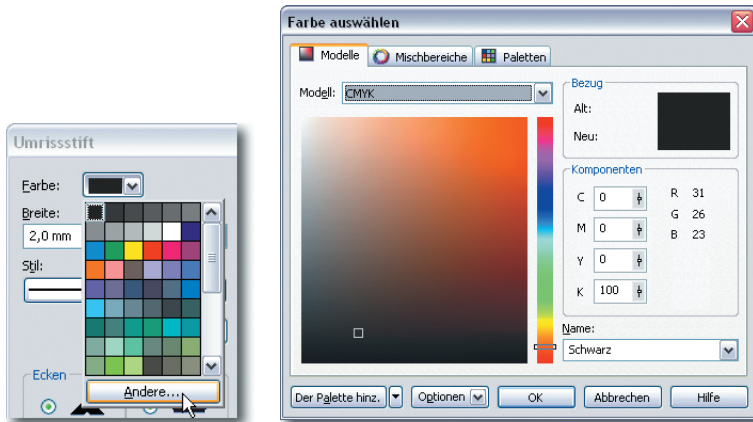


Bild 4.6 Auswahl einer Umrissfarbe



Bild 4.7 Einstellen der Maßeinheit

In den folgenden Eingabefeldern kann die Umrissstärke stufenlos eingestellt werden. Ist der gewünschte Wert nicht in der Liste der Vorgaben enthalten, tippen Sie einfach den Wert in das Eingabefeld ein.

Im Listenfeld rechts daneben können Sie zwischen zahlreichen Maßeinheiten wählen. Vielleicht benötigen Sie ja eine Linienstärke von „141 Meter“ – dies ist nämlich möglich ;–)

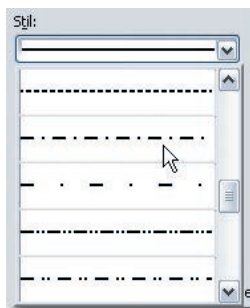


Bild 4.8 Auswahl eines Linienstils

Linien können nicht nur durchgezogen sein, wie Sie es bisher meist gesehen haben. Im *Stil*-Listenfeld finden Sie verschiedene gepunktete und gestrichelte Vorgaben für andere Linienarten.

Eigene Linienstile entwerfen

Falls unter den vielen Vorgabelinien keine dabei sein sollte, die Ihnen gefällt, können Sie die Schaltfläche *Stil bearbeiten* aufrufen. Im folgenden Dialogfeld werden eigene Linien zusammengestellt. Um eine neue Linie zusammenzustellen, verziehen Sie zunächst den Begrenzungsbalken nach rechts. Anschließend können Sie durch Anklicken der Quadrate bestimmen, ob diese schwarz oder weiß dargestellt werden sollen. Das Schwarz dient hier allerdings nur zur Vorschau – mit der späteren Farbgebung hat dies nichts zu tun. Jede Linie muss mit einem schwarzen Feld beginnen und mit einem weißen Feld enden.

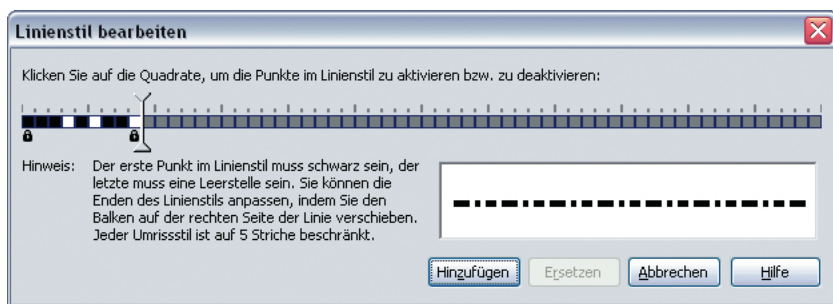


Bild 4.9 Das Erstellen eines neuen Linienstils

So könnten Sie beispielsweise das abgebildete Ergebnis erhalten. Wir haben hier den zuvor erstellten Linienstil verwendet.



Bild 4.10 Eine unterbrochene Linie

Auswahl der Eckenform

Die *Ecken*-Einstellung können Sie nur beurteilen, wenn der Umriss des Objekts kräftig genug ist und das Objekt Spitzen beinhaltet. Enthält ein Objekt nur Rundungen, sind keine unterschiedlichen Auswirkungen zu erkennen.

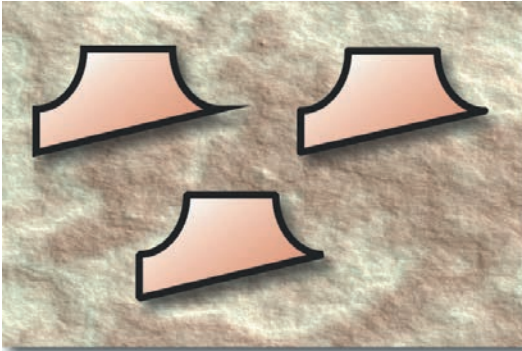


Bild 4.11 Die verfügbaren Eckenformen

Nebestehend sehen Sie die verfügbaren Varianten *Eckig*, *Rund* und *Abgeschnitten* (unten). Achten Sie bei der Beurteilung der Wirkung auf die Spitzen des Objekts – dort ist der Unterschied zu erkennen.

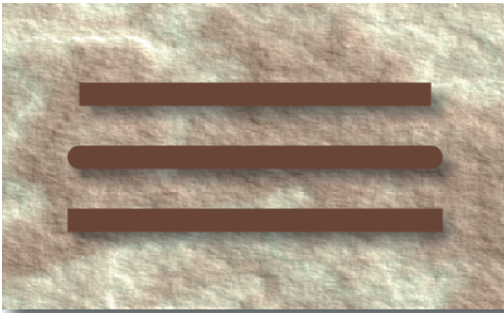


Bild 4.12 Die drei verschiedenen Linienenden

Die *Linienenden*-Optionen wirken sich verständlicherweise nur aus, wenn es sich nicht um geschlossene Objekte handelt.

Um die Wirkung gut beurteilen zu können, haben wir nebenstehend eine Linie dupliziert und die drei Optionen angewendet.

Pfeilspitzen verwenden

Bei offenen Formen können die beiden Enden mit einer Pfeilspitze versehen werden.

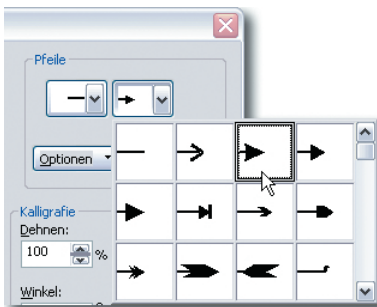


Bild 4.13 Auswahl einer Pfeilspitze für das Linienende

Dafür stehen zwei Listenfelder mit identischem Inhalt zur Verfügung. So ist es möglich am Linienanfang eine andere Pfeilspitze zu verwenden als am Linienende.

Es sind auch recht komplexe Formen in den Listenfeldern enthalten. Diese finden Sie am Ende der Liste.



Die Größe der Pfeilspitze hängt von der verwendeten Linienstärke ab. Je dicker die Linie ist, umso größer wird auch die Pfeilspitze.

Falls Ihnen die vielen vorgegebenen Pfeilspitzen nicht ausreichen, können Sie auch eine eigene Pfeilspitze erstellen. Rufen Sie dazu aus dem *Optionen*-Menü unter dem Listenfeld die Option *Bearbeiten* auf.

Im folgenden Dialogfeld kann eine eigene Pfeilspitze konstruiert werden. Die Pfeilspitze kann durch Verziehen der Markierungspunkte im Vorschaubild angepasst werden.

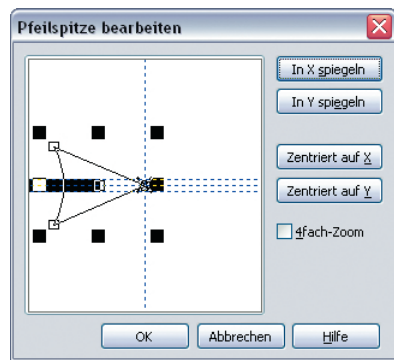


Bild 4.14 Konstruieren einer eigenen Pfeilspitze



Wenn Sie eine neue Pfeilspitze erstellen, wird diese automatisch am Ende des Listenfelds eingefügt. CorelDRAW erstellt außerdem selbstständig eine gespiegelte Variante für die zweite Liste.

Die nächsten Bilder zeigen zwei mögliche Varianten mit unterschiedlicher Strichstärke. Links wurde eine Umrissstärke von 8 Punkt verwendet. Rechts kamen 24 Punkt zum Einsatz. Beachten Sie die unterschiedlichen Größen der Pfeilspitzen.



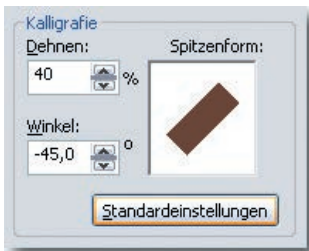
Bild 4.15 Zwei Varianten derselben Pfeilspitze

i »»»

Sie können aus jedem beliebigen Objekt eine Pfeilspitze generieren. Markieren Sie das betreffende Objekt und rufen Sie die Funktion *Extras • Erstellen • Pfeil* auf. Sie finden die neue Pfeilspitze anschließend am Ende der Liste wieder.

Die Kalligrafie-Optionen

Im folgenden Bereich finden Sie Optionen, um die Umrissform zu ändern. Die Spitzenform kann gedreht und gestaucht werden. Damit erzielen Sie einen Effekt, als wäre die Linie mit einem Federhalter gezeichnet.



Die Spitzenform kann wahlweise numerisch präzise oder durch Verziehen des Vorschabubilds verändert werden. Probieren Sie doch einmal die nebenstehend abgebildeten Einstellungen aus:

Bild 4.16 Ändern der Spitzenform

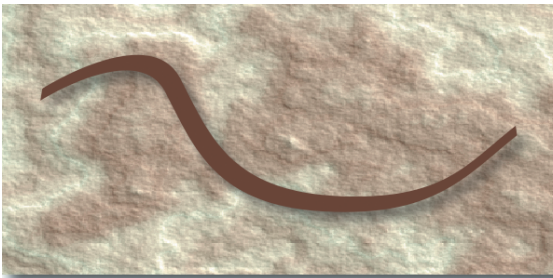


Bild 4.17 Eine kalligrafische Linie

Mit diesen Einstellungen ergibt sich das links abgebildete Ergebnis. Wir haben dabei dieselbe Linienform wie im vorherigen Beispiel verwendet.

i »»»

Da Sie bei dieser Funktion keine Einflussmöglichkeit haben, ist es empfehlenswert das Hilfsmittel *Künstlerische Medien* zu verwenden. Hier können Sie die Form besser anpassen. Außerdem gibt es vielfältigere Optionen.

Weitere Umriss-Optionen

Zwei Optionen, die noch erwähnt werden sollten, finden Sie am unteren Rand des Dialogfelds. Normalerweise wird jede Kontur von der Objektkante aus nach beiden Seiten gleichmäßig aufgebaut und über das Objekt gelegt.

Wird die Option *Hinter Füllung* aktiviert, wird die Kontur hinter der Füllung platziert, was zur Folge hat, dass nur noch die Hälfte der Kontur zu sehen ist. Ein besonderes Einsatzgebiet sind Texte.

So können Sie verhindern, dass die Buchstaben bei dickeren Konturen „zusammenlaufen“.

Nebenstehend wurde dieselbe Konturstärke verwendet. Im unteren Beispiel wurde allerdings die Option *Hinter Füllung* aktiviert.

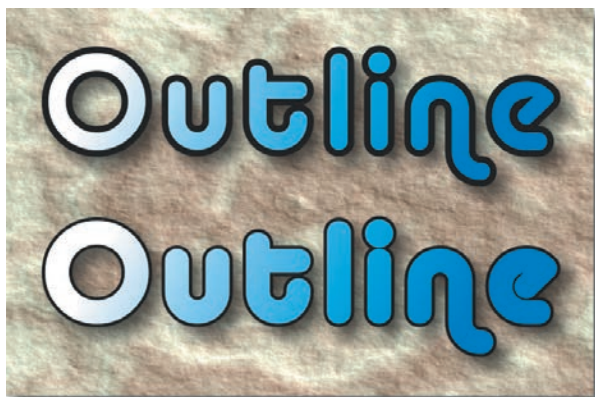


Bild 4.18 Unten wurde die Option *Hinter Füllung* aktiviert

Um die vorherige Umrissstärke zu erhalten, müssen Sie einfach nur die Linienstärke verdoppeln. Diese Variante sehen Sie in der rechten Abbildung wieder beim unteren Schriftzug.

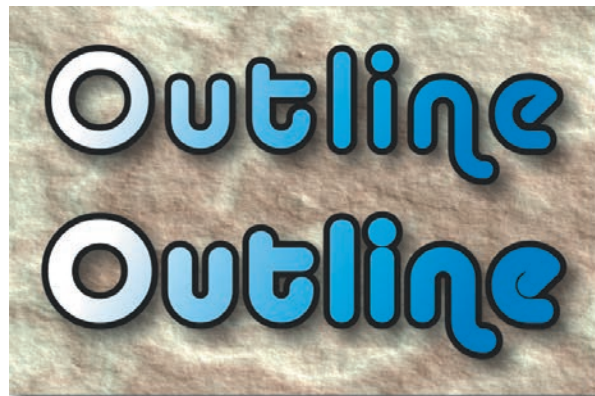


Bild 4.19 Verstärken der Kontur

Von großer Bedeutung ist die Option *Mit Bild skalieren*. Dies lässt sich am besten am folgenden Beispielbild erläutern. Die beiden unteren Textobjekte sind Duplikate des oberen Objekts. Beide wurden auf 45 % der Originalgröße verkleinert.

Beim rechten Objekt wurde die Option *Mit Bild skalieren* aktiviert. Daher wurde beim Verkleinern die Kontur entsprechend dünner. Links hat der Umriss dieselbe Stärke wie das größere Original.



Bild 4.20 Skalieren des Umrisses

! »»»

Hier ist Vorsicht geboten: Die Option hat keine Auswirkung mehr, wenn das Objekt bereits skaliert ist. Sie müssen daher vor dem Skalieren überlegen, ob der Umriss entsprechend mit verkleinert werden soll.

Die Umrissfarbe festlegen

Im bereits vorgestellten *Umrissstift*-Dialogfeld können Sie die Farbe des Umrisses einstellen. Über die zweite Schaltfläche öffnen Sie ein Dialogfeld, das umfangreichere Optionen zur Farbauswahl bietet.

Auf drei Registerkarten können Sie auf unterschiedlichste Art und Weise die Umrissfarbe definieren. Dieses Dialogfeld kann übrigens auch mit der Tastenkombination **U** + **F12** aufgerufen werden. Auf die Optionen kommen wir bei der Beschreibung der Füllungen noch zurück – dort werden nämlich dieselben Funktionen angeboten. Im folgenden Bild sehen Sie die Registerkarte *Mischbereiche*.

Hier werden Farben auf unterschiedliche Art und Weise gemischt und in Abstufungen bereitgestellt.

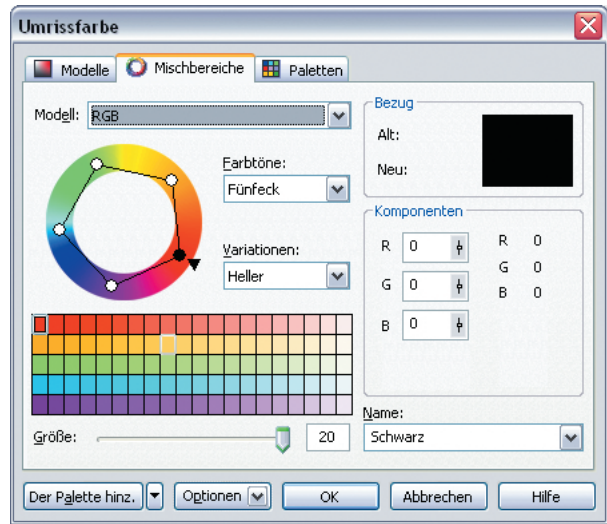


Bild 4.21 Auswahl eines Farbtons

Mit der letzten Schaltfläche im Flyout-Menü wird noch eine Variante zur Farbauswahl angeboten.

Damit öffnen Sie ein Andockfenster, in dem die Farbauswahl unter anderem per Schieberegler erfolgen kann. Suchen Sie sich diejenige Variante aus, die Ihnen am besten gefällt.

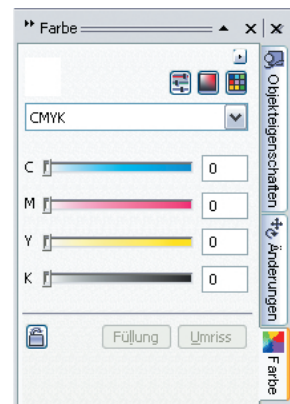


Bild 4.22 Auswahl einer Farbe im Andockfenster

Die dritte Schaltfläche des Flyout-Menüs wird benötigt, um den Umriss des markierten Objekts zu entfernen.



Bild 4.23 Das Objekteigenschaften-Andockfenster

Zum Abschluss noch eines: CorelDRAW wäre nicht CorelDRAW, wenn es nicht noch eine weitere Variante gäbe, die Umrissattribute einzustellen.

Mit der Funktion *Fenster • Andockfenster • Eigenschaften* können Sie die wichtigsten Umrisseinstellungen im nebenstehenden Andockfenster vornehmen. Mit der *Bearbeiten*-Schaltfläche wird das bekannte Dialogfeld geöffnet.



Bild 4.24 Zuweisen einer Farbe per Drag & Drop

Na gut: Einen haben wir noch. Sie können nämlich auch einfach mit gedrückter linker Maustaste eine Farbe aus der Farbpalette herausziehen und auf dem Umriss ablegen.

Sie sehen dann das folgende Symbol. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Farbe für den Umriss verwendet.

4.2 Die verschiedenen Füllungsoptionen

Auch die verschiedenen Füllungsoptionen werden in einem Flyout-Menü angeboten – Sie sehen es im nächsten Bild. Die Füllungstypen sind mehr oder weniger komplex. Sehen wir sie uns jetzt der Reihe nach an.



Bild 4.25 Das Flyout-Menü der Füllungen

Die gleichmäßige Füllung

Die einfachste aller Füllungsmöglichkeiten ist die gleichmäßige Füllung. Dabei wird die gesamte Fläche des Objekts mit einem einheitlichen Farbton gefüllt. Dieser Füllungstyp ist für einfache Darstellungen geeignet – wie beispielsweise die nachfolgend gezeigte Balkengrafik.

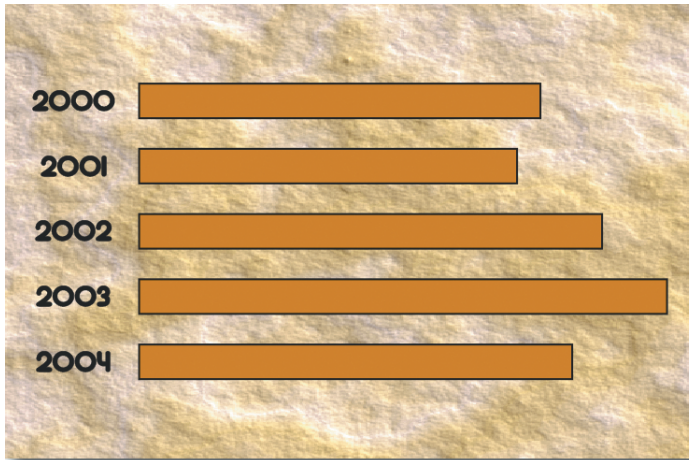


Bild 4.26 Eine einfache Füllung der Objekte

Die gewünschte Farbe können Sie direkt aus der Farbpalette auf das betreffende Objekt ziehen. Ist das Objekt markiert, reicht ein Klick mit der linken Maustaste auf die ausgewählte Farbe in der Farbpalette, um die Farbe zuzuweisen.

Ist die gewünschte Farbe nicht in der Farbpalette enthalten, können Sie die Farbe im Dialogfeld *Füllfarbe* „anmischen“. Sie öffnen dieses Dialogfeld über die erste Schaltfläche im Flyout-Menü oder mit der Tastenkombination $\boxed{\uparrow} + \boxed{F11}$.

Im folgenden Dialogfeld können Sie die Farbe auswählen, indem Sie in das Farbspektrum klicken. Der Farbton kann über den schmalen Balken rechts neben dem Farbspektrum verändert werden.

Im rechten Bereich wird im oberen Feld die zuvor verwendete Farbe angezeigt – darunter sehen Sie die Farbe mit den aktuellen Werten. Im *Komponenten*-Bereich werden die Farbdaten numerisch angezeigt und können über die Eingabefelder verändert werden.

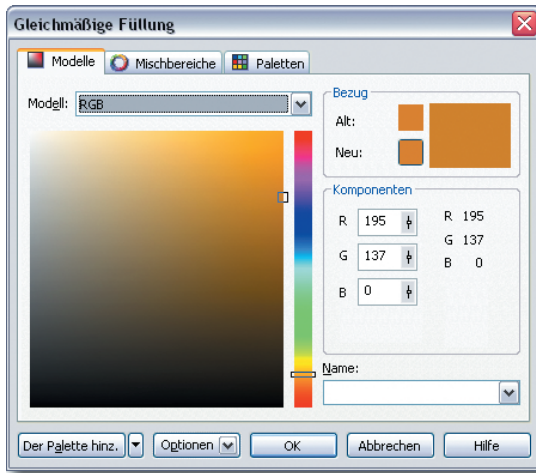


Bild 4.27 Auswahl einer Farbe im Farbspektrum

Im *Modell*-Listenfeld wird eingestellt, welches Farbmodell für die Werte verwendet werden soll. Neben dem RGB-Farbmodell, das für die Bildschirmdarstellung eingesetzt wird, gibt es unter anderem auch das CMYK-Farbmodell. Dies benötigen Sie, wenn das Ergebnis gedruckt werden soll.

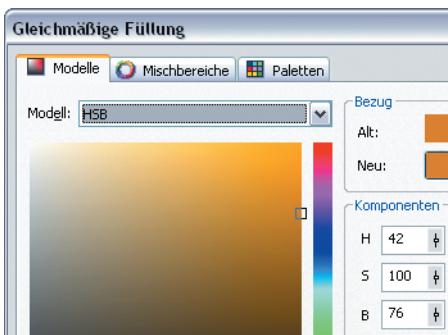


Bild 4.28 Die Farbe im HSB-Farbmodell

Außerdem gibt es noch weitere Modelle, die interessant sind. Stellen Sie beispielsweise die *HSB*-Option ein, erfolgt die Angabe der Farbwerte nach dem Farbton (**H**ue), der Sättigung (**S**aturation) und der Helligkeit (**B**rightness). Damit haben wir die Farbe eingestellt.

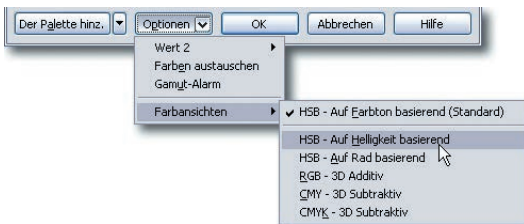


Bild 4.29 Eine andere Farbansicht auswählen

Wenn Sie das Farbspektrum in einer anderen Ansicht darstellen wollen, klicken Sie auf die *Optionen*-Schaltfläche. Im Menü *Farbansichten* gibt es unterschiedliche Optionen zur Farbdarstellung.

Probieren Sie beispielsweise einmal die Option *HSB - Auf Helligkeit basierend* aus. In dieser Ansicht wird im Spektrum der Farbwert ausgesucht.

Im schmalen Balken daneben wird die Helligkeit der Farbe vorgegeben.

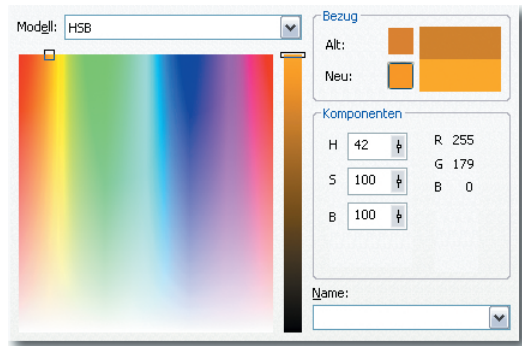


Bild 4.30 Eine andere Farbansicht

«««
i

Wenn Sie eine Farbe in die Farbpalette aufnehmen wollen, verwenden Sie die Schaltfläche *Der Palette hinz.*

Den Mischbereich verwenden

Im Farbspektrum können Sie zwischen 16,7 Millionen Farben wählen. Falls dennoch die gewünschte Farbe nicht gefunden wird, können Sie zur Registerkarte *Mischbereiche* wechseln. Hier finden Sie Optionen, um beispielsweise harmonisch zusammenpassende Farben auszusuchen.

Die Farbe wird im Farbrad eingestellt. Im *Farbtöne*-Listenfeld finden Sie verschiedene Optionen, um zusammenpassende Farben zu erhalten. So werden beispielsweise im Farbrad gegenüberliegende Farben eingestellt – Komplementärfarben heißen diese Farben im Fachjargon. Nachfolgend haben wir die Option *Dreieck2* eingestellt.

Im *Variationen*-Listenfeld finden Sie verschiedene Optionen, um die Abstufungen einzustellen. So können die abgestuften Farbtöne beispielsweise heller, dunkler oder auch gesättigter eingestellt werden.

Wie viele Abstufungen angeboten werden sollen, wird mit dem *Größe*-Schieberegler unter den Variationen eingestellt – 20 Farbfelder dürfen es maximal sein. Die Auswahl einer Farbe erfolgt dann durch Anklicken eines Farbfeldes.

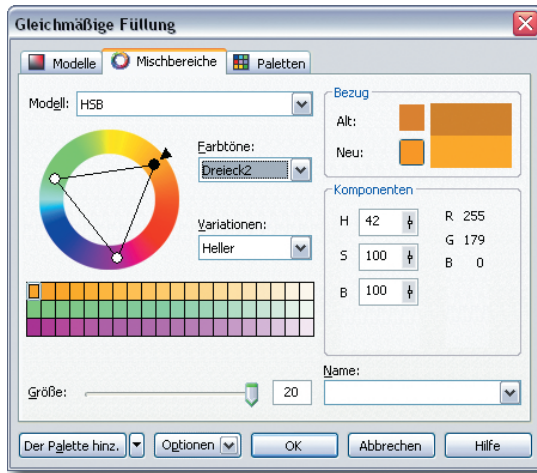


Bild 4.31 Die Mischbereiche-Registerkarte

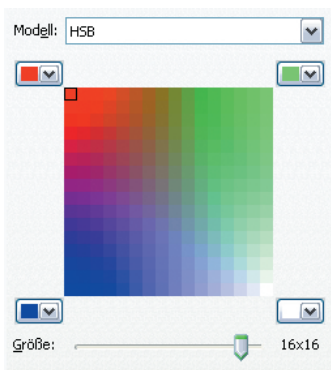


Bild 4.32 Die Ansicht Farbüberblendung

Über die *Optionen*-Schaltfläche können Sie hier im Menü *Mischbereiche* auswählen, ob anstatt der Farbharmonien die Farbüberblendung angezeigt werden soll. Bei dieser Art entstehen Farbvarianten durch Überblendungen von vier Farben.

Paletten verwenden

Wenn Sie mit einer Druckerei zu tun haben, wissen Sie vielleicht, dass es einige Farbstandards gibt, an die sich die Druckereien halten. So können Farben genau abgestimmt werden. Dafür gibt es Farbfächer, anhand derer Farben ausgesucht werden können.

In Deutschland sind zum einen die Pantone-Farben und zum anderen die HKS-Farben gängige Standards. Diese Farben können Sie auf der *Paletten*-Registerkarte aussuchen. Im *Palette*-Listefeld wird zunächst der gewünschte Farbstandard ausgewählt. Es gibt in der Liste jede Menge verschiedener Paletten – unter anderem auch eine für sichere Webfarben, die für die Gestaltung von Webgrafiken benötigt wird.

Die Farbauswahl erfolgt dann über den schmalen Balken neben den Farbfeldern. Je nachdem, welche der Paletten Sie ausgewählt haben, sind hier sehr viele Farben vorhanden. Sie können zum Scrollen entweder die beiden Pfeilschaltflächen oder den Schieberegler verwenden.

Mit dem *Tönung*-Schieberegler können Sie die Helligkeit der ausgewählten Farbe verändern. In den *Optionen* können Sie unter anderem einstellen, ob die Farbnamen im Farbfeld angezeigt werden sollen. Diese Variante sehen Sie in der folgenden Abbildung rechts.

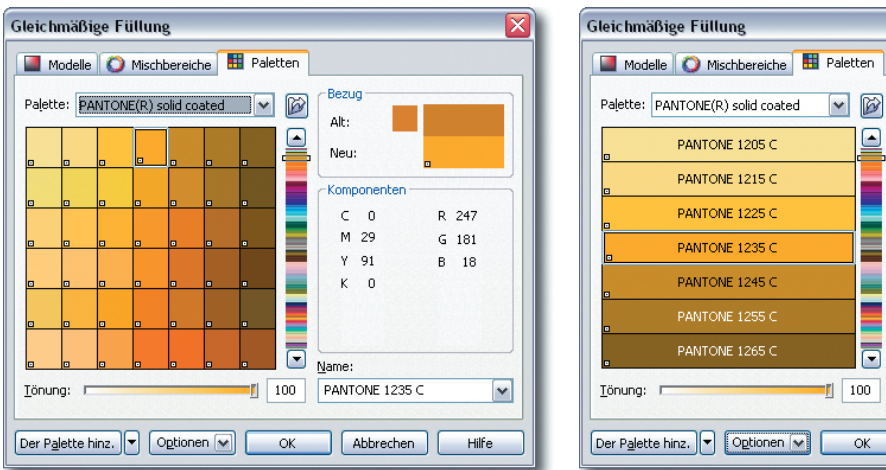
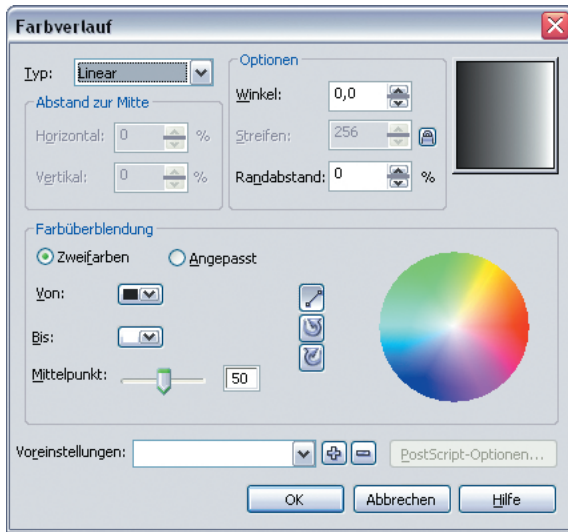


Bild 4.33 Die Paletten-Registerkarte

Im rechten Bereich sehen Sie die dazugehörigen CMYK- und RGB-Farbwerte. Über die *Optionen*-Schaltfläche können Sie gegebenenfalls ein anderes Farbmodell, dessen Werte angezeigt werden sollen, einstellen.

Die Farbverlaufsfüllung

Den nächsten Füllungstyp können Sie für interessante Füllungen verwenden. Die Farbverlaufsfüllung überblendet Farben. Damit können Sie beispielsweise Dreidimensionalität simulieren. Dadurch werden viele Grafiken attraktiver.



Das nebenstehende Dialogfeld können Sie über die zweite Schaltfläche im Flyout-Menü oder das Tastenkürzel **F11** aufrufen. Standardmäßig finden Sie zunächst einmal einen Verlauf von Schwarz nach Weiß vor.

Bild 4.34 Das Farbverlauf-Dialogfeld

Im *Typ*-Listenfeld können Sie zwischen vier verschiedenen Verlaufstypen wählen: *Linear*, *Radial*, *Konisch* und *Eckig*. Sie sehen die Auswirkungen der unterschiedlichen Typen nachfolgend abgebildet.



Bild 4.35 Die vier verschiedenen Verlaufstypen Linear, Radial, Konisch und Eckig (von links)

Beim linearen Verlauf werden die beiden angegebenen Farbtöne auf einer geraden Strecke ineinander überblendet. Die Farben, die ineinander überblenden, werden in den *Von*- und *Bis*-Farbfeldern festgelegt.

Stellen Sie außerdem den Verlaufswinkel auf 90° ein, wenn der Verlauf von unten nach oben verlaufen soll. So entsteht mit den abgebildeten Werten bereits eine weit interessantere Variante unserer Beispielgrafik.

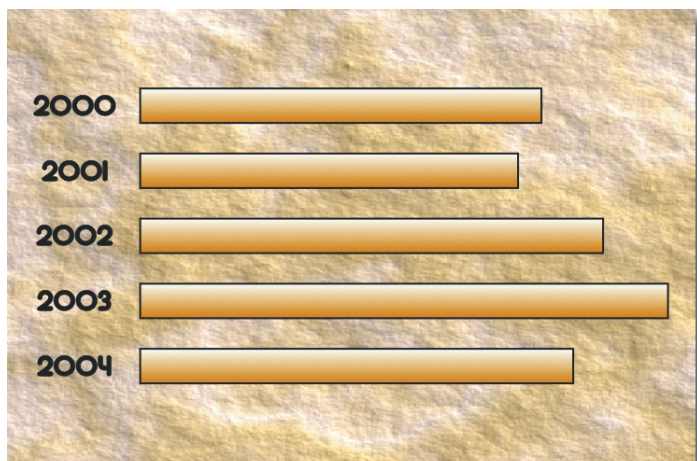
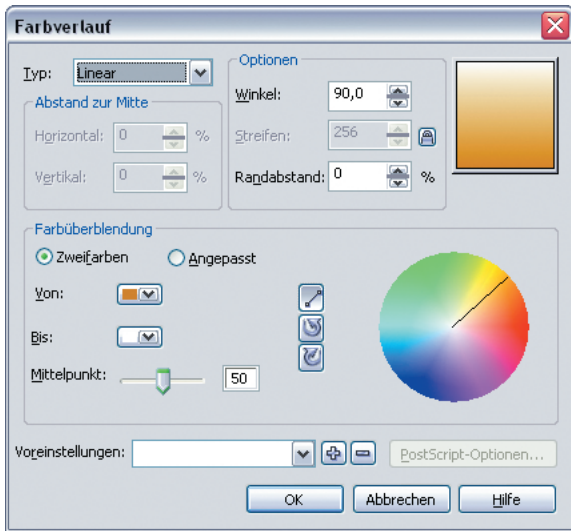


Bild 4.36 Ein linearer Verlauf

Sie können die Wirkung des Verlaufs ändern, wenn Sie den *Mittelpunkt*-Schieberegler verschieben oder einen neuen Wert im Eingabefeld rechts daneben eingeben. Ist der Wert höher als 50, wirkt der Verlauf dunkler. Beim Wert von 30 entsteht das folgende, hellere Ergebnis.

Der hellere Eindruck entsteht dadurch, dass der Verlaufsmittelpunkt nach unten verschoben wurde. So deckt der hellere Bereich eine größere Strecke ab.

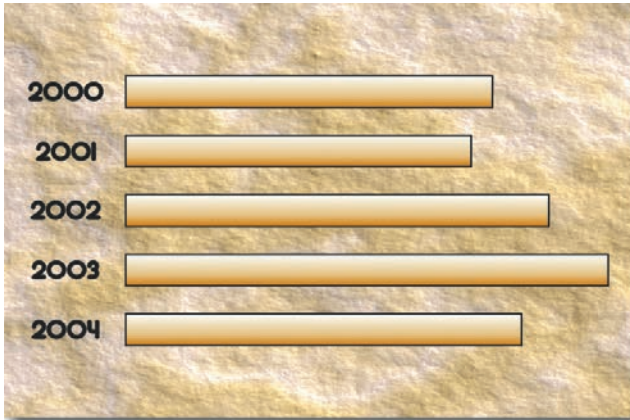


Bild 4.37 Ein heller wirkender Verlauf

Soll der Verlauf nur innerhalb eines bestimmten Bereichs des Objekts wirken, können Sie den Wert für den *Randabstand* erhöhen. Mit dem Wert von 15 % entsteht das folgende Beispiel – der Verlauf wirkt „intensiver“.

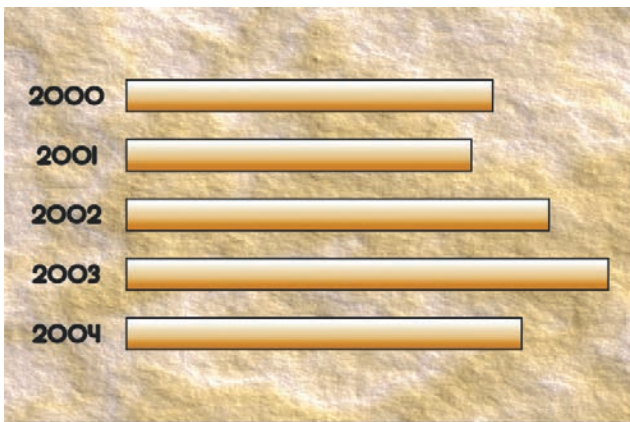


Bild 4.38 Ein erhöhter Wert für den Randabstand

Dreidimensionale Wirkungen

Es können auch mehr als zwei Farben überblendet werden. Dazu muss die *Anpassen*-Option eingeschaltet werden. Um die Möglichkeiten zu demonstrieren, wollen wir eine der unzähligen Verlaufsvorlagen verwenden, die CorelDRAW im *Voreinstellungen*-Listefeld anbietet. Probieren Sie doch beispielsweise einmal die Option *Zylinder - Gold 01* aus.

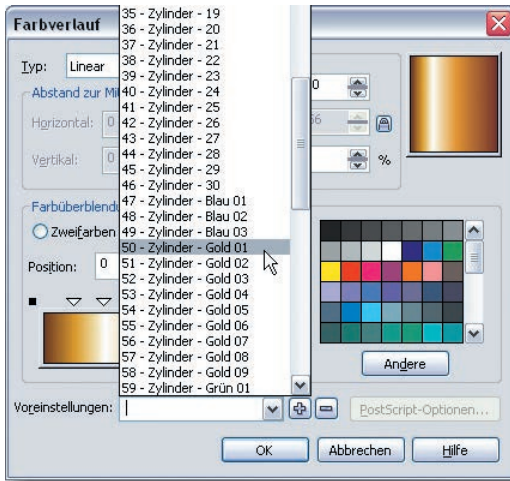


Bild 4.39 Ein Verlauf aus der Liste der Voreinstellungen

Sie sehen, dass damit eine räumliche Wirkung entsteht. Als *Winkel*-Wert haben wir dabei übrigens 270° verwendet. Außerdem haben wir die Objekte mit einer dünneren Umrisslinie versehen. Auch wenn die Schrift mit derselben Füllung nicht plastisch erscheint, sieht sie interessanter aus, nicht wahr? So ist mit einem Verlauf eine spannende Grafik entstanden. Der weich auslaufende Schatten, den wir noch angebracht haben, verstärkt die plastische Wirkung.

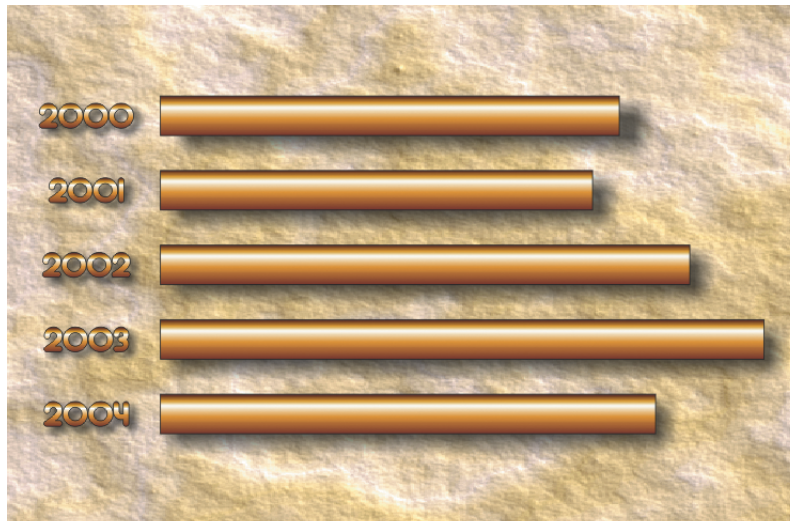


Bild 4.40 Plastische Rohre

Wie die Wirkung entsteht, ist an den Verlaufseinstellungen gut zu erkennen. An verschiedenen Stellen der Verlaufsstrecke werden unterschiedliche Farben ineinander geblendet. Die Dreiecke über dem Vorschaubalken kennzeichnen die Positionen, an denen ein Farbwechsel erfolgt.

Klicken Sie auf eines der Dreiecke, um die dort verwendete Farbe im Feld *Aktuell* zu sehen. Soll eine Farbe geändert werden, suchen Sie die gewünschte Farbe aus der Farbfeldliste rechts daneben aus oder aktivieren Sie die *Andere*-Schaltfläche um die Farbe im bereits bekannten Farbauswahl-Dialogfeld auszusuchen.

Die Dreiecke können durch Anklicken mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Alternativ dazu können Sie das *Position*-Eingabefeld zur numerisch präzisen Positionierung verwenden.

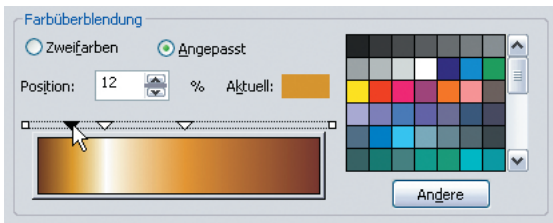


Bild 4.41 Der Aufbau des Verlaufs

Den radialen Verlaufstyp einsetzen

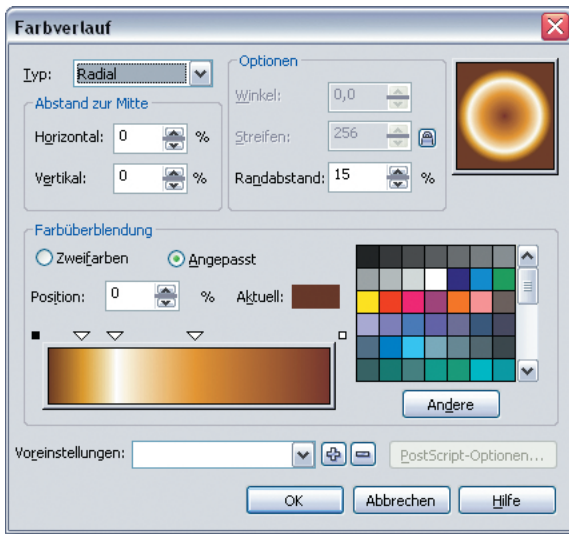


Bild 4.42 Die Einstellungen des radialen Verlaufs

Auch der radiale Verlauf kann für spannende dreidimensionale Wirkungen eingesetzt werden. Beginnen wir mit dem zuvor verwendeten Verlauf.

Stellen Sie hier die Option *Radial* im *Typ*-Listenfeld ein. Außerdem haben wir einen *Randabstand*-Wert von 15 eingegeben. Dies ist nötig, damit der dunkle Farbton auch im Kreis erscheint. Die Farbtöne haben wir nicht verändert.

Diese Einstellungen werden nun bei einem Kreisobjekt angewendet. Radiale Verläufe eignen sich für diesen Objekttyp natürlich besonders gut, wie das Beispiel belegt.

Es entsteht auch hier ein plastischer Eindruck. Es sieht so aus, als hätte das Objekt in der Mitte eine „Wulst“.

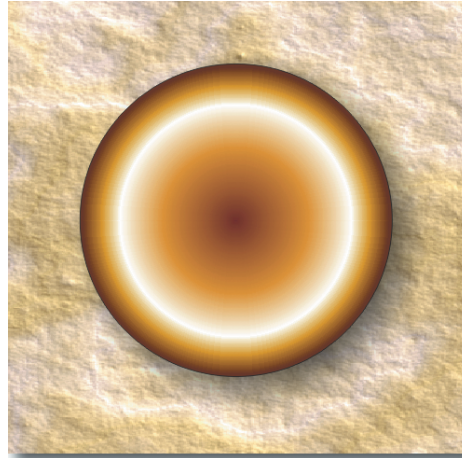


Bild 4.43 Ein „dreidimensionales“ Objekt

««« i

Dreidimensionale Wirkungen entstehen durch Licht und Schatten. Helle Stellen wirken erhaben, dunkle Partien erscheinen tiefer. Das realistische Aussehen kommt daher, weil in der Realität erhabene Partien auch heller wirken als tiefer liegende Stellen.

Auch für radiale Verläufe finden Sie Voreinstellungen in der Liste. Sie tragen den Zusatz *Kreisförmig*. Probieren Sie doch einmal die Vorgabe *Kreisförmig - Orange 02* aus. Sie sehen im Vorschaubild, dass der helle Bereich innen zu sehen ist.

Die Position der Farbe, die rechts im Vorschaubalken zu finden ist, kann verändert werden, indem Sie auf die gewünschte Position im Vorschaubild klicken. Alternativ dazu können Sie die Position auch numerisch präzise in den Eingabefeldern des Bereichs *Abstand zur Mitte* angeben.

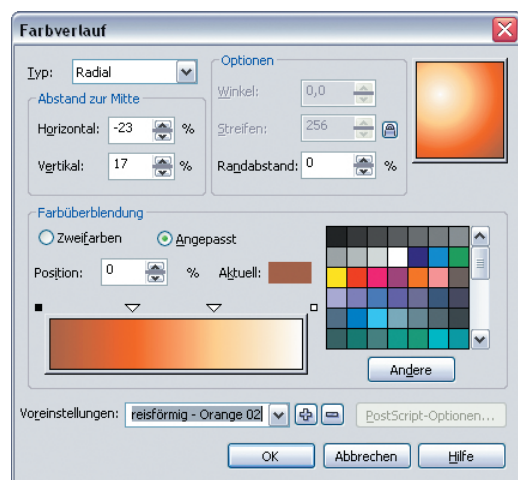


Bild 4.44 Eine der Vorgaben

Das Ergebnis, das dabei entsteht, erscheint auch plastisch – es sieht aus wie eine Kugel. Sie sehen dieses interessante Ergebnis im folgenden Bild.

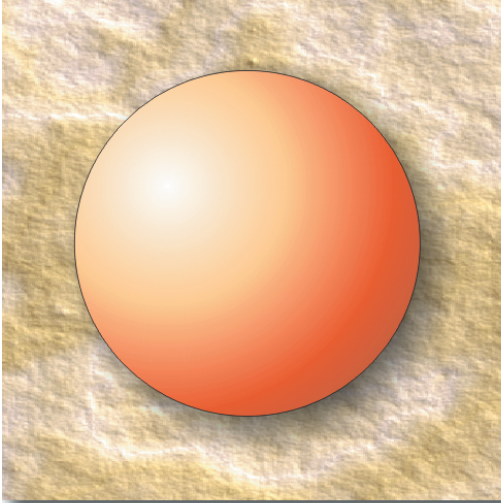


Bild 4.45 Ein kugelartiges Objekt

 »»»

Das Objekt wirkt wie eine Kugel, weil auf der imaginären Kugeloberfläche ein Lichtpunkt zu sehen ist. Der Lichtpunkt sollte oben links platziert sein, weil dadurch der realistischste Eindruck entsteht. Das liegt daran, dass das natürliche Licht auch von „links oben“ kommt. Wäre der Lichtpunkt unten im Objekt, müsste sich die „Lichtquelle“ ja unterhalb des Objekts befinden – das wirkt unrealistisch.

Füllungen mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung erstellen

Die Auswirkungen des Verlaufs sind auch besonders gut zu erkennen, wenn Sie das Objekt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung anklicken. Sie erreichen dieses Hilfsmittel entweder über die letzte Schaltfläche der Hilfsmittelleiste oder mit dem Tastenkürzel , nachdem das Objekt markiert wurde. Sie sehen dann die folgenden Markierungspunkte im Bild:

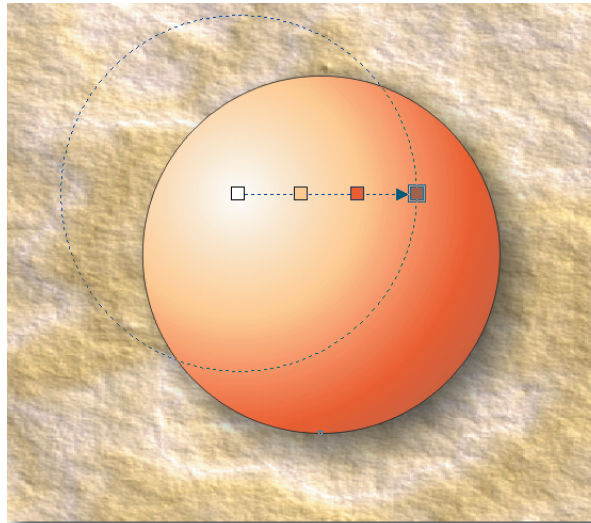


Bild 4.46 Die Markierungspunkte der interaktiven Füllung

Diese Markierungspunkte wollen wir jetzt für den Aufbau einer neuen Kugel verwenden.

- 1 Klicken Sie zunächst die beiden mittleren Markierungspunkte an. Sie erhalten dann zur Verdeutlichung einen doppelten Markierungsrahmen. Nach dem Markieren könnten Sie beispielsweise eine neue Farbe zuweisen. Dies wollen wir aber nicht tun. Löschen Sie die beiden Markierungspunkte stattdessen durch Drücken der -Taste.
- 2 Die nebenstehend gezeigte Anordnung soll die Ausgangssituation für die neue Kugel sein.

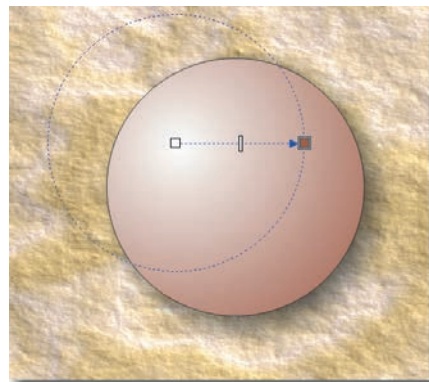


Bild 4.47 Zwei Markierungsfelder sind gelöscht

- 3 Die Zuweisung einer neuen Farbe kann auch ohne Markieren eines der Farbfelder erfolgen, indem Sie die gewünschte neue Farbe einfach mit gedrückter linker Maustaste aus der Farbpalette auf das betreffende Farbfeld ziehen und dann die Maustaste loslassen.

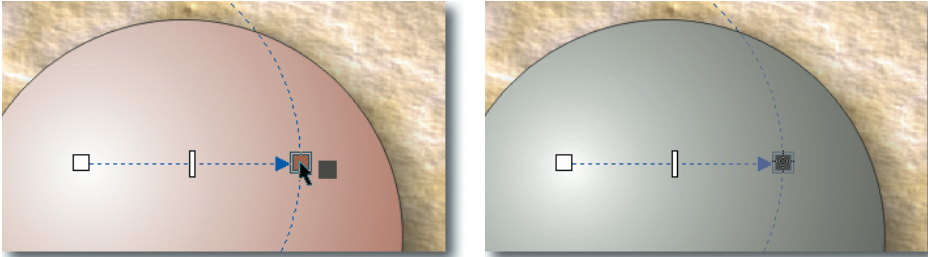


Bild 4.48 Zuweisen einer neuen Farbe per Drag & Drop

- 4 Wird eine Farbe nicht auf ein Markierungsfeld gezogen, wird an dieser Position automatisch ein neues Farbfeld erstellt. Sie sehen dies in den beiden nächsten Bildern vor und nach dem Ablegen der neuen Farbe.

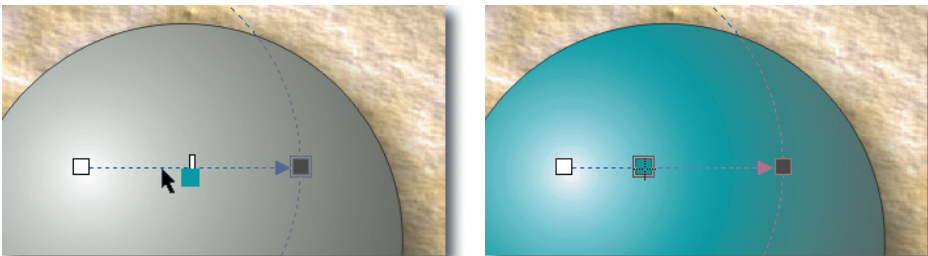
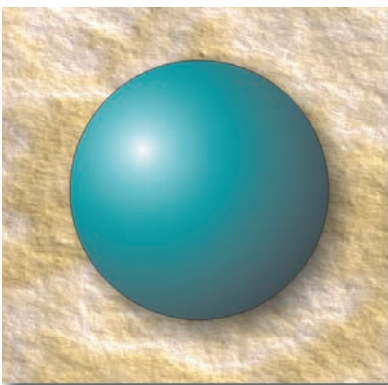


Bild 4.49 Erstellen eines neuen Farbfelds



- 5 Wir hatten ja schon erwähnt, dass der realistische Eindruck durch Licht und Schatten entsteht. So könnte man meinen, wenn Weiß, die Kugelfarbe und Schwarz verwendet werden, müsste ein perfekter Eindruck entstehen.

Das Ergebnis ist zwar relativ realistisch – die Schatten wirken aber „verwaschen“ und daher nicht perfekt.

Bild 4.50 Ein Zwischenstadium

- 6 Um einen noch realistischeren Eindruck zu erreichen, haben Sie zwei Möglichkeiten. Ziehen Sie beispielsweise den rechten Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste auf die nachfolgend abgebildete Position.

So kommt das Schwarz besser zur Geltung – das Ergebnis wirkt etwas realistischer.

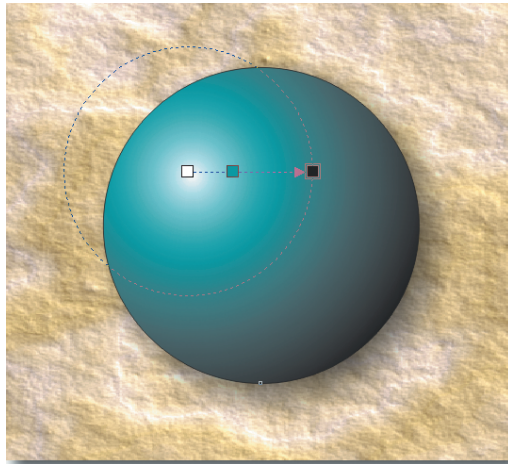


Bild 4.51 Verkleinern des Radius

Die zweite Variante erfordert einige Arbeitsschritte mehr – und es wird ein weiteres Hilfsmittel verwendet.

- 1 Löschen Sie das blaue Farbfeld und färben Sie das schwarze Farbfeld mit dem blaugrünen Farbton ein.
- 2 Kopieren Sie das Objekt – ohne den Schatten – in den Zwischenspeicher. Dies erreichen Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg + C**.

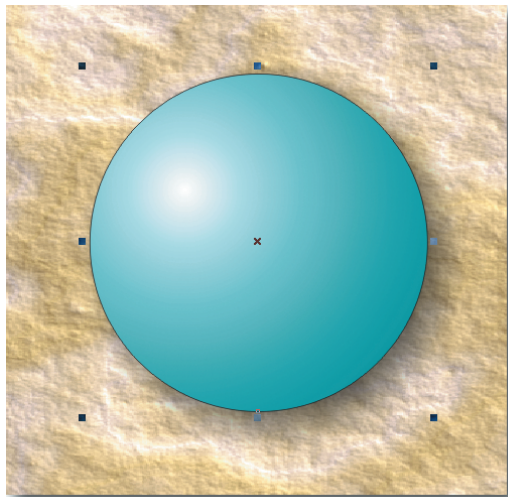


Bild 4.52 Das umgefärbte Objekt wurde kopiert

- 3 Fügen Sie das Objekt mit der Tastenkombination **Strg + V** wieder in das Dokument ein. Es wird an derselben Stelle wie das Original positioniert. Färben Sie dann den Kreis mit Schwarz ein.

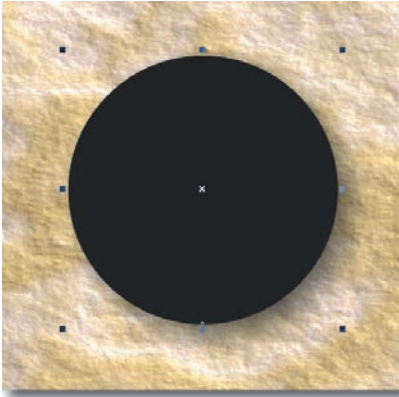


Bild 4.53 Das umgefärbte Duplikat



Bild 4.54 Das Hilfsmittel Interaktive Transparenz

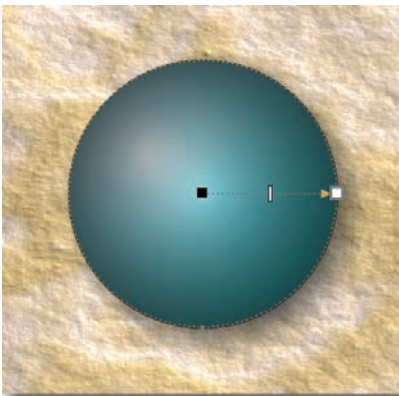


Bild 4.55 Die Auswirkung der interaktiven Transparenz

4 Sie wundern sich vermutlich, was wir mit dem schwarzen Kreis anfangen wollen.

Nun: Verläufe können nicht nur für die farbige Gestaltung von Objekten verwendet werden – sie können auch für Transparenzen benutzt werden.

Dazu benötigen Sie das Hilfsmittel Interaktive Transparenz, das Sie im Flyout-Menü Effekte finden.

5 Klicken Sie mit diesem Hilfsmittel auf den schwarzen Kreis. Stellen Sie im Listefeld der Eigenschaftsleiste die Option *Radial* ein.

Sie sehen dann Markierungslinien, die denen entsprechen, die bei der interaktiven Füllung verwendet wurden.

In diesem Fall bezieht sich die Farbe der Farbfelder allerdings auf den Grad der Transparenz.

Ist der Markierungspunkt schwarz, ist das Objekt an dieser Stelle vollständig transparent – bei Weiß ist es vollständig deckend.

6 Verschieben Sie die beiden Farbfelder auf die nachfolgend abgebildeten Positionen. Der Mittelpunkt wurde verschoben, damit viel von der ursprünglichen Farbe zu erkennen bleibt.

- 7 Das Ergebnis wirkt sehr interessant – es sieht so aus, als würde es sich um eine metallene Kugel handeln.

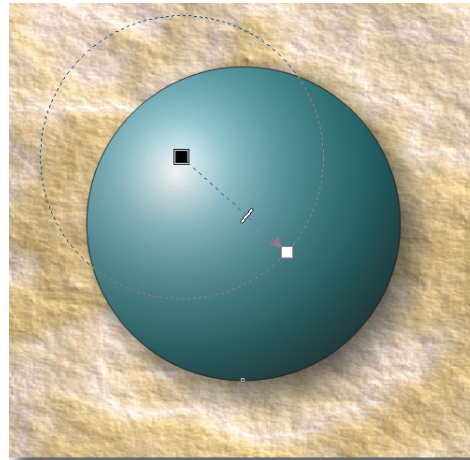


Bild 4.56 Die verschobenen Farbfelder

Wir haben außerdem die Kontur des Ursprungsobjekts entfernt. Markieren Sie dazu das unten liegende Objekt im Andockfenster *Objekt-Manager* und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Feld in der Farbpalette.

Das Kreuz symbolisiert, dass damit Füllung oder Umriss entfernt werden können. Soll die Füllung entfernt werden, müssen Sie dieses Feld übrigens mit der linken Maustaste anklicken.

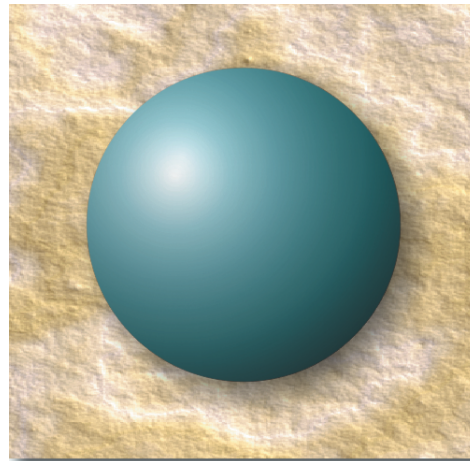


Bild 4.57 Die fertige Kugel



Sie können übrigens sehr schnell verschiedene farbige Kugeln erstellen, indem Sie beim unteren Objekt das Blau gegen einen anderen Farbton austauschen. Alle anderen Eigenschaften können erhalten bleiben.

Der konische Verlauf

Der nächste Verlaufstyp ist der konische Verlauf. Dabei wird der Verlauf um den Mittelpunkt des Objekts herum gedreht. Damit können Sie zum Beispiel ein „Hütchen“ simulieren. Verwenden Sie dazu die folgenden Einstellungen:

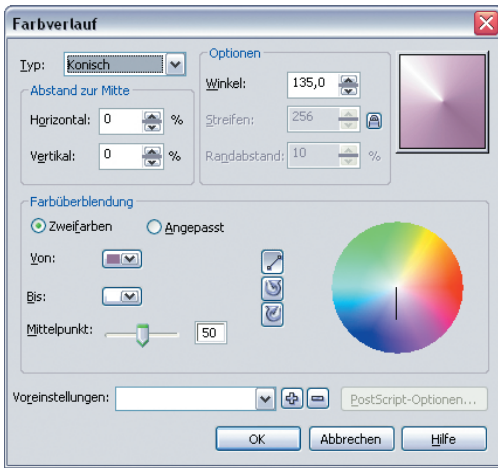


Bild 4.58 Die Einstellungen für einen konischen Verlauf

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend links. Probieren Sie als eine Variante doch einmal die rechts abgebildete Möglichkeit aus. Hier haben wir einfach das Transparenzobjekt des letzten Beispiels übernommen.

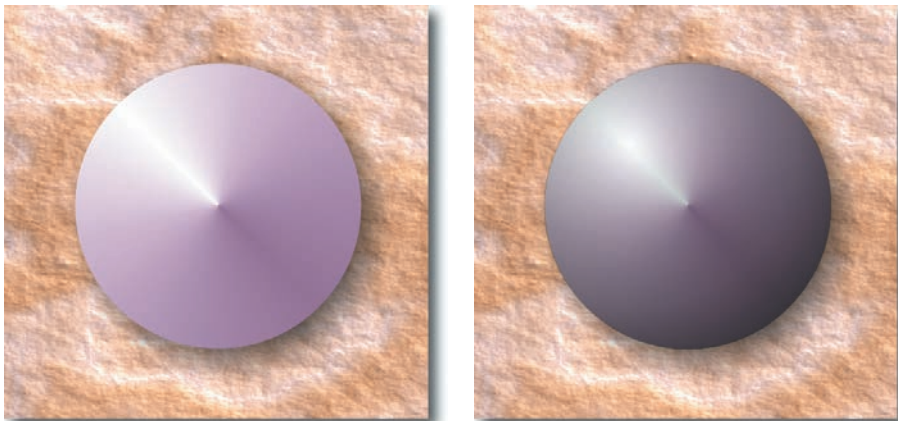


Bild 4.59 Zwei Varianten des konischen Verlaufs

Wird der konische Verlauf mit dem interaktiven Hilfsmittel bearbeitet, kann neben den Farbfeldern auch der Winkel verändert werden.

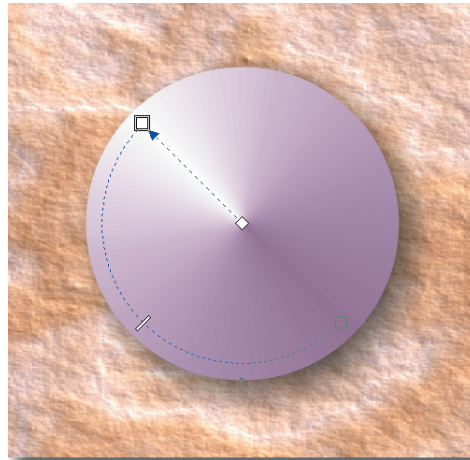


Bild 4.60 Der konische Verlauf – markiert mit dem interaktiven Hilfsmittel

Auch bei diesem Verlaufstyp lohnt sich das Experimentieren – zum Beispiel im Zusammenspiel mit der Transparenzfunktion.

So haben wir beim folgenden Beispiel für den Kreis einfach einmal die Voreinstellungen eingesetzt, die eigentlich für zylinderförmige Objekte gedacht sind.

Dazu haben wir allerdings den konischen Verlaufstyp eingestellt. Sie sehen die verwendeten Einstellungen in der rechten Abbildung.



Bild 4.61 Vermeintlich ungeeignete Einstellungen verwenden

Damit entsteht das nebenstehende – schon recht spannende – Ergebnis, das wir aber noch weiter bearbeiten wollen.

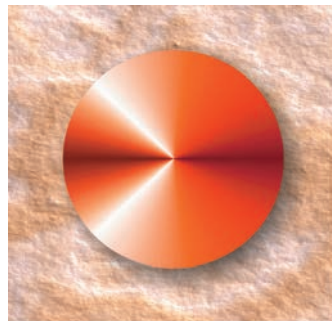
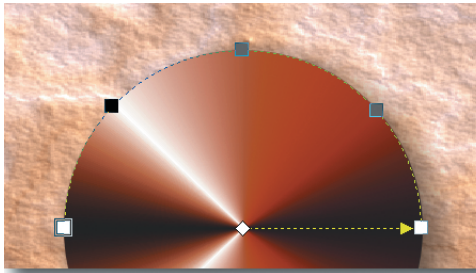


Bild 4.62 Das erste Ergebnis des konischen Verlaufs



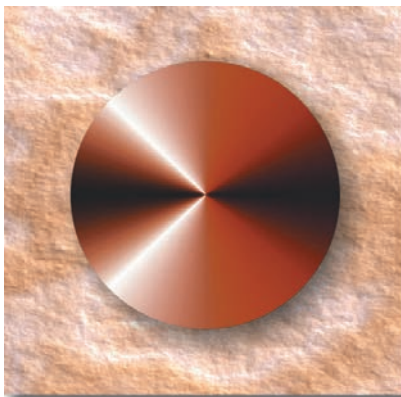
Wenden Sie auch hier eine Transparenz an einem schwarz eingefärbten Duplikat an – ebenfalls mit einem konischen Verlauf.

Beachten Sie, dass hier bei den Markierungspunkten auch Grautöne verwendet wurden.

Bild 4.63 Ein zusätzliches Transparenzobjekt


»»»»

Neben Schwarz und Weiß können Sie bei den Transparenzfarbfeldern auch graue Farbtöne verwenden. Je dunkler der Farbton ist, umso transparenter erscheint das Objekt an dieser Stelle.



Mit der Transparenzeinstellung erscheint das Objekt, als wäre es „gewellt“. Probieren Sie einmal weitere Varianten mit verschiedenen Transparenzen oder auch verschiedenen Farbuweisungen aus.

Es können interessante Objekte entstehen. Allerdings wirkt nicht jeder Effekt bei jedem Objekt.

Bild 4.64 Das fertige Objekt

Eckige Verläufe erstellen

Auch den verbleibenden Verlaufstyp können Sie für plastisch wirkende Objekte einsetzen. Der Verlaufstyp heißt *Eckig*. Er ist das Pendant zum radialen Verlauf – hier wird allerdings der Verlauf nicht rund um den Mittelpunkt aufgebaut, sondern eckig. So ist dieser Verlaufstyp auch eher für eckige Grundformen geeignet, als für runde.

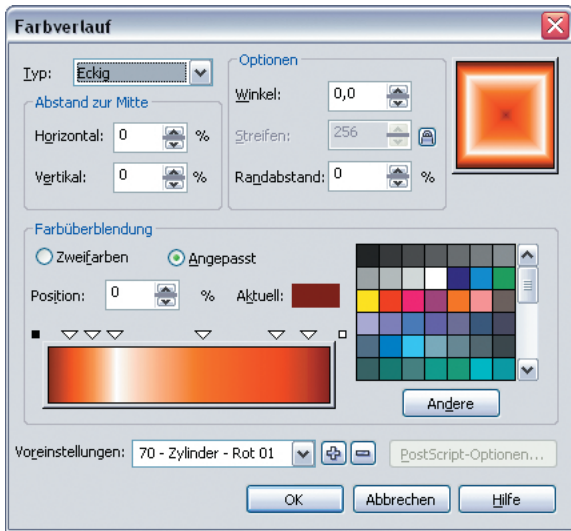


Bild 4.65 Der eckige Verlauf

Beim folgenden Beispielbild haben wir diesen Füllungstyp mit den vorherigen Einstellungen verwendet. Außerdem wurde wieder das Transparenzobjekt eingesetzt. Sie sehen die verwendeten Einstellungen nachfolgend links. Hier wurde ebenfalls ein Grauton verwendet. Auch dieses Ergebnis wirkt plastisch.

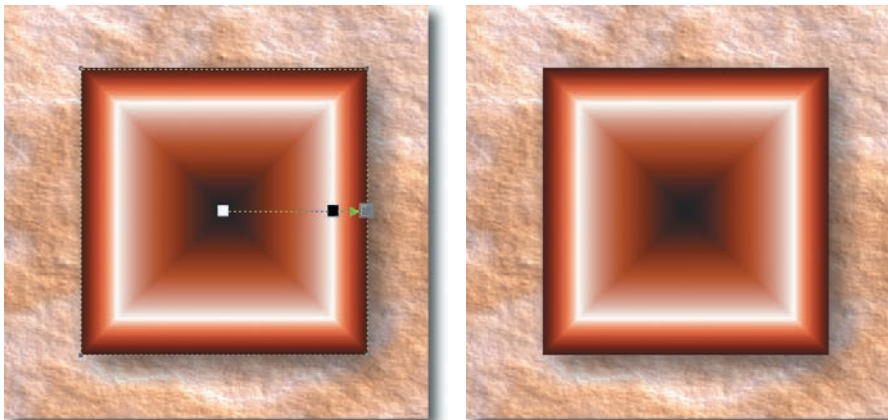


Bild 4.66 Der eckige Verlauf

Wollen Sie eine Schaltfläche erstellen? Kein Problem, dies ist ziemlich leicht zu bewerkstelligen – verwenden Sie einfach diesen Verlaufstyp. Nehmen Sie mit dem interaktiven Hilfsmittel die folgenden Einstellungen vor.

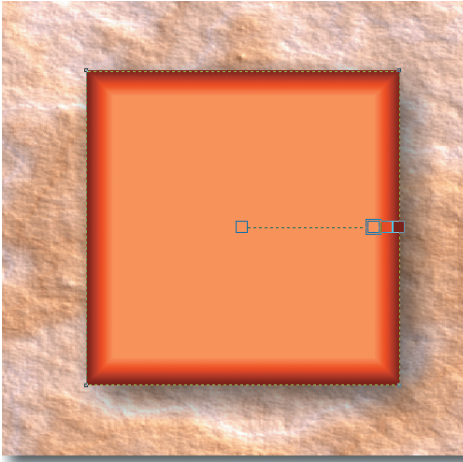


Bild 4.67 Eine „Schaltfläche“

Die Stärke der „Erhebung“ wird durch die Entfernung der beiden rechten Farbfelder bestimmt. Die innere „Fläche“ ergibt sich dadurch, dass dem ersten und zweiten Farbfeld identische Farbtöne zugewiesen wurden.

Die Musterfüllung



Bild 4.68 Die Musterfüllung

Beim nächsten Füllungstyp kann das markierte Objekt mit einem Muster gefüllt werden. Im linken Dialogfeld, das mit einem Klick auf die dritte Schaltfläche des Füllung-Flyout-Menüs geöffnet wird, werden drei verschiedene Musterfüllungen angeboten.

Neben dem *Zweifarben*-Muster können Sie noch zwischen mehrfarbigen Mustern und *Bitmap*-Bildern wählen.

Es werden jeweils diverse Muster angeboten, die mit einem Klick auf das Vorschaubild in dem Listenfeld ausgewählt werden können. Beim *Zweifarben*-Muster können Sie die zu verwendenden Farben über die beiden Farbfelder rechts neben dem Vorschaubild einstellen.

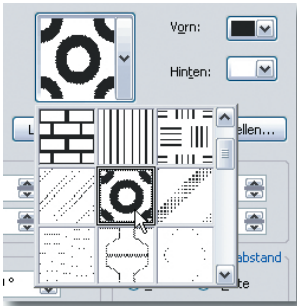


Bild 4.69 Auswahl eines Musters

Die Muster sind so aufgebaut, dass sie „kachelbar“ sind. Das bedeutet, dass das gesamte Objekt gefüllt wird, ohne dass eine Nahtstelle zu erkennen ist. Die Größe des Musters bleibt immer gleich – lediglich die Anzahl der „Kacheln“ differiert, je nachdem, wie groß das Objekt ist. So könnte beispielsweise das nebenstehende Muster entstehen:

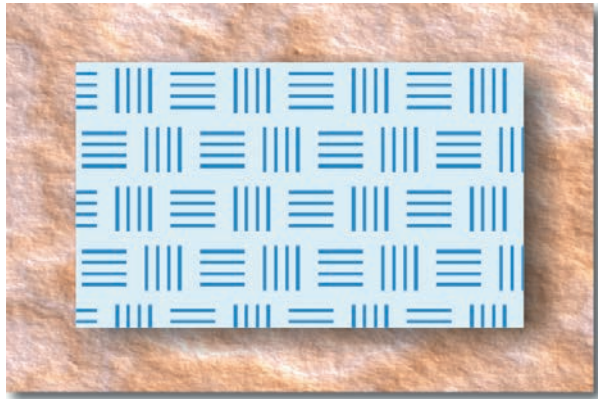


Bild 4.70 Eine Musterfüllung

Wenn Sie eigene Muster erstellen wollen, können Sie die *Erstellen*-Schaltfläche verwenden. Im Dialogfeld können Sie dann die Bearbeitung vornehmen.

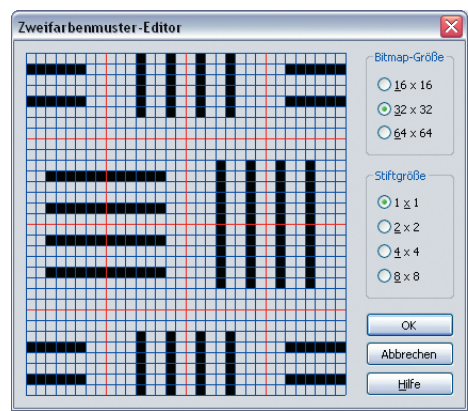
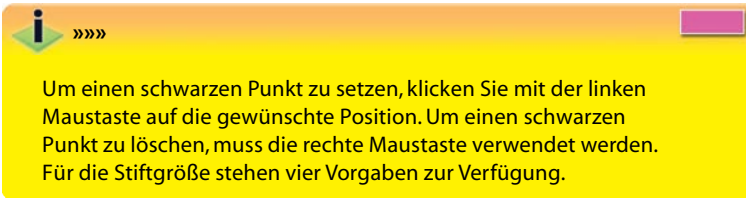
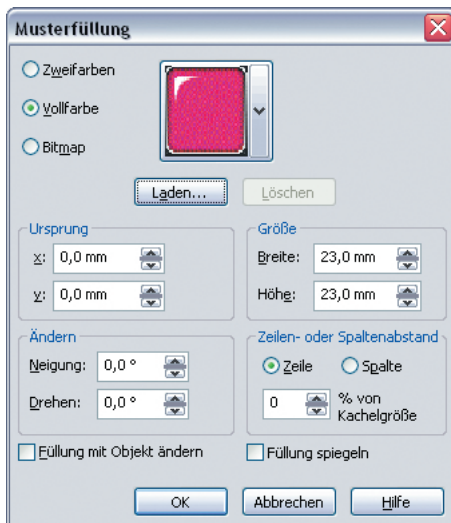


Bild 4.71 Bearbeiten eines Musters

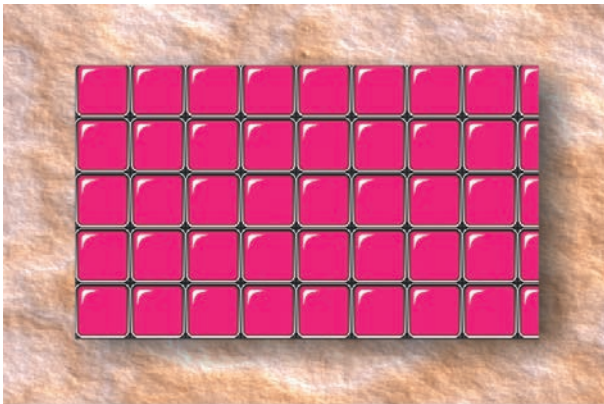


Das Vollfarbmuster



Unter den mitgelieferten Vollfarbmustern gibt es einige interessante Varianten. Probieren Sie doch einmal das abgebildete Muster aus. Wir haben hier eine Größe von 23 Millimetern eingestellt.

Bild 4.72 Ein Vollfarbmuster



Das Ergebnis zeigt aufgereihete Schaltflächen, die plastisch wirken – interessant, nicht wahr?

Bild 4.73 Ein interessantes Muster

Mit der *Bitmap*-Option werden kachelbare Pixelbilder als Muster verwendet. Auch hier finden Sie einige interessante Vorlagen zur Auswahl.

Probieren Sie doch einmal das mitgelieferte Blasen-Foto mit den nebenstehend abgebildeten Einstellungen aus.



Bild 4.74 Die Einstellungen eines Bitmap-Musters

Im Ergebnis sind übrigens ebenfalls keine Nahtstellen zu sehen, wie die rechte Abbildung belegt.

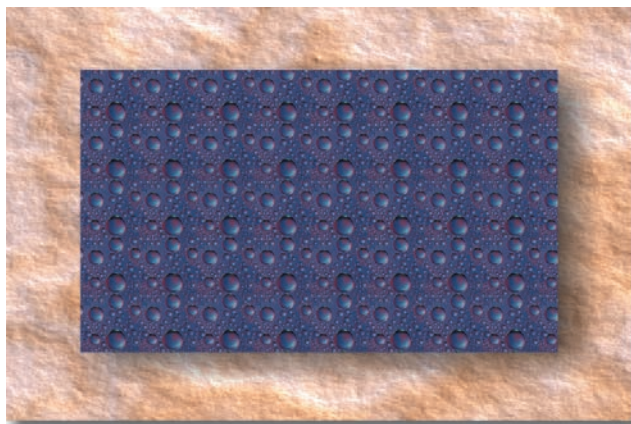


Bild 4.75 Ein Bitmap-Muster

Über die *Laden*-Schaltfläche können Sie eigene Motive einsetzen. CorelDRAW unterstützt dabei alle gängigen Grafik-Dateiformate. Soll das Motiv allerdings kachelbar sein, müssen Sie es vorher mit einem Bildbearbeitungsprogramm – zum Beispiel Corel PHOTO-PAINT – entsprechend vorbereiten.

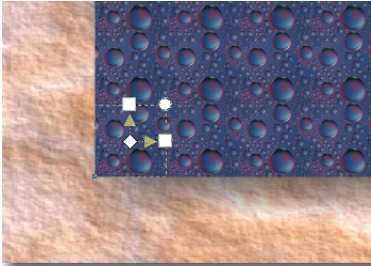


Bild 4.76 Die Markierungspunkte einer Kachel

Das Ausmaß der Kacheln kann leicht festgestellt werden. Markieren Sie dazu das Objekt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung. Mit den Markierungspunkten wird die Größe der Kachel angepasst. Der runde Markierungspunkt kann zum Rotieren der Kachel verwendet werden.

PostScript-Füllmuster einsetzen

Die Füllmuster haben wir ja schon bei der Konstruktion unseres Hintergrundmotivs kennen gelernt. Über die fünfte Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld, in dem Sie die Optionen für PostScript-Füllungen einstellen können.

Diese Muster basieren auf der „Druckersprache“ PostScript und können daher nur auf Druckern ausgegeben werden, die PostScript „verstehen“. CorelDRAW bietet hier ebenfalls sehr viele unterschiedliche Muster an.



Bild 4.77 Das PostScript-Füllmuster

Je nach ausgewähltem Motiv können verschiedene Parameter verändert werden. Werden Werte verändert, klicken Sie zur Erneuerung des Vorschaubilds auf die *Aktualisieren*-Schaltfläche. Damit Sie eine Vorschau betrachten können, müssen Sie die Option *Füllungsvorschau* aktivieren.

Die abgebildeten Werte führen zum folgenden Ergebnis.

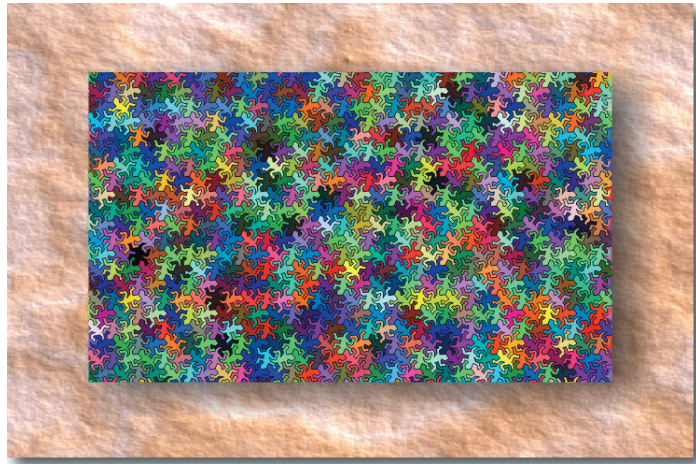


Bild 4.78 Das PostScript-Füllmuster mit der Bezeichnung Farbreptilien

Weitere Optionen

Die nächste Schaltfläche im Füllung-Flyout-Menü benötigen Sie, um die Füllung eines Objekts zu entfernen. Mit der letzten Schaltfläche öffnen Sie ein Andockfenster, in dem der gewünschte Farbton der einfachen Füllung auf unterschiedliche Art und Weise eingestellt werden kann. Mit der ersten Schaltfläche kann die Einstellung des Farbtons über Schieberegler erfolgen. Sie sehen dies nachfolgend im linken Bild. Im Pfeilmenü sind unterschiedliche Ansichtsoptionen vorhanden – eine zeigt die rechte Abbildung.

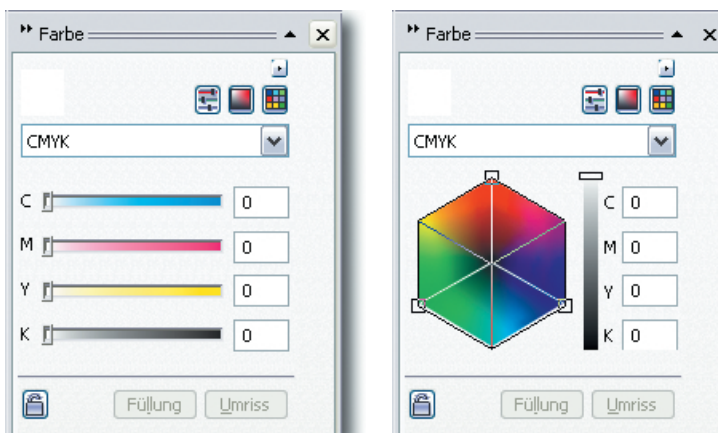


Bild 4.79 Farboptionen im Andockfenster

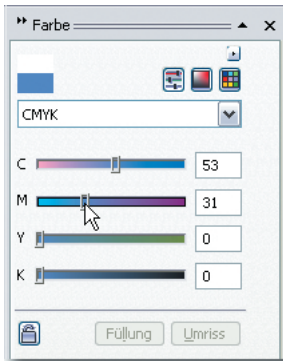


Bild 4.80 Die Farbbalken im CMYK-Farbmodus

Die Schieberegler sind praktisch, wenn Sie die Auswirkung eines Farbmodells erkennen wollen. Der Vorschau balken zeigt nämlich an, wie sich eine Änderung auswirkt. So zeigen beispielsweise die CMYK-Balken die Auswirkung gut erkennbar an.

Attribute übertragen

Sie haben Füllungen oder Umriss erstellt und wollen diese einem anderen Objekt zuweisen? Dies könnten Sie mit der Funktion *Bearbeiten • Eigenschaften kopieren von* erledigen, wenn das betreffende Objekt markiert wurde. Mit Drag & Drop-Aktionen geht es aber noch leichter.

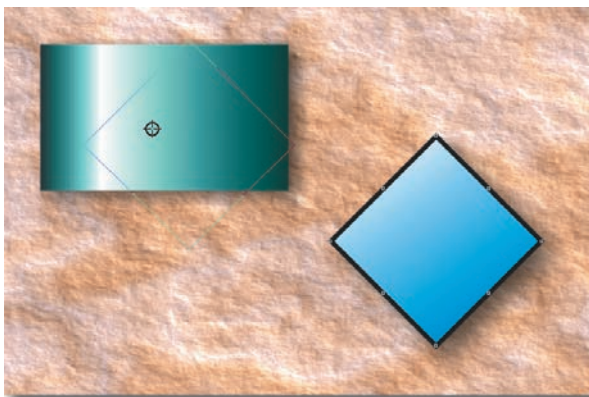


Bild 4.81 Übertragen von Attributen

- 1 Ziehen Sie das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen, mit gedrückter rechter Maustaste auf das Objekt, das diese Eigenschaften erhalten soll.

Sie sehen dann einen Fadenkreuz-Mauszeiger.

- 2 Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, welche Attribute übertragen werden sollen.

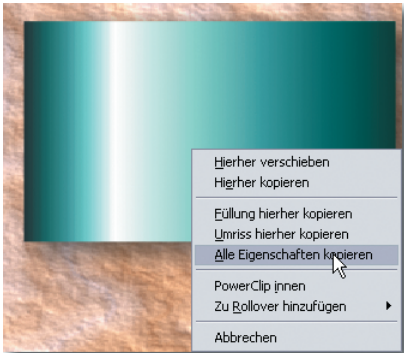


Bild 4.82 Das Menü zum Auswählen der Attribute

- 3 Nach der Auswahl werden die betreffenden Attribute übertragen. Sie können dann gegebenenfalls noch kleine Änderungen an den übertragenen Eigenschaften vornehmen.

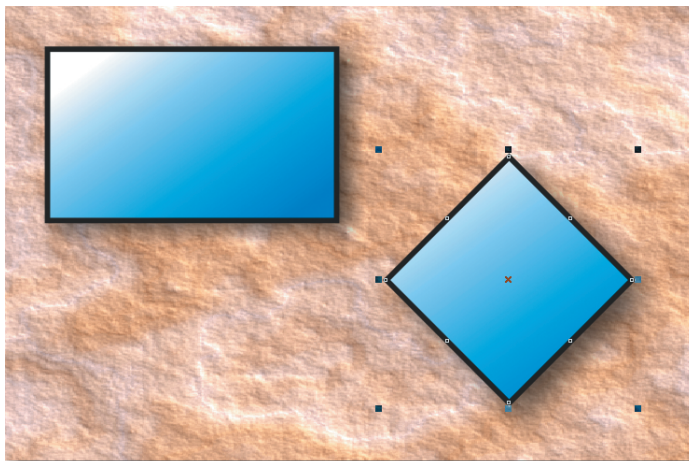


Bild 4.83 Das modifizierte Objekt

Farbfelder nuanciert ändern

Sie haben ein Farbfeld eingefärbt – zum Beispiel durch Anklicken einer Farbe in der Farbpalette – und die Farbe ist fast die richtige; aber halt nur fast?

Auch hier gibt es eine Drag & Drop-Möglichkeit, falls die Farbe nur ein klein wenig geändert werden soll. Dies könnte zum Beispiel ein leichtes Aufhellen oder Abdunkeln sein.

- 1 Wenn Sie Farben mischen wollen, können Sie beim Herausziehen der Farbe aus der Farbpalette die **(Strg)**-Taste gedrückt halten. Ziehen Sie die Farbe auf ein Farbfeld. Die beiden Farbtöne werden dann gemischt.
- 2 Wenn Sie dazu Weiß verwenden, wird das Farbfeld aufgehellt – bei Schwarz wird es dagegen abdunkelt. Ein Plussymbol neben dem Mauszeiger zeigt diesen Mischmodus an.

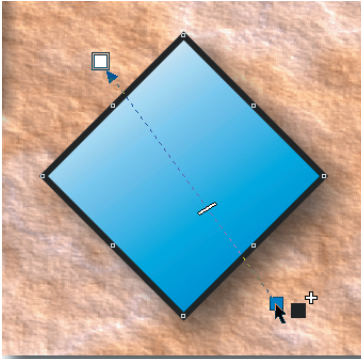


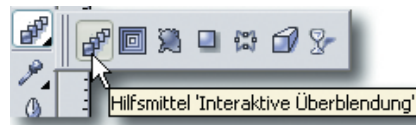
Bild 4.84 Mischen von Farben

- 3 Wenn Sie das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel anstatt mit dem Hilfsmittel Interaktive Füllung markieren, können Sie übrigens mit dem Mischmodus alle Farbpunkte auf einmal abdunkeln.

Effekte einsetzen

Seit jeher glänzt CorelDRAW mit einer Vielzahl interessanter Effekte. Im Laufe der verschiedenen Programmversionen kamen immer mehr Effekte dazu. Die Effekte sind in einem eigenen Flyout-Menü untergebracht. Die Hilfsmittel liegen alle als interaktive Hilfsmittel vor, sodass die Effekte mit Mausektionen angewendet werden können.

Bild 5.1 Das Flyout-Menü der interaktiven Effekt-Hilfsmittel



In diesem Kapitel werden wir Ihnen einige interessante Einsatzgebiete an verschiedenen Beispielen vorstellen. Durch geschickten Einsatz der Effekte können verblüffende Ergebnisse erzielt werden.

««« !

Effekte sind aber mit Vorsicht zu genießen – nicht alles was möglich ist, muss auch eingesetzt werden. Oft merkt man einer Grafik an, dass der Effekt nur des Effekts wegen eingesetzt wurde. Gehen Sie daher sparsam mit Effekten um und verwenden Sie die Effekte nur dort, wo sie die Grafik aufwerten.

5.1 Der Einsatz der interaktiven Hilfsmittel

Die Effekt-Hilfsmittel werden alle nach demselben Prinzip angewendet. Nach dem Aufruf des entsprechenden Hilfsmittels werden in der Eigenschaftsleiste verschiedene Optionen angeboten. Sie unterscheiden sich je nach aktiviertem Hilfsmittel.

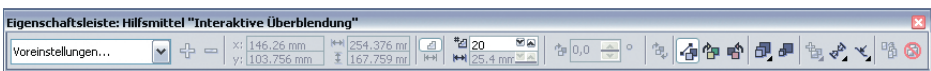


Bild 5.2 Die Optionen des Hilfsmittels Überblendung

Im ersten Listefeld werden verschiedene Voreinstellungen angeboten. Wird einer der Listeneinträge markiert, erscheint rechts neben der Liste, zur Orientierung über die Effektwirkung, ein Vorschaubild.

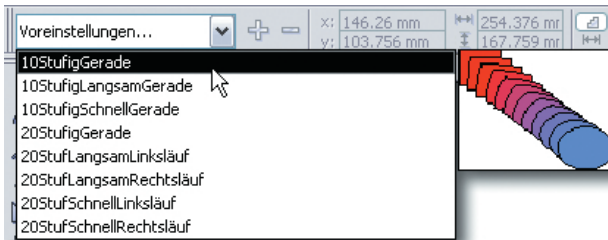
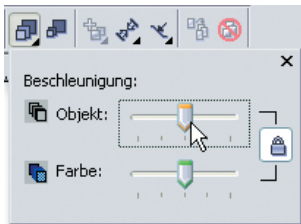


Bild 5.3 Verschiedene Voreinstellungen



Je nach ausgewähltem Effekt sind weitere Optionen verfügbar. Oft sind diese in Untermenüs untergebracht, die mit einem Klick auf die Schaltfläche geöffnet werden. Wertänderungen werden meist über Schieberegler vorgenommen.

Bild 5.4 Wertänderungen in Untermenüs

Wurde ein Effekt angewendet, kann er jederzeit wieder entfernt werden. Dazu dient die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Sie ist aktivierbar, wenn beim markierten Objekt ein Effekt angewendet wurde.

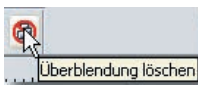


Bild 5.5 Löschen eines angewendeten Effekts



Die vorletzte Schaltfläche ist aktivierbar, wenn einem Objekt kein Effekt zugewiesen wurde. Sie können die Schaltfläche verwenden, um einen Effekt eines anderen Objekts zu kopieren.

Zur Vorbereitung einer Grafik haben wir zuerst wieder ein Hintergrundobjekt erstellt, das mit einem *Füllmuster* versehen wurde. Dabei haben wir die folgenden Einstellungen verwendet. Das Gelb hat den RGB-Farbwert 224, 217, 94.

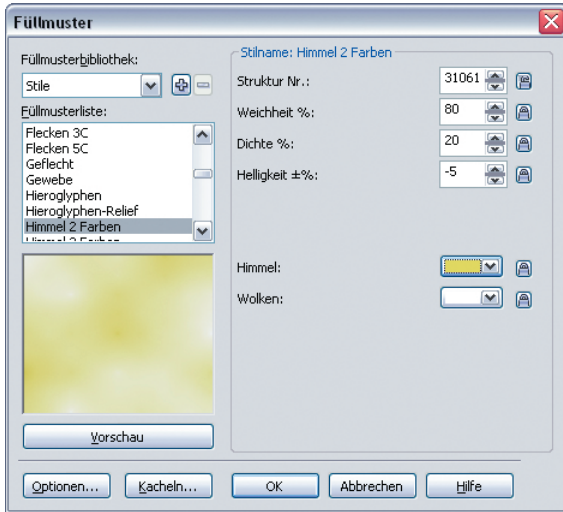


Bild 5.6 Das verwendete Füllmuster

Außerdem benötigen wir für den ersten Effekt, den wir Ihnen vorstellen wollen, zwei Objekte.

Dabei haben wir einen Farbverlauf für die Objekte verwendet. Einen Umriss haben die beiden Objekte nicht.



Bild 5.7 Die Ausgangssituation

5.2 Der Überblendungseffekt

Der erste Effekt im Flyout-Menü ist der Überblendungseffekt. Mit diesem Hilfsmittel können Sie ein Objekt, in einer vorgegebenen Anzahl von Zwischenschritten, in ein anderes Objekt umwandeln. Die Objektattribute werden dabei berücksichtigt. So werden Füllungs- und Umrisseigenschaften ebenfalls in gleichmäßigen Schritten überblendet. Sie wenden dieses interaktive Hilfsmittel wie folgt an:

- 1 Rufen Sie über die erste Schaltfläche das Hilfsmittel Überblendung auf. Klicken Sie auf das Ausgangsobjekt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- 2 Wenn Sie den Mauszeiger verziehen, wird ein zweiter Markierungspunkt und eine Verbindungslinie angezeigt. Der Verbotsmauszeiger zeigt an, wenn an der aktuellen Position keine Überblendung angebracht werden kann.



Bild 5.8 Hier ist keine Überblendung möglich

- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste zum zweiten Objekt. Sie sehen dann schon in der Vorschau die Umwandlungsformen.

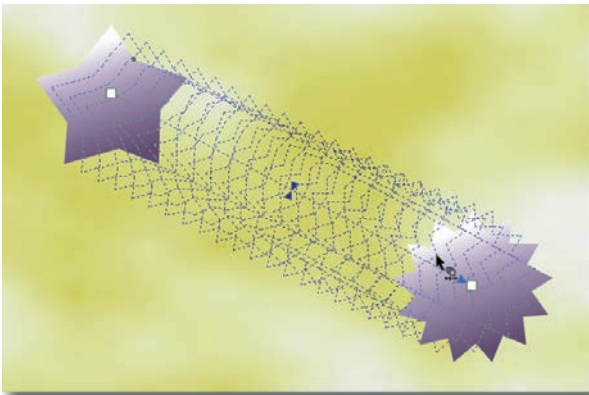


Bild 5.9 Die Überblendung in der Vorschau

- 4 Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Überblendung erstellt. Es entsteht das folgende Objekt:

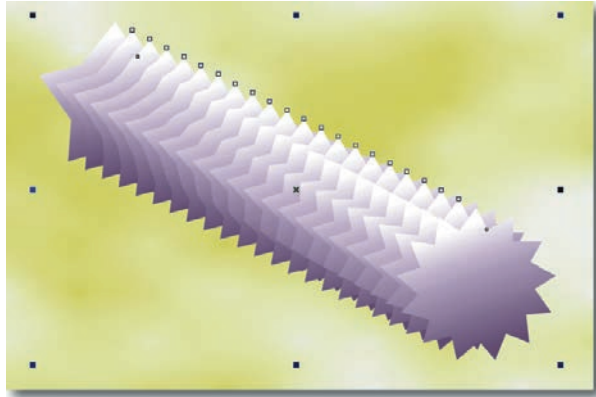


Bild 5.10 Die Überblendung

- 5 Die Überblendungsgruppe besteht aus drei Objekten. Die beiden ursprünglichen Objekte werden als Kontrollelemente bezeichnet. Die neu erzeugten Objekte werden in einer Überblendungsgruppe zusammengefasst. Dies erkennen Sie gut im Andockfenster *Objekt-Manager*.

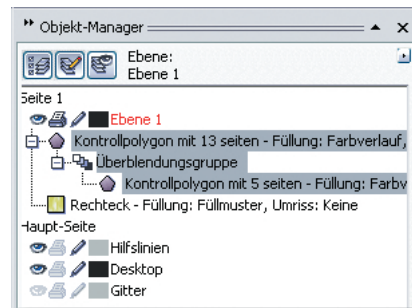


Bild 5.11 Der Aufbau einer Überblendung

- 6 Die beiden Kontrollelemente können jederzeit verändert werden. Nach der Änderung wird die Überblendungsgruppe automatisch neu berechnet. Die einzelnen Elemente der Überblendungsgruppe können dagegen nicht bearbeitet werden. Bei den Kontrollelementen können nicht nur die Attribute angepasst werden.

Wird beispielsweise mit dem Form-Hilfsmittel die Sternform verändert, wird anschließend jedes Objekt der Überblendungsgruppe ebenfalls neu berechnet.

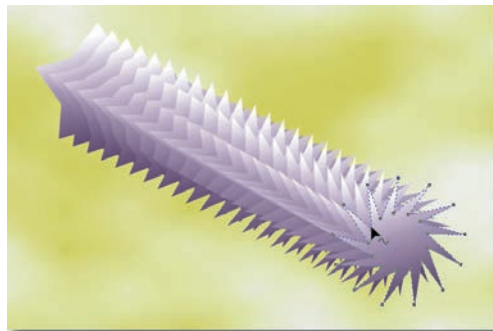


Bild 5.12 Geänderte Objekteigenschaften führen zu einer neuen Überblendung

- 7 Die Attribute der Überblendungsgruppe können mit den Optionen der Eigenschaftsleiste verändert werden. Zum Markieren der Überblendungsgruppe müssen Sie die innere Gruppe auswählen – passen Sie dabei aber auf, dass Sie kein Kontrollelement erwischen.

Stellen Sie dann beispielsweise in der Eigenschaftsleiste eine höhere Schrittzahl ein, um die Anzahl der Objekte der Überblendungsgruppe zu erhöhen. Probieren Sie doch einmal den Wert 500 aus.



Bild 5.13 Ändern der Schrittzahl

Es entsteht ein interessantes Ergebnis:

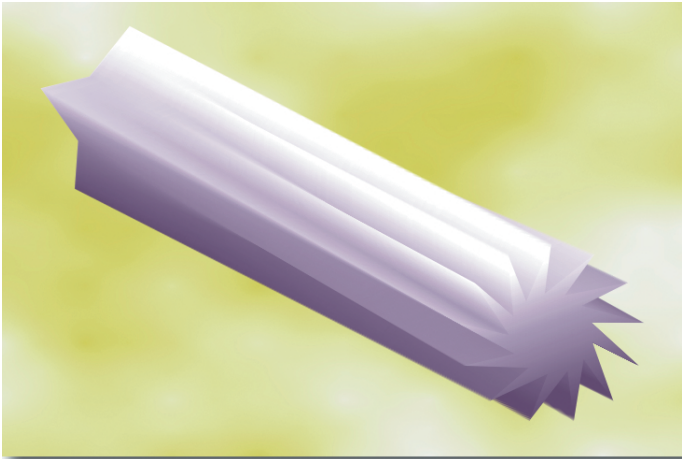


Bild 5.14 Ein plastisch wirkendes „Gebilde“

Die Überblendungsoptionen

Sehen wir uns nun verschiedene Überblendungsvarianten an. Mit diesem Effekt können Sie nämlich viele, interessante Wirkungen erreichen. Sie sahen schon zuvor, dass viele plastische Effekte damit erstellt werden können.

Die Wahl der Ausgangsobjekte ist prinzipiell egal. Sie müssen aber beachten, dass die Objekteigenschaften zusammenpassen. Hat beispielsweise ein Objekt eine Kontur und das andere nicht, entsteht eine fehlerhafte Überblendung. Dieser Fehler beruht auf der Umwandlung. Eine fehlende Kontur kann nämlich nicht in eine vorhandene Kontur umgewandelt werden.

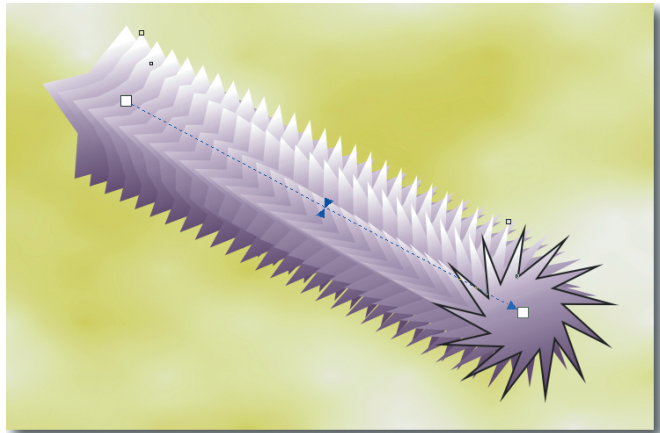


Bild 5.15 Eine fehlerhafte Überblendung

Diesen Fehler können Sie sehr leicht umgehen, indem Sie das Fünfeck mit einer sehr dünnen Kontur versehen. Verwenden Sie beispielsweise eine Haarlinie, dann wird diese kontinuierlich umgewandelt, bis die Konturstärke des Sterns erreicht ist. Dies sehen Sie im folgenden Bild:

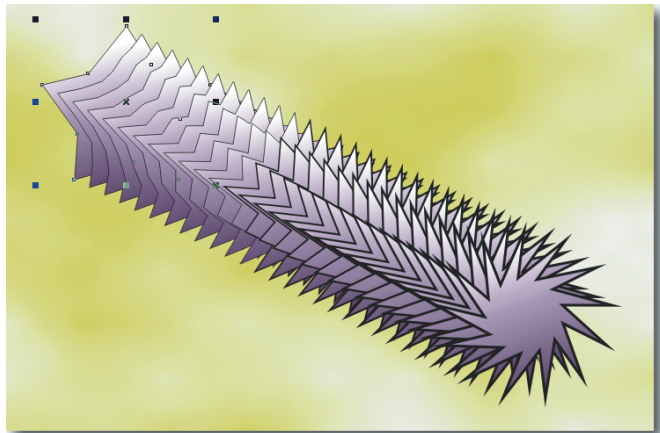


Bild 5.16 Umwandlung der Kontur

Auch wenn die Überblendung fertig gestellt ist, können die Kontrollelemente beliebig verändert werden. Klicken Sie dazu auf das betreffende Kontrollobjekt. Sie erkennen die richtige Auswahl an den Markierungspunkten. Nachfolgend haben wir den Stern in einen Stern mit acht Spitzen umgewandelt und die Spitzen mit dem Form-Hilfsmittel abgeflacht. Stellen Sie diesen neuen Wert in der Eigenschaftsleiste ein.

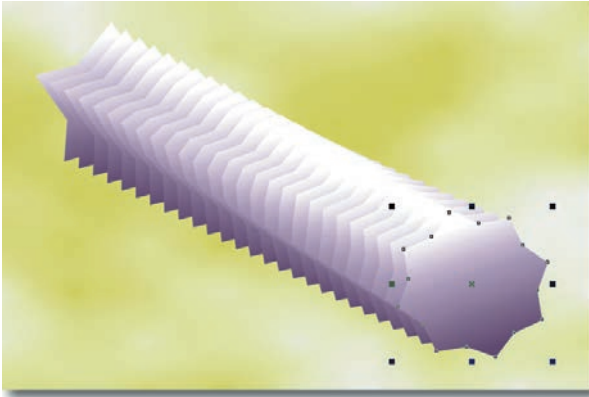


Bild 5.17 Ändern von Objektattributen

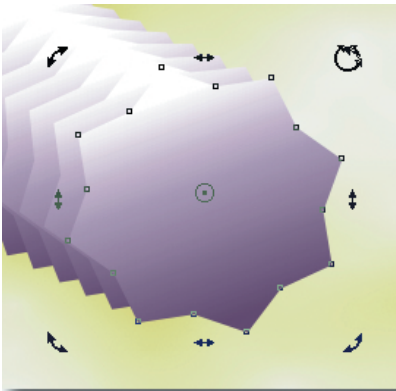


Bild 5.18 Rotieren des Kontrollobjekts

Wollen Sie das Objekt transformieren, verwenden Sie wie gewohnt die Markierungspunkte. Soll das Objekt rotiert werden, müssen Sie es ein zweites Mal anklicken. Sie sehen dann die folgenden Markierungspunkte.

In diesem Modus ist neben dem Rotieren über die Eckmarkierungspunkte auch das Neigen des Objekts möglich – dazu werden die mittleren Markierungspunkte benötigt.

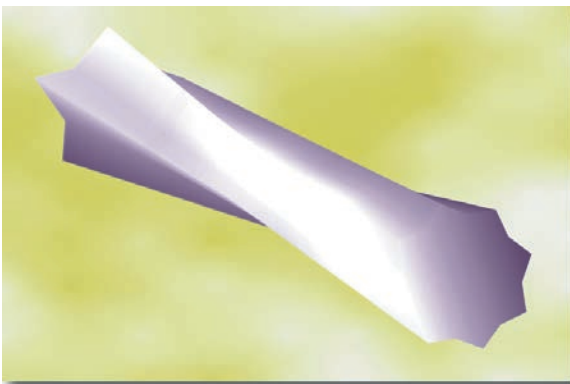
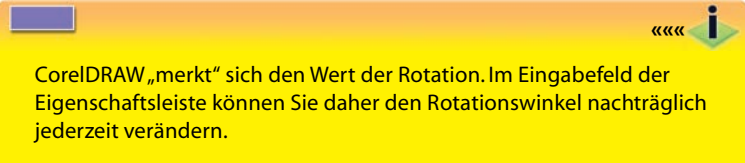


Bild 5.19 Ein interessantes Objekt

Der Rotationswinkel kann gegebenenfalls auch über die Eigenschaftsleiste eingestellt werden. In unserem Beispiel wurde das Objekt mit dem Wert 90° gedreht. Markieren Sie anschließend die Überblendungsgruppe und stellen Sie 200 Schritte ein, um das abgebildete Ergebnis zu erhalten.



Die Reihenfolge der Objekte

Welches Objekt „oben“ liegt, richtet sich nach der Reihenfolge der Konstruktion. Beim vorherigen Beispiel wurde das Achteck zuletzt konstruiert – daher ist er vollständig zu sehen. Das Fünfeck wird dagegen von den zusätzlich eingefügten Objekten verdeckt. Im nebenstehenden Bild wurde das Fünfeck markiert und mit der Funktion *Anordnen • Anordnung • Nach vorn* umplatziert.

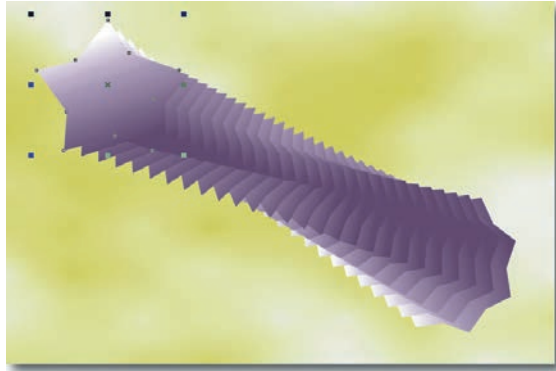


Bild 5.20 Die Reihenfolge ist umgekehrt

Werden die Schritte übrigens auf 250 erhöht, entsteht ein recht interessantes Ergebnis, das Sie nebenstehend abgebildet sehen.

Sie können die Richtung übrigens auch mit der Menüfunktion *Anordnen • Anordnung • Umgekehrte Anordnung* umdrehen. Dann muss aber beim Aufruf der Funktion die Überblendungsgruppe markiert sein.

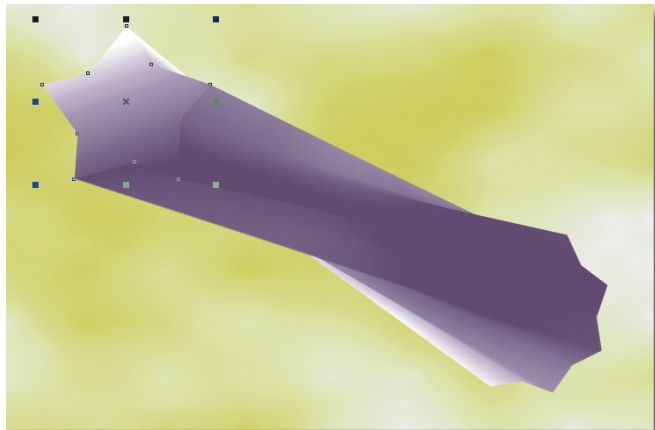


Bild 5.21 Auch ein spannendes Objekt

Sie erkennen die Richtung, in der die Überblendung erstellt wird, übrigens an dem Pfeil der Verbindungslinie.

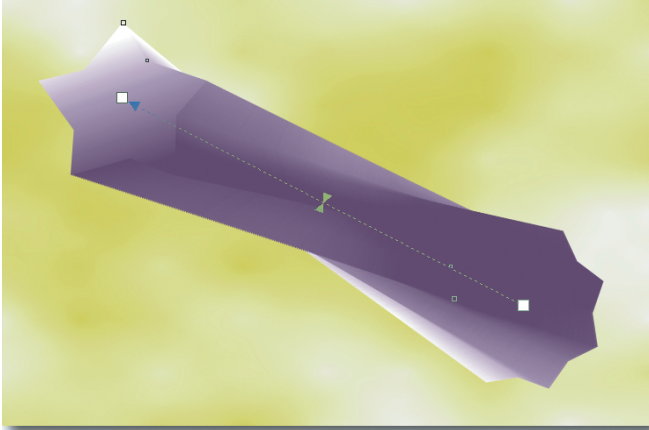


Bild 5.22 Umgekehrte Anordnung

i »»»

Um die Überblendungsgruppe „zurückzudrehen“, rufen Sie einfach die Funktion *Anordnen • Anordnung • Umgekehrte Anordnung* erneut auf.

Farbige Anpassungen

Für die nächsten Aufgaben haben wir zwei Ellipsen erstellt. Unsere Objekte sind beide mit Farbverläufen versehen – allerdings mit unterschiedlichen Farben.

In solchen Fällen können Sie in der Eigenschaftsleiste einstellen, ob die Überblendung der Farben direkt oder im Farbspektrum gedreht durchgeführt werden soll. Diese Option gibt es auch im Dialogfeld der Verlaufsüllung. An der Linie im Vorschaubild ist die Verlaufsrichtung gut zu erkennen.

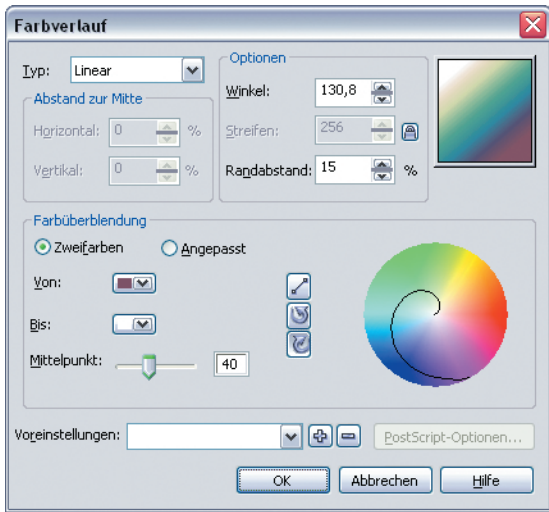


Bild 5.23 Drehen des Verlaufs

Beim Überblendungseffekt wird dies *Rechtsläufige* und *Linksläufige* Überblendung genannt. Sie erreichen diese Optionen über die nachfolgend gezeigten Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste.

Bild 5.24 Ändern der Verlaufseinstellungen



Sie sehen die beiden Optionen im nächsten Bild. Links ist die Option *Rechtsläufige Überblendung* abgebildet.

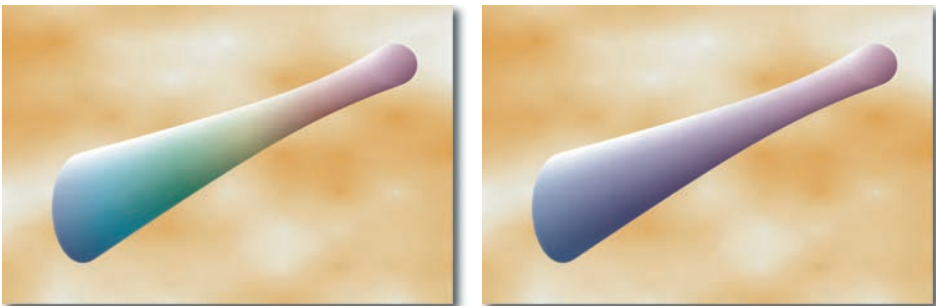


Bild 5.25 Gedrehte Überblendungsfarben

Überblendungen verdrehen

Bisher verliefen die Überblendungen alle auf einer geraden Linie. Es gibt aber auch eine Möglichkeit, die wir Ihnen jetzt vorstellen wollen. Sie können die Überblendungsgruppe nämlich auch verdrehen.

- 1 Stellen Sie in der Eigenschaftsleiste nach dem Markieren der Überblendungsgruppe einen Wert von 50° im Eingabefeld Überblendungsrichtung ein.

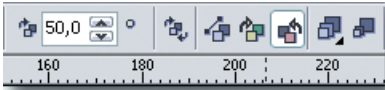


Bild 5.26 Ändern der Überblendungsrichtung

- 2 Die Veränderung fällt bei den von uns ausgewählten Objekten noch nicht allzu stark auf.

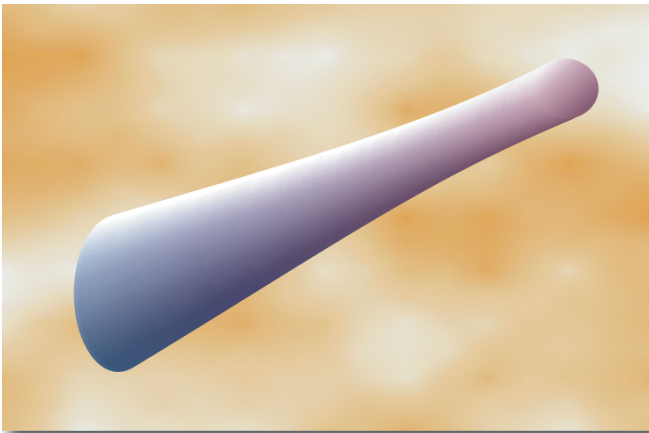


Bild 5.27 Die gedrehte Überblendungsgruppe

- 3 Aktivieren Sie für die nächste Variante die Schaltfläche rechts neben dem Eingabefeld. Sie ist nur verfügbar, wenn die Überblendungsrichtung verändert wurde. Mit dem Aktivieren wird eine Schleife gebildet, die zum folgenden Ergebnis führt:

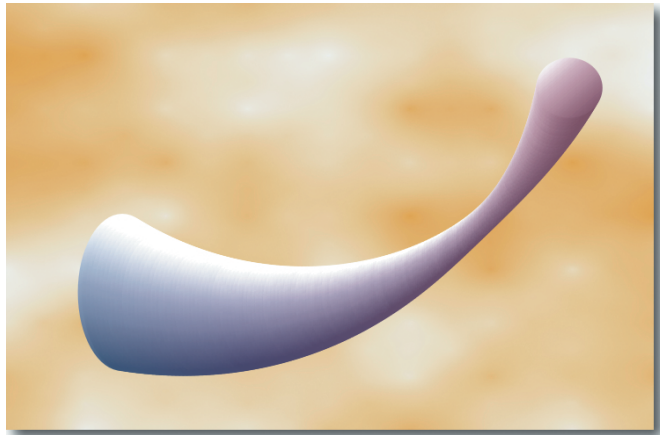


Bild 5.28 Die Schleifenbildung

- 4 Von einer „Schleifenbildung“ haben Sie nichts gesehen? Probieren Sie doch einmal den Wert 360° für die Überblendungsrichtung aus. Dann wird die Schleife erkennbar. Wir haben außerdem die Schrittzahl auf den Wert 500 erhöht, damit eine „saubere Kante“ entsteht.

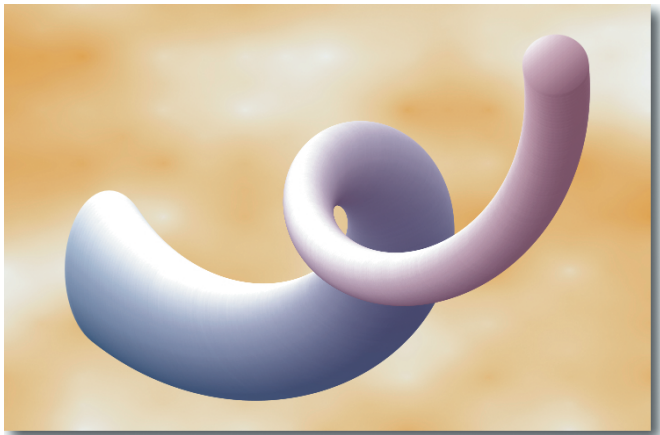


Bild 5.29 Jetzt ist die Schleife zu sehen



Mit dieser Funktion lassen sich viele spannende Varianten erstellen. Probieren Sie diese Variante doch einmal bei zwei Rechtecken aus. Es entstehen dreidimensional wirkende Objekte.



Bild 5.30 Der Drehpunkt des Objekts

- 5 Die Drehung können Sie beeinflussen. Standardmäßig wird die Drehung um den Drehpunkt der beiden Kontrollelemente ausgeführt. Der Drehpunkt befindet sich standardmäßig in der Mitte des markierten Objekts. Klicken Sie das betreffende Objekt zweimal an, um in den Rotationsmodus umzuschalten.

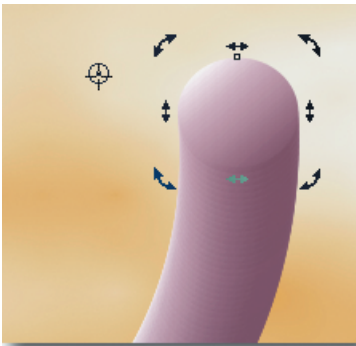


Bild 5.31 Verschieben des Drehpunkts

- 6 Diesen Drehpunkt können Sie mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Ziehen Sie ihn beispielsweise auf die nachfolgend gezeigte Position.

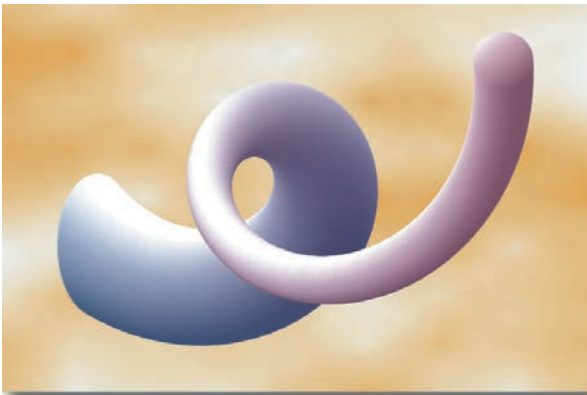


Bild 5.32 Die Auswirkungen des neuen Drehpunkts

- 7 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Überblendungsgruppe neu berechnet, was bei den eingestellten 500 Schritten einen Moment dauern kann. Es entsteht dann das abgebildete Ergebnis.



Um den Drehpunkt auf die Standardposition zurückzusetzen, halten Sie beim Verschieben die **(Strg)**-Taste gedrückt. Der Drehpunkt „rastet“ dann wieder im Zentrum des Objekts ein.

Überblendungen beschleunigen und bremsen

Standardmäßig werden die Objekte der Überblendungsgruppe gleichmäßig verteilt. Auch die Veränderung der Umriss- und Füllungsattribute erfolgt gleichmäßig. Es geht aber auch anders ...

Für das nächste Beispiel haben wir zur Verdeutlichung die folgende Ausgangssituation erstellt. Es wurde absichtlich die geringe Schrittzahl von 7 gewählt, um den Überblendungseffekt gut erkennen zu können.

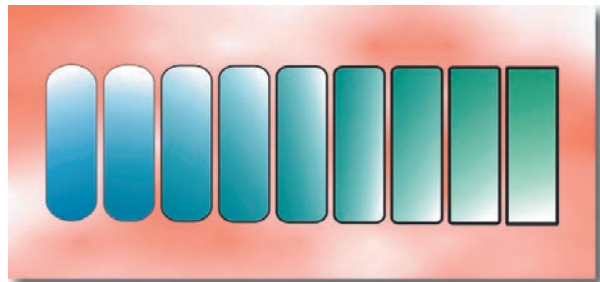


Bild 5.33 Eine einfache Überblendungsgruppe

Wird die Überblendungsgruppe mit dem Überblendungs-Hilfsmittel angeklickt, ist in der Mitte der Verbindungslinie ein Doppelpfeil zu sehen. Dieses Symbol kann verwendet werden, um die gleichmäßige Aufteilung der Objekte zu ändern.

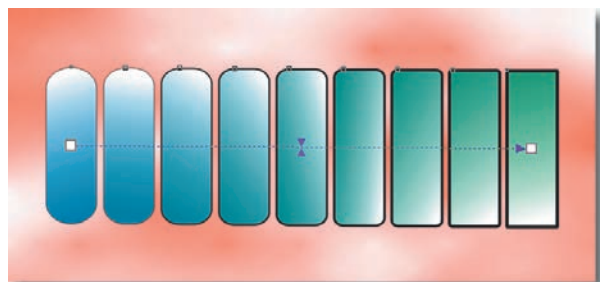
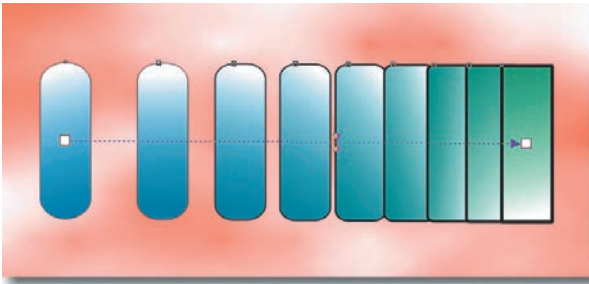


Bild 5.34 Das Doppelpfeilsymbol steuert die Überblendungsgruppe

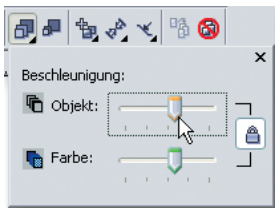


Wenn Sie das Symbol nach rechts ziehen, wird die Überblendungsgruppe „gebremst“.

Am Anfang sind die Schritte der eingefügten Objekte größer – am Ende werden sie immer kleiner.

Bild 5.35 Abbremsen der Überblendung

Wird das Symbol nach links gezogen, wird die Überblendung beschleunigt. Zunächst sind die Objektabstände klein – sie werden dann aber immer größer. Die Einstellungen können auch über die folgende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste vorgenommen werden. In dem Menü sehen Sie, dass die Objekt- und Farbveränderungen gekoppelt sind. Wird das Schloss-Symbol deaktiviert, wird diese Koppelung aufgehoben.



Sie können dann beispielsweise die Objektposition beschleunigen oder bremsen – die Veränderung der Farbe aber so belassen. Dies wirkt sich natürlich nur dann aus, wenn die Objekte mit unterschiedlichen Füllungen versehen sind.

Bild 5.36 Koppelung von Objekt- und Farbbeschleunigung

Nach dem Entkoppeln können Sie die beiden Markierungspfeilspitzen getrennt voneinander verziehen. Der untere Markierungspfeil ist dabei für die Farbe zuständig und der obere für die Objektbeschleunigung.

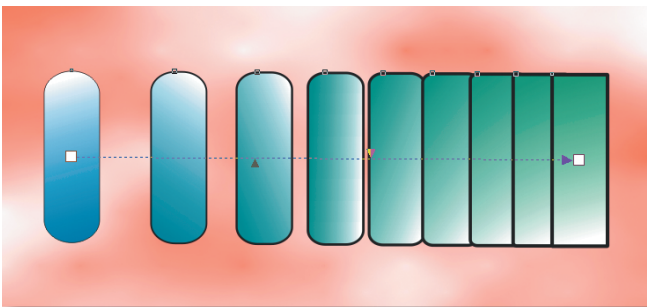
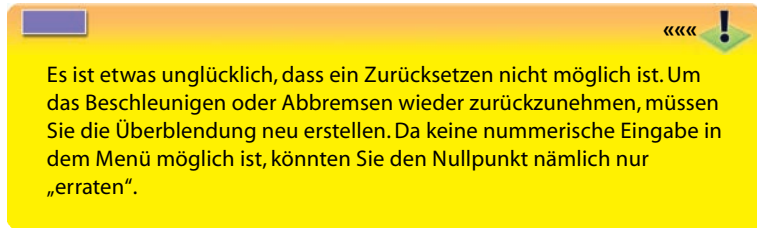


Bild 5.37 Unterschiedliche Beschleunigung von Objekt und Farbe



Überblendungsgrößen beschleunigen

Ihre Kontrollelemente sind nicht gleich groß? Dann werden auch die Größen beim Hinzufügen der Übergangsobjekte gleichmäßig angepasst. Mit der nächsten Schaltfläche können Sie in solchen Fällen auch die Skalierung der Objekte beschleunigen. Die Skalierungsbeschleunigung richtet sich nach der Objektbeschleunigung – die Skalierung erfolgt im selben Maß.

Wurde keine Objektbeschleunigung verwendet, hat diese Option daher keine Auswirkung.

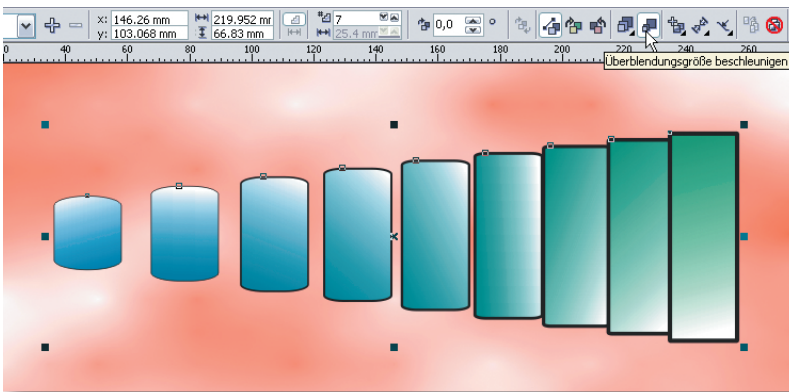


Bild 5.38 Beschleunigung der Skalierung

Überblendungen teilen

Die Objekte der Überblendungsgruppe können normalerweise nicht gesondert bearbeitet werden – sie werden ja automatisch generiert.

Es gibt aber die Möglichkeit, Objekte aus der Überblendungsgruppe herauszutrennen und getrennt zu bearbeiten. Dies ist dann nützlich, wenn die Überblendung nicht geradlinig verlaufen soll. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Erstellen Sie zunächst die Überblendung wie gewohnt. Wir haben beispielsweise folgende Formen überblendet und mit sieben Überblendungsschritten versehen.

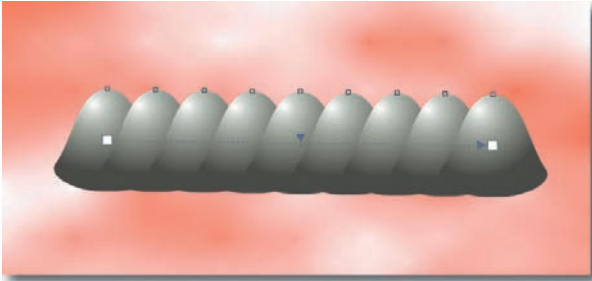


Bild 5.39 Die Ausgangssituation

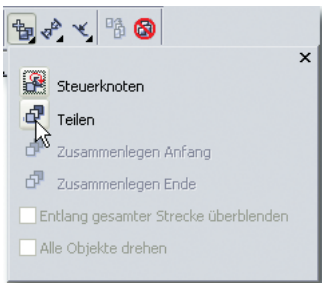


Bild 5.40 Einige Sonderfunktionen

- 2 Über die folgende Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit einigen Sonderfunktionen. Rufen Sie hier die *Teilen*-Funktion auf.

- 3 Nach dem Aufruf der Funktion erscheint ein kräftiger Pfeil als Mauszeiger. Klicken Sie damit auf das Objekt der Überblendungsgruppe, das herausgetrennt werden soll.

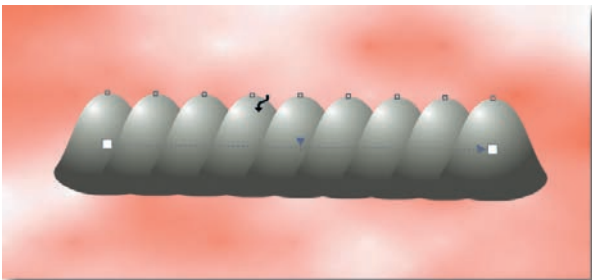


Bild 5.41 Heraustrennen eines Objekts

- 4 Nach dem Anklicken kann das Objekt mit dem Auswahl-Hilfsmittel angeklickt werden – es ist nun zu einem Kontrollelement geworden.

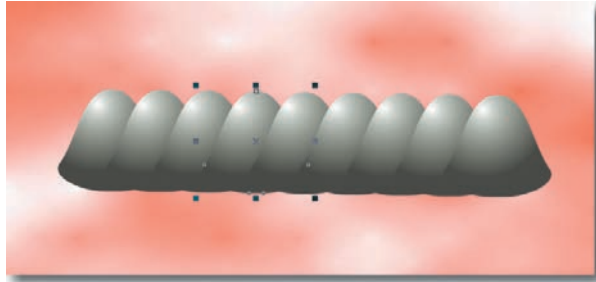


Bild 5.42 Das Objekt ist von der Überblendungsgruppe getrennt

- 5 Das Objekt kann nun transformiert oder mit neuen Attributen versehen werden. Verschieben Sie dieses Objekt beispielsweise auf die nachfolgend abgebildete neue Position. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird sichtbar, dass es sich nun um zwei Überblendungen handelt, die miteinander verbunden sind.

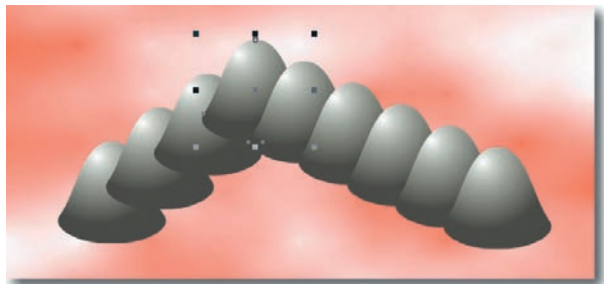


Bild 5.43 Die neue Überblendung

- 6 Dass es sich um zwei Überblendungsgruppen handelt, erkennen Sie, wenn Sie das Objekt mit dem Überblendungs-Hilfsmittel anklicken. Sie sehen im folgenden Bild die drei Kontrollelemente mit den getrennten Verbindungslinien.

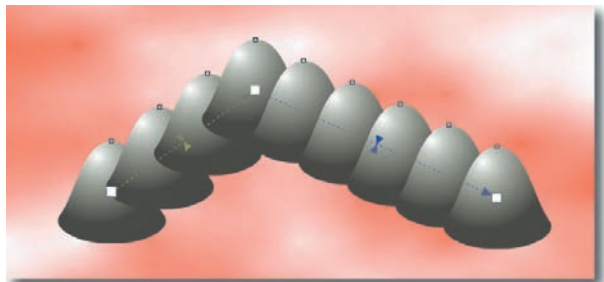


Bild 5.44 Die beiden Überblendungsgruppen

- 7 Die Überblendungseinstellungen können jetzt nur noch getrennt für die beiden Überblendungsgruppen vorgenommen werden. Um eine der Überblendungen auszuwählen, müssen Sie den gewünschten Teil mit gedrückter **Strg**-Taste anklicken. Sie können dann in der Eigenschaftsleiste die erforderlichen Änderungen vornehmen. So haben wir nachfolgend beispielsweise die Schrittzahl für den linken Teil auf den Wert 3 erhöht.

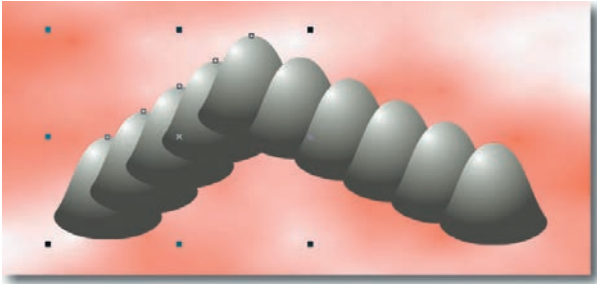


Bild 5.45 Markieren einer Teilstrecke

Der Aufbau der getrennten Überblendung

Eins ist bei der getrennten Überblendung zu beachten: Normalerweise können bei den Kontrollelementen mit dem Form-Hilfsmittel die objekttypischen Veränderungen vorgenommen werden. Bei einem Kreis könnten also beispielsweise Segmente erstellt werden. Dies ist nach dem Trennen der Überblendungsgruppe beim mittleren Objekt nicht mehr möglich. Ein Blick in das Andockfenster *Objekt-Manager* zeigt den Grund:

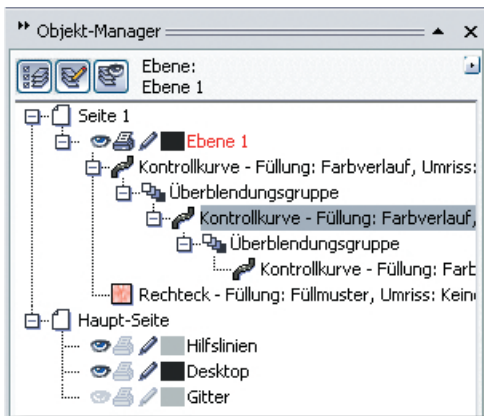


Bild 5.46 Die Überblendungsgruppe im Objekt-Manager

Das markierte Objekt ist das neu entstandene Kontrollelement. Es fällt auf, dass hier die Bezeichnung *Kontrollkurve* verwendet wird.

Beim Heraustrennen werden also Grundformen automatisch in Kurvenobjekte umgewandelt.

Bei Kurvenobjekten können mit dem Form-Werkzeug die Knotenpunkte verzogen werden.

Unser Objekt besitzt vier Knotenpunkte, die die Kurvenform definieren. Nach dem Anklicken eines Knotenpunkts werden auch die dazugehörigen Griffpunkte sichtbar. So können Sie nun die Kurvenform verändern.

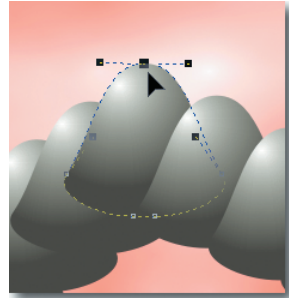


Bild 5.47 Die Kontrollpunkte des Kurvenobjekts

Ziehen Sie beispielsweise den oberen Knotenpunkt auf die nachfolgend gezeigte Position.

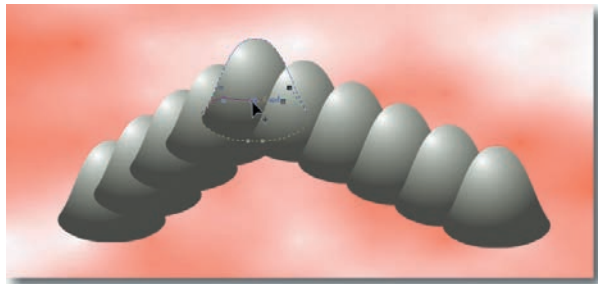


Bild 5.48 Verziehen eines Knotenpunkts

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, sehen Sie das neu berechnete Ergebnis.

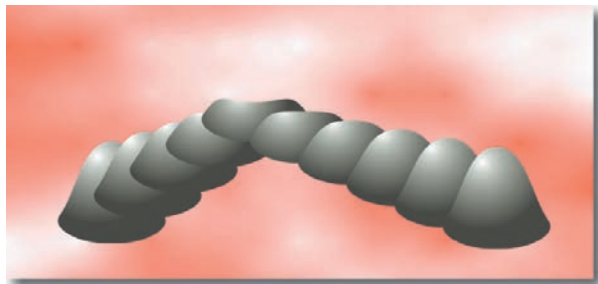


Bild 5.49 Die neu berechneten Überblendungen

Überblendungen an Pfaden ausrichten

Es gibt eine weitere Möglichkeit, Objekte nicht auf einer geraden Linie zu überblenden. Sie können auch willkürlichen Formen folgen. Dazu ist die folgende Vorgehensweise notwendig.

- 1 Erstellen Sie zunächst, wie bereits bekannt, eine Überblendungsgruppe. Wir haben zwei Kreise eingesetzt, die mit einem radialen Verlauf gefüllt wurden.

Beide Kontrollelemente haben dabei dieselbe Füllung erhalten.

- 2 Zusätzlich wird eine Bezier-Linie benötigt. Zeichnen Sie die Kurvenform und korrigieren Sie gegebenenfalls die Knotenpunkte, bis die Kurve die gewünschte Form aufweist. Auf Präzision kommt es hier nicht allzu sehr an. Das Ausgangsstadium könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.

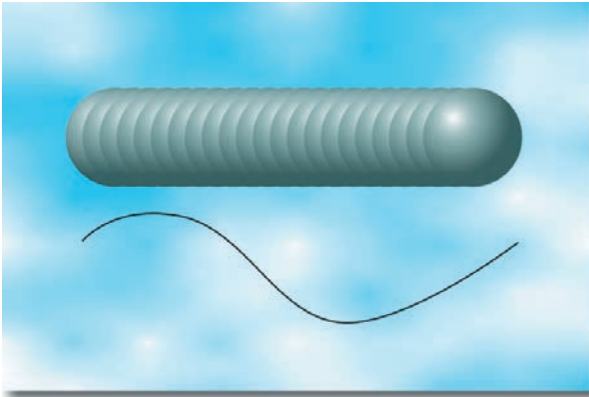


Bild 5.50 Die Ausgangssituation

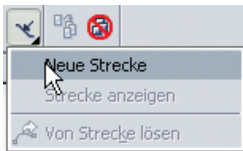


Bild 5.51 Zuweisen einer neuen Strecke

- 3 Rufen Sie über die nachfolgend gezeigte Schaltfläche aus dem Menü in der Eigenschaftsleiste die Funktion *Neue Strecke* auf. Dabei muss die Gesamtgruppe der Überblendung markiert sein.

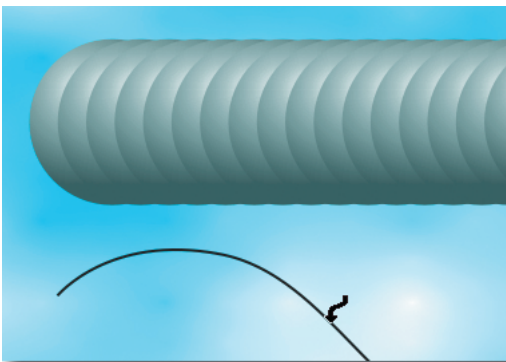


Bild 5.52 Anklicken der Bezier-Linie

- 4 Nach dem Aufruf sehen Sie als Mauszeiger wieder einen dicken Pfeil. Klicken Sie damit auf die Bezier-Kurve.

- 5 Nach dem Anklicken wird die Überblendungsgruppe zentriert mit dem Pfad verbunden. Es entsteht die folgende neue Situation.

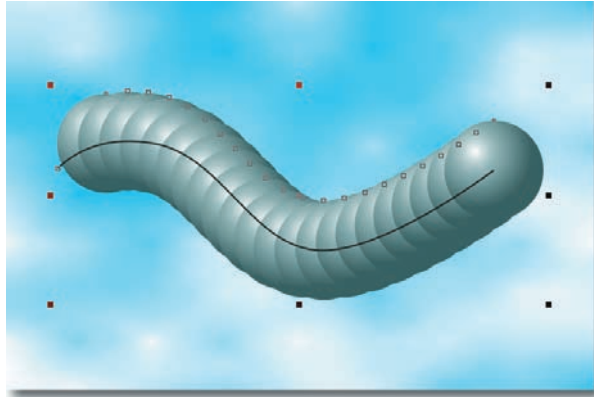


Bild 5.53 Die Überblendungsgruppe ist mit dem Pfad verknüpft

- 6 Die Kontrollelemente können anschließend nur noch auf dem Pfad entlang verschoben werden.

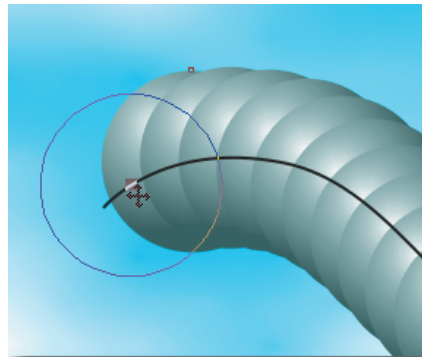


Bild 5.54 Verschieben eines Kontrollelements

- 7 Um den Pfad „unsichtbar“ zu machen, klicken Sie ihn mit dem Auswahl-Hilfsmittel an und entfernen Sie den Umriss.

Durch den fehlenden Umriss wirkt sich der Pfad nach wie vor auf die Überblendungsgruppe aus – er ist aber nicht mehr zu sehen. So ergibt sich das gezeigte Endergebnis:

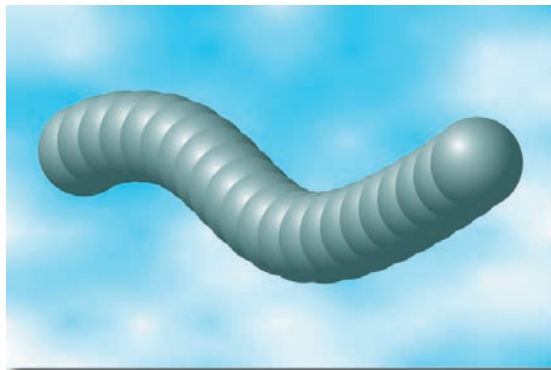


Bild 5.55 Die fertige neue Überblendungsform

- 8 Haben Sie eine Überblendung mit einem Pfad verknüpft, werden im folgenden Menü einige zusätzliche Optionen aktivierbar. Die Option *Entlang gesamter Strecke überblenden* sorgt dafür, dass der Abstand der Objekte entsprechend vergrößert wird, bis der gesamte Pfad ausgenutzt wird.

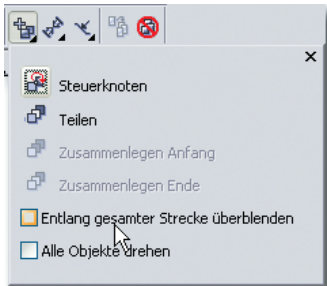


Bild 5.56 Zusätzliche Optionen

Die Option *Alle Objekte drehen* bewirkt, dass die Lage der Objekte an die Kurve angepasst wird. So werden die Überblendungsobjekte entsprechend gedreht. Bei unserem Kreis-Beispiel wirkt sich diese Option nicht aus – bei Rechtecken ist die Auswirkung stärker zu sehen.

Objektgruppen überblenden

Sie können nicht nur Einzelobjekte überblenden. Für ein weiteres Beispiel haben wir folgende Ausgangssituation vorbereitet. Die beiden linken Ellipsen haben wir mit dem Auswahl-Hilfsmittel markiert und dann mit der Tastenkombination **Strg+G** zu einer Gruppe zusammengefasst.

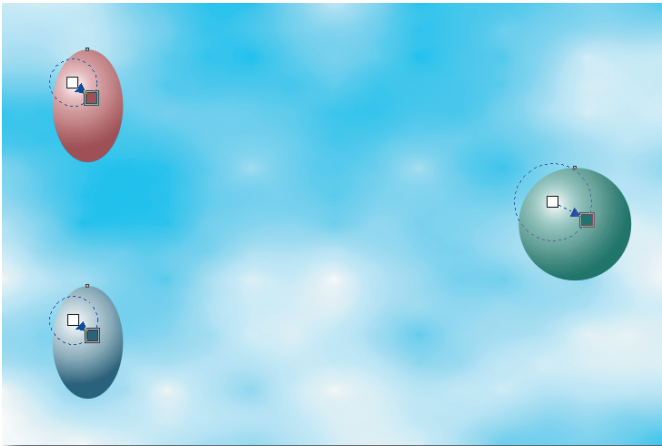


Bild 5.57 Die Ausgangssituation

Schon beim Aufziehen des Übergangs zeigt die Vorschau an, dass beide Objekte überblendet werden und der Mittelpunkt der Gruppe für die Markierungslinie verwendet wird.

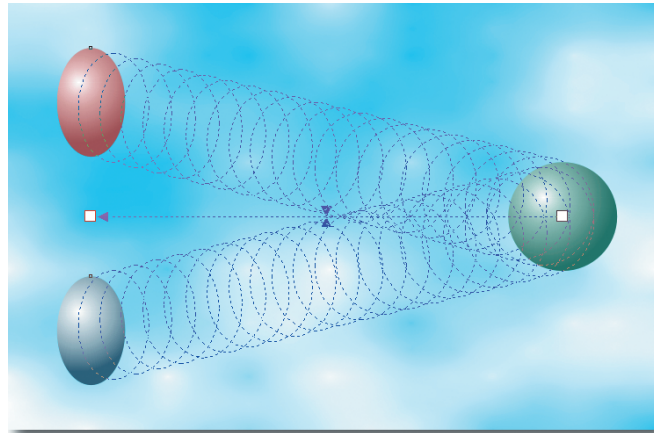


Bild 5.58 Die Überblendung in der Vorschau

Nach der Fertigstellung der Überblendung wird erkennbar, dass jedes Mitglied der Gruppe einzeln mit der rechten Ellipse überblendet wurde. Allerdings entsteht nur eine einzige Überblendungsgruppe, wie die Markierungslinie belegt. Beim folgenden Ergebnis wurden 20 Schritte verwendet.

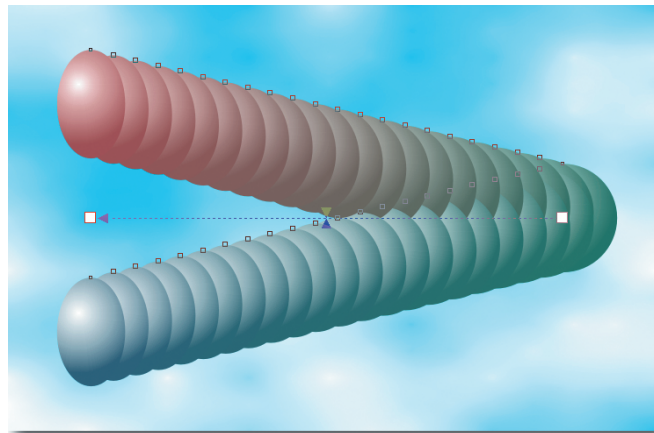


Bild 5.59 Ein interessantes Ergebnis

Auch bei dieser Variante lohnt es sich, einmal eine sehr hohe Schrittzahl zu verwenden. Beim folgenden Bild wurden 700 Schritte eingestellt. Dadurch wirkt das Ergebnis recht plastisch.

Hier müssen Sie, je nach verwendetem Rechner, allerdings einen Moment warten, bis alle Objekte des Übergangs berechnet sind.

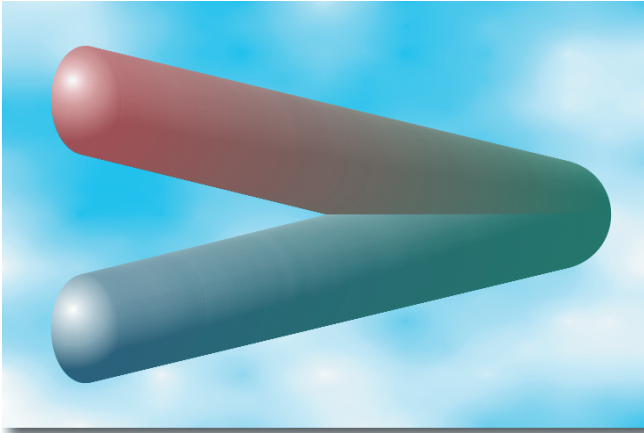


Bild 5.60 Dieses Ergebnis entstand durch eine sehr hohe Schrittzahl

! »»»

Auch bei diesem Beispiel wurden Verläufe verwendet. Beim Einsatz von Verläufen muss beachtet werden, dass der Verlaufstyp der einzelnen Kontrollelemente identisch ist. Ansonsten werden alle Objekte der Überblendungsgruppe mit dem einen Füllungstyp versehen – das Kontrollelement aber mit dem anderen Füllungstyp. Nur beim Einsatz desselben Füllungstyps entstehen korrekte Ergebnisse.

Steuerknoten anpassen

CorelDRAW verbindet bei Überblendungen automatisch die Knotenpunkte der beiden Kontrollelemente. Sie können aber auch Einfluss darauf nehmen, welche Knotenpunkte zum Überblenden verwendet werden sollen.

Dies ist nützlich, wenn sich beim automatischen Überblenden „verdrehte“ Objekte ergeben. So haben wir nachfolgend zwei sehr unterschiedliche Objekte ineinander überblendet: ein Symbol und einen Buchstaben. Oben sehen Sie die beiden Kontrollelemente – unten das Überblendungsergebnis. Die Überblendung sieht nicht besonders schick aus.

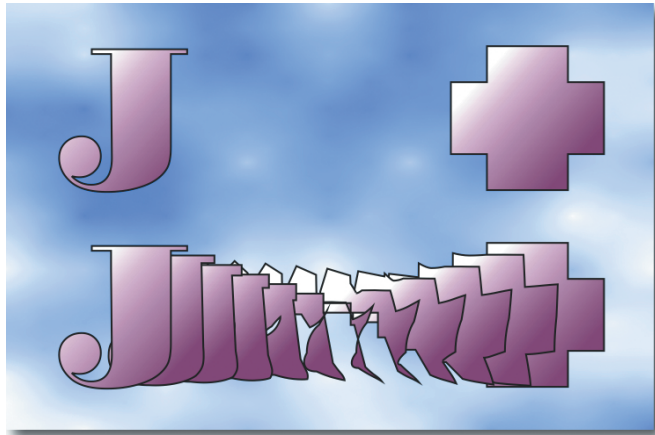


Bild 5.61 Die nächste Ausgangssituation

- 1 Markieren Sie die Überblendungsgruppe. Rufen Sie aus dem Menü *Verschiedene Überblendungsoptionen* in der Eigenschaftsleiste die Funktion *Steuerknoten* auf. Sie sehen nach dem Aufruf die Knotenpunkte des ersten Kontrollelements und den bereits bekannten kräftigen Pfeil.

Klicken Sie auf den Knotenpunkt, der für die Überblendung verwendet werden soll. Wir markieren zunächst einen Knotenpunkt unten rechts am Objekt.

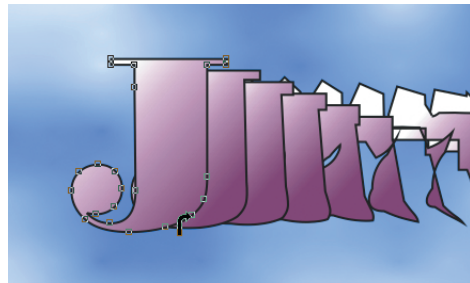


Bild 5.62 Markieren eines Knotenpunkts

- 2 Nach dem Markieren springt CorelDRAW automatisch zum zweiten Kontrollelement. Klicken Sie hier auf den Punkt, der während der Überblendung mit dem zuerst markierten Knotenpunkt verbunden werden soll.

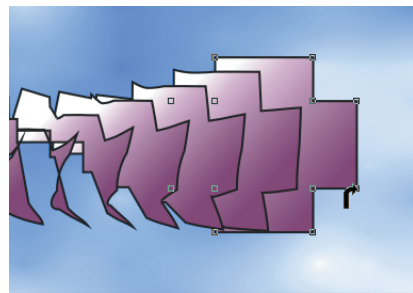


Bild 5.63 Markieren des zweiten Knotenpunkts

- 3 Nach dem Anklicken wird die Überblendung neu berechnet – es ergibt sich jetzt eine ganz andere Wirkung.

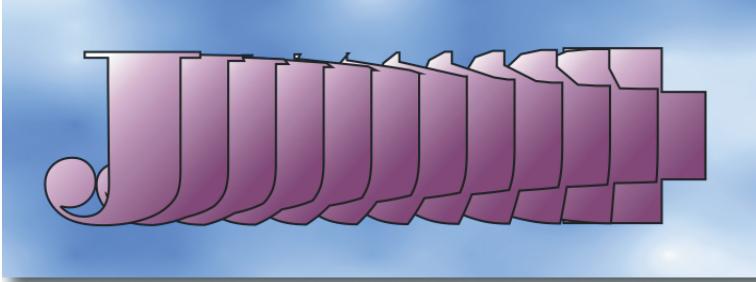


Bild 5.64 Die neu berechnete Überblendung

- 4 Sie können diese Arbeitsschritte gegebenenfalls an weiteren Knotenpunkten wiederholen, bis die gewünschte Form erreicht ist. Rufen Sie dazu einfach die Funktion *Steuerknoten* nochmals auf.

i »»»

Oft reicht es aus, einzelne Knotenpunkte neu zu verbinden. Es erfordert aber gelegentlich mehrere Versuche, um herauszufinden, welches die entscheidenden Knotenpunkte sind. Nehmen Sie notfalls die Arbeitsschritte mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** zurück und probieren Sie andere Knotenpunkte aus. Mehr als zwei oder drei entscheidende Knotenpunkte sollten Sie nicht verwenden.

Offene Pfade überblenden

Sie können nicht nur geschlossene Objekte oder Objektgruppen ineinander überblenden. Es ist auch möglich, einen offenen Pfad mit einem gefüllten Objekt zu überblenden – CorelDRAW erstellt dann automatisch gefüllte Überblendungsobjekte, wie das folgende Ergebnis belegt.

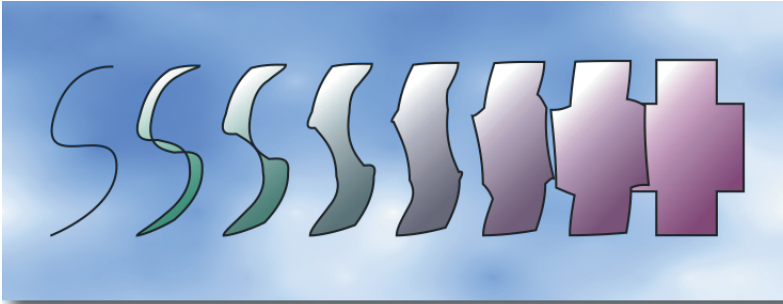


Bild 5.65 Offene Kurven verbinden



Gegebenenfalls können Sie auch bei offenen Pfaden die Knotenpunkte neu verbinden, um ein „wohlgeformtes“ Ergebnis zu erhalten. Wir haben im abgebildeten Beispiel den untersten und den obersten Knotenpunkt neu verbunden.

Da die Überblendung eine sehr interessante Funktion ist, haben wir diese an vielen Beispielen vorgestellt. Nun kommen aber die anderen Hilfsmittel des Flyout-Menüs an die Reihe.

5.3 Die interaktive Kontur

Das nächste Hilfsmittel im Flyout-Menü Effekte können Sie verwenden, um große oder kleine Kopien des Objekts einzufügen. Der Kontureffekt eignet sich für verschiedene Einsatzgebiete.

Für den Hintergrund haben wir die Einstellungen des Füllmusters wieder verändert. Sie sehen die neuen Einstellungen in der folgenden Abbildung.



Es handelt sich dabei um ein leicht verändertes Muster aus der *Beispiele*-Bibliothek. Hier finden Sie viele recht interessante Muster. Ein „Durchforsten“ der mitgelieferten Bibliotheken lohnt sich daher.

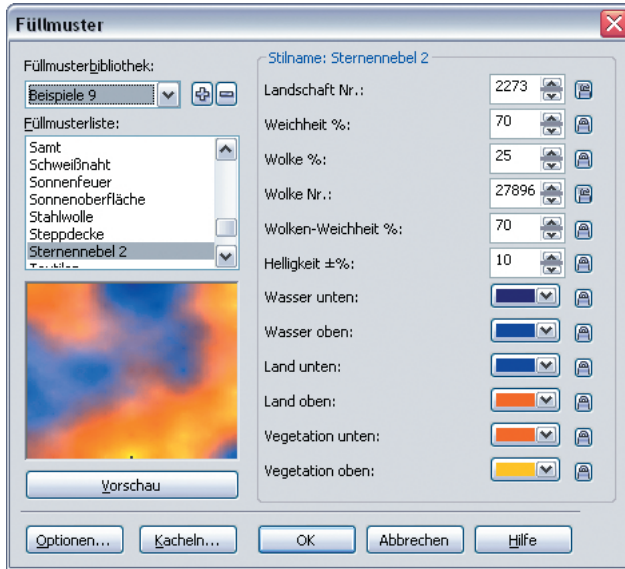


Bild 5.66 Die neuen Einstellungen des Hintergrunds

Für das Beispiel haben wir ein Fünfeck verwendet, bei dem die Einbuchtungen mit dem Form-Hilfsmittel abgeflacht wurden. Dieses Motiv wurde mit einem konischen Verlauf und mit einem weich auslaufenden Schatten versehen.

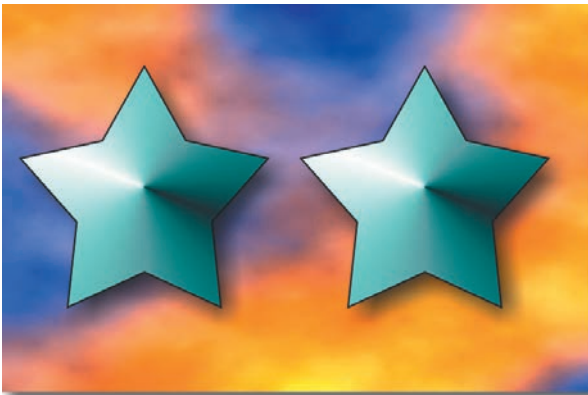


Bild 5.67 Die fertigen Objekte auf dem neu gestalteten Untergrund

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels können Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Vorgaben anpassen, wenn ein Objekt markiert wurde. Alternativ dazu können Sie natürlich den Effekt auch zunächst mit den Standardwerten versehen und dann nachträglich die Änderungen vornehmen.

Mit den Voreinstellungen ergeben sich die abgebildeten Ergebnisse. Links wurde dabei die *Innen*-Option aktiviert – rechts die *Außen*-Option.

Bei der *Außen*-Option wurde die Schrittzahl auf 3 reduziert.



Bild 5.68 Zwei Standardeinstellungen

Bei gleichmäßigen Objekten – wie etwa einem Kreis oder einem Quadrat – ist es leicht, durch Skalieren eines Duplikats einen gleichmäßigen Abstand zum Original zu erhalten.

Bei unförmigen Objekten klappt dies jedoch nicht. Sie sehen im nebenstehenden Bild rechts, dass das verkleinerte Duplikat keinen gleichmäßigen Abstand zum Rand des Originals besitzt.

Links wurde dagegen der Kontureffekt verwendet – dort ist der Abstand gleich.

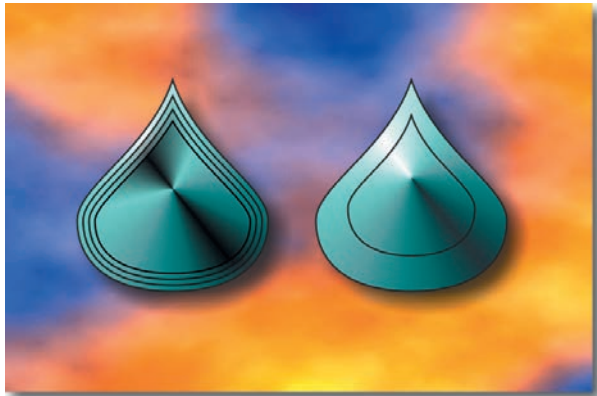


Bild 5.69 Rechts wurde eine Kopie des Objekts verkleinert

Die Anpassungen des Kontureffekts können Sie wieder auf unterschiedliche Art und Weise vornehmen. Neben der Eigenschaftsleiste ist übrigens für jeden Effekt auch ein Andockfenster vorhanden.



Bild 5.70 Die Optionen im Andockfenster

Neben dem Typ des Kontureffekts kann in der Eigenschaftsleiste eingestellt werden, wie viele Duplikate erstellt werden sollen. Außerdem wird hier der Abstand der Duplikate festgelegt.

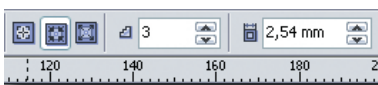
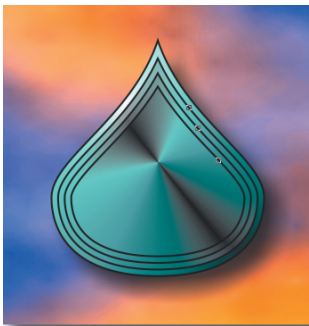
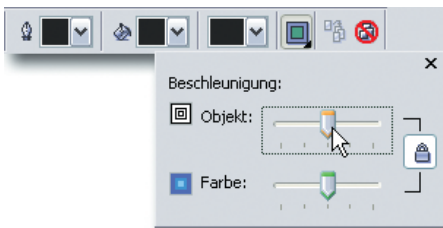


Bild 5.71 Optionen in der Eigenschaftsleiste



Ähnlich wie bei der Überblendung kann auch beim Kontureffekt vorgegeben werden, ob die Farben geradlinig oder im Farbspektrum gedreht verwendet werden sollen. Nachfolgend sehen Sie die Option *Konturfarben linksläufig*.

Bild 5.72 Überblendung der Farben



Über die Farbfelder werden die Farben des Endobjekts angepasst. Auch beim Kontureffekt ist das Beschleunigen der Objekte und Farben möglich. Sie kennen diese Option auch schon von der Überblendung.

Bild 5.73 Beschleunigen von Objekt und Farbe

5.4 Die interaktive Verzerrung

Das folgende Hilfsmittel wird verwendet, um Objekte zu verzerren. Es dient eher für „Spielereien“, als für ernsthafte Einsätze. Es werden drei verschiedene Arten für die Verzerrung angeboten. Einige Varianten wollen wir Ihnen vorstellen. Im nächsten Bild sehen Sie ...



Bild 5.74 ...ein Rechteck mit abgerundeten Ecken

Damit wird der Einsatzbereich für dieses Hilfsmittel deutlich: Sie können Objekte völlig entstellen, sodass das Ausgangsobjekt nicht mehr erkennbar ist. Es handelte sich zuvor nämlich wirklich um ein Rechteck, das auch nach der Verzerrung noch als solches behandelt werden kann.

- 1 Das Ausgangsobjekt sehen Sie im nebenstehenden Bild – es wurde mit einem Verlauf gefüllt.



Bild 5.75 Das Ausgangsobjekt

- 2 Nach dem Aufruf des Verzerren-Hilfsmittels wird in der Eigenschaftsleiste die Art der Verzerrung eingestellt. Der erste Typ wird Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung genannt. In dem Eingabefeld wird die Stärke der Verzerrung angepasst. Verwenden Sie hier beispielsweise den Wert 56.



Bild 5.76 Die verwendeten Einstellungen

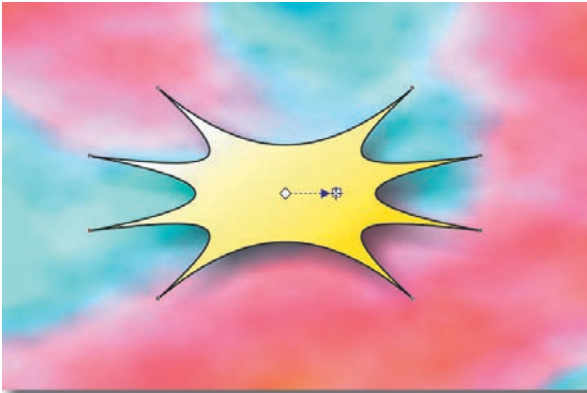


Bild 5.77 Die Markierungspunkte der Verzerrung

- 4 Der zweite Verzerrungstyp ist der Zackenschnitt. Hier gibt es noch zusätzliche Optionen. So können Sie entscheiden, ob eine Zufallsverzerrung oder eine glatte Verzerrung entstehen soll. Aktivieren Sie nach dem Einstellen der Werte die entsprechende Zusatzoption.

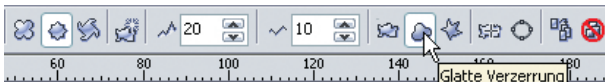


Bild 5.78 Die verfügbaren Zusatzoptionen

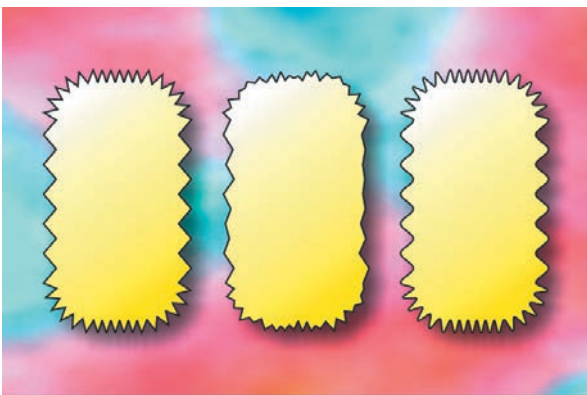


Bild 5.79 Die Varianten des Zackenschnitts

- 3 Die Stärke der Verzerrung können Sie auch durch Verziehen des Markierungspunkts anpassen.

- 5 Im nebenstehenden Bild sehen Sie die verfügbaren Optionen. Links ist die Standardvariante abgebildet.

In der Mitte sehen Sie die Zufallsverzerrung und rechts die glatte Verzerrung.

- 6 Bei der Wirbelverzerrung wird neben der Anzahl der vollständigen Umdrehungen auch noch die Enge der Umdrehungen eingestellt. Außerdem können Sie festlegen, ob die Drehung rechts- oder linksherum erfolgen soll.

Bild 5.80 Die Optionen der Wirbelverzerrung



- 7 Mit den zuvor abgebildeten Einstellungen erhalten Sie das rechte Ergebnis.

Es handelt sich dabei tatsächlich immer noch um ein editierbares Rechteck!

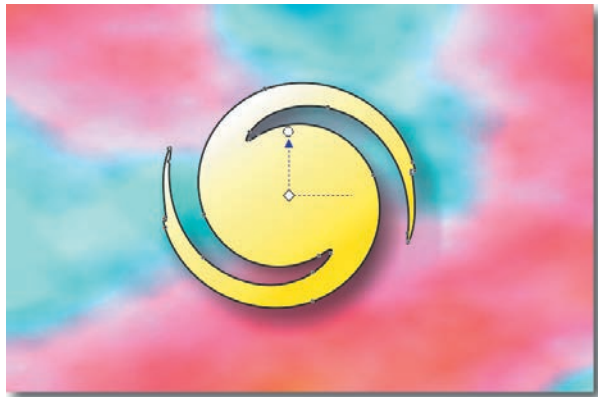


Bild 5.81 Der Wirbelverzerrung-Effekt

5.5 Das Hilfsmittel Interaktive Hülle

Das nächste Hilfsmittel des Flyout-Menüs ist wieder sehr interessant: die interaktive Hülle. Für unser Muster haben wir den Farbton des Hintergrunds verändert.

Der Schriftzug wurde mit einer *Musterfüllung* versehen. Wir haben dabei die *Bitmap*-Füllung mit nebenstehendem Motiv verwendet.



Bild 5.82 Die verwendeten Füllungseinstellungen

Das Textobjekt haben wir mit einem weichen Schatten versehen. Dieses Objekt soll nun in eine „Hülle“ gepackt werden. Diese Hülle kann dann mit dem interaktiven Hilfsmittel verzerrt werden.



Bild 5.83 Dieses Objekt soll bearbeitet werden

Nach dem Aufruf des Hilfsmittels können Sie in der Eigenschaftsleiste zwischen vier verschiedenen Modi wählen. Der erste ist der Geraden-Modus. Sie sehen dann acht Markierungspunkte, die verschoben werden können – wie Sie es bereits vom Form-Hilfsmittel kennen.



Bild 5.84 Die acht Markierungspunkte der Hülle

Wenn Sie beim Verziehen eines Knotenpunkts die **U**-Taste drücken, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt spiegelbildlich mit verschoben. Drücken Sie die **Strg**-Taste, wird der gegenüberliegende Knotenpunkt in derselben Richtung mit verschoben.

Wenn Sie Markierungspunkte verziehen, wird die Form der Hülle samt dem Inhalt verzerrt. Sie erkennen im Ergebnis, dass im Geraden-Modus die Knotenpunkte mit geraden Linien verbunden sind.



Bild 5.85 Die verzerrte Hülle

Beim zweiten Modus – dem Einzelbogen-Modus – entstehen beim Verziehen der Knotenpunkte Rundungen. Sie sehen dies im folgenden Beispiel.



Bild 5.86 Der Einzelbogen-Modus



Bild 5.87 Der Doppelbogen-Modus

Der Doppelbogen-Modus erzeugt dagegen eine doppelte Kurvenform. Das Ergebnis wirkt dadurch harmonischer.

Am vielseitigsten ist der letzte Modus. Im uneingeschränkten Modus kann nämlich jeder Knotenpunkt frei verzogen und die Kurve durch die Griffpunkte geformt werden. Diese Bearbeitungsmöglichkeit kennen Sie vom Form-Hilfsmittel. Dieser Modus wird standardmäßig vorgegeben.

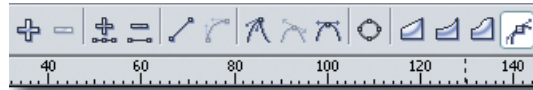


Bild 5.88 Eine frei geformte Hülle

Markieren Sie entweder einen Knoten- oder einen Griffpunkt und verziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste. Auf diese Art kann die Form der Hülle frei gestaltet werden.

In diesem Modus werden einige zusätzliche Funktionen zur Knotenbearbeitung in der Eigenschaftsleiste angeboten. Hier finden Sie Funktionen, um neue Knotenpunkte einzufügen oder bestehende zu löschen. Außerdem gibt es Optionen, um die Grundeigenschaften eines Knotenpunkts zu verändern. So können Knotenpunkte in Spitzen oder symmetrische Knotenpunkte umgewandelt werden.

Bild 5.89 Zusätzliche Optionen für die Knotenpunktbearbeitung



Um einen neuen Knotenpunkt einzufügen, können Sie auch einfach doppelt auf die betreffende Position klicken. Zum Löschen eines Knotenpunkts müssen Sie ihn markieren und dann die -Taste verwenden.



Bild 5.90 Verziehen eines neu eingefügten Knotenpunkts

Um schnellen Zugriff auf die Knotenbearbeitungsfunktionen zu erhalten, können Sie auch den Knotenpunkt mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie alle wichtigen Funktionen.

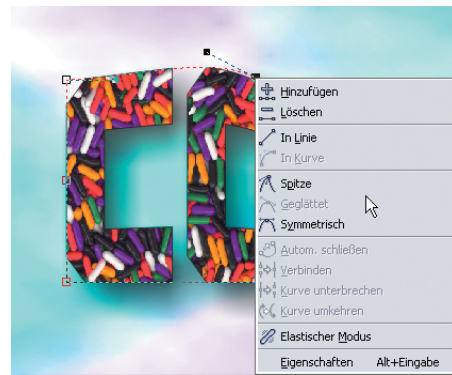


Bild 5.91 Die Funktionen des Kontextmenüs

Falls Sie aufgrund der Füllmuster die Knotenpunkte schlecht erkennen können, verwenden Sie die Menüfunktion *Ansicht • Einfacher Umriss*. Dann werden nur die Umrisslinien der Objekte angezeigt, die Füllungen der Objekte dagegen nicht.

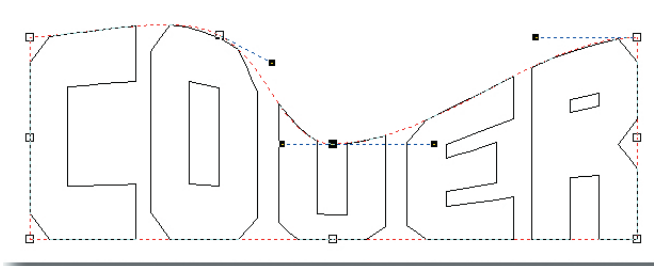


Bild 5.92 Die Knotenpunkte in der Ansicht Einfacher Umriss

Mit der Funktion *Linien beibehalten* bleiben senkrechte Linien nach der Verformung senkrecht. In einigen Fällen kann dies nützlich sein – aber manchmal können dadurch auch merkwürdige Ergebnisse entstehen. Ein solches Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Bild 5.93 Hier wurden die senkrechten Linien beibehalten

! >>>>

Ein nachträgliches Umschalten der Option wirkt sich erst dann aus, wenn Sie einen Knotenpunkt verziehen. Danach werden die senkrechten Linien neu ausgerichtet.

In dem Listefeld der Eigenschaftsleiste finden Sie einige Optionen vor, mit denen festgelegt wird, wie sich die Knotenpunkte an die Hüllenform anpassen. Standardmäßig ist hier die Option *Elastisch* vorgegeben.

Damit erzielen Sie meist die besten Ergebnisse. Zur Verdeutlichung haben wir im nebenstehenden Beispielbild die Option *Original* verwendet.



Bild 5.94 Die Original-Option

Hüllen können „verschachtelt“ werden. Das bedeutet, dass ein Objekt, das mit einer Hülle verformt wurde, eine weitere Hülle zugewiesen bekommen kann. Dadurch ist es möglich, die verschiedenen Modi zu mischen.

Verwenden Sie dazu die Option *Neue Hülle hinzufügen* aus der Eigenschaftsleiste. Nach dem Aufruf verschwinden die bestehenden Markierungslinien der ersten Hülle. Sie können dann mit der nächsten Verformung beginnen.



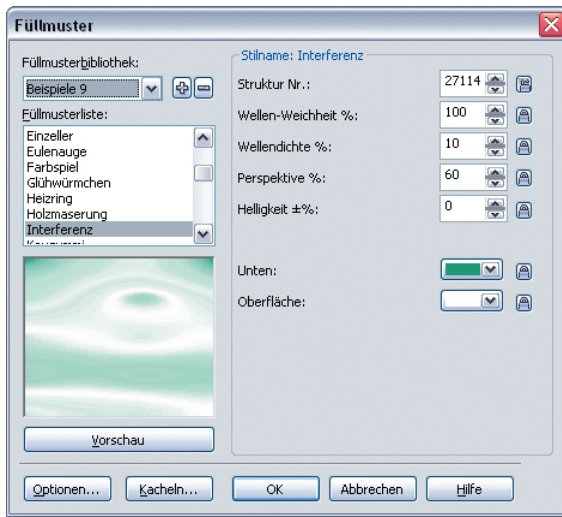
Bild 5.95 Anwenden einer zweiten Hülle



Ein Bearbeiten der ersten Hülle ist erst dann wieder möglich, wenn die zweite Hülle entfernt wurde. Verwenden Sie dazu die letzte Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste oder die entsprechende Funktion aus dem Menü *Effekte*.

5.6 Die interaktive Extrusion

Schwache dreidimensionale Wirkungen hatten wir Ihnen ja schon bei den Füllungen vorgestellt. CorelDRAW bietet außerdem ein interaktives Hilfsmittel an, mit dem Sie aufwändige dreidimensional wirkende Objekte erstellen können.



Auch für dieses Beispiel haben wir das *Füllmuster* wieder verändert. Dieses Mal kamen die links gezeigten Werte zum Einsatz.

Bild 5.96 Die verwendeten Einstellungen

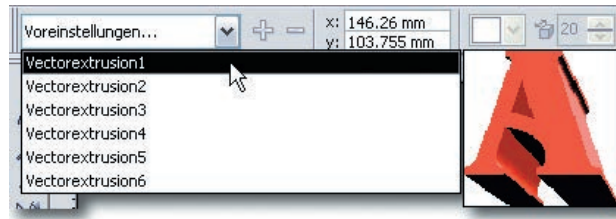


Bild 5.97 Die Ausgangssituation

Als Schrifttyp wurde die Schrift *Berlin Sans FB Demi* verwendet, sodass sich nebenstehendes Bild ergibt:

Auch bei der interaktiven Extrusion gibt es einige Vorlagen, die interessante Ergebnisse erzeugen.

Bild 5.98 Einige Vorlagen



Mit der Vorlage *Vectorextrusion1* erzielen Sie beispielsweise das abgebildete Ergebnis. Schick, nicht wahr?



Bild 5.99 Die Vorlage Vectorextrusion1

Auch hier finden Sie verschiedene Markierungspunkte vor. Mit dem Rechteck auf der Verbindungslinie können Sie beispielsweise die „Tiefe“ des simulierten Körpers verändern.

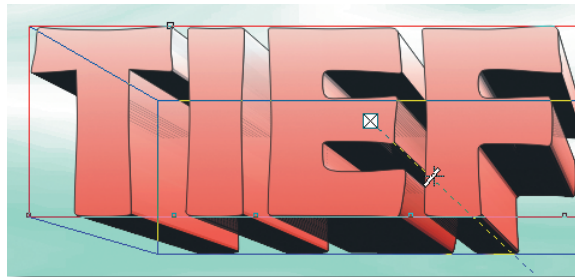


Bild 5.100 Verändern der Tiefe

Zu jeder perspektivischen Darstellung gehört ein Fluchtpunkt, auf den alle Linien zulaufen. Dieser Fluchtpunkt ist mit einem Kreuz gekennzeichnet und kann mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden.

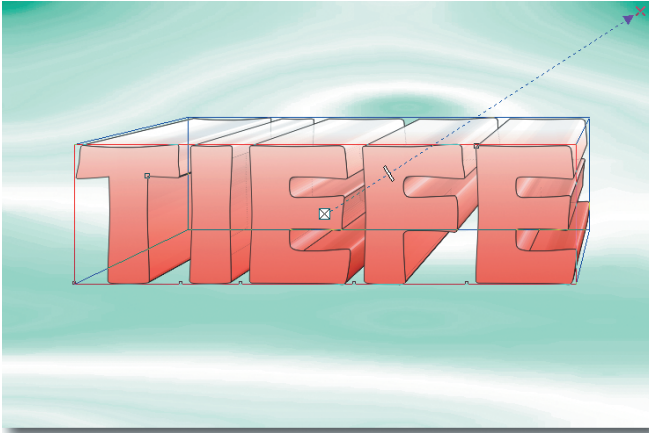


Bild 5.101 Der verschobene Fluchtpunkt

i »»»

Bei den Extrusions-Objekten handelt es sich nicht um „echte“ dreidimensionale Körper, wie sie mit speziellen 3D-Programmen erstellt werden. CorelDRAW erstellt vielmehr, um die Plastizität zu simulieren, eine große Anzahl einzelner Objekte, die mit entsprechenden Verlaufsfüllungen versehen sind. Dies können Sie leicht feststellen, wenn Sie das Extrusions-Objekt markieren und die Funktion *Anordnen • Kombination Extrusionsgruppe aufheben* aufrufen. Wenn Sie dann einen Blick in den *Objekt-Manager* werfen, werden Sie vermutlich verwundert über die große Anzahl der Objekte sein, die dabei entstehen. Im zuvor gezeigten Beispiel besteht die Extrusionsgruppe aus 194 einzelnen Objekten.

In der Eigenschaftsleiste finden Sie eine ganze Menge verschiedener Funktionen, um das Erscheinungsbild der Extrusion zu verändern. Im Listenfeld *Extrusionstyp* können Sie beispielsweise einstellen, ob das kleinere Objekt vorn oder hinten sein soll. Außerdem kann man hier eine Parallelperspektive einstellen.



Bild 5.102 Die Extrusions-Optionen

In den beiden folgenden Eingabefeldern werden die Tiefe der Extrusion sowie die Koordinaten des Fluchtpunkts numerisch präzise eingestellt.

Im darauf folgenden Listenfeld können Sie unter anderem festlegen, ob der Fixpunkt mit dem Objekt oder der Seite gesperrt werden soll. Im zweiten Fall sollte die Extrusion angepasst werden, wenn Sie das Objekt auf eine andere Position schieben. Da dies aber nicht klappt, wie es klappen sollte, können Sie diese Option getrost auslassen. Interessant ist dagegen die letzte Option in diesem Listenfeld. Falls Sie ein weiteres Objekt mit einer Extrusion versehen wollen, ist es für einen realistischen Eindruck nützlich, wenn beide Objekte denselben Fluchtpunkt verwenden.

- 1 Konstruieren Sie das zweite Objekt. Kopieren Sie bei Bedarf die Eigenschaften des ersten Objekts mit der Funktion *Bearbeiten • Eigenschaften kopieren von*. Auch die Extrusionseinstellungen können Sie übernehmen. Verwenden Sie dazu die vorletzte Schaltfläche der Eigenschaftsleiste.

- 2 Aktivieren Sie dann die Option *Gemeinsamer Fluchtpunkt* aus dem Listenfeld. Sie sehen dann ein Fragezeichensymbol neben dem Mauszeiger. Klicken Sie auf das erste Objekt, um dessen Fluchtpunkt zu übernehmen.



Bild 5.103 Übernehmen eines Fluchtpunkts

- 3 Anschließend wird die Extrusion neu berechnet. Das Ergebnis wirkt realistischer als zuvor.

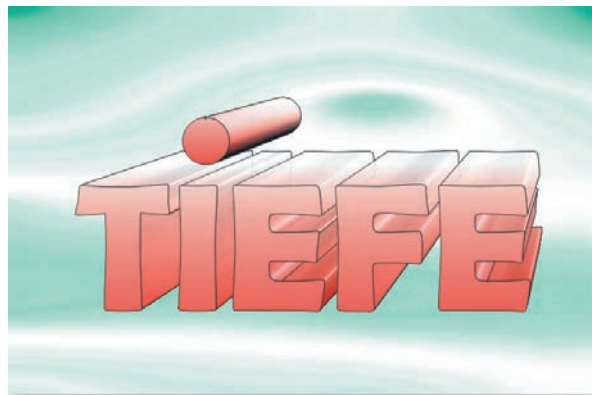


Bild 5.104 Ein gemeinsamer Fluchtpunkt

Anpassen der Extrusion

Es folgen einige zusätzliche Funktionen, die in Untermenüs bereitgestellt werden. So wird im folgenden Menü das Extrusions-Objekt gedreht. Zur Vorschau dient ein stark stilisiertes Objekt. Klicken Sie in das Feld und verdrehen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste.

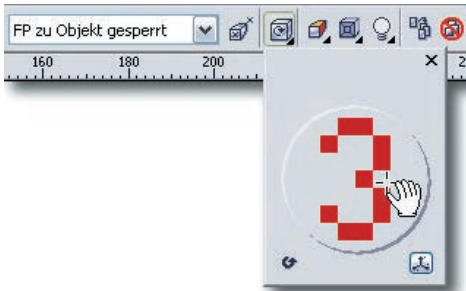


Bild 5.105 Verdrehen des Objekts

Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird die Extrusion neu berechnet. Da das Menü geöffnet bleibt, können Sie gegebenenfalls weitere Korrekturen vornehmen. Mit einem Klick auf das Kreuzsymbol kann das Menü geschlossen werden. Falls Ihnen die Drehung nicht zusagt, können Sie die Schaltfläche unten links im Menü anklicken, um die Drehung zurückzusetzen.

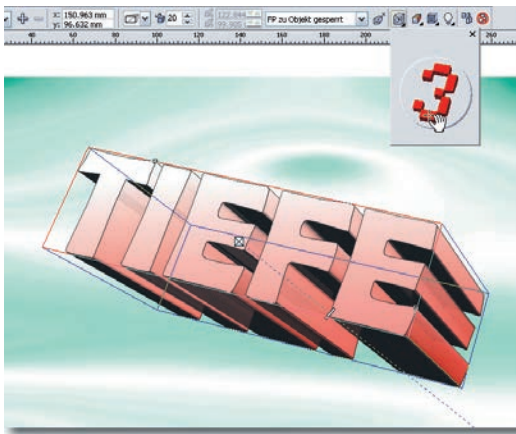


Bild 5.106 Drehen der Extrusion



Um die Drehung numerisch präzise vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten rechts. Dann verschwindet die Vorschau. Stattdessen werden Eingabefelder zur Eingabe der x-, y- und z-Koordinaten angezeigt. Neben den x- und y-Koordinaten für die Breite und Höhe wird mit der z-Koordinate die Tiefe eingestellt.

Im folgenden Menü nehmen Sie die Farbgebung vor. Standardmäßig wird die Farbe an die Objektfüllung angepasst. Mit der zweiten Schaltfläche wird die Objektiefe einfarbig gestaltet.

Die Option *Gewebefüllungen* erzeugt einen durchgängigen Übergang über die einzelnen Objekte der Extrusion hinweg. Dies erzeugt in den meisten Fällen ein realistischeres Ergebnis, als wenn die Option deaktiviert wird.

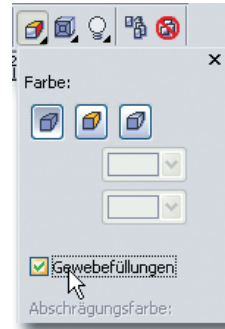


Bild 5.107 Die Farboptionen

Mit der letzten Schaltfläche entstehen ebenfalls Verlaufs-füllungen – hier können die verwendeten Farben aber in den beiden Farbfelderlisten festgelegt werden.

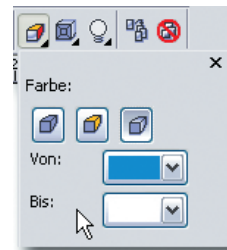


Bild 5.108 Festlegung der Verlaufs-farben

Spannend sind die Optionen des nächsten Menüs. Hier werden Abschrägungen eingestellt, was die Extrusion noch realistischer wirken lässt. Zunächst muss die Option *Abschrägung verwenden* aktiviert werden. Danach können Sie wahlweise den Punkt im Vorschaufeld per Drag & Drop verschieben, oder die Werte numerisch präzise in die Eingabefelder eintippen.

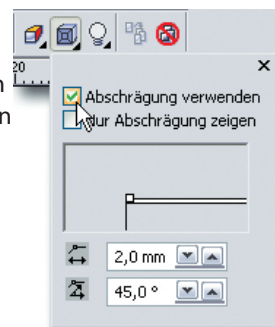


Bild 5.109 Einstellen einer Abschrägung

Mit den abgebildeten Werten entsteht das folgende Ergebnis. Sie sollten bei dieser Option die Konturen des Objekts entfernen. Das Ergebnis wirkt dann eleganter.



Bild 5.110 Das Objekt wurde mit einer Abschrägung versehen

i »»»

Vielleicht ist es Ihnen ja beim vorherigen Bild aufgefallen: Wenn runde Schriften verwendet werden, entstehen fehlerhafte Linien, da die Ergebnisse aus vielen einzelnen Objekten zusammengesetzt sind. Probieren Sie dieses Manko zu umgehen, indem Sie gerade Schrifttypen verwenden.

Wenn Sie die Option *Nur Abschrägung zeigen* aktivieren, wird die Extrusionsgruppe nicht angezeigt. Dabei entsteht das folgende Ergebnis, das ebenfalls sehr schick aussieht. Besonders Schriftzüge können mit dieser Funktion „aufgepeppt“ werden. Hier wurde die Schrift *BN Machine* eingestellt und die Option *Gewebefüllungen* deaktiviert.



Bild 5.111 Das Ergebnis ohne die Extrusionsgruppe

Zusätzliche Lampen platzieren

Mit den Optionen des letzten Menüs werden „virtuelle“ Lampen platziert. Bis zu drei unterschiedliche Lampen können verwendet werden. Um eine Lampe „einzuschalten“, werden die Schaltflächen auf der linken Seite benötigt. Nach dem Aktivieren einer Schaltfläche sehen Sie im Vorschaubild eine Nummer, die die Position der Lampe symbolisiert. Das Symbol kann per Drag & Drop auf eine andere Position geschoben werden.

Durch erneutes Anklicken einer Lampen-Schaltfläche kann das Licht der Lampe vorübergehend wieder ausgeschaltet werden. Mit einem weiteren Anklicken werden die vorherigen Einstellungen wieder übernommen.

Die Intensität des Lichts wird über den Schieberegler unter dem Vorschaubild angepasst. Nebenstehend wurden im rechten Bild zwei Lampen positioniert – beide auf der linken Seite der Extrusionsgruppe.

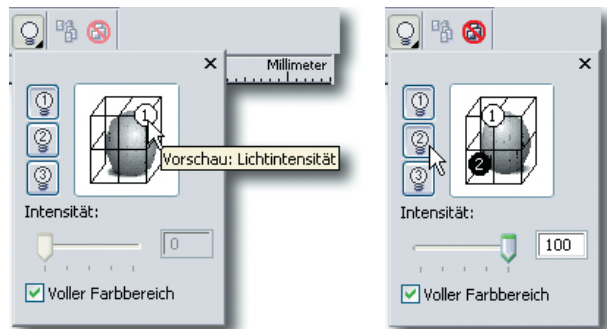


Bild 5.112 Platzieren von virtuellen Lampen

Mit den zuvor rechts abgebildeten Einstellungen entsteht das nebenstehende Ergebnis. Es wirkt fast elegant – besonders durch die dunklen Schattenbereiche auf der rechten Seite.



Bild 5.113 Das Ergebnis der neuen Beleuchtung

Beim Beleuchten der Extrusionsgruppe werden ebenfalls automatisch viele verschiedene Objekte erstellt, die mit unterschiedlichen Verläufen gefüllt sind. Dies wird deutlich, wenn Sie den Ansichtsmodus verändern. So haben wir für die folgende Darstellung die Funktion *Ansicht • Umriss* gewählt.

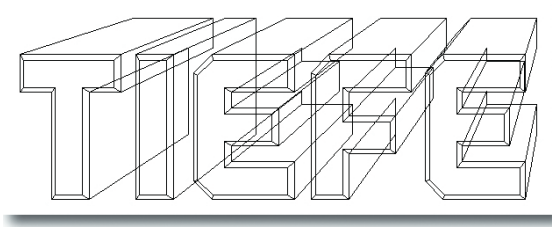


Bild 5.114 Die beleuchtete Extrusionsgruppe in der Umriss-Ansicht

i

»»»»

Bei komplexen Extrusions-Objekten kann der Bildschirmaufbau einen Moment dauern. Der Grund dafür sind die vielen einzelnen Objekte, aus denen die Extrusionsgruppe bestehen kann. Sie müssen für die Darstellung am Bildschirm alle einzeln aufgebaut werden.

Wenn Sie übrigens die Option *Voller Farbbereich* deaktivieren, entsteht ein helleres Ergebnis, da hier die Abstufungen nicht bis in den schwarzen Bereich verlaufen. Die Schattenbereiche sind dann nicht mehr schwarz. Aber in den meisten Fällen wirkt das Ergebnis mit aktivierter Option besser.

5.7 Das Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten

Den interaktiven Schatten haben Sie bereits kennen gelernt – er wird daher nur knapp beschrieben. Dieses Hilfsmittel ist ebenfalls interessant. Sie werden es vermutlich häufiger verwenden, weil damit ansehnliche Ergebnisse entstehen.

Als Vorlage soll die Extrusionsgruppe dienen, bei der nur die Abschrägung zu sehen ist. Der weiche Schatten kann allerdings nicht „einfach so“ als interaktives Hilfsmittel angewendet werden. Wenn Sie nämlich die Extrusionsgruppe anklicken, um einen Schatten aufzuziehen, passiert gar nichts.

Das Anwenden der Voreinstellungen funktioniert dagegen. Wählen Sie eine der angebotenen Voreinstellungen aus.

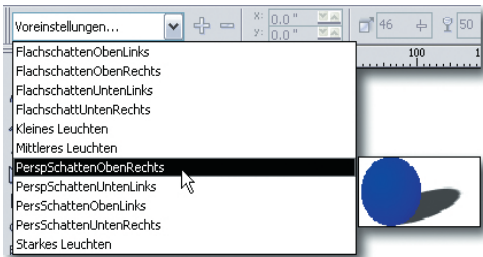


Bild 5.115 Die angebotenen Voreinstellungen

Mit der gezeigten Vorlage entsteht das nebenstehend abgebildete Ergebnis. Der Schriftzug steht auf dem „Boden“.



Bild 5.116 Der angewendete Schatten

An dem Objekt wurden zwei Effekte angewendet. Wenn Sie die Einstellungen eines Effekts verändern wollen, können Sie das Objekt nicht einfach nur anklicken, wie es sonst möglich ist.

Markieren Sie stattdessen das Ausgangsobjekt im Andockfenster *Objekt-Manager*. Nach dem Anklicken darf nur der eine Eintrag markiert sein.

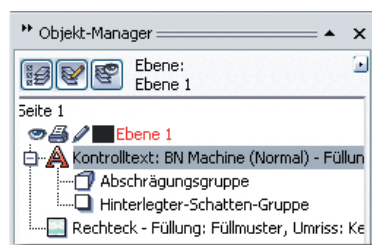


Bild 5.117 Markieren des Ausgangsobjekts

Den hinterlegten Schatten anpassen

Rufen Sie dann das interaktive Hilfsmittel auf, dessen Einstellungen Sie anpassen wollen – in unserem Beispiel also den Schatten. Erst mit diesen Arbeitsschritten werden die Optionen in der Eigenschaftsleiste verfügbar.

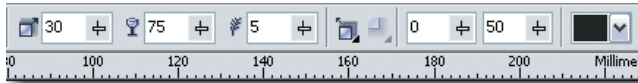


Bild 5.118 Die Optionen des Schattens



Bild 5.119 Platzieren des Schattens

Der Schatten kann grundsätzlich an allen Kanten und in der Mitte des Objekts ange-setzt werden. Dies erledigen Sie am schnellsten per Drag & Drop. Ziehen Sie den weißen Markierungspunkt auf die gewünschte Position.



Bild 5.120 Festlegen der Schattenlänge

Mit dem schwarzen Markierungspunkt wird die Länge des Schattens und der Winkel verändert.

In den meisten Fällen werden Sie den Schatten vermutlich in der Mitte platzieren, was den Eindruck erweckt, der Schriftzug würde „über dem Boden schweben“. Den Abstand zum Objekt legen Sie wieder mit dem schwarzen Markierungspunkt fest.



Bild 5.121 Der Schatten in der Objektmittle

Ist der Schatten im Zentrum des Objekts angebracht, sind nicht mehr alle Optionen verfügbar.

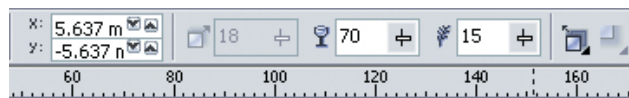


Bild 5.122 Einige Optionen sind deaktiviert

Der erste Wert bestimmt die Deckkraft und mit dem zweiten Wert legen Sie fest, wie weich der Schatten auslaufen soll. Probieren Sie einmal die folgenden Einstellungen aus. Die Position des Schattens kann über die beiden ersten Eingabefelder präzise verändert werden. Mit dem Farbfeld am Ende der Eigenschaftsleiste legen Sie die Farbe des Schattens fest.

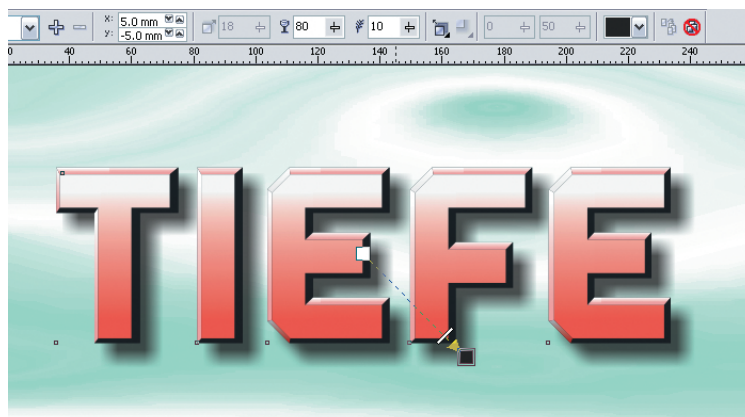


Bild 5.123 Interessante Einstellungen für den zentrierten Schatten

Bei Schatten, die an den Kanten positioniert sind, wird im ersten Eingabefeld der Winkel und im letzten Eingabefeld die Länge festgelegt.

Außerdem gibt es die Option den Schatten auszublenden. Je höher der dort angegebene Wert ist, umso transparenter ist der Verlauf am Ende. In der Nähe des Objekts ist der Schatten dann am kräftigsten. Wir finden beispielsweise die nachfolgend gezeigten Einstellungen interessant.

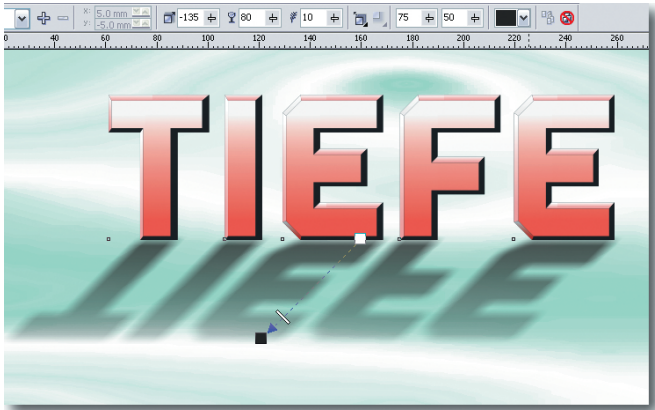


Bild 5.124 Eine andere interessante Variante

»»»»

Das Experimentieren mit unterschiedlichen Einstellungen lohnt sich. Probieren Sie einmal verschiedene Deckkraft- und Verlaufseinstellungen aus.

5.8 Die interaktive Transparenz

Ein interaktives Hilfsmittel gibt es noch im Flyout-Menü: die interaktive Transparenz. Sämtliche Füllungsattribute, die Sie im vorherigen Kapitel kennen gelernt haben, sind auch als Transparenz verfügbar. Die Farbmarkierungspunkte beziehen sich dabei auf den Deckungsgrad. Je dunkler die verwendete Farbe ist, umso transparenter ist an dieser Stelle das betreffende Objekt.

So wurde nachfolgend ein radialer Verlauf beim Hintergrundrechteck verwendet. Da der Untergrund weiß ist, erscheint das Hintergrundrechteck in der Mitte weiß.

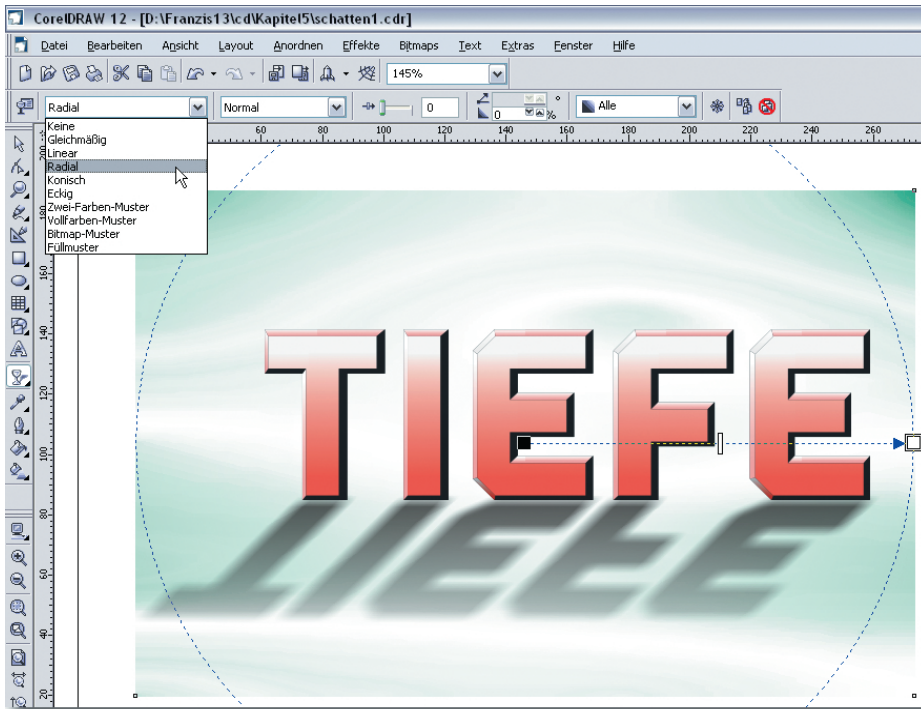


Bild 5.125 Ein radialer Verlauf als Transparenz

Im zweiten Listenfeld finden Sie verschiedene Überblendungsmodi. Dabei werden die Farben des Objekts auf unterschiedliche Weise mit den Farben des Untergrunds vermischt. Wir haben mit den nachfolgend gezeigten Werten ein interessant wirkendes Endergebnis erstellt.

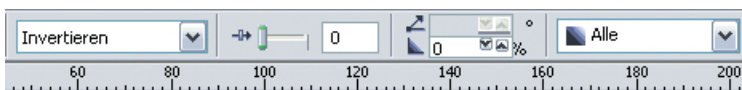


Bild 5.126 Die verwendeten Einstellungen

««« i
Auch bei den Überblendungsmodi lohnt sich das Ausprobieren der verfügbaren Einstellungen. Hier entstehen viele interessante Varianten durch die unterschiedlichen Modi.

Das Bild wirkt sehr realistisch.



Bild 5.127 Das realistisch wirkende Endergebnis

Objekte bearbeiten

Die Grundformen haben Sie bereits kennen gelernt – auch die damit verbundenen Änderungsoptionen. Für die Gestaltung komplexer Formen werden weitere Funktionen von CorelDRAW angeboten, die wir Ihnen in diesem Kapitel detaillierter vorstellen werden.

Objekte können miteinander verbunden und gruppiert werden und sie können auch zerschnitten oder „zerkratzt“ werden. All diese Funktionen lernen Sie in diesem Kapitel näher kennen.

6.1 Linsen verwenden

Für die Gestaltung des Hintergrunds haben wir uns eine besondere CorelDRAW-Funktion ausgesucht. Zunächst erhält das Rechteck wieder ein *Füllmuster*. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie im folgenden Bild.

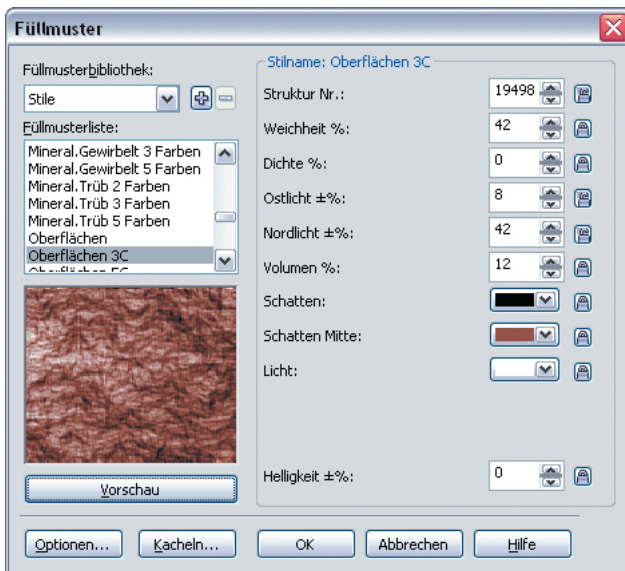
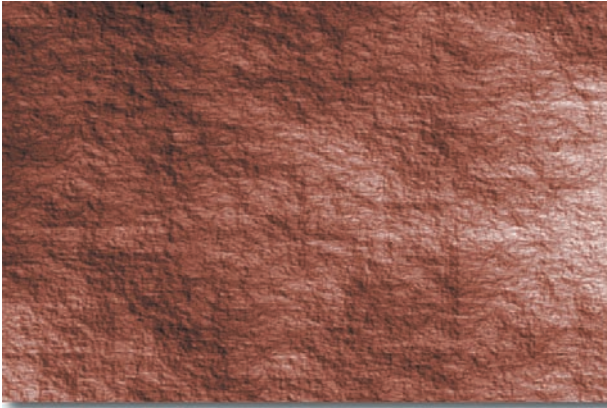


Bild 6.1 Die verwendeten Füllmuster-Einstellungen



Das Ergebnis, das so entsteht, ist etwas zu dunkel und dominant für ein Hintergrundmotiv – das ja nicht im „Vordergrund“ stehen soll.

Bild 6.2 Ein etwas zu dunkel geratener Hintergrund

Im *Füllmuster*-Dialogfeld gibt es zwar die Möglichkeit des Aufhellens. Da dieses Verfahren aber meist sehr viele Versuche erfordert, wollen wir Ihnen einen anderen Weg vorstellen, mit dem Sie sehr schnell zum gewünschten Ergebnis kommen.

Das Linse-Andockfenster

Jedes Objekt kann als so genannte Linse eingesetzt werden. Damit können Spezialaufgaben erledigt werden. In unserem Beispiel wollen wir eine Linse verwenden, um das Hintergrundrechteck aufzuhellen.

- 1 Kopieren Sie daher das Objekt und fügen Sie ein Duplikat an derselben Stelle wieder ein. Diese Aufgabenstellung erledigen Sie am schnellsten mit den Tastenkombinationen **Strg**+**C** und **Strg**+**V**.
- 2 Rufen Sie mit der Funktion *Fenster • Andockfenster • Linse* die Linsen-Optionen auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Alt**+**F3** verwenden.

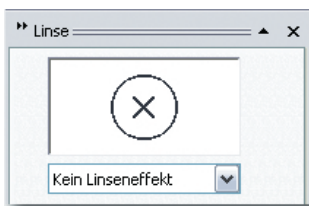


Bild 6.3 Das Linse-Andockfenster

- 3 Zunächst ist in dem Listenfeld die Option *Kein Linseneffekt* eingestellt – diese Option müssen Sie auch verwenden, falls Sie eine zugewiesene Linse später wieder entfernen wollen.

In der Liste sind alle verfügbaren Linsen aufgelistet. Es sind eine ganze Menge verschiedener Linsen. Einige Namen sind sehr aussagekräftig – andere verraten dagegen wenig über die Funktionalität. Oder können Sie mit dem Begriff *Temperaturkarte* etwas anfangen? Nur kurz soviel: Dabei entsteht ein recht buntes Ergebnis.

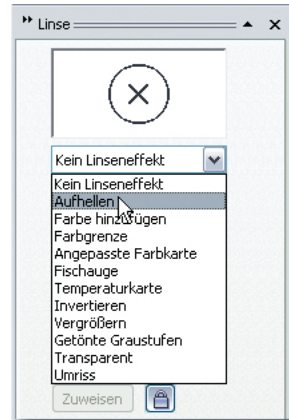


Bild 6.4 Die verfügbaren Linsen

- 4 Nach dem Aufruf einer Linse werden unterschiedliche Optionen verfügbar, je nachdem welche Linse Sie ausgewählt haben. Bei der *Aufhellen*-Linse finden Sie beispielsweise die abgebildeten Optionen vor. Stellen Sie hier eine *Rate* von 15 % ein.

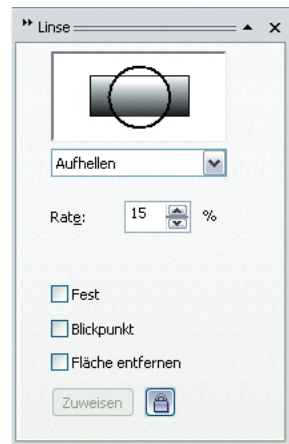


Bild 6.5 Die Optionen der Aufhellen-Linse

- 5 Das Ergebnis sieht besser aus. Alternativ können Sie beispielsweise auch die *Transparent*-Linse verwenden. Wenn Sie dort Weiß als Farbe einstellen, entsteht ein weniger gesättigtes Ergebnis, als bei der folgenden Variante.

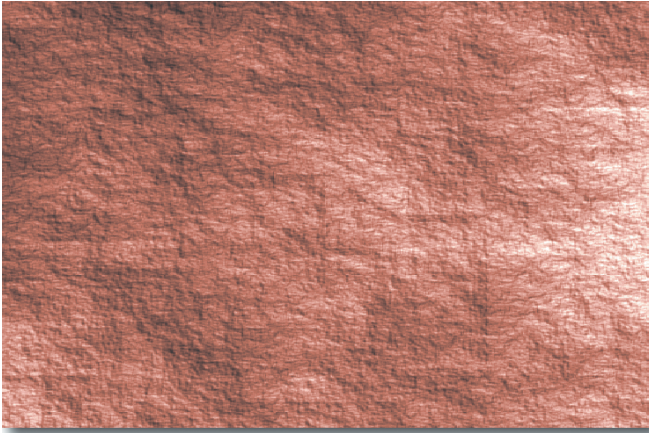
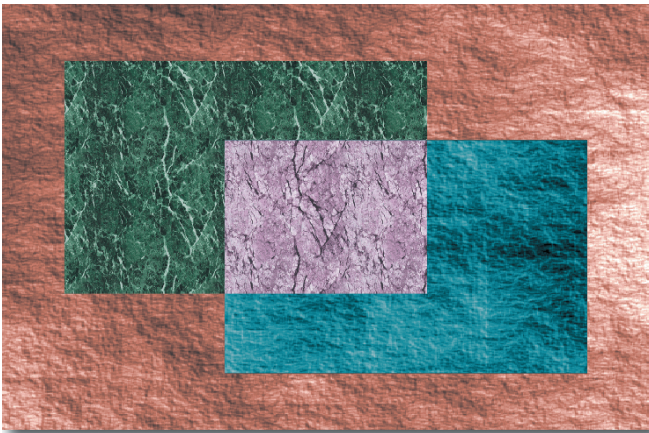


Bild 6.6 Der fertige Hintergrund

- 6 Die Linsen wirken sich immer auf alle Objekte aus, die darunter liegen. So haben wir nachfolgend ein Rechteck mit einer Musterfüllung versehen und eine Kopie des Rechtecks in eine *Invertieren*-Linse verwandelt. Dabei entsteht ein negatives Bild. Die Wirkung der *Aufhellen*-Linse bleibt bestehen. Daher wirkt die negative Darstellung auch entsprechend dunkler.



Sie sehen in der nebenstehenden Abbildung, dass bei der einen Überlappung der Objekte die Musterfüllung des Rechtecks und zum anderen das Füllmuster des Hintergrundobjekts negativ angezeigt werden.

Bild 6.7 Eine Invertieren-Linse

6.2 Objekte auswählen

Bevor irgendetwas an einem Objekt verändert werden kann, muss das Objekt erst einmal ausgewählt werden. Gut, meinen Sie vielleicht: anklicken und fertig. Das stimmt.

Allerdings nur so lange, wie nur eins oder wenige Objekte im Dokument vorhanden sind. Was meinen Sie, wie viele Objekte im folgenden Bild zu sehen sind? Zwei für den Hintergrund, wie Sie bereits wissen, zwei für die Rechtecke der Musterfüllung und der Linse.

Also sind es fünf Objekte, könnte man meinen – ein Rechteck ist ja noch dazu gekommen. Hätten Sie den Aufbau nicht kennen gelernt, wären Sie vermutlich der Meinung, es seien vier Objekte – drei Rechtecke und der Hintergrund.

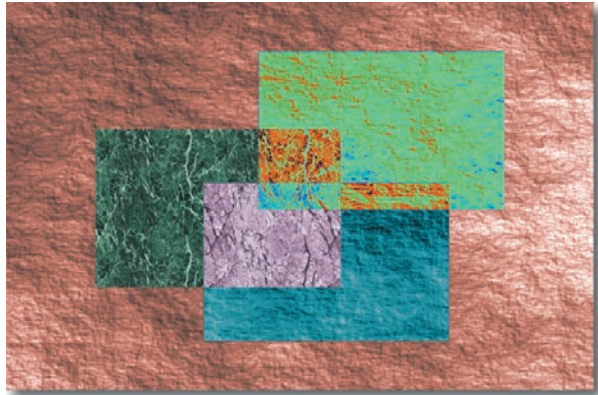


Bild 6.8 Einige Objekte

Ein Blick in das Andockfenster *Objekt-Manager* zeigt aber, dass es sechs Objekte sind. Das liegt daran, dass das neue Rechteck ebenfalls aus zwei Objekten besteht. Einer *Temperaturkarte-Linse* und einer *Invertieren-Linse*.

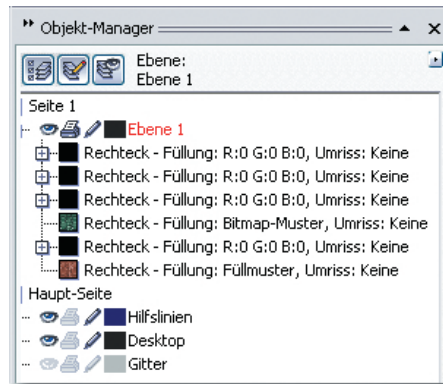


Bild 6.9 Die Objekte im Objekt-Manager

Je umfangreicher das Dokument wird, umso sicherer ist die Auswahl eines Objekts im Andockfenster *Objekt-Manager*. Hier können Sie – auch wegen des Vorschaubilds – sofort erkennen, welches Objekt Sie auswählen. Ein einfaches Anklicken des Eintrags reicht zur Auswahl des Objekts im Dokument aus.

Sie haben eine Menge verschiedener Möglichkeiten, ein Objekt auszuwählen. Wenn Sie zum Beispiel beim Anklicken eines Objekts die **Alt**-Taste gedrückt halten, wird das Objekt ausgewählt, das unter dem sichtbaren Objekt liegt.

Sie können in der Statuszeile beobachten, wann das richtige Objekt ausgewählt ist – mit jedem weiteren Mausklick wird nämlich das tiefer liegende Objekt ausgewählt. Beachten Sie zum einen die Bezeichnung des Objekts und zum anderen die Füllungs- und Umrissattribute auf der rechten Seite der Statuszeile.

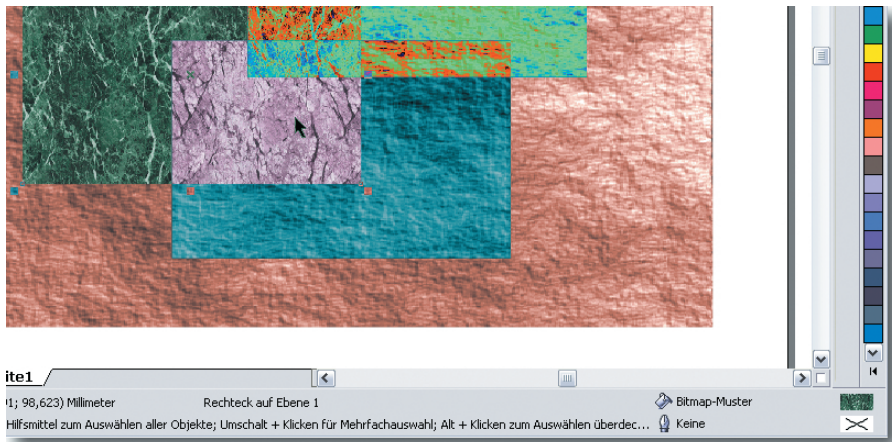


Bild 6.10 Beachten der Informationen in der Statuszeile

Zum Verschieben eines so ausgewählten Objekts können Sie dann das Kreuzsymbol in der Objektmittle verwenden.

Markieren per Drag & Drop

Ein Verfahren, das Sie sicherlich oft verwenden werden, ist das Aufziehen eines Rahmens zum Markieren mehrerer Objekte.

- 1 Rufen Sie das Auswahl-Hilfsmittel auf. Wenn Sie übrigens doppelt auf dieses Hilfsmittel klicken, werden gleich alle Objekte auf einmal ausgewählt. Das ist sehr praktisch, wenn Sie beispielsweise die Objekte gruppieren wollen.
- 2 Klicken Sie auf eine Stelle im Dokument, an der sich kein Objekt befindet. Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf.

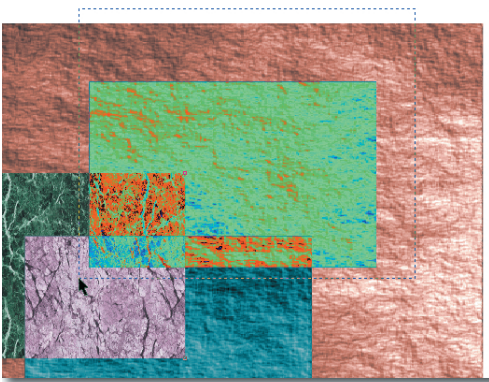


Bild 6.11 Aufziehen eines Rahmens

- 3 Alle Objekte, die sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden, werden nach dem Loslassen der linken Maustaste in die Auswahl aufgenommen. In unserem Beispiel sind dies die beiden unteren Linsen.

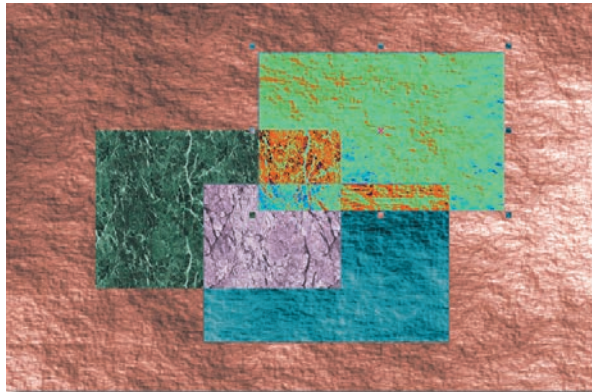


Bild 6.12 Zwei Objekte wurden in die Auswahl aufgenommen

- 4 Wie viele Objekte ausgewählt wurden, können Sie in der Statusleiste ablesen. Bei einzelnen Objekten kann dort auch der Objekttyp abgelesen werden.

Bild 6.13 Anzeige der ausgewählten Objekte

2 Objekte markiert auf Ebene 1

- 5 Wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens die **Alt**-Taste gedrückt halten, werden alle Objekte markiert, die vom Rahmen berührt werden. Sie brauchen dann nicht vollständig innerhalb des Rahmens zu sein – es reicht, wenn sich ein kleiner Teil des Objekts im Rahmen befindet.

So werden beim folgenden Beispiel die beiden Objekte des Hintergrunds sowie zwei Rechtecke markiert.

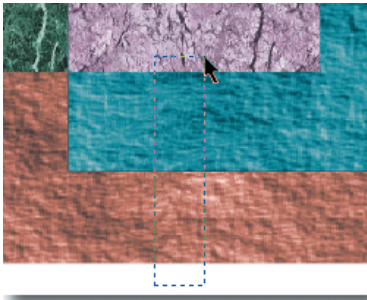


Bild 6.14 Markieren mit gedrückter **Alt**-Taste

i »»»

Um eine bestehende Auswahl aufzuheben, können Sie auf eine Stelle im Dokument klicken, an der sich kein Objekt befindet. Alternativ dazu können Sie auch einfach die **Esc**-Taste drücken.

Objekte gruppieren

Wenn Sie mehrere Objekte markiert haben, wirken sich etwaige Veränderungen auf alle markierten Objekte aus. Verschieben oder skalieren Sie Objekte, werden alle markierten Objekte im selben Maß verändert.

Sobald die Auswahl aufgehoben wird, werden alle Objekte wieder einzeln behandelt. Falls Sie mehrere Objekte dauerhaft gemeinsam verändern wollen, können Sie sich die Mehrfachauswahl auch sparen und eine Gruppe erstellen. Dann reicht wieder ein einfaches Anklicken zur Auswahl.

- 1 Markieren Sie mit einem der beschriebenen Verfahren die Objekte, die Sie zu einer Gruppe zusammenfassen wollen. Dies bietet sich in unserem Beispiel für die beiden oberen Linsen an.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Anordnen • Gruppieren* auf. Alternativ dazu erreichen Sie diese Funktion auch über eine Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste. Am schnellsten ist allerdings der Aufruf der Tastenkombination **Strg** + **G**.
- 3 Nach der Auswahl einer Gruppe wird in der Statuszeile angezeigt, dass eine Gruppe markiert wurde. Außerdem sehen Sie dort, wie viele Objekte sich innerhalb der Gruppierung befinden. Gruppierungen können jederzeit wieder aufgehoben werden – beispielsweise mit der Tastenkombination **Strg** + **U**.

Objekte sperren

Wenn Sie Objekte nicht auswählen wollen, ist eine weitere CorelDRAW-Funktion interessant. Sie können Objekte nämlich sperren. Das ist einerseits nützlich, wenn Sie ein versehentliches Transformieren verhindern wollen. Andererseits kann das Auswählen von Objekten damit erleichtert werden.

- 1 Bei unserem Beispiel erschweren die Hintergrundobjekte die Auswahl. Beim Verwenden der **Alt**-Taste werden immer die beiden Hintergrundobjekte mit ausgewählt.
- 2 Um die beiden Hintergrundobjekte zu sperren, markieren Sie diese Objekte. Sie können sie dann gruppieren. Rufen Sie danach aus dem Kontextmenü die Funktion *Objekt sperren* auf.

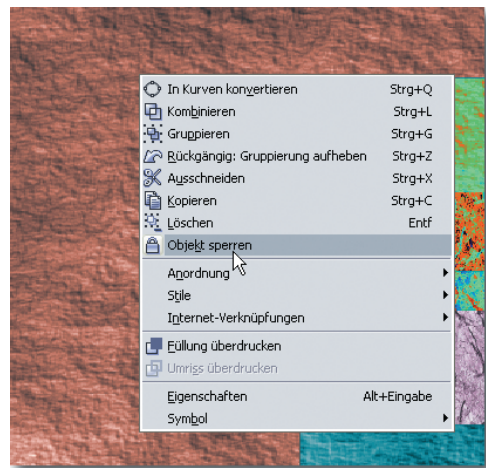


Bild 6.15 Sperren von Objekten

- 3 Sie sehen nach dem Aufruf der Funktion anstatt der bekannten Markierungspunkte kleine Schloss-Symbole. Gesperrte Objekte können nicht mehr ausgewählt oder bearbeitet werden. Um die Sperrung eines Objekts wieder aufzuheben, verwenden Sie einfach die Funktion *Objekt freigeben*, die Sie im Kontextmenü finden. Dies erscheint, wenn Sie ein gesperrtes Objekt mit der rechten Maustaste anklicken.

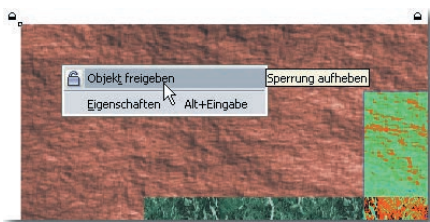
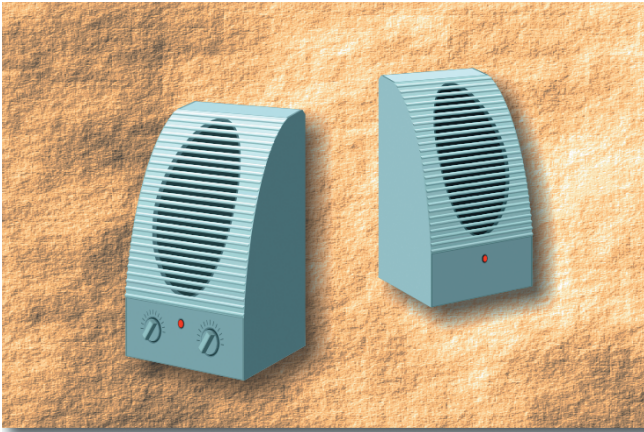


Bild 6.16 Entsperren eines Objekts

Objekte in Gruppen auswählen

Für die kommenden Erläuterungen haben wir ein Clipart-Motiv auf dem Hintergrund platziert. CorelDRAW liefert eine große Menge attraktiver Clipart-Motive mit. Die *Füllmuster*-Einstellungen wurden dabei etwas verändert und andere Farben eingestellt.



Falls es Sie übrigens interessiert, wie diese Grafiken entstehen, können Sie einen Blick in das Andockfenster *Objekt-Manager* werfen. So besteht das abgebildete Motiv beispielsweise aus insgesamt 276 verschiedenen Objekten, die in einer Gruppe zusammengefasst sind.

Bild 6.17 Ein importiertes Clipart-Motiv

i

»»»»

Leider ist nicht mehr erkennbar, wie die Grundformen der Objekte entstanden sind. Alle Objekte sind nämlich in Kurvenformen umgewandelt worden. So kann beispielsweise verwendeter Text auch nicht mehr editiert werden. Dies ist anscheinend so gestaltet worden, um Inkompatibilitäten mit anderen Programmversionen zu umgehen.

Um die Übersichtlichkeit im Dokument zu wahren, ist es sinnvoll, viel mit der Gruppieren-Funktion zu arbeiten. Einzelobjekte der Gruppe können auch ausgewählt werden, ohne dass die Gruppierung aufgehoben werden muss.

- 1 Halten Sie beim Anklicken des gewünschten Objekts die Strg + Alt-Taste gedrückt. Werden Objekte einer Gruppe einzeln ausgewählt, sehen Sie runde Markierungspunkte.

- 2 Die so ausgewählten Objekte können wie gewohnt transformiert werden. Auch das Bearbeiten der Knotenpunkte mit dem Form-Werkzeug ist jetzt möglich.

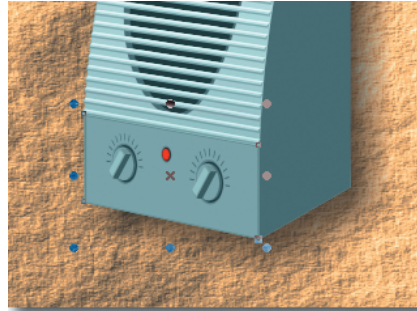


Bild 6.18 Markieren eines Objekts innerhalb einer Gruppe

Gruppen können auch „verschachtelt“ sein. Das bedeutet, dass innerhalb von Gruppen auch weitere Gruppen untergebracht sein können. Wenn Sie beim Aufheben einer Gruppe alle darin befindlichen Gruppen ebenfalls auflösen wollen, verwenden Sie die Funktion *Anordnen • Gruppierung aller Objekte aufheben*.

6.3 Objekte transformieren

Wenn das betreffende Objekt ausgewählt ist, können Sie mit der Transformation beginnen. Alle Veränderungen des Objekts können wahlweise „per Augenmaß“ mit Drag & Drop-Funktionen oder numerisch exakt durchgeführt werden. Einige Punkte sind für die Transformation erwähnenswert.

Objekte verschieben

Beim Verschieben von Objekten bleiben alle Objekteigenschaften erhalten – bis auf die x- und y-Koordinaten der Position. Wir wollen bei unserem Beispiel den linken Lautsprecher verschieben. Dazu sind einige Vorarbeiten nötig.

- 1 Heben Sie zunächst die Gruppierung auf. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob in der Gruppe weitere Gruppen enthalten sind, können Sie gleich die folgende Schaltfläche verwenden, um alle etwaigen Gruppen aufzulösen.

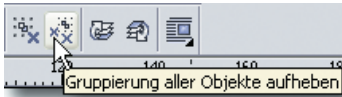


Bild 6.19 Gruppierung aller Objekte aufheben

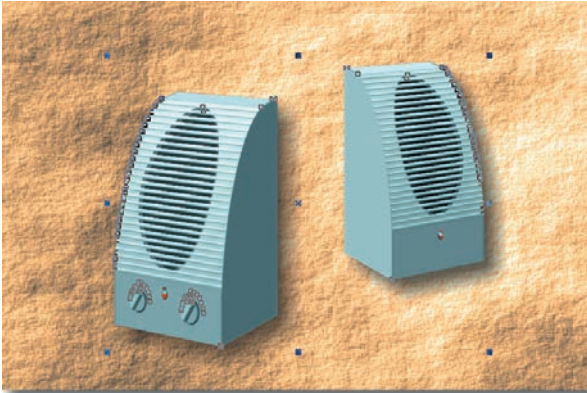


Bild 6.20 Lauter einzelne Objekte

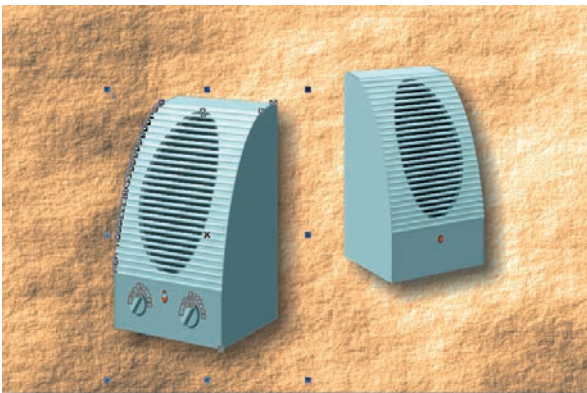


Bild 6.21 Die markierten Objekte

2 Nach dem Aufheben der Gruppierung sehen Sie die Markierungspunkte für die einzelnen Objekte. Heben Sie dann die Auswahl auf, da jetzt neue Gruppen erstellt werden sollen.

3 Ziehen Sie einen Rahmen um die Objekte des linken Lautsprechers auf und fassen Sie diese Objekte zu einer neuen Gruppe zusammen. An den Markierungspunkten können Sie übrigens erkennen, dass kein Objekt in der Auswahl ist, das nicht hineingeht – Sie sehen dies links.

4 Nachdem die neue Gruppe erstellt ist, sollen die verbleibenden Objekte zu einer zweiten Gruppe zusammengefasst werden. Dies erledigen Sie am schnellsten, indem Sie einfach die Tastenkombination **Strg** + **A** verwenden. Damit werden alle Objekte ausgewählt.

5 Wenn das Hintergrundrechteck gesperrt war, reicht jetzt ein einfacher Mausklick auf die bereits bestehende Gruppe aus, um diese aus der Auswahl zu entfernen. Allerdings müssen Sie dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt halten.

Anschließend sind nur noch die verbleibenden Einzelobjekte markiert, die Sie jetzt ebenfalls zu einer Gruppe zusammenfassen können.

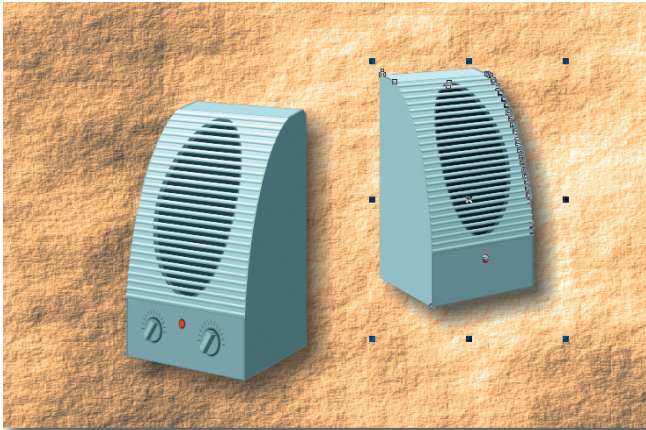


Bild 6.22 Auswahl für die zweite Gruppe

Optionen beim Verschieben von Objekten

Nun kann die untere Gruppe leicht verschoben werden. Hier haben Sie – wie bei CorelDRAW üblich – wieder verschiedene Möglichkeiten.

- 1 Sehr oft werden Sie vermutlich das Verschieben über die Pfeiltasten einsetzen, weil die Objekte oftmals nur ein kleines Stück nach oben oder unten geschoben werden müssen.
- 2 Soll das Objekt in größeren Schritten verschoben werden, halten Sie beim Verschieben die -Taste gedrückt – dann wird das Objekt gleich um die doppelte Schrittweite verschoben. Mit gedrückter -Taste wird übrigens die halbe Schrittweite verwendet.

««« 

CorelDRAW bietet die Möglichkeit sehr viele Voreinstellungen anzupassen. Dazu benötigen Sie die Funktionen des Dialogfelds *Extras • Optionen*. In der Rubrik *Dokument • Lineale* kann sowohl die Standardschrittweite von 1 Zoll als auch der Multiplikator für die größere Schrittweite verändert werden.

- 3 Das Verschieben per Pfeiltasten bietet außerdem den Vorteil, dass Sie das Objekt präzise horizontal oder vertikal verschieben können.

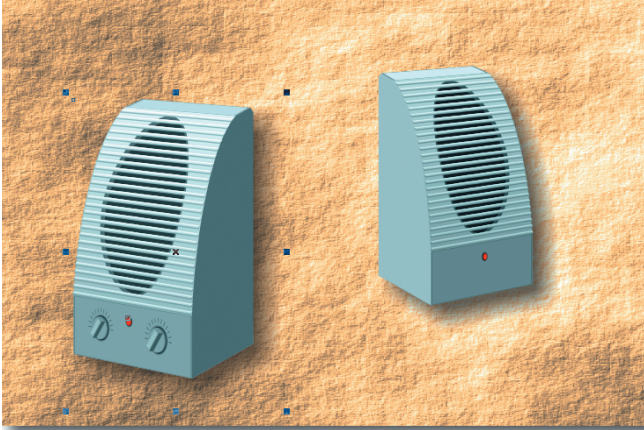


Bild 6.23 Das nach links verschobene Objekt

- 4 Beim freien Verschieben der Objekte mit dem Mauszeiger wird eine Vorschau-
linie angezeigt. So haben Sie eine gute Orientierung. Wir haben nachfolgend
beide Gruppen zum Verschieben ausgewählt.

Sollen die Objekte exakt horizontal oder vertikal verschoben werden, müssen Sie nach dem Beginn des Verschiebens die **Strg**-Taste gedrückt halten. Aber Vorsicht: Wenn Sie die Taste zu früh drücken, wählen Sie ein Einzelobjekt der Gruppe aus.

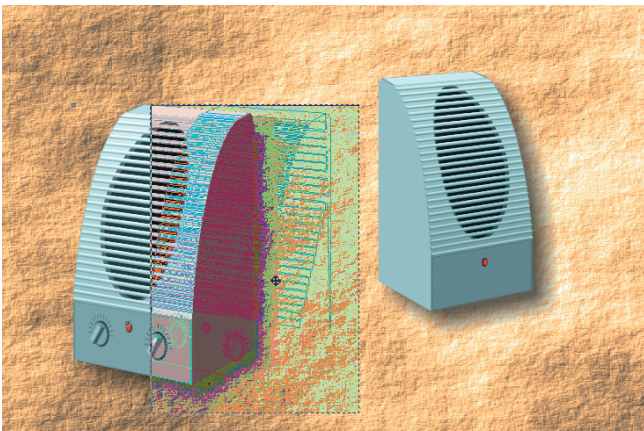


Bild 6.24 Verschieben per Drag & Drop

Wenn Sie während des Verschiebens einmal die rechte Maustaste drücken, wird ein Duplikat erzeugt, das verschoben wird.

- 5 Soll ein Objekt numerisch präzise verschoben werden, können Sie dies am schnellsten über die ersten Eingabefelder der Eigenschaftsleiste erledigen. Das x-Eingabefeld ist für die horizontale Bewegung zuständig – das y-Eingabefeld für die vertikale.
- 6 Für die Transformierungen sind auch Andockfenster vorhanden. Das Andockfenster *Position* öffnen Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Alt** + **F7**.

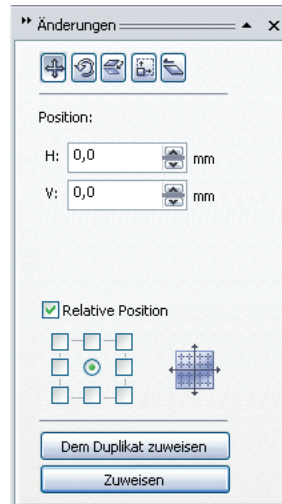


Bild 6.25 Numerisch präzise positionieren

- 7 Zunächst müssen Sie entscheiden, ob das Objekt relativ zur aktuellen Position oder auf eine bestimmte Position im Verhältnis zur Seite versetzt werden soll. Ist die Option *Relative Position* aktiviert, kann das Objekt beispielsweise leicht um einen Zentimeter nach rechts verschoben werden.

Tragen Sie dazu einfach im *H*-Eingabefeld den Wert *10* ein, da hier in Millimetern gemessen wird. Bei der Eingabe eines negativen Werts wird das Objekt nach links geschoben.

- 8 Mit den Kontrollfeldern der Matrix im unteren Bereich wird eingestellt, welcher der Markierungspunkte als Bezugspunkt verwendet werden soll. Mit dieser Option ist es leicht möglich, Objekte genau aneinander stoßen zu lassen.

Geben Sie dazu bei beiden Objekten denselben absoluten Wert ein. Dabei muss aber einmal die linke Objektkante und beim anderen Objekt die rechte Objektkante als Bezugspunkt verwendet werden.

Objekte skalieren und dehnen

Um Objekte in der Höhe oder Breite zu verändern, ziehen Sie einfach an den mittleren Markierungspunkten. Sollen die Proportionen erhalten bleiben, verwenden Sie die Eckmarkierungspunkte.

Auch hier wirken sich verschiedene Tastenkombinationen aus. So können Sie zum Beispiel ein Objekt leicht spiegeln, indem Sie einen der mittleren Markierungspunkte über die gegenüberliegende Seite hinausziehen.

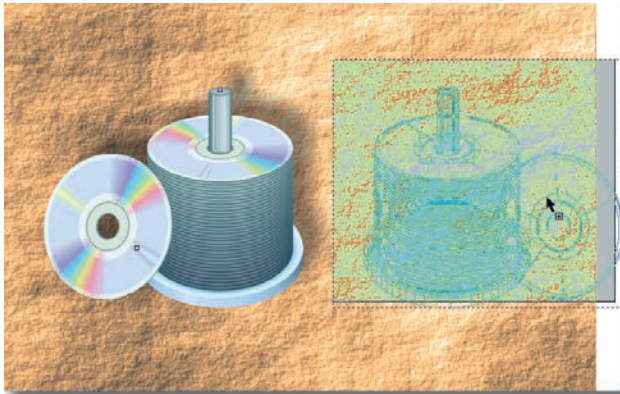


Bild 6.26 Spiegeln einer Objektgruppe

Um die Proportionen zu erhalten, drücken Sie dabei die **Strg**-Taste. Wenn Sie außerdem einmal die rechte Maustaste anklicken, entsteht ein Duplikat.

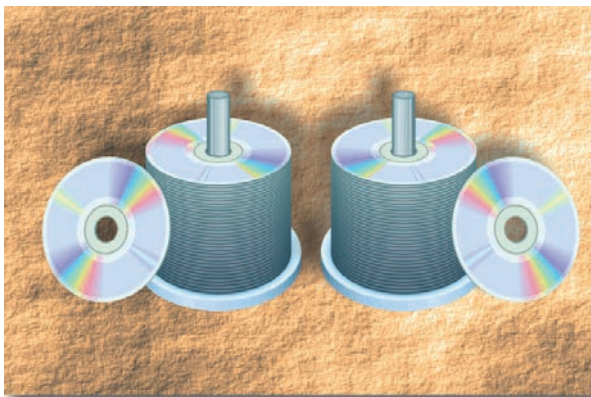


Bild 6.27 Die gespiegelte Objektgruppe

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das Duplikat der Objektgruppe erstellt – das Ergebnis sehen Sie links. Wir haben hier das Duplikat etwas nach links verschoben. Auch hier wurde übrigens wieder ein Clipart-Motiv aus dem Ordner `\Clipart\Computer` verwendet.

Wenn Sie beim Dehnen oder Skalieren zusätzlich die **Umschalt**-Taste drücken, erfolgt die Transformierung um den Mittelpunkt herum. Wird die **Strg**-Taste verwendet, erfolgt eine Skalierung in 100%-Schritten. So lassen sich Objekte schnell auf die doppelte Größe bringen.

Im *Änderungen*-Andockfenster werden die Optionen in zwei Bereichen angeboten – Sie sehen Sie nachfolgend abgebildet. Dort haben Sie die Wahl zwischen einer prozentualen Veränderung oder der Angabe eines exakten Werts für die Objektgröße. Wird die Option *Unproportional* aktiviert, kann das Objekt frei verändert werden – andernfalls bleiben die Proportionen erhalten.

Auch hier besteht die Möglichkeit einen Bezugspunkt festzulegen. Sind die Einstellungen vorgenommen, können Sie mit der *Zuweisen*-Schaltfläche auf das markierte Objekt übertragen werden.

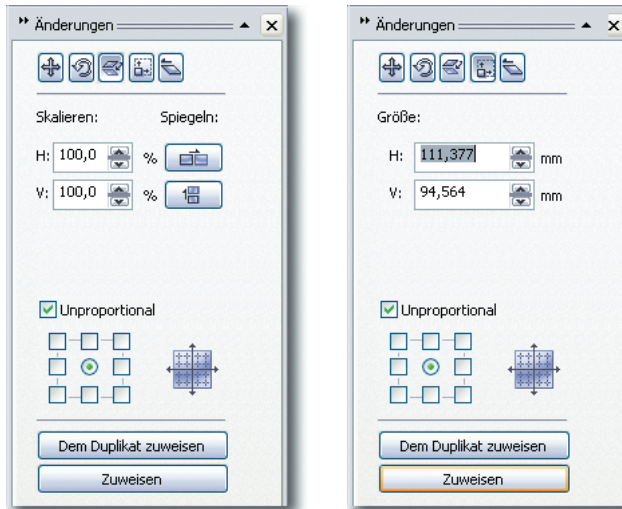


Bild 6.28 Die Optionen im Andockfenster

Objekte rotieren

Wenn Sie Objekte per Drag & Drop drehen wollen, muss das betreffende Objekt zweimal angeklickt werden. Im Rotationsmodus sehen Sie statt der eckigen Markierungspunkte Pfeile.

Mit den Symbolen an den Ecken wird das markierte Objekt rotiert. Die mittleren Symbole werden zum Neigen des Objekts verwendet.

Neben den Markierungspfeilen sehen Sie in der Mitte des Objekts ein Kreissymbol. Dies kennzeichnet den Drehpunkt, um den das Objekt gedreht wird.

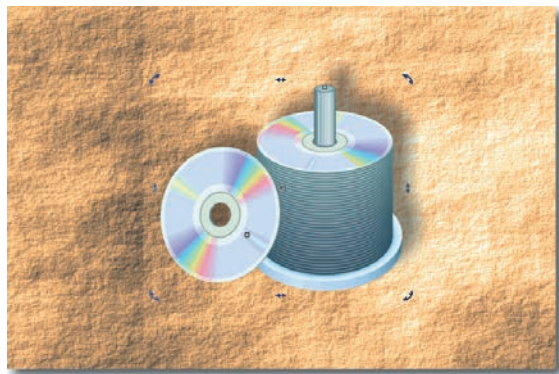


Bild 6.29 Die Markierungspunkte im Rotationsmodus

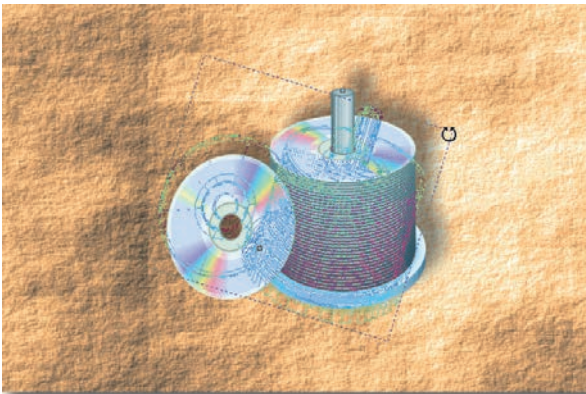
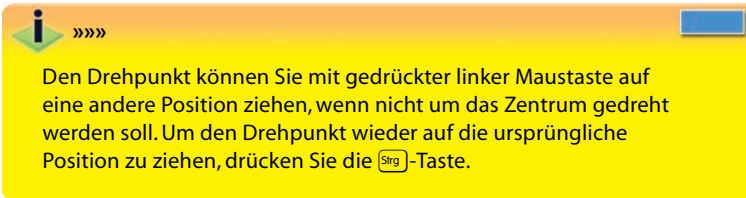


Bild 6.30 Rotieren der Objektgruppe

Während der Rotation wird ein Umriss der Objekte angezeigt. Ist der gewünschte neue Winkel erreicht, können Sie die linke Maustaste loslassen.

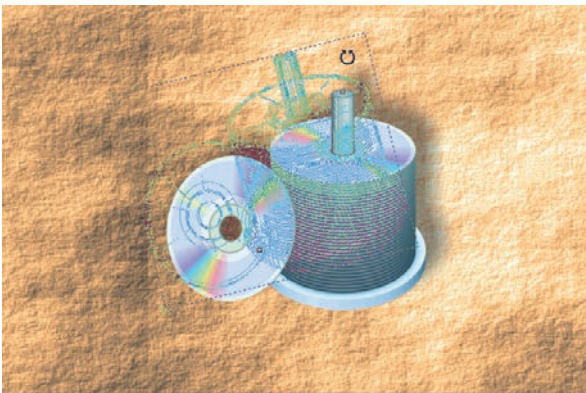


Bild 6.31 Drehung um einen versetzten Drehpunkt

Auch beim Drehen können Sie die **Strg**-Taste verwenden. Die Drehung ist damit standardmäßig nur in 15°-Schritten möglich. Da beim Einsatz der **Strg**-Taste an allen Markierungspunkten angeschnappt wird, ist das Versetzen des Drehpunkts auf eine Ecke des Objekts leicht möglich.

Es ist ebenfalls möglich, den Drehpunkt irgendwo außerhalb des Objekts auf der Arbeitsfläche zu platzieren. Diese Möglichkeit könnten Sie beispielsweise verwenden, um zwei Objekte um denselben Drehpunkt zu rotieren.

Im *Änderungen*-Andockfenster lässt sich der Rotationswinkel numerisch exakt einstellen. Die Optionen zum Neigen sind in einer eigenen Rubrik untergebracht.

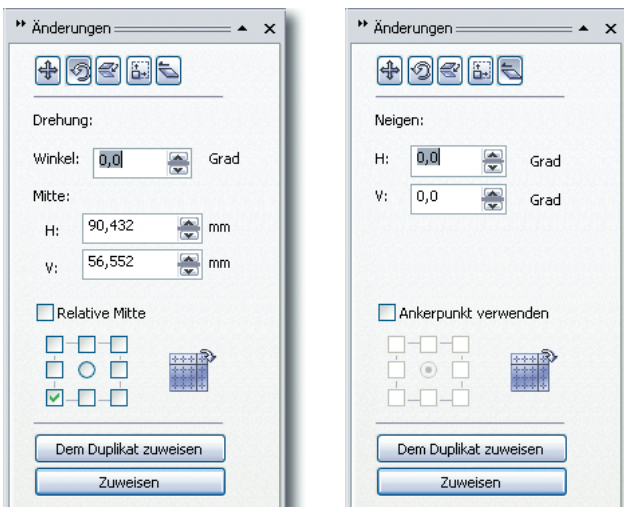


Bild 6.32 Weitere Optionen im Andockfenster

6.4 Objekte kombinieren

Wenn Sie Objekte konstruieren, sind diese entweder offene Pfade oder geschlossene Objekte. Wenn Sie „Löcher“ in diese Objekte schneiden wollen, müssen Sie sich einer besonderen CorelDRAW-Funktion bedienen: der Kombination von Objekten.

Beim Kombinieren fasst CorelDRAW zwei getrennte Kurvenverläufe zu einem Kurvenzug zusammen. So entstehen die „Löcher“. Mit dieser Funktion können Sie interessante Effekte erzeugen.

- 1 Wir gehen von folgender Vorlage aus. Die Farbe des Schriftzugs spielt keine Rolle – die verschwindet gleich. Das Füllmuster haben wir leicht abgewandelt und mit einem anderen Farbtönen versehen.



Die Helligkeit wurde wieder mit einer *Aufhellen*-Linse eingestellt. Dabei wurde ein Wert von 20 % verwendet.

Bild 6.33 Die neue Ausgangssituation

- 2 Nun können Sie den Schriftzug mit einigen, wenigen Arbeitsschritten in den „Stein meißeln“. Kopieren Sie den Schriftzug zunächst mit der Tastenkombination **Strg** + **C** in den Arbeitsspeicher – wir benötigen nämlich gleich noch einmal eine Kopie des Schriftzugs.
- 3 Markieren Sie zuerst den Schriftzug und anschließend mit gedrückter **Strg** -Taste das Linsen-Rechteck des Hintergrunds.

i
»»»

Die Reihenfolge des Anklickens ist wichtig. Da ja nach dem Kombinieren der beiden Objekte nur ein Objekt entsteht, kann auch nur eine Füllung erhalten bleiben. Es wird die Füllung des zuletzt angeklickten Objekts übernommen. Da das Kombinationsobjekt die Attribute der Linse erhalten soll, wurde dieses Objekt zuletzt angeklickt.

- 4 Wenn Sie jetzt die Tastenkombination **Strg** + **L** aktivieren, werden die beiden Objekte kombiniert. Es entsteht ein Loch in der Form des Schriftzugs. Durch dieses Loch scheint der dunklere Hintergrund durch.



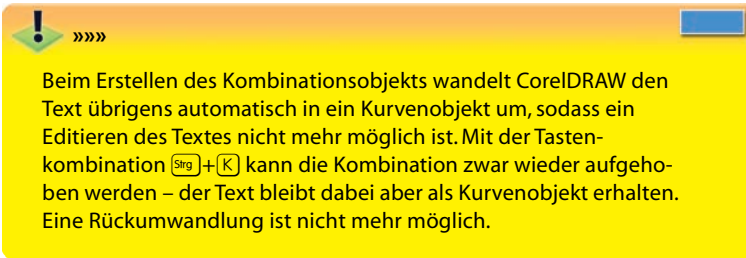
Bild 6.34 In der Linse ist ein Loch

- 5 Um die Trennung zwischen hell und dunkel besser hervorzuheben, fügen Sie jetzt mit der Tastenkombination **Strg**+**V** den Inhalt des Zwischenspeichers wieder ein.

Versehen Sie das Textobjekt mit einer dünnen schwarzen Kontur und entfernen Sie außerdem die Füllung. So entsteht das nachfolgend gezeigte Endergebnis.

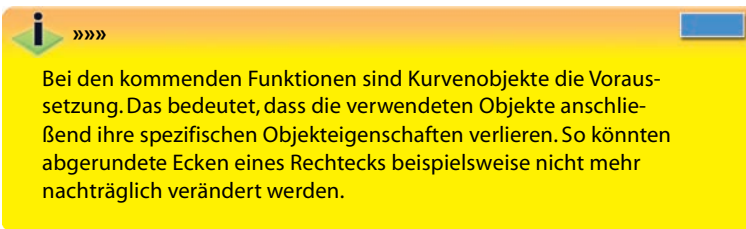


Bild 6.35 Das Endergebnis



Objekte verschmelzen

Es gibt weitere Varianten, um Objekte zu verschmelzen. „Boolsche Funktionen“ werden die folgenden Funktionen genannt. Dabei handelt es sich um Kombinationen von Objekten, bei denen mathematische Operatoren verwendet werden.



Diese Funktionen werden im *Formen*-Andockfenster bereitgestellt. Da die Funktionen nicht unbedingt sofort zu verstehen sind, sind die Vorschaubilder in dem Andockfenster sehr nützlich.

Bild 6.36 Die Boolschen Funktionen

Wir wollen versuchen, mit diesen Funktionen ein symbolisiertes Gebäude zu erstellen. Grundlage bildet dabei ein einfaches Rechteck.

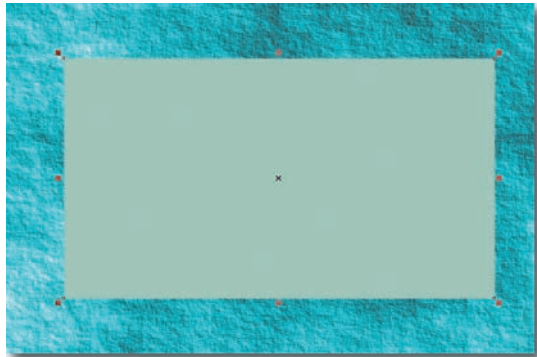


Bild 6.37 Das Ausgangsobjekt

- 1 Als Erstes soll ein Teil des Rechtecks abgeschnitten werden. Dazu benötigen wir ein weiteres Rechteck, das ungefähr wie rechts aussehen könnte. Die Füllung spielt dabei zunächst keine Rolle.

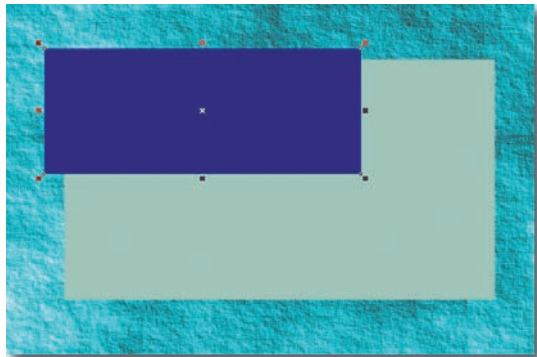


Bild 6.38 Ein weiteres Rechteck

- 2 Achten Sie darauf, dass das neue Rechteck markiert ist. Stellen Sie folgende Optionen ein und aktivieren Sie die *Zuschneiden*-Schaltfläche.

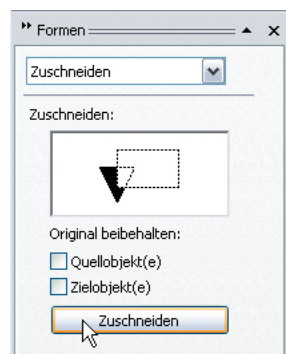


Bild 6.39 Die Zuschneiden-Optionen

- 3 Klicken Sie mit dem folgenden Mauszeigersymbol auf das Objekt, das Sie zuschneiden wollen – also das erste Rechteck.

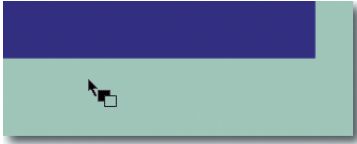


Bild 6.40 Zuschneiden des ersten Rechtecks

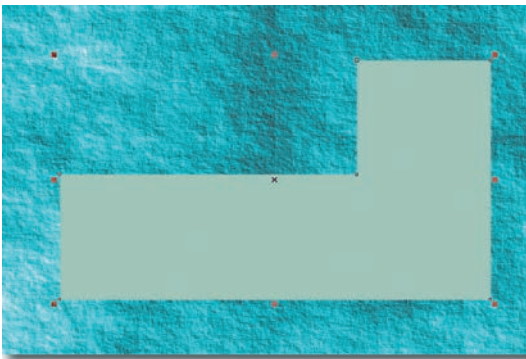


Bild 6.41 Das Rechteck ist zugeschnitten

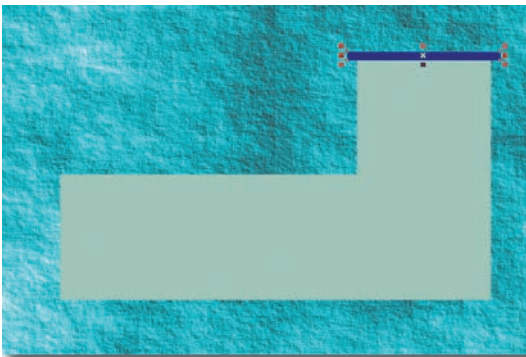


Bild 6.42 Das nächste Hilfsrechteck

- 4 Da die Optionen zum Beibehalten deaktiviert wurden, entsteht die abgebildete neue Situation – wo das Rechteck war, ist jetzt der Hintergrund zu sehen.

- 5 Im nächsten Arbeitsschritt soll ein „Flachdach“ hinzugefügt werden. Hier wird die gegenteilige Funktion benötigt.

Es soll nichts abgeschnitten, sondern etwas hinzugefügt werden. Konstruieren Sie dazu das nebenstehend abgebildete Hilfsrechteck.

Sie können dieses Rechteck in den Zwischenspeicher kopieren, um es bei Bedarf zum Abschneiden weiterer Teile wieder einzufügen und gegebenenfalls anzupassen.

- 6 In diesem Fall wird die *Verschmelzen*-Option benötigt. Klicken Sie auf das Hauptobjekt, um den Dachüberstand anzufügen.

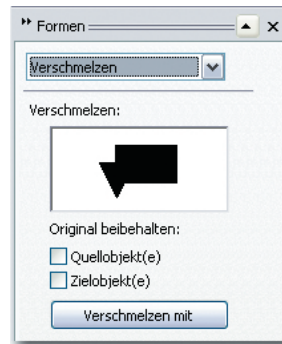


Bild 6.43 Verschmelzen von Objekten

- 7 So ergibt sich anschließend das nebenstehend gezeigte Bild:



Bild 6.44 Das verschmolzene Objekt

- 8 Sie können nun ein Duplikat des gerade verwendeten Dachüberstandrechtecks einfügen, um dies anschließend ebenfalls mit dem Hauptobjekt zu verschmelzen.

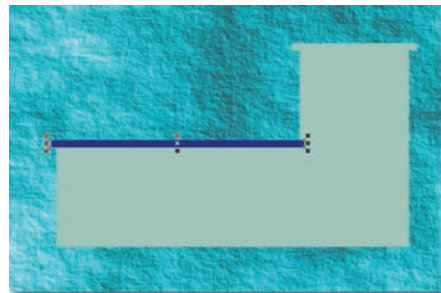
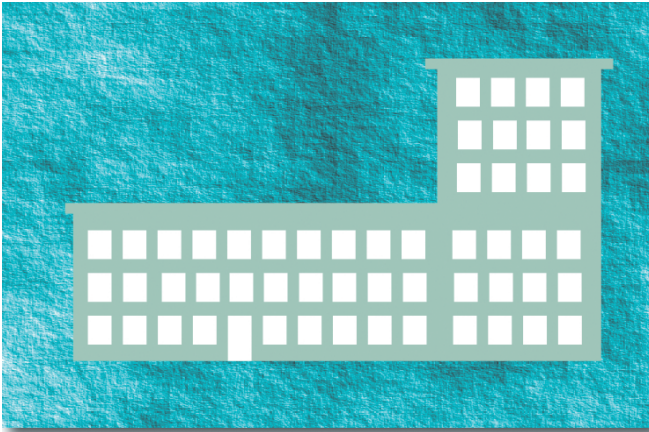


Bild 6.45 Ein weiteres Hilfsrechteck

- 9 Sie finden im *Formen*-Andockfenster auch noch Optionen, um Schnittmengen zu bilden. Die *Vereinfachen*-Option können Sie verwenden, um Partien, die von einem anderen Objekt verdeckt werden, auszuschneiden. Für unser Beispiel benötigen wir diese Funktionen aber nicht.



Mit den bekannten Hilfsmitteln können Sie nun noch Rechtecke für die Fenster und die Tür erstellen. Zugegeben: Das Ergebnis sieht recht einfach aus – es waren aber auch nur 9 Arbeitsschritte ;-)

Bild 6.46 Das fertige Gebäude

6.5 Objekte „zerstören“

Im Normalfall sind Sie sicherlich bestrebt, wohlgeformte Objekte zu konstruieren. CorelDRAW bietet aber auch Werkzeuge an, die solche Objekte „zerstören“.

Wir halten diese Funktionen für wenig sinnvoll und nützlich, wollen sie Ihnen aber nicht vorenthalten. Vielleicht haben Sie ja einen Einsatzbereich, bei dem Sie derartige Hilfsmittel sinnvoll verwenden können. Sie finden die Optionen im Flyout-Menü *Form*.



Bild 6.47 Hilfsmittel im Flyout-Menü *Form*

- 1 Mit dem *Messer*-Hilfsmittel werden Objekte zerschnitten. Das Hilfsmittel funktioniert aber nur, wenn Sie ein einzelnes Kurvenformobjekt zerschneiden wollen. Haben Sie beispielsweise einen Schatten angebracht, kann das Hilfsmittel nicht mehr eingesetzt werden.

- 2 Wenn Sie das folgende Mauszeigersymbol sehen, können Sie mit dem Zerschneiden beginnen.



Bild 6.48 Beginn des Zerschneidens

- 3 Sie können nach dem Anklicken einen geraden Schnitt durchführen – ziehen Sie dazu den Mauszeiger auf die Stelle, an der der Schnitt enden soll. Auch hier muss wieder das abgebildete Mauszeigersymbol zu sehen sein.

Außerdem können Sie die linke Maustaste gedrückt halten und eine freie Kurvenform zeichnen. Erreichen Sie die Endposition, wird das Objekt automatisch zerteilt. Diese Variante sehen Sie im rechten Bild.

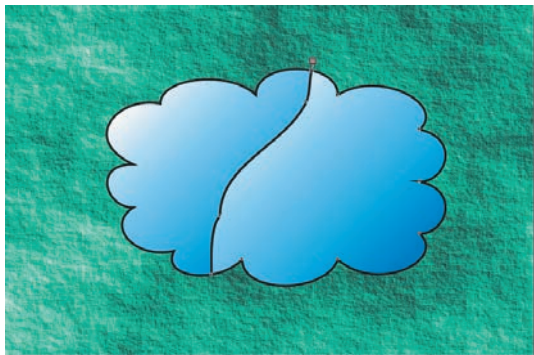


Bild 6.49 Zerteilen des Objekts

- 4 Wenn Sie das Objekt verschieben, wird die Trennung noch deutlicher. Es sind jetzt zwei völlig unabhängige Objekte entstanden.

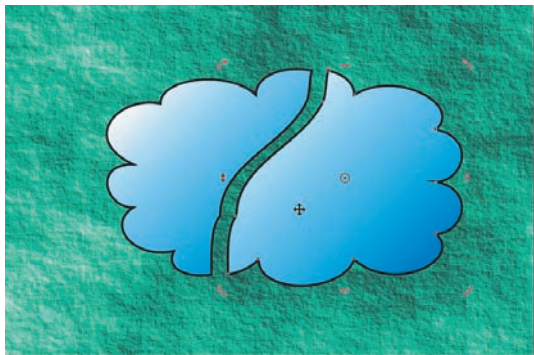


Bild 6.50 Es sind zwei getrennte Objekte entstanden

Alternatives Zerschneiden

Das freie Linienzeichnen mit der Maus ist schwierig und führt zu unsauberen Ergebnissen. Deshalb wollen wir Ihnen jetzt ein anderes Verfahren zeigen, mit dem Sie einen saubereren Schnitt durchführen können, ohne das Messer zu verwenden.

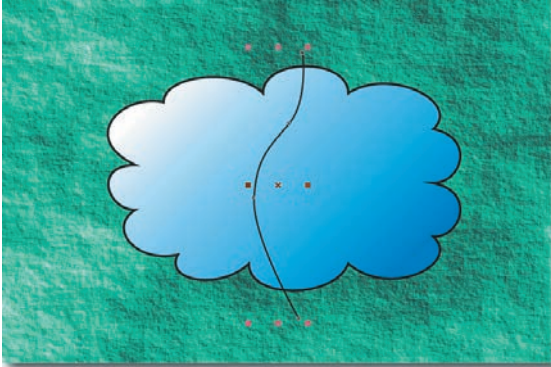


Bild 6.51 Eine Hilfslinie zum Zerschneiden

- 1 Zeichnen Sie eine Bezier-Linie in der Form des gewünschten Schnitts. Ein Muster zeigt das folgende Bild.

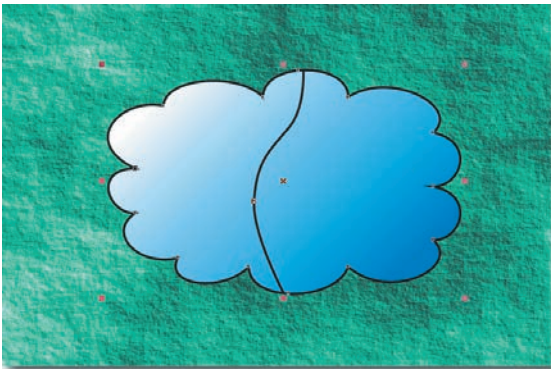


Bild 6.52 Das Ergebnis der Vereinfachung

- 2 Markieren Sie die Linie und das Objekt, das Sie zerschneiden wollen. Aktivieren Sie die Boolesche Funktion *Vereinfachen*. Löschen Sie dann die Hilfslinie.

- 3 Es handelt sich jetzt um ein Kombinationsobjekt zweier Kurvenformen. Wenn Sie die Tastenkombination **Strg** + **K** zum Trennen der Kombination aufrufen, haben Sie dasselbe Ergebnis wie bei einem Messerschnitt erzielt – nur mit einer weit saubereren Kurvenform.

Dies zeigt das folgende Bild. Wir haben hier zur Verdeutlichung die beiden Objekte etwas auseinander gezogen.

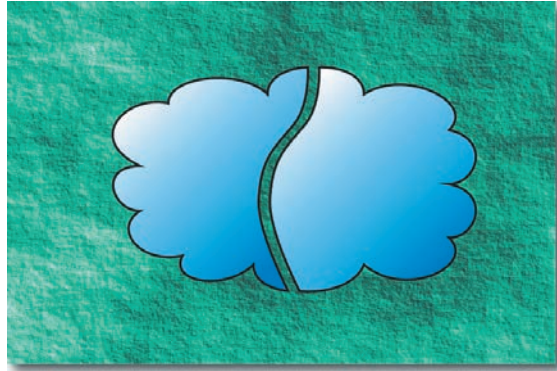


Bild 6.53 Ein sauber „zerschnittenes“ Kurvenobjekt

Weitere Hilfsmittel

Auf ähnliche Weise wie beim Messer, können Sie auch mit den anderen Werkzeugen des Flyout-Menüs mit den Booleschen Funktionen umgehen. Der Radiergummi wird beispielsweise verwendet, um Teile von Kurvenobjekten zu entfernen. Hier müssen Sie zunächst in der Eigenschaftsleiste die Größe einstellen. Mit freiem Zeichnen werden danach die Teile des markierten Objekts entfernt.

Während des Radierens ist das Ergebnis schwer vorhersehbar – es ist nämlich nur eine grobe Vorschaulinie zu sehen. Erst nach dem Loslassen der Maustaste wird die Linie geglättet. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend rechts.

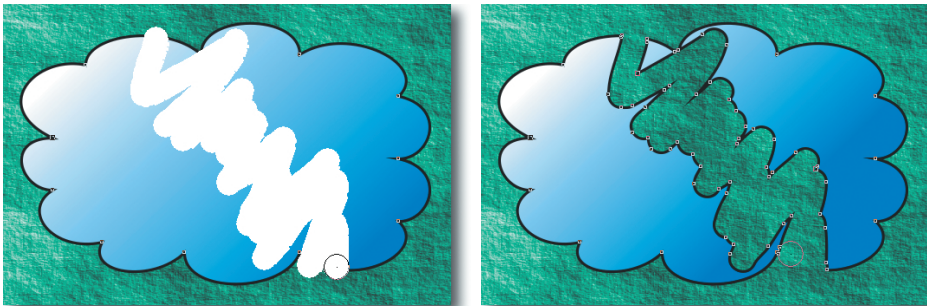


Bild 6.54 Der Radiergummi im Einsatz



Das genaue Zeichnen ist mit der Maus schwierig. Da nachträglich keine Anpassungen mehr möglich sind, ist dieses Hilfsmittel wenig hilfreich. Dabei entstehen recht willkürliche Ergebnisse.

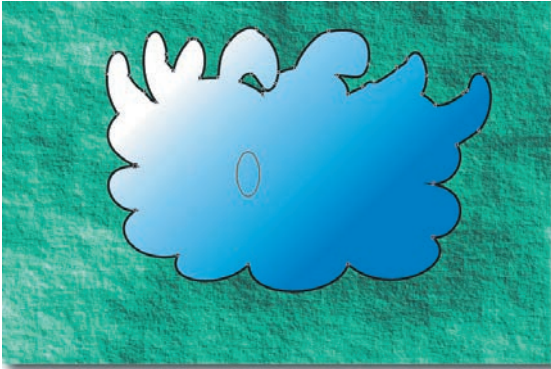


Bild 6.55 Verwischen einer Objektkontur

Mit dem Verwischen-Hilfsmittel kann die Kontur eines Objekts nach innen oder außen verzogen werden, je nachdem in welcher Richtung Sie den Mauszeiger verziehen. So lassen sich „Beulen“ wie im nebenstehenden Bild erstellen.

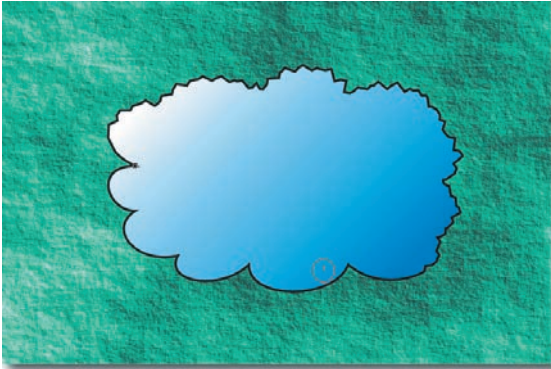


Bild 6.56 Aufräumen der Kontur

Das Hilfsmittel Aufräumen wird eingesetzt, wenn die glatte Kontur eines Objekts unförmig werden soll. So kann das links gezeigte Ergebnis entstehen. Fahren Sie dabei mit dem Hilfsmittel über die Kontur. Wir haben die rechte und die obere Kante des Objekts bearbeitet.

i

»»»»

Die zuletzt beschriebenen Hilfsmittel sind – ebenso wie die beiden verbleibenden Hilfsmittel Freie Umwandlung und Virtuelles Segment löschen – nicht besonders interessant, da die Auswirkungen etwas willkürlich und unpräzise sind.

Objekte verwalten

Nachdem alle Objekte fertig erstellt und angepasst sind, geht es an die Ordnung im Dokument. Wo soll welches Objekt platziert werden? Ist die Ausrichtung zu anderen Objekten nötig? Wie ist die Lage im „Objektstapel“? Was ist überhaupt ein Objektstapel?

All diese und weitere Fragen wollen wir in diesem Kapitel erörtern. Sie lernen auch die Ebenen und die Ebenenverwaltung kennen. Eine gute Ordnung im Dokument ist sehr wichtig, weil Sie ansonsten den Überblick über die vielen Einzelobjekte verlieren könnten.

7.1 Den Hintergrund umgestalten

Als Erstes gestalten wir wieder den Hintergrund um. Dieses Mal haben wir uns für die folgenden Werte entschieden – das Ergebnis passt zu den später verwendeten Motiven.

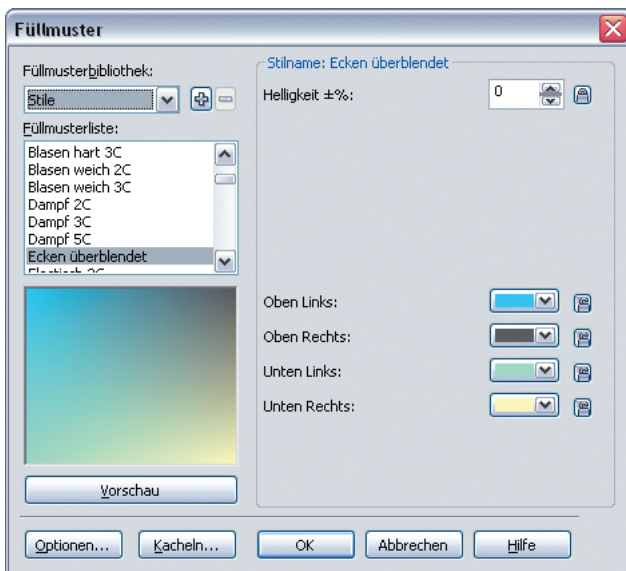
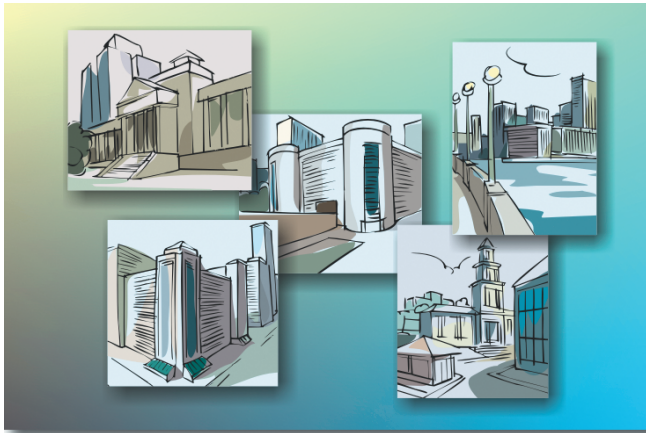


Bild 7.1 Die neuen Einstellungen des Hintergrunds



Auf dem Hintergrund haben wir einige Clipart-Motive aus dem Ordner `\Clipart\Architect` platziert und mit einem Schatten versehen.

Bild 7.2 Verschiedene Clipart-Motive wurden importiert

i »»»

Sie können die Clipart-Motive aus dem Windows-Explorer einfach in das Dokument ziehen. Sie werden dann in der Mitte des Dokuments platziert.

7.2 Die Objektreihenfolge festlegen

CorelDRAW stapelt einfach alle Objekte in der Reihenfolge der Konstruktion übereinander. So bildet sich ein Stapel an Objekten. Das Objekt, das am tiefsten im Objektstapel liegt, kann teilweise oder auch vollständig von anderen Objekten überdeckt werden. Das oberste Objekt im Stapel ist stets vollständig zu sehen.

So können Sie bei unserem Beispielmotiv erkennen, dass das obere rechte oder die beiden linken Objekte zuletzt erstellt wurden – die drei sind als einzige vollständig zu sehen. Ein Blick in das Andockfenster *Objekt-Manager* zeigt dann, dass das Clipart-Motiv links unten zuletzt erstellt wurde.

In diesem Andockfenster werden nämlich die Objekte so aufgelistet, wie sie im Objektstapel liegen. Der zuletzt aufgeführte Eintrag zeigt das am tiefsten liegende Objekt – in unserem Beispiel den Hintergrund.

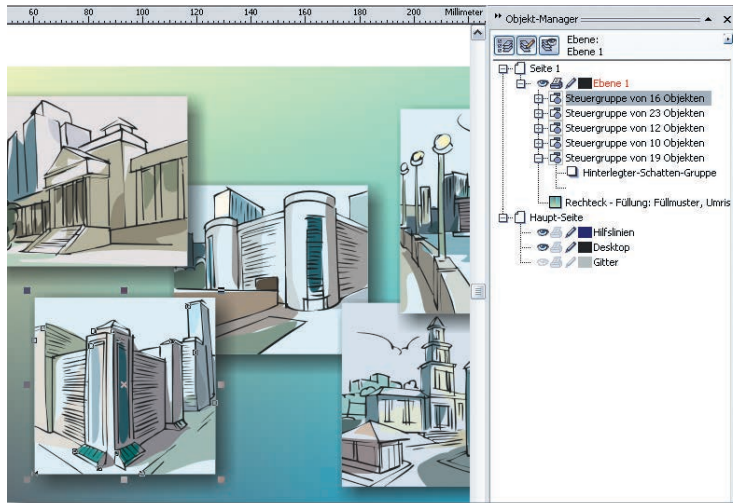


Bild 7.3 Das markierte Objekt wurde als Letztes konstruiert



Die Einträge im *Objekt-Manager* werden vollautomatisch aktualisiert. Wenn Sie ein Objekt löschen, wird auch der betreffende Eintrag gelöscht. Konstruieren Sie ein neues Objekt, wird der entsprechende Eintrag samt Miniaturbild neu eingefügt.

Objekte im Objektstapel verschieben

Die Hierarchien bestehen übrigens auch innerhalb von Gruppen. Dies ist gut erkennbar, wenn Sie im *Objekt-Manager* eine Gruppe öffnen. Dies erreichen Sie – wie vom Windows-Explorer gewohnt – mit einem Klick auf das Plusymbol vor dem Eintrag.

Die Hierarchie der Objekte können Sie jederzeit sehr leicht verändern. Markieren Sie zunächst das Objekt oder die Gruppe, die Sie an eine andere Position im Objektstapel verschieben wollen.

Im Menü *Anordnen • Anordnung* finden Sie verschiedene Funktionen, um das Objekt um eine Position nach vorn oder hinten zu schieben. Außerdem gibt es Funktionen, um das Objekt ganz nach unten oder oben im Objektstapel zu verschieben.

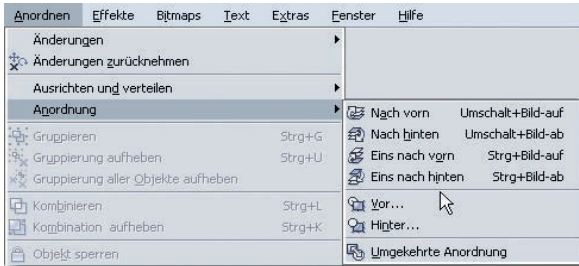


Bild 7.4 Optionen zur Objektanordnung

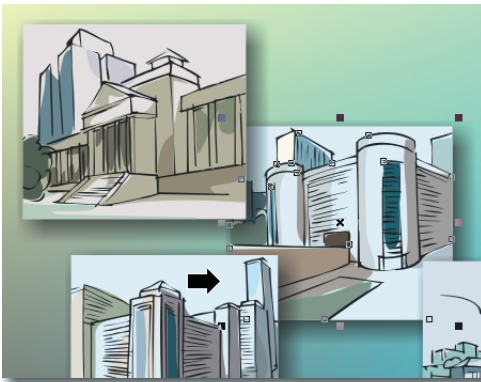


Bild 7.5 Positionieren an einer bestimmten Stelle im Objektstapel

Mit den Funktionen *Vor* und *Hinter* können Sie ein Objekt angeben, vor oder hinter dem das markierte Objekt platziert werden soll.

Klicken Sie mit dem Pfeilmousezeiger auf das gewünschte Objekt. So haben wir nachfolgend die *Vor*-Option aufgerufen. Klicken Sie dann auf das Objekt links unten.

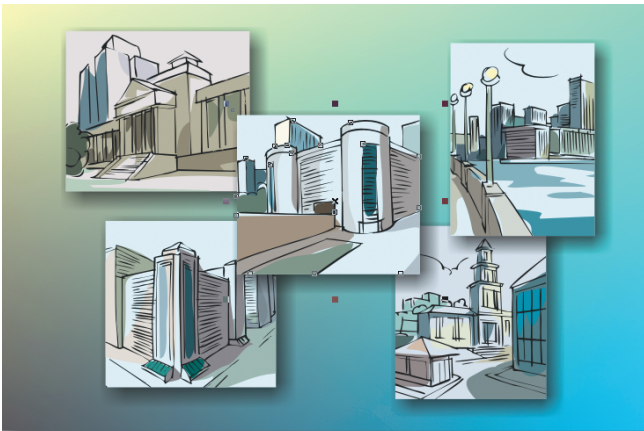


Bild 7.6 Das Objekt ist in der Hierarchie verschoben

Nach dem Anklicken wird das markierte Objekt umsortiert – Sie sehen, es liegt dann über dem linken Objekt.

Beachten Sie im Menü auch die Hinweise auf Tastenkombinationen. Es ist leichter, die Tastenkombination **Strg**+**U** aufzurufen, als die Menüfunktion **Anordnen • Anordnung • Eins nach vorn** zu verwenden. Das Merken einiger Standardtastenkombinationen lohnt sich, weil damit enorm viel Arbeitszeit eingespart wird.

Wenn Sie viele „Umsortierarbeiten“ zu erledigen haben, lohnt es sich vielleicht, die Anordnung im *Objekt-Manager* vorzunehmen.

Klicken Sie dazu einfach den betreffenden Eintrag an und ziehen Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Eine Linie zeigt die neue Position an.

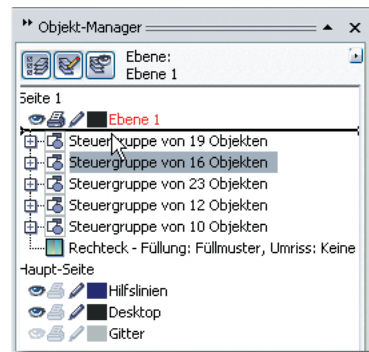


Bild 7.7 Verschieben im Objekt-Manager

Mehrere Objekte umschichten

Sie können natürlich auch gleich mehrere Objekte auf einmal umschichten. Markieren Sie die betreffenden Objekte – beispielsweise die beiden unteren Clipart-Motive.

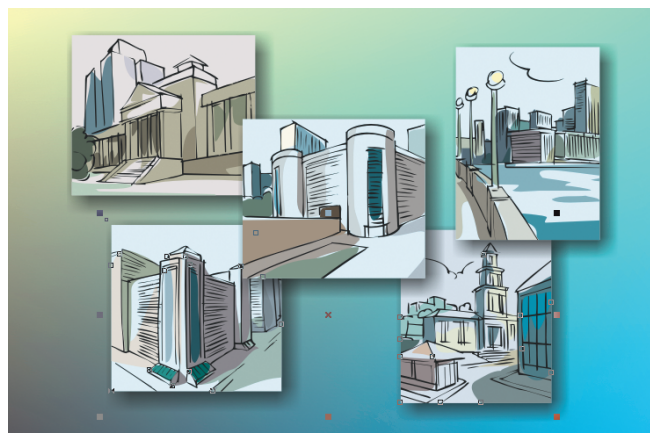


Bild 7.8 Umschichten beider Objektgruppen



Bild 7.9 Die Objekte sind umgeschichtet

Mit der Tastenkombination + können die beiden Objektgruppen nun „in einem Rutsch“ ganz nach oben im Objektstapel befördert werden.

Objekte benennen

Die Arbeit im *Objekt-Manager* kann sehr effektiv sein. Allerdings kann das Auffinden eines Objekts schwierig werden, wenn Sie nicht auf eine gute Strukturierung achten. Klappen Sie doch beispielsweise einmal eine der Gruppen auf. Alle Objekte tragen dort die Bezeichnung „Kurve“ – lediglich das Miniaturbild und die Attribute unterscheiden sich.

So lassen sich die Objekte natürlich nicht voneinander unterscheiden und die Arbeit im *Objekt-Manager* gibt wenig Sinn.

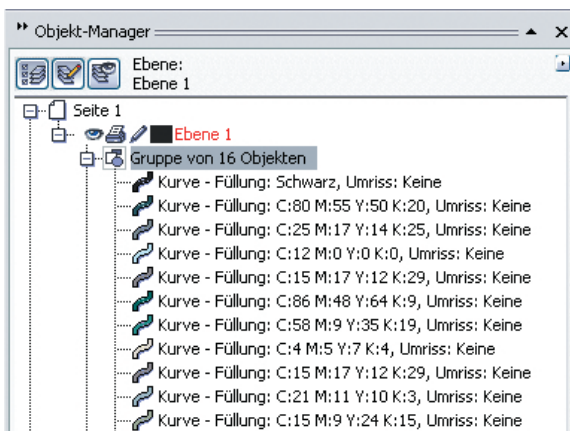


Bild 7.10 Viele Objekte mit identischen Bezeichnungen

Die Bezeichnungen der Objekte können Sie verändern. Dazu muss der betreffende Eintrag zweimal nacheinander angeklickt werden. Aber Vorsicht: Keinen Doppelklick, da damit die Gruppe geöffnet wird.

Sie sehen dann den Editiermodus, in dem Sie einen neuen Namen eintippen können. Bestätigen Sie die Eingabe durch Drücken der -Taste.

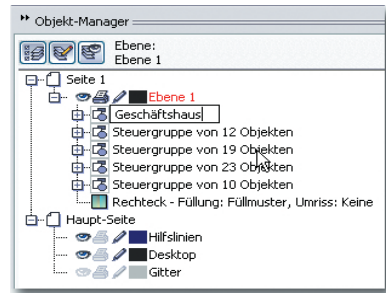


Bild 7.11 Umbenennen von Objekten

Bei Dokumenten mit einigen, wenigen Objekten lohnt sich der Mehraufwand nicht. Wenn Sie aber Dokumente mit einer großen Anzahl von Objekten aufbauen wollen, sollten diese von Beginn an mit aussagekräftigen Namen versehen werden. Der Aufwand lohnt sich dann in jedem Fall.

7.3 Die Struktur des Dokuments

Nicht nur die Objekte werden übereinander gestapelt, sondern auch alle weiteren Elemente. So kann ein Dokument beispielsweise mehrere Seiten besitzen.

Sehen wir uns einmal der Reihe nach an, aus welchen Elementen ein Dokument im Einzelnen besteht.

Die Hauptseite des Dokuments

Im *Objekt-Manager* finden Sie ganz unten die so genannte Hauptseite. Ganz unten im Stapel liegt das Gitter. Sie können es mit der Funktion *Ansicht • Gitter* aufrufen.

Damit das Gitternetz magnetisiert wird, muss die Funktion *Ansicht • An Gitter ausrichten* aktiviert werden. Diese Funktion erreichen Sie auch über die Tastenkombination +. Dann schnappen neu konstruierte Objekte am Gitternetz an.

Da sich das Gitternetz unter allen anderen Objekten befindet, ist es an den Stellen, wo sich Objekte befinden, nicht zu sehen.

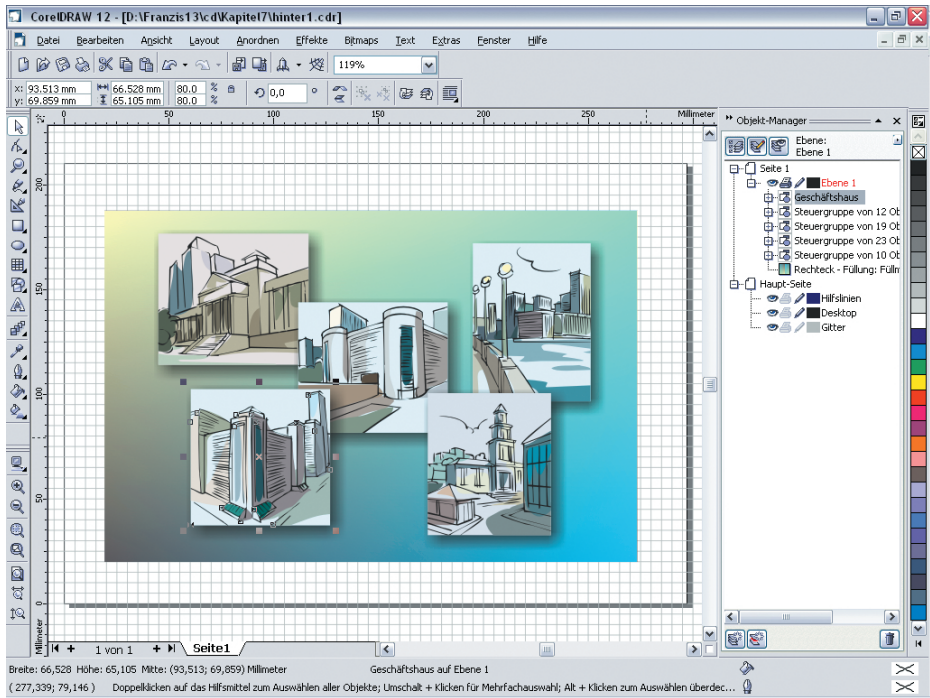


Bild 7.12 Das eingeblendete Gitternetz

Das Gitternetz kann nicht markiert werden. Dies erkennen Sie an dem abgegrauten Stift vor dem Eintrag. Außerdem wird diese Ebene nicht gedruckt. Dies ist am ebenfalls abgegrauten Druckersymbol zu sehen. Soll die Gitterebene unsichtbar sein, klicken Sie auf das Augensymbol.

Da diese Symbole bei allen Ebenen und Seiten verfügbar sind, können Sie einzelne Seiten oder Ebenen vorübergehend ausblenden und sie für den Druck oder die Bearbeitung sperren.

Über dem Gitter liegt der so genannte Desktop. Hier werden bei mehrseitigen Dokumenten Elemente angezeigt, die nicht im druckbaren Bereich untergebracht sind. Dies kann vorkommen, wenn Sie ein Objekt erst zu einem späteren Zeitpunkt benötigen. Sie haben sozusagen eine „Montagefläche“ rund um den druckbaren Bereich.

Wird ein Objekt später in den druckbaren Bereich verschoben, wechselt auch der Eintrag aus dem Desktop-Bereich zur betreffenden Ebene oder Seite.

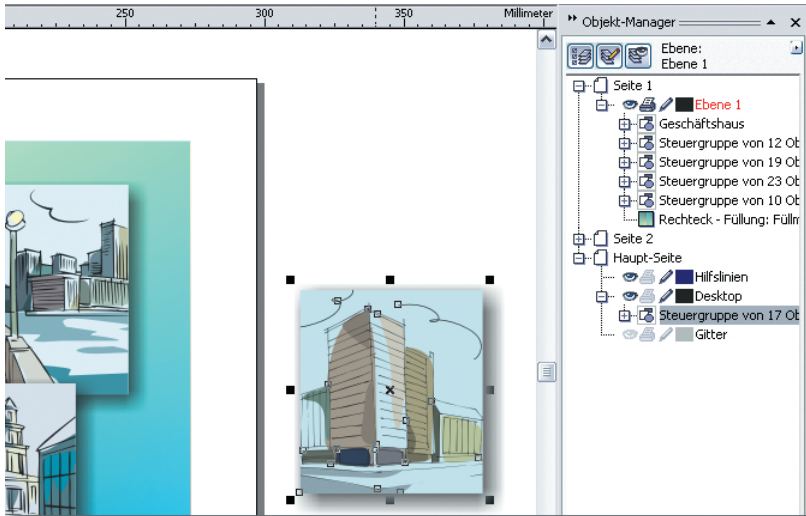


Bild 7.13 Ablegen von Objekten auf dem Desktop

Über dem Desktop liegen die Hilfslinien. Wenn Sie Hilfslinien positioniert haben, werden diese in der Liste wie „normale“ Objekte angezeigt. Falls Sie erreichen wollen, dass die Hilfslinien nicht verschoben werden, sperren Sie einfach diese Ebene. Standardmäßig ist für diese Ebene auch die Option „Nichtdruckbar“ vorgegeben.

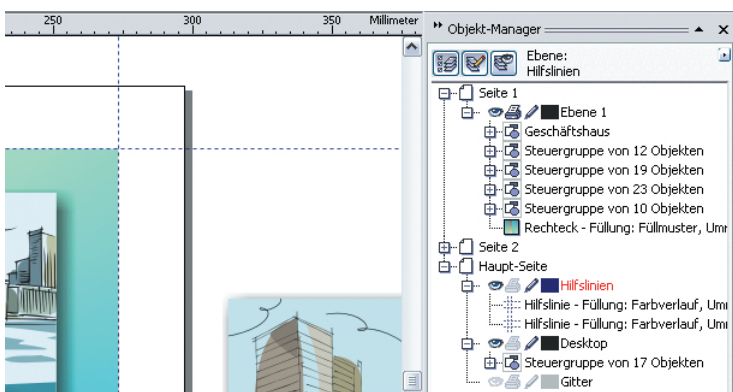
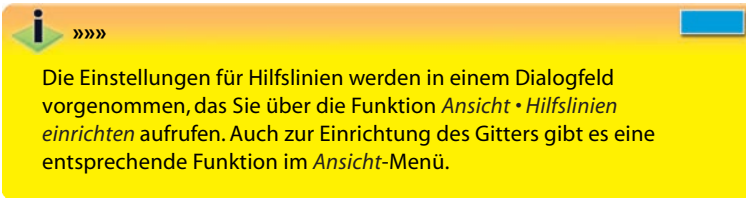


Bild 7.14 Hilfslinien im Objekt-Manager



Die Seiten des Dokuments

Dokumente können aus mehreren Seiten bestehen. Neue Seiten fügen Sie am leichtesten ein, indem Sie eine Seitenregisterkarte mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie verschiedene Optionen, wo die Seite eingefügt werden soll.

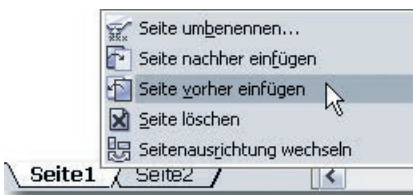
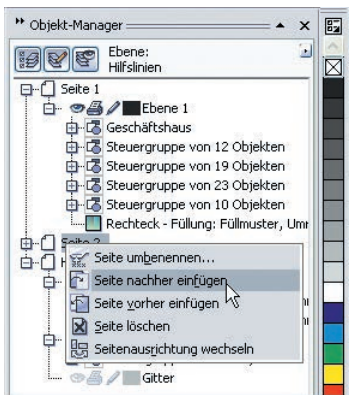


Bild 7.15 Optionen für die Seiten

Optionen für die Seiteneinstellungen finden Sie außerdem im *Layout*-Menü. Hier kann beispielsweise auch der Hintergrund einer Seite angepasst werden. Der Hintergrund kann nämlich wahlweise auch mit einem Farbtönen versehen werden. Auch das Benutzen eines Bitmap-Bilds für den Hintergrund ist möglich. Die Einstellungen werden in einem Dialogfeld vorgenommen, das Sie mit der Funktion *Layout • Seitenhintergrund* aufrufen.



Im *Objekt-Manager* können Sie übrigens auch das Kontextmenü nutzen. Je nachdem, was für ein Objekt Sie anklicken, werden entsprechenden Funktionen angeboten.

Bild 7.16 Das Kontextmenü im Objekt-Manager

Mit Ebenen arbeiten

Standardmäßig werden alle Objekte auf einer so genannten Ebene platziert. Damit werden Sie auch in den meisten Fällen klarkommen. Bei umfangreichen Aufgabenstellungen kann es aber sinnvoll sein, mehrere Ebenen einzusetzen. Sie können sich die Ebenen wie übereinander liegende Folien vorstellen.

Das Praktische an den Ebenen ist, dass sie getrennt gesperrt, angezeigt oder gedruckt werden können. So haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Objekte zwischenzeitlich auszublenden, um beispielsweise den Rest besser begutachten zu können. Auch für einen schnelleren Bildschirmaufbau lassen sich die Ebenen verwenden.

Bei Ebenen werden zwei Typen unterschieden.

- 1 Um eine neue Ebene zu erstellen, werden die beiden Schaltflächen links unten im *Objekt-Manager* verwendet. Mit der zweiten Schaltfläche erstellen Sie eine so genannte Hauptebene.

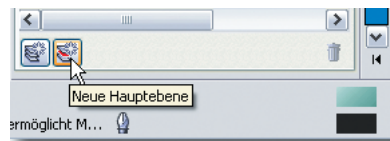


Bild 7.17 Erstellen einer Hauptebene

- 2 Die Hauptebene wird in der Kategorie *Hauptseite* eingefügt. Alle Elemente, die auf dieser Hauptebene positioniert werden, sind auf allen Seiten des Dokuments wiederzufinden. Dies eignet sich gut für Hintergrundobjekte.
- 3 Mit der linken Schaltfläche erstellen Sie auf der aktuellen Seite eine neue Ebene. Sie erkennen die aktuelle Markierung an der farbigen Hervorhebung.

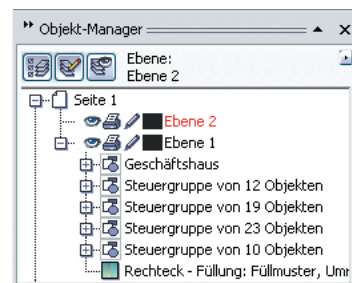


Bild 7.18 Eine neue Ebene

- 4 Ziehen Sie das Hintergrundobjekt unseres Beispiels auf diese Ebene. Dies können Sie per Drag & Drop im *Objekt-Manager* erledigen. Lassen Sie die linke Maustaste los, wenn Sie das folgende Symbol sehen.

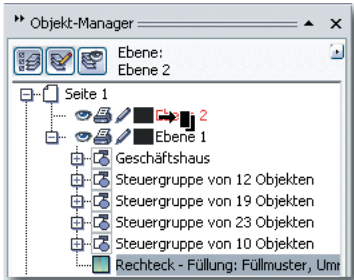


Bild 7.19 Verschieben von Elementen

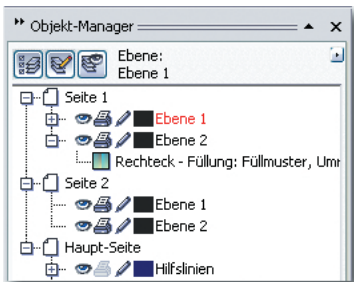


Bild 7.20 Verschieben der Ebene

- 5 Verschieben Sie die andere Ebene über diese Ebene, damit der Hintergrund wieder unter den Objekten angeordnet wird.

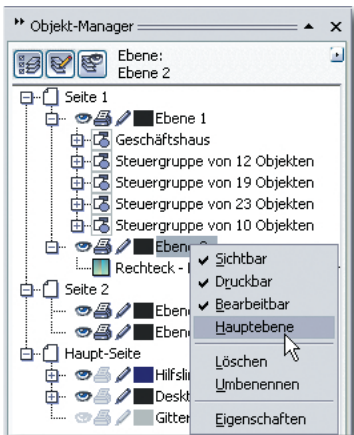


Bild 7.21 Umwandlung in eine Hauptebene

- 6 Verwenden Sie jetzt aus dem Kontextmenü dieser Ebene die Funktion *Hauptebene*, um die Ebene in eine Hauptebene umzuwandeln. Eine Rückumwandlung ist jederzeit möglich.

- 7 Die Ebene wird anschließend auf die Hauptseite umsortiert. Wenn Sie nun zu irgendeiner anderen Seite des Dokuments wechseln, bemerken Sie, dass die neue Hauptebene überall zu sehen ist.

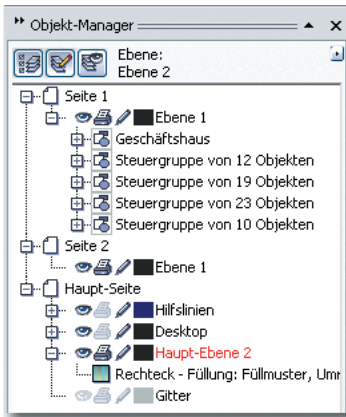


Bild 7.22 Die verschobene Ebene

Der Einsatz der Hauptebenen hat mehrere Vorteile. Zum einen können Sie sicher sein, dass das Hintergrundelement auf jeder Seite auf exakt derselben Position platziert ist. Zum anderen wird dadurch die Dateigröße nicht über die Maßen erhöht. Es kann ja sein, dass Sie sehr aufwändige Hintergrundmotive verwenden, die dann die Dateigröße unnötig vergrößern, wenn sie auf jeder Seite eingesetzt werden.

- 8 Ebenen können ebenso wie Seiten auf dieselbe Art umbenannt werden. Klicken Sie einfach zweimal nacheinander auf den betreffenden Eintrag.

Objekte im Objekt-Manager bearbeiten

Dass der *Objekt-Manager* sinnvolle Funktionen enthält, haben Sie schon erfahren. Einige weitere, interessante Möglichkeiten wollen wir Ihnen jetzt noch vorstellen.

Mit der ersten Schaltfläche in der Kopfzeile legen Sie fest, ob die Objekteigenschaften mit angezeigt werden sollen. Dies ist nützlich, da Sie so den Überblick über die Umriss- und Füllungsattribute behalten.

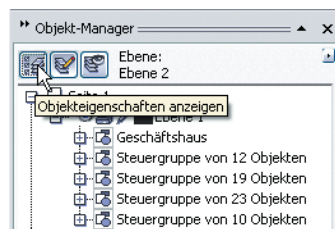


Bild 7.23 Anzeige der Attribute



Bild 7.24 Anzeige der Attribute in einem Schild

Da die Zeilen sehr lang werden können, müssen Sie gegebenenfalls die Breite des Andockfensters vorübergehend anpassen. Ist das Fenster zu klein, werden die Attribute in einem Schildchen angezeigt, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über einen Eintrag halten – unabhängig davon, ob das Objekt markiert wurde.

Ebenenübergreifend arbeiten

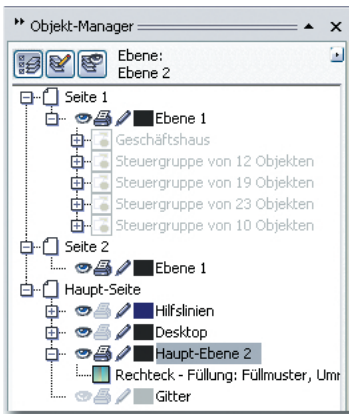


Bild 7.25 Deaktivierte Ebenen

Ist die zweite Schaltfläche aktiviert, klicken Sie einfach auf das gewünschte Objekt. Es spielt dann keine Rolle, auf welcher Ebene es sich befindet – es wird in jedem Fall markiert. Ist die Option aber deaktiviert, kann nicht ebenenübergreifend gearbeitet werden.

Dann müssen Sie zunächst eine Ebene durch Anklicken markieren. Alle anderen Ebenen werden dann Grau dargestellt. Dies symbolisiert, dass hier keine Objekte markiert werden können.

Die letzte Schaltfläche verwenden Sie, um in die *Ebenen-Manager-Ansicht* zu wechseln. Dann werden nur noch die Ebenen angezeigt.



Bild 7.26 Die Ebenen-Manager-Ansicht

Ein Nutzen für diese Option ist allerdings schwer zu finden – es handelt sich eher um ein Relikt aus früheren CorelDRAW-Versionen, als der *Objekt-Manager* noch nicht über derartig viele Funktionen verfügte, wie in der aktuellen Version.

Über das Pfeilmenu oben rechts im *Objekt-Manager* können Sie zusätzlich noch festlegen, ob nur Seiten oder Ebenen beziehungsweise beides angezeigt werden soll.

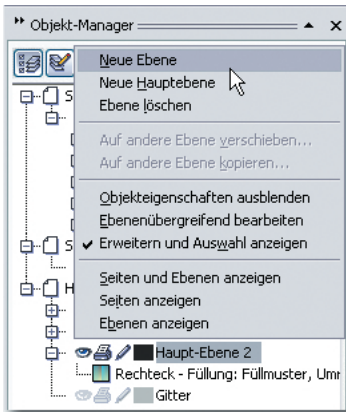


Bild 7.27 Weitere Optionen

Die Optionen im Kontextmenü haben Sie ja schon kurz kennen gelernt. Sie können diese auch nutzen, um die Eigenschaften von Objekten zu verändern.

Wenn Sie die *Eigenschaften*-Option verwenden, wird nebenstehendes Andockfenster geöffnet. Über die verschiedenen Kategorien können Sie alle Eigenschaften des markierten Objekts verändern.

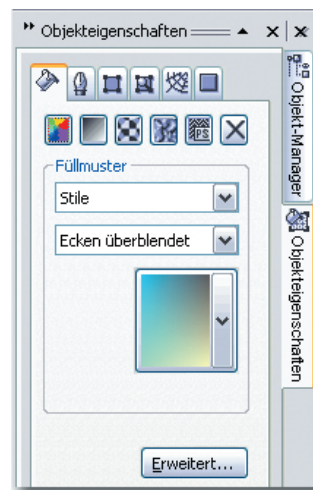


Bild 7.28 Andockfenster der Objekteigenschaften

Andockfenster anders anordnen

Das „Hin- und Herblättern“ zwischen den Andockfenstern klappt sehr schnell. Sie haben aber auch die Möglichkeit, es sich noch einfacher zu machen. Ordnen Sie die Andockfenster einfach anders an.

- 1 Klicken Sie die Registerkarte des zu verschiebenden Andockfensters an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

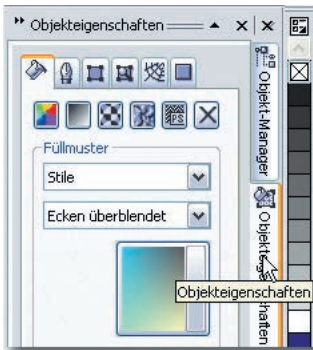


Bild 7.29 Herausziehen des Andockfensters

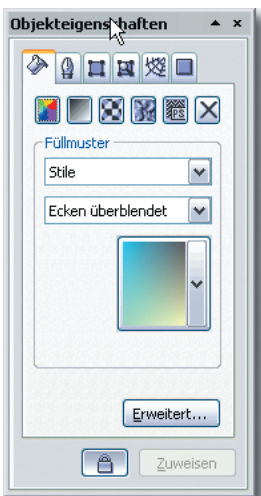


Bild 7.30 Verschieben des Andockfensters

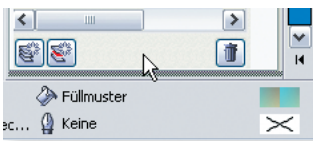


Bild 7.31 Einfügen des Andockfensters

- 2 Das Andockfenster kann dann mit gedrückter linker Maustaste verschoben und irgendwo auf der Arbeitsfläche als frei schwebendes Fenster positioniert werden.

Das Verschieben ist durch Anklicken der Kopfzeile möglich.

- 3 Die Andockfenster können auch untereinander angeordnet werden. Ziehen Sie dazu das Andockfenster an der Kopfzeile zur Unterkante des *Objekt-Managers* – sofern dieser noch geöffnet ist.

Sie sehen dann einen dicken Strich, der anzeigt wo das Andockfenster nach dem Loslassen der linken Maustaste eingefügt wird.

- 4 Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Andockfenster unterhalb des *Objekt-Managers* eingefügt. Auf diese Art könnten Sie das Andockfenster übrigens auch neben dem *Objekt-Manager* einfügen.

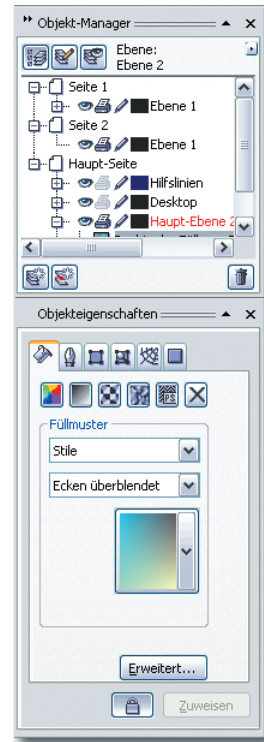


Bild 7.32 Zwei Andockfenster untereinander

7.4 Ansichten speichern und verwalten

In der Praxis werden Sie vermutlich ziemlich oft in Ihrem Dokument zoomen, um Details zu begutachten oder eine Gesamtübersicht zu erhalten. Die Möglichkeiten des Zoom-Hilfsmittels haben Sie ja schon kennen gelernt. Falls Sie bestimmte Ansichten eines Dokuments öfter benötigen, können Sie diese speichern.

- 1 Rufen Sie aus dem Menü *Fenster • Andockfenster* die Funktion *Ansicht-Manager* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **F2** erreichen.

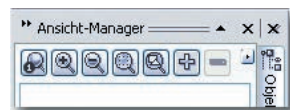


Bild 7.33 Der Ansicht-Manager

- 2 Ziehen Sie beispielsweise mit dem Zoom-Hilfsmittel den Bereich auf, den Sie größer darstellen wollen.

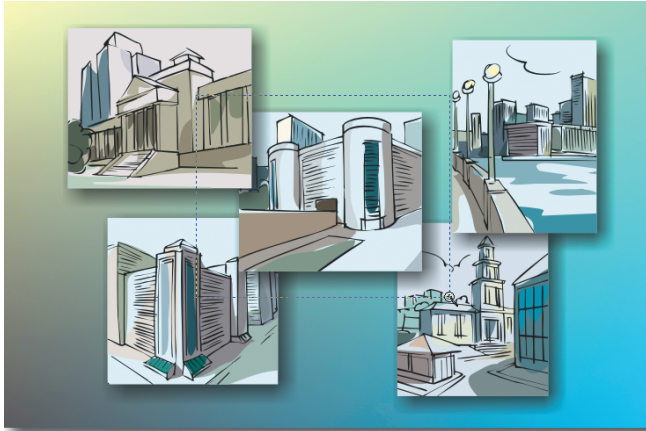


Bild 7.34 Festlegen des Zoom-Bereichs



Bild 7.35 Speichern der Ansicht



Bild 7.36 Die gespeicherte Ansicht



Bild 7.37 Umbenennen der Ansicht

- 3 Über das Plussymbol im *Ansicht-Manager* kann die aktuelle Ansicht gespeichert werden.

- 4 Der Eintrag wird in die Liste aufgenommen. Die Bezeichnung *P* kennzeichnet die Seite, für die diese Ansicht gilt. Danach wird der verwendete Zoom-Faktor angezeigt.

- 5 Die Bezeichnung der Ansicht kann verändert werden. Klicken Sie dazu einmal auf die Bezeichnung. Ein Doppelklick ruft übrigens die Ansicht auf.

Geben Sie einen aussagekräftigen Namen für die Ansicht ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.

- 6 Legen Sie gegebenenfalls auf dieselbe Art weitere Ansichten fest.

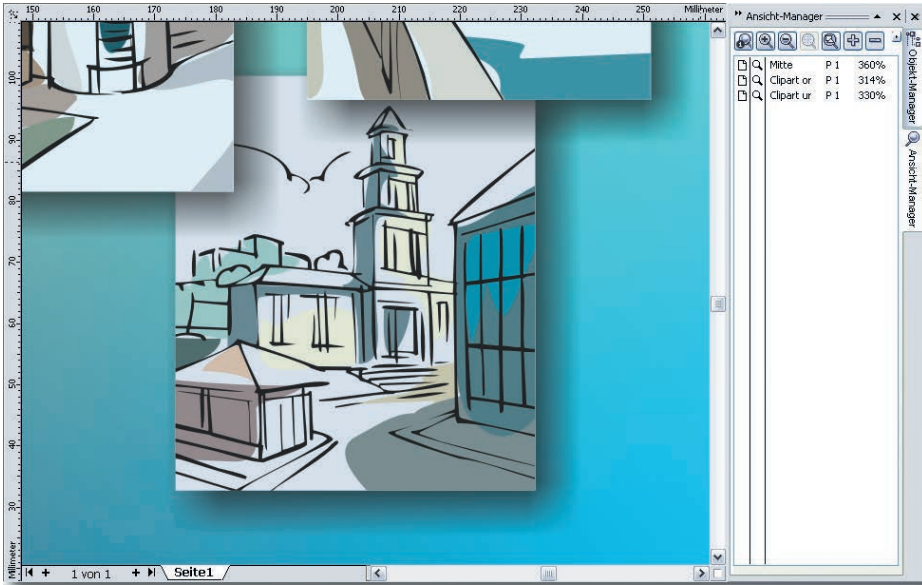


Bild 7.38 Weitere Ansichten wurden gespeichert

- 7 Die gespeicherten Ansichten werden auch in die Liste der Vorgabewerte aufgenommen. Durch die Bezeichnungen fällt die Zuordnung leicht.

Damit ist ein schnelles „Springen“ zu unterschiedlichen Dokumentansichten möglich, was die Arbeit enorm erleichtern kann.

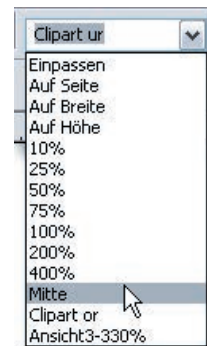


Bild 7.39 Die gespeicherten Ansichten

- 8 Das Listenfeld kann übrigens auch zum Speichern von Ansichten verwendet werden. Wenn Sie dort Zahlen eintippen, wird der betreffende Zoom-Wert eingestellt.

Geben Sie allerdings Buchstaben ein, wird die aktuelle Ansicht gespeichert. Bestätigen Sie die Eingabe mit der -Taste.

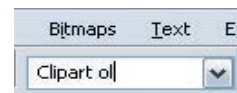


Bild 7.40 Speichern auf eine andere Art

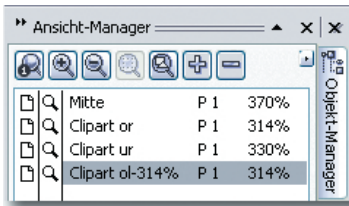


Bild 7.41 Die neu aufgenommene Ansicht

- 9 Ansichten, die auf diese Art gesichert werden, werden ebenfalls in den *Ansicht-Manager* aufgenommen. Soll eine der Ansichten gelöscht werden, markieren Sie diese und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minussymbol.

7.5 Objekte ausrichten und verteilen

Eine der wichtigsten Arbeiten nach der Konstruktion, ist das Ausrichten der Objekte zueinander. Dafür stellt CorelDRAW verschiedene Funktionen zur Verfügung. Für diese Aufgabenstellung soll als Erstes eine interessant aussehende Vorlage gestaltet werden. Dazu wird der Hintergrund zunächst mit folgenden Einstellungen versehen.

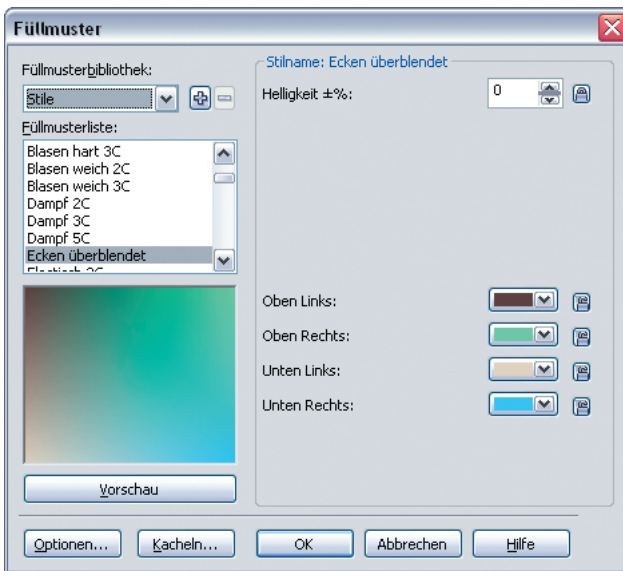


Bild 7.42 Neue Einstellungen für den Hintergrund

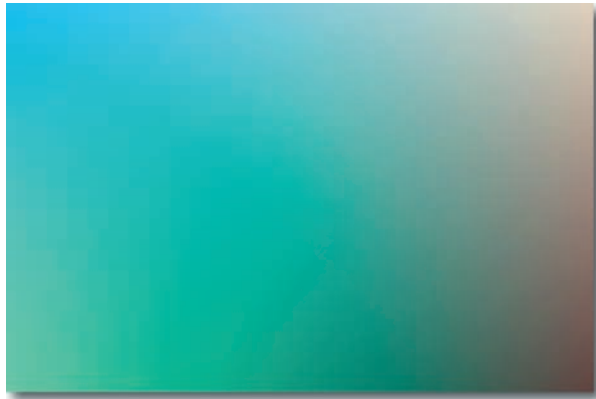


Bild 7.43 Der neue Hintergrund

Als erstes Objekt erstellen wir ein Textobjekt, bei dem wir den Schrifttyp *Team MT* einsetzen – und zwar in einer Schriftgröße von 140 Punkt.

Als Verlaufs­füllung werden die nebenstehenden Einstellungen verwendet, die übrigens an die Voreinstellung *Zylinder - Gelb 02* angelehnt sind.

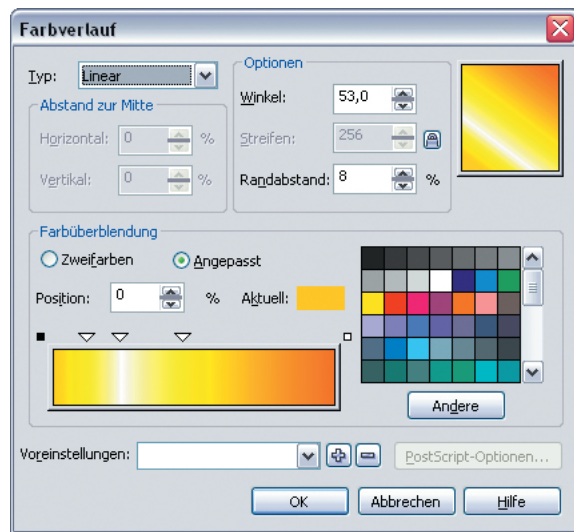


Bild 7.44 Die verwendeten Füllungseinstellungen

Damit ergibt sich das folgende Zwischenstadium.



Bild 7.45 Das Ausgangsobjekt

Schicke Schriftzüge – dank Effekten

Dieser Schriftzug soll nun etwas schicker gestaltet werden. Wir wollen zwei Effekte anwenden. Damit der Schriftzug plastisch erscheint, soll eine Abschrägung eingesetzt werden. Außerdem erhält der Schriftzug einen weichen Schatten, der ihn vom Untergrund abhebt.

Folgende Einstellungen haben wir für die Extrusionsgruppe eingestellt. Rechts sehen Sie die verwendeten Einstellungen für die Abschrägung. Zur besseren Übersichtlichkeit haben wir die Andockfenster-Ansicht gewählt.

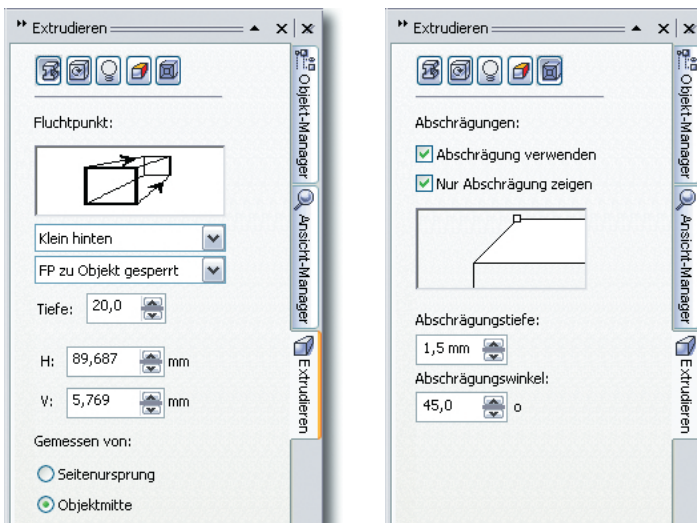


Bild 7.46 Die Einstellungen der Extrusionsgruppe

Anschließend wird der Schatteneffekt angewendet, bei dem wir die folgenden Einstellungen vorgenommen haben. Achten Sie darauf, dass das Textobjekt ausgewählt wird – nicht die Extrusionsgruppe.



Bild 7.47 Die Einstellungen des Schattens

Das Ergebnis sieht interessant aus, nicht wahr?



Bild 7.48 Die fertigen Effekte

Duplikate editieren

Erstellen Sie im nächsten Arbeitsschritt 14 Duplikate des Objekts. Dies können Sie ganz einfach per Drag & Drop erledigen. Achten Sie darauf, dass Sie den Schatten bei der Auswahl des Objekts markieren, da ansonsten nur das Objekt ohne den Effekt kopiert wird. In der Statuszeile können Sie dann ablesen, dass drei Elemente markiert wurden.

- 1 Klicken Sie beim Verziehen des Objekts einmal mit der rechten Maustaste, damit ein Duplikat erstellt wird.

Sie erkennen diesen Modus an dem Plussymbol neben dem Mauszeiger.



Bild 7.49 Duplizieren des Objekts

- 2 Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt bis Sie die 14 Duplikate im Dokument platziert haben. Die genaue Position ist völlig egal – das wollen wir ja später mit den Ausrichtungsfunktionen erledigen.
- 3 Um die Duplikate zu editieren, klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel auf den Buchstaben. Das Editieren kann wegen der Effekte nicht mehr auf der Arbeitsfläche erfolgen – stattdessen wird ein Dialogfeld zur Texteingabe geöffnet.

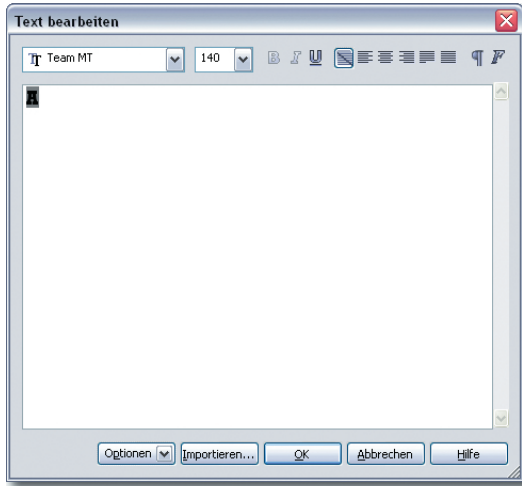


Bild 7.50 Ein Dialogfeld zum Editieren des Textes

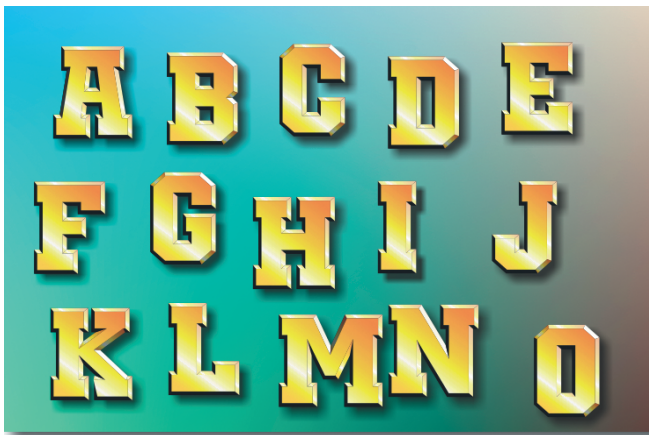


Bild 7.51 Die fertigen Objekte

- 4 Nachdem die Texte aller Duplikate geändert sind, könnten Sie auf der Arbeitsoberfläche die abgebildete Anordnung sehen.

Diese Elemente sollen nun sortiert werden.

Objekte einzeln und zusammen ausrichten

Es wird oft vorkommen, dass Sie zwei oder drei Objekte ausrichten wollen – zum Beispiel damit sie alle auf einer Höhe platziert sind, oder alle Kanten linksbündig sind. Da derartige Ausrichtungen am schnellsten per Tastenkombination erledigt werden können, lohnt es sich einige der Tastenkürzel zu erlernen.

- 1 Markieren Sie die Objekte, die Sie zueinander ausrichten wollen, nacheinander mit gedrückter -Taste.

Beachten Sie dabei, welches der Objekte Sie zuletzt auswählen. Nach diesem Objekt richtet sich nämlich die Ausrichtung.



Bild 7.52 Markieren der auszurichtenden Objekte

««« i»»»

Folgende Tastenkürzel sollten Sie sich merken: **B** für unten, **T** für oben, **L** für links und **R** für rechts. **C** zentriert horizontal und **E** vertikal.

- 2 Verwenden Sie beispielsweise die **B**-Taste, um die Objekte alle an der Unterkante bündig aufzureihen. Sie sehen im folgenden Bild, dass das „B“ zuletzt markiert wurde – daher sind nun die vier anderen Objekte auf dieser Höhe angeordnet.



Bild 7.53 Die ausgerichteten Objekte

- 3 Wenn Sie Objekte seitlich ausrichten wollen, funktioniert dies auf dieselbe Art. So markieren wir die beiden folgenden Objekte. Rechts wurden die Objekte linksbündig zueinander ausgerichtet – dazu dient die **L**-Taste.



Bild 7.54 Ausrichtung zur linken Kante

- 4 Auf diese Art lassen sich mit wenigen Tastenkürzeln die Objekte zueinander ausrichten. Was Sie so nicht erreichen, ist das gleichzeitige Ausrichten in zwei Richtungen – dazu müssen Sie immer nacheinander arbeiten. Also erfolgt beispielsweise die Ausrichtung zunächst in der Vertikalen und dann in der Horizontalen.
- 5 Komplexere Aufgabenstellungen lösen Sie, wenn Sie die Funktion *Anordnen • Ausrichten und Verteilen • Ausrichten und Verteilen* aufrufen.

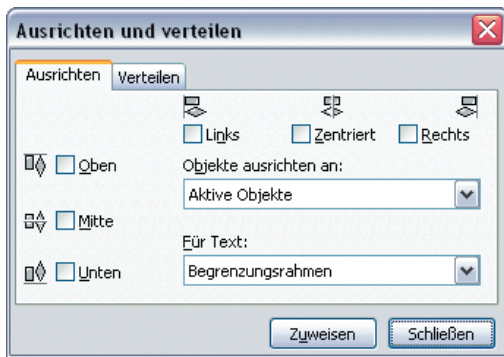


Bild 7.55 Optionen zum Ausrichten und Verteilen

- 6 Mit geschickten Markierungen können Sie hier sehr schell umfangreiche Ausrichtungen erledigen. Markieren Sie beispielsweise die obere Buchstabenreihe und rufen Sie das Dialogfeld auf. Stellen Sie auf der *Ausrichten*-Registerkarte die Option *Oben* ein.

Wechseln Sie dann zur *Verteilen*-Registerkarte und stellen Sie dort die Option *Abstand* ein. Damit werden die Objekte so verteilt, dass sie alle einen gleichen Abstand aufweisen. Wenn Sie die *Zuweisen*-Schaltfläche aktivieren und das Dialogfeld etwas zur Seite schieben, können Sie die Auswirkungen kontrollieren.



Bild 7.56 Kontrollieren der Einstellungen

Die Ausrichtungen werden mit der *Zuweisen*-Schaltfläche endgültig zugewiesen. Eine Rücknahme ist dann nur noch mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** möglich.

- 7 Bevor Sie die zweite Reihe auf dieselbe Art sortieren, sollten Sie das linke und rechte Objekt jeweils zum darüber liegenden Objekt bündig ausrichten, sodass sich die nebenstehende Anordnung ergibt.



Bild 7.57 Ausrichten der äußeren Objekte



Bild 7.58 Die fertige Ausrichtung

- 8 Anschließend kann die zweite Reihe mit denselben Ausrichtungsoptionen wie die erste Reihe ausgerichtet werden.

Richten Sie abschließend auch die Objekte der letzten Reihe aus.

Hilfsobjekte und Gruppen verwenden

Oft reichen die Objekte, die konstruiert wurden, nicht zum Ausrichten aus. Dann können Sie mit Hilfsobjekten arbeiten. Außerdem wird es häufig vorkommen, dass Sie Objekte gruppieren müssen, um korrekte Ausrichtungen zu erreichen. Dies wollen wir Ihnen nun kurz vorstellen.

- 1 Eine Ausrichtung fehlt bei unserem Beispiel noch: Die Objekte sind zwar zueinander, aber nicht zum Hintergrund ausgerichtet. Auch die Reihen haben zueinander noch nicht denselben Abstand. Dies können Sie ohne Hilfen auch nicht erreichen. Falls Sie alle Objekte markieren und zentriert ausrichten, werden die Einzelobjekte alle zentriert.



Bild 7.59 Die vertikale Ausrichtung

- 2 Ziehen Sie einen Markierungsrahmen um die Objekte der ersten Zeile und gruppieren Sie diese Auswahl mit der Tastenkombination **Strg** + **Gruppieren**. Gruppieren Sie auf dieselbe Art die Objekte der zweiten und der letzten Zeile. Der vertikale Abstand kann dann wie bei Einzelobjekten angepasst werden.

Markieren Sie mit gedrückter **Umschalt**-Taste die drei Gruppen. Rufen Sie die Funktion *Ausrichten und Verteilen* auf. Aktivieren Sie auf der *Verteilen*-Registerkarte die *Abstand*-Option links.

- 3 Markieren Sie nun alle Objekte außer dem Hintergrundobjekt. Dies erreichen Sie am leichtesten durch Aufziehen eines Markierungsrahmens. Gruppieren Sie die markierten Gruppen mit der Tastenkombination **Strg** + **G** zu einer weiteren Gruppe.



Bild 7.60 Gruppieren aller Objekte

- 4 Markieren Sie jetzt zusätzlich das Hintergrundobjekt. Danach können Sie die **C**- und **E**-Taste zur horizontalen und vertikalen Ausrichtung verwenden. Das war es schon!

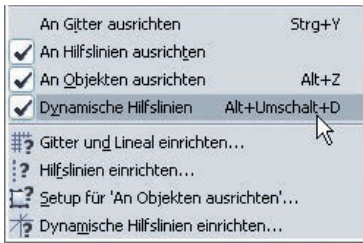


Bild 7.61 Die fertig ausgerichteten Objekte

- 5 Mit der **P**-Taste werden Objekte übrigens in der Seitenmitte positioniert.

7.6 Dynamische Hilfslinien verwenden

Zwei interessante Optionen zum Ausrichten von Objekten wollen wir Ihnen zum Abschluss dieses Kapitels noch vorstellen. Objekte können nämlich leicht aneinander oder an dynamischen Hilfslinien ausgerichtet werden.



Die dynamischen Hilfslinien werden mit der Funktion *Ansicht • Dynamische Hilfslinien* oder der Tastenkombination **Alt** + **↑** + **D** aktiviert. Sollen Objekte aneinander ausgerichtet werden, aktivieren Sie die Funktion *Ansicht • An Objekten ausrichten* oder verwenden Sie die Tastenkombination **Alt** + **Z**.

Bild 7.62 Zusätzliche Ausrichtungs-
optionen

Im *Ansicht*-Menü finden Sie auch Funktionen zum Anpassen dieser Ausrichtungs-
optionen. Mit dem Aufruf der Funktion *Ansicht • Setup für 'An Objekten ausrichten'* werden im folgenden Dialogfeld die Einstellungen vorgenommen.

Die abgebildeten Symbole werden übrigens bei der späteren Bearbeitung verwendet. Sollen auch die Bezeichnungen angezeigt werden, aktivieren Sie die Option *Bildschirmtipp*.

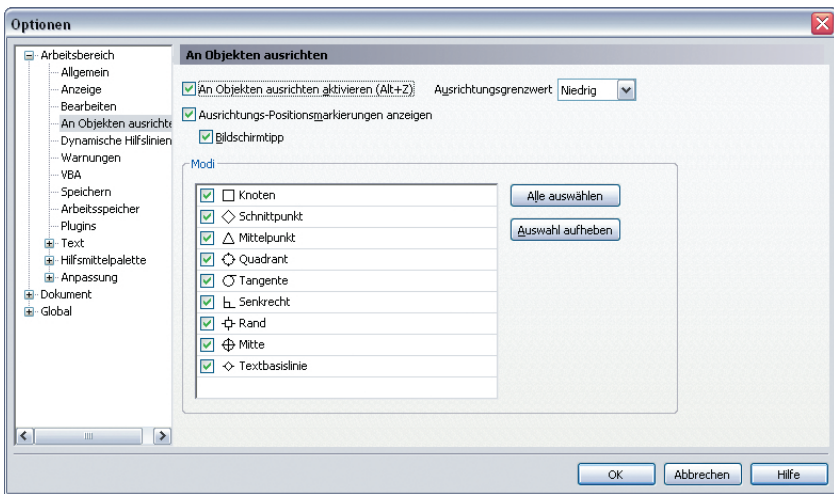


Bild 7.63 Optionen zum Ausrichten an Objekten

Wenn Sie nach dem Bestätigen der Einstellungen den Mauszeiger über ein markiertes Objekt bewegen, werden die Informationen zu den Einrastmöglichkeiten angezeigt.

Wenn Sie eine solche Information sehen, können Sie klicken, um das Objekt an dieser Position zu markieren.



Bild 7.64 Ein möglicher Einrastpunkt

Verschieben Sie nun das Objekt mit gedrückter linker Maustaste. Sie sehen dann die Informationen anderer Objekte, über die Sie das Objekt verschieben.

So ist es beispielsweise sehr leicht, die Mittelpunkte von Objekten präzise übereinander zu platzieren.



Bild 7.65 Präzises Positionieren

So können Sie auch leicht Kanten von Objekten aneinander anstoßen lassen. Klicken Sie dazu das zu verschiebende Objekt an, wenn die Information *Rand* erscheint.

Ziehen Sie dann das Objekt an die Kante des gewünschten Objekts.



Bild 7.66 Kanten stoßen aneinander

Optionen der dynamischen Hilfslinien

Mit der Option *Ansicht • Dynamische Hilfslinien einrichten* können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, welche temporären Hilfslinien angezeigt werden sollen. Hier kann auch der Abstand von Ausrichtungsmarken verändert werden. Mithilfe der Ausrichtungsmarken ist es beispielsweise einfach, Objekte um festgelegte Werte zu verschieben.

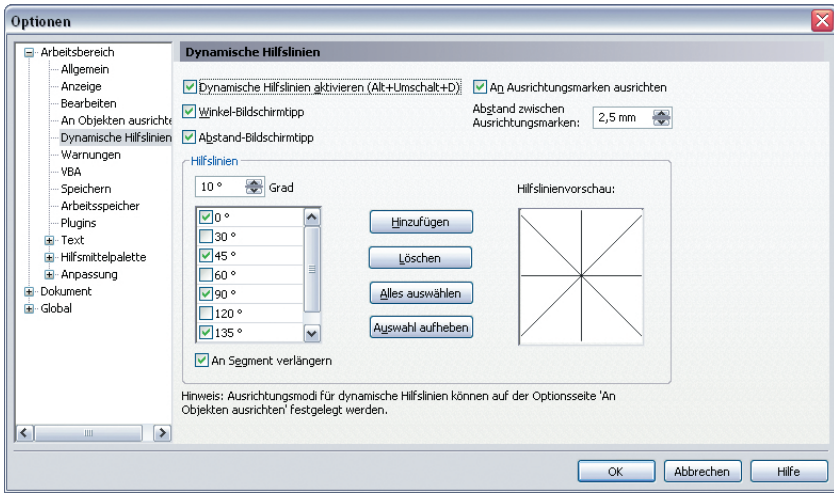


Bild 7.67 Optionen der dynamischen Hilfslinien



Bild 7.68 Anzeige der dynamischen Hilfslinie

Beim Verschieben wird dann der Wert angezeigt, um den das Objekt verschoben wurde. Beim Beispiel sind dies 10 Millimeter.

Da auch Winkel angezeigt werden, kann die Anzeige gelegentlich etwas verwirren, wie es die nebenstehende Abbildung belegt.



Bild 7.69 Eine etwas verwirrende Anzeige der dynamischen Hilfslinien

Mit Textobjekten arbeiten

In diesem Kapitel werden wir Ihnen den Objekttyp näher vorstellen, mit dem Sie aller Wahrscheinlichkeit nach, am häufigsten zu tun haben werden: das Textobjekt. Hier bietet CorelDRAW jede Menge verschiedener Optionen an, die in ihrem Umfang schon fast an die Funktionalität eines Satzprogramms heranreichen.

Wir werden Ihnen die Funktionen an einem Beispiel erläutern. Dazu erstellen wir eine Visitenkarte. Da die Konstruktion der übrigen Objektarten schon ausführlich beschrieben wurde, werden sie in diesem Kapitel nur am Rande behandelt. Auf geht's!

8.1 Etiketten erstellen

Bei Visitenkarten entsteht folgendes Problem: Sie sind sehr klein. Sie sind in der Regel um die 9 Zentimeter breit und ungefähr 5 Zentimeter hoch.

Wenn Sie mehrere Visitenkarten ausdrucken wollen – was wohl meist der Fall sein wird – müssen Sie mehrere Karten auf einem DIN-A4-Blatt unterbringen. Dies würde „manuell“ eine Menge Arbeit machen. Aber keine Bange – CorelDRAW bietet hier eine spezielle Funktion an, die wir auch einsetzen wollen.

Mit der *Etiketten*-Option gestalten Sie nämlich nur eine einzige Karte, die dann automatisch von CorelDRAW vervielfacht ausgedruckt werden kann.

«««


Viele Hersteller bieten inzwischen spezielle Papiere an, bei denen das Visitenkartenmaß vorgestanzt ist und bei denen viele Karten auf einer Seite untergebracht sind. Die einzige Voraussetzung für einen präzisen Ausdruck ist dabei, dass der Ausdruck passgenau auf der DIN-A4-Seite positioniert wird.

- 1 Die Einstellungen des Seitenmaßes erfolgen über das Dialogfeld, das Sie mit der Menüfunktion *Layout • Seite einrichten* aufrufen.
- 2 Klappen Sie dort die Rubrik *Seite* auf. Dort finden Sie die Kategorie *Etiketten*. Aktivieren Sie das Optionsfeld *Etiketten*, um folgende Ansicht zu erhalten.

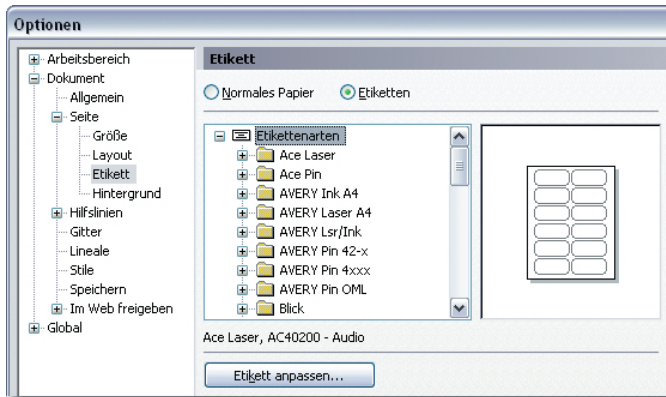


Bild 8.1 Die Etiketten-Option

- 3 In der Liste finden Sie jede Menge verschiedener Papierhersteller. Prüfen Sie, ob Ihre Marke in der Liste auftaucht.

Falls nicht, können Sie im folgenden Dialogfeld, das Sie mit der Schaltfläche *Etikett anpassen* aufrufen, eigene Einstellungen für die Abstände angeben. Hier müssten Sie sich gegebenenfalls an die Informationen des Papierherstellers halten.

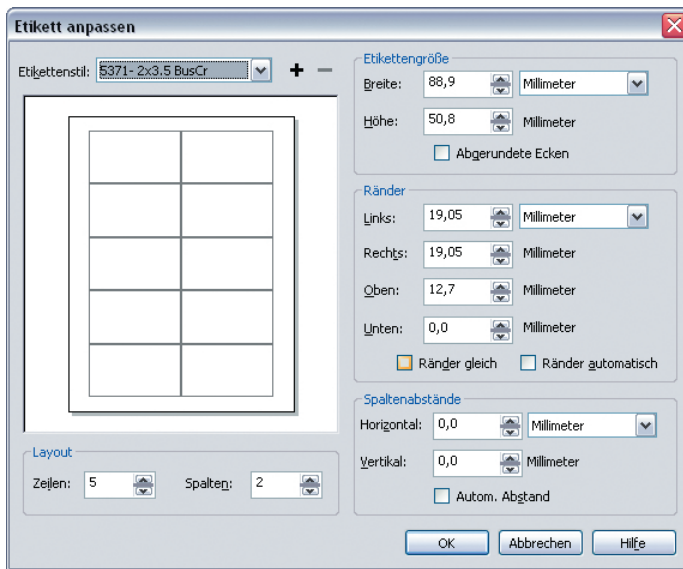


Bild 8.2 Einstellen eigener Optionen

- 4 Wir verwenden für unser Beispiel die Option *5371-2x3.5 BusCr*, die Sie in der Rubrik *AVERY Lsr/Inc* finden. Dabei können gleich zehn Visitenkarte auf einem DIN-A4-Blatt untergebracht werden, wie das Vorschaubild zeigt.

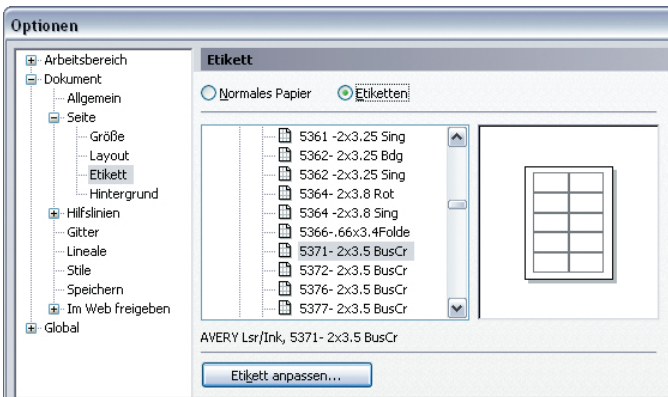


Bild 8.3 Der verwendete Etikettentyp

- 5 Wechseln Sie nun zur Rubrik *Seite • Größe* und klicken Sie auf die Schaltfläche *Seitenrahmen hinzufügen*, damit ein Rechteck in der Größe des Dokuments erstellt wird. Dann können Sie sich nämlich die Konstruktion eines solchen Rechtecks ersparen.

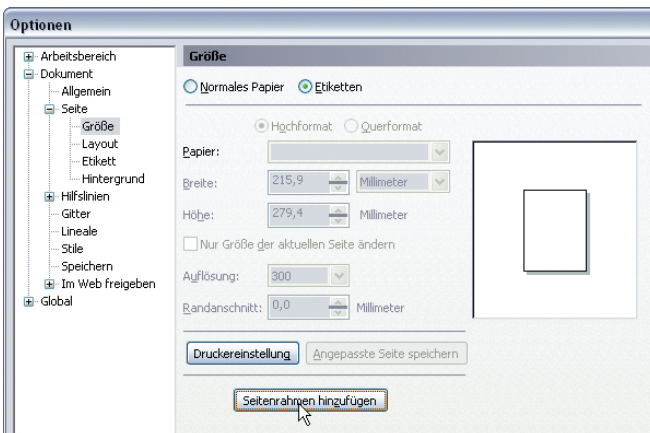


Bild 8.4 Hinzufügen eines Seitenrahmens

- 6 Nach dem Bestätigen werden die Maße des Dokuments angepasst. Das Rechteck wird dabei automatisch markiert, sodass Sie gleich mit der Bearbeitung beginnen können.

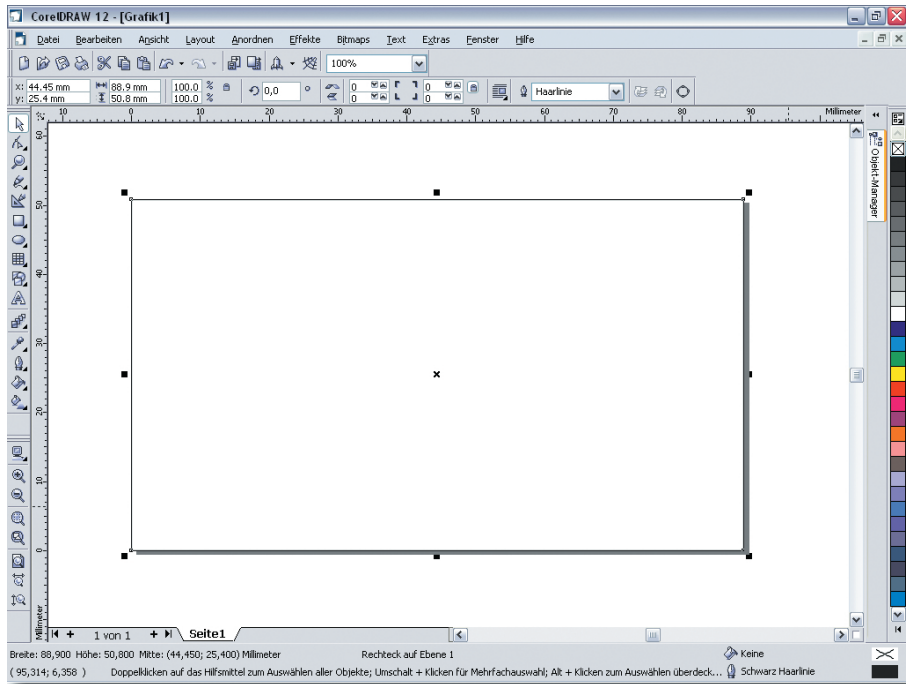


Bild 8.5 Das neue Dokument mit dem markierten Rahmenrechteck

Das Dokumentenmaß von ca. 89 x 51 mm ist ein durchaus gängiges Maß für Visitenkarten. Es entspricht in etwa der Größe einer Scheckkarte.

8.2 Die Gestaltung der Visitenkarte

Nun geht es an die Gestaltung der Visitenkarte, die wir im „Schnelldurchgang“ erledigen wollen – schließlich sind Ihnen die Arbeitsschritte ja schon bekannt. Wir wollen eine Visitenkarte für ein fiktives Designstudio gestalten.

- 1 Dazu haben wir uns einen Verlauf als Hintergrund ausgesucht, der einen blaugrünen Farbton erhält. Um den oberen Bereich zu betonen, wurden dort zwei blaugüne Markierungen platziert. Damit sich der Verlauf nur über eine kurze Distanz erstreckt, wurde ziemlich nah ein weißer Markierungspunkt platziert.

- 2 Das Blaugrün trägt übrigens in der Farbpalette die Bezeichnung *Türkis*. Die Umrisslinie des Rechtecks haben wir entfernt – sie wird nicht benötigt.

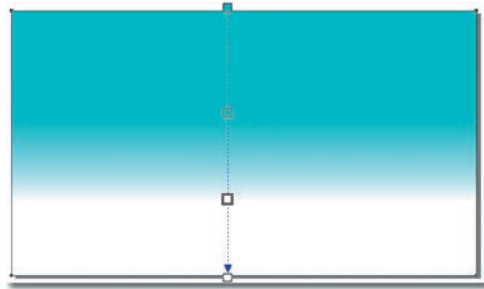


Bild 8.6 Der Hintergrundverlauf

- 3 In der linken oberen Ecke platzieren wir ein Clipart-Motiv, das Sie unter der Bezeichnung *G1421955.cdr* im Ordner *\Clipart\Arrows* finden. Positionieren Sie das Motiv erst einmal im linken unteren Bereich des Rechtecks.

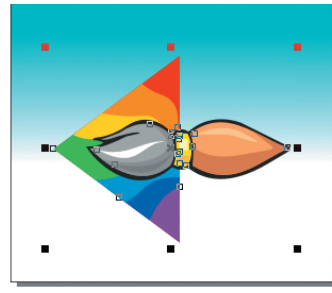


Bild 8.7 Das eingefügte Clipart-Motiv

- 4 Drehen Sie das Clipart-Motiv. Dazu können Sie das Eingabefeld in der Eigenschaftsleiste verwenden.



Bild 8.8 Drehen des Clipart-Motivs

Für unser Beispiel verwenden wir einen Winkel von 225° , sodass der Pfeil nach rechts oben zeigt.

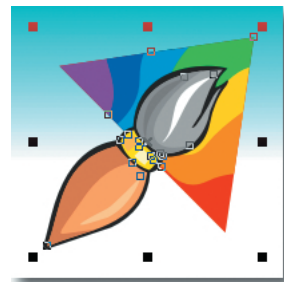


Bild 8.9 Das gedrehte Clipart-Motiv

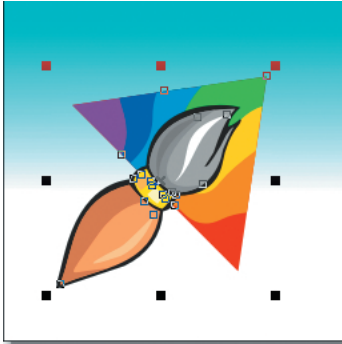


Bild 8.10 Verschieben des Clipart-Motivs

Richten Sie das Clipart-Motiv nun bündig zum linken unteren Rand des Dokuments aus. Um das Clipart-Motiv gleichmäßig vom linken und oberen Rand des Dokuments zu entfernen, können Sie die Pfeiltasten verwenden.

Positionieren Sie das Motiv ungefähr auf der abgebildeten Stelle.

8.3 Das Text-Hilfsmittel

Mit dem Text-Hilfsmittel können Sie zwei unterschiedliche Textarten erstellen. Für Logos, Überschriften oder ähnliche Aufgabenstellungen wird der grafische Text eingesetzt. Für umfangreichere Textpassagen – etwa bei Prospekten oder Faltblättern – wird der Mengentext verwendet.

Beide Textarten werden mit demselben Hilfsmittel erstellt. Klicken Sie einmal auf die Arbeitsfläche und tippen den Text ein, wird ein grafisches Textobjekt erstellt. Ziehen Sie dagegen mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf, entsteht ein Mengentextobjekt. In dem Rahmen kann dann der Text eingetippt werden.

Die Optionen des Text-Hilfsmittels

CorelDRAW bietet sehr viele Optionen für die Textgestaltung und -formatierung an. Folgende Optionen finden Sie in der Eigenschaftsleiste:

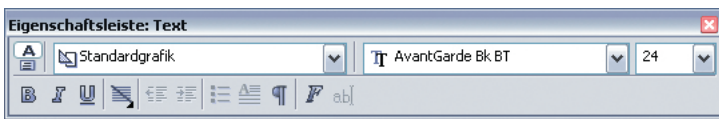


Bild 8.11 Die Optionen des Text-Hilfsmittels

Wenn Sie kein Textobjekt auf der Arbeitsfläche markiert haben und eine der Optionen in der Eigenschaftsleiste verändern, erscheint das folgende Dialogfeld. Hier können Sie angeben, ob die Standardeinstellungen für den Grafik- oder den Mengentext verändert werden sollen.

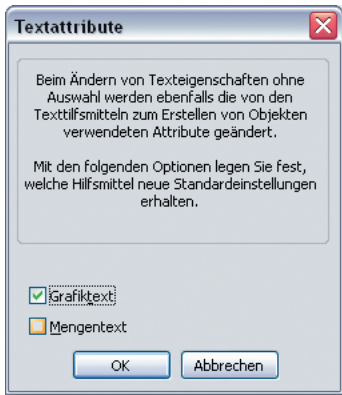
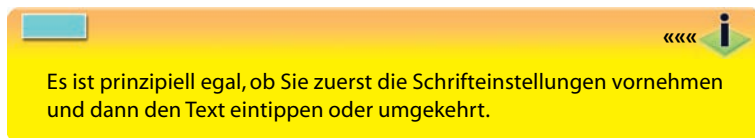


Bild 8.12 Die Standardvorgaben anpassen



Anpassen der Standardwerte

Da die standardmäßig vorgeschlagene Einstellung von Ihnen vermutlich selten verwendet werden wird, können Sie die Standardeinstellungen auch im folgenden Dialogfeld ändern.

Sie erreichen es über die Funktion *Extras • Optionen*. Wechseln Sie dort zur Rubrik *Dokument • Stile*. Hier lassen sich sämtliche Standardoptionen anpassen – beispielsweise auch die Füllungs- und Umriseinstellungen.

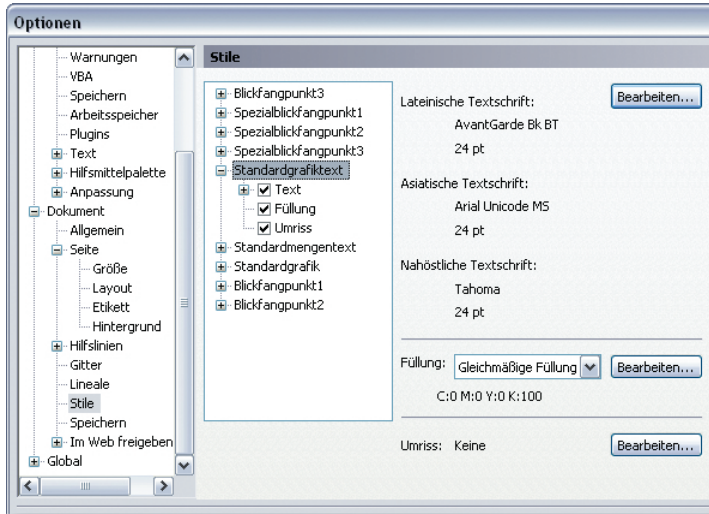


Bild 8.13 Anpassen der Optionen

Die Standardeinstellungen des Mengentextes werden in der Rubrik *Standardmengentext* angepasst, die des grafischen Textes in der Rubrik *Standardgrafiktext*.

i »»»

Die Voreinstellungen beziehen sich auf das aktuelle Dokument. Um die Einstellungen auch für neue Dokumente übernehmen zu können, speichern Sie das noch leere Dokument als Vorlage mit der Dateierdung *.cdt. Mit der Funktion *Datei • Neu von Vorlage* können Sie dann neue Dokumente erstellen, die auf dieser Vorlage aufbauen.

Um die Einstellungen anzupassen, rufen Sie über die *Bearbeiten*-Schaltfläche das folgende Dialogfeld auf. Auf fünf Registerkarten werden die Formatierungsoptionen angeboten. Es gibt Optionen zur Einstellung der Schrift- und Absatzattribute. Außerdem können Sie Tabulatoren und Spaltenoptionen anpassen.

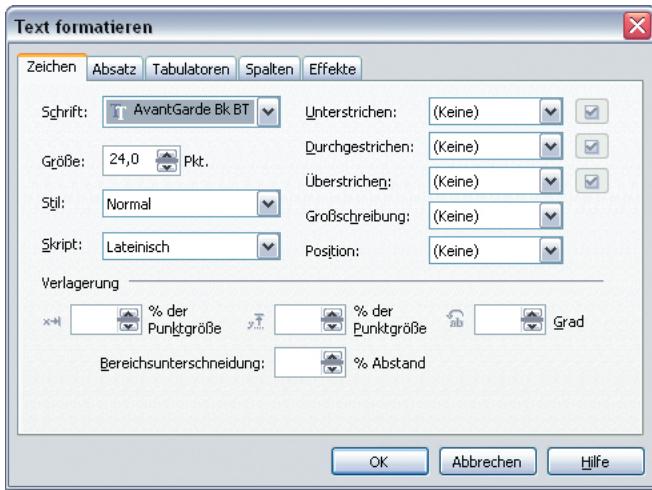


Bild 8.14 Ändern der Standardeinstellungen

Sinnvoll ist zunächst ein Verringern der Schriftgröße, da ansonsten längere Texte schnell über den Seitenrand hinausgehen. Stellen Sie hier zum Beispiel eine Größe von 12 oder 16 Punkt ein.

Auf der *Absatz*-Registerkarte könnten Sie im *Ausrichtung*-Listenfeld die *Zentriert*-Option auswählen, um den Text mittig anzuordnen. Dies wirkt sich natürlich nur bei mehrzeiligen Texten aus.

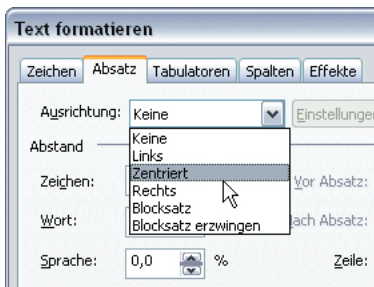


Bild 8.15 Ändern der Textausrichtung

Die Einstellungen der anderen Registerkarten benötigen wir für unser Beispiel nicht. Interessant könnten aber auch noch die Grundeinstellungen in der Rubrik *Arbeitsbereich • Text* sein. Hier sollten Sie die Option *Tastatur automatisch wechseln* deaktivieren. Sonst wundern Sie sich vielleicht, warum nicht die eingetippten Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen.

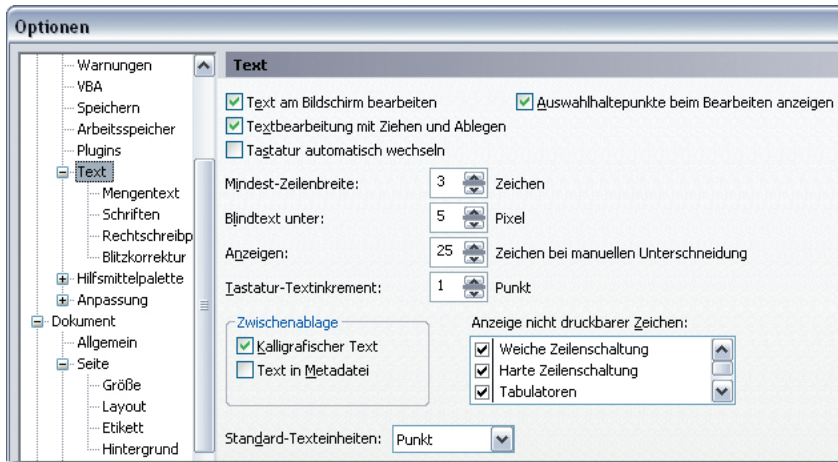


Bild 8.16 Anpassen von Grundeinstellungen

Optionen für die Rechtschreibkontrolle

CorelDRAW verfügt über eine automatische Rechtschreibkontrolle. Diese aktivieren Sie in der Rubrik *Text • Rechtschreibprüfung*.

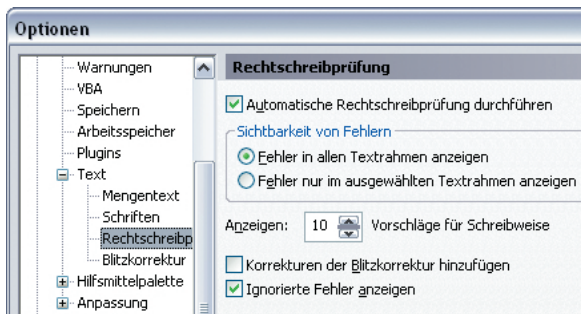


Bild 8.17 Anpassen der Rechtschreibprüfung



Wenn die Rechtschreibprüfung aktiviert wurde, zeigt CorelDRAW Rechtschreibfehler mit einer gewellten Linie an. Um den Fehler automatisch zu korrigieren, verwenden Sie die rechte Maustaste. In einem Menü werden Korrekturvorschläge angeboten.

Zu beachten sind auch noch die Optionen in der Rubrik *Blitzkorrektur*. Hier werden einige Korrekturen eingestellt, die CorelDRAW dann automatisch bei der Texteingabe erledigt.

Wir würden Ihnen empfehlen, die folgenden Einstellungen zu verwenden. Es ist sinnvoll die erste Option zu deaktivieren, da es ansonsten vorkommen kann, dass Wörter automatisch großgeschrieben werden, bei denen dies gar nicht erwünscht ist.

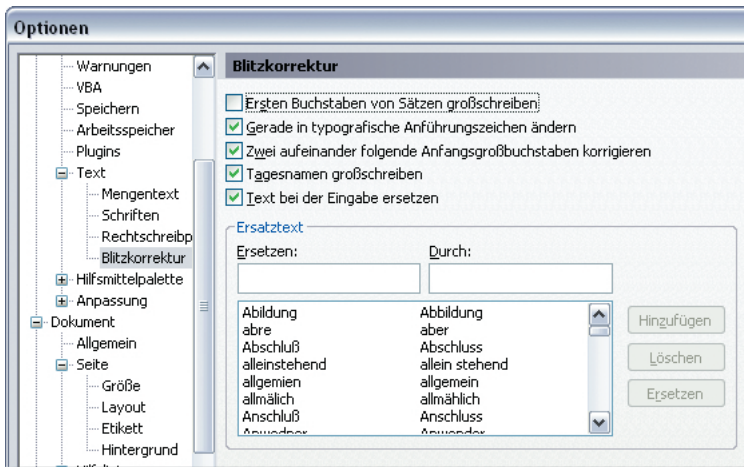


Bild 8.18 Optionen zur Blitzkorrektur

Die veränderten Einstellungen werden nach dem Bestätigen in den Listenfeldern der Eigenschaftsleiste angezeigt.

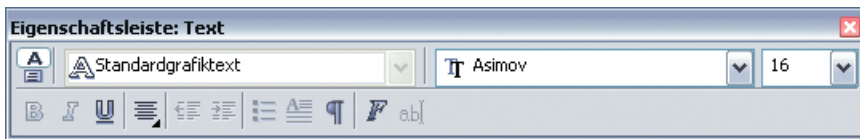


Bild 8.19 Die geänderten Einstellungen

Nach dem Einstellen der Standardwerte wollen wir uns jetzt an die Arbeit machen und einige Textelemente in das Dokument einfügen.

Das erste Textobjekt wird erstellt

Wir wollen als Erstes im unteren Bereich die Anschrift unserer fiktiven Firma platzieren. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Klicken Sie mit dem aktivierten Text-Hilfsmittel auf die Position, an der Sie den Text positionieren wollen. Die genaue Position ist erst einmal egal – wir verschieben das Textobjekt erst anschließend.



Bild 8.20 Beginn der Texteingabe

Sie sehen dann einen blinkenden Eingabecursor, der die Stelle kennzeichnet, an der die Texteingabe erfolgt.

- 2 Beginnen Sie mit der Eingabe des Textes. Nach dem Eintippen der ersten Buchstaben erscheinen die bekannten Markierungspunkte.



Bild 8.21 Die ersten Buchstaben sind eingegeben

So könnten Sie gegebenenfalls ohne den Aufruf eines anderen Hilfsmittels, das Objekt skalieren oder dehnen und dann gleich mit der Texteingabe fortfahren.



Bild 8.22 Das Ende der ersten Zeile

- 3 Wenn das Ende der Zeile erreicht ist, wechseln Sie mit der -Taste in die folgende Zeile. Bei Grafiktext wird kein automatischer Zeilenumbruch vorgenommen.



Bild 8.23 Die zweite Zeile ist fertig gestellt

- 4 Tippen Sie den Text für die zweite Zeile ein, in der wir die Telefon- und Faxnummer untergebracht haben.

- 5 Falls Sie sich vertippt haben oder den Text ändern wollen, können Sie sich entweder mit den Pfeiltasten im Text bewegen oder einfach mit dem Mauszeiger auf die gewünschte Stelle klicken. Die Optionen entsprechen denen, die Sie auch von Textbearbeitungsprogrammen kennen.

Sie können Text entweder durch Ziehen der Maus markieren oder Sie drücken beim Einsatz der Pfeiltasten zusätzlich die -Taste. Markierter Text wird zur Verdeutlichung grau unterlegt.



Bild 8.24 Markieren von Text

- 6 Nachdem der auszutauschende Text markiert ist, können Sie einfach den neuen Text eintippen – der alte Text wird dabei überschrieben.

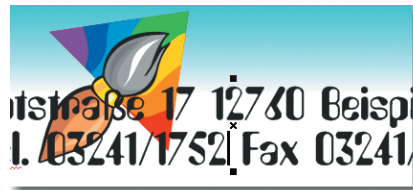


Bild 8.25 Korrigieren von Text

««« !

Wenn Sie ein Wort markieren wollen, können Sie einfach doppelt darauf klicken. Um den kompletten Absatz zu markieren, klicken Sie dreimal kurz nacheinander.

Das Textobjekt transformieren

Das Textobjekt hatte die zuvor eingestellten Schriftattribute erhalten. Dem Textobjekt soll nun eine andere Schrift zugewiesen werden. Wir verwenden hier die nachfolgend gezeigten Einstellungen.

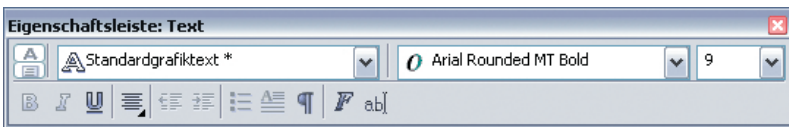


Bild 8.26 Die neuen Schriftattribute

Anschließend wird das Textobjekt verschoben. Da die dynamischen Hilfslinien auch die Basislinie von Text anzeigen, kann diese leicht zur Unterkante des Clipart-Motivs ausgerichtet werden. Sie sehen diese Situation in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Bild 8.27 Verschieben an der Basislinie

Nach dem Verschieben könnten Sie beispielsweise die abgebildete Anordnung vorfinden.



Bild 8.28 Das verschobene Textobjekt

Weitere Textobjekte erstellen

Jetzt folgen die weiteren Textobjekte. Sie könnten beim „Layouten“ auch erst einmal alle Textobjekte mit derselben Formatierung erstellen, und erst im Anschluss die Texte auf die korrekte Größe bringen und die Schriftattribute zuweisen.

Erstellen Sie die beiden nachfolgend abgebildeten Textobjekte. Klicken Sie dazu einfach auf eine Position außerhalb des Objekts, um ein neues Textobjekt zu erstellen.



Bild 8.29 Zwei weitere Textobjekte

Sie könnten zwar den Zeilenabstand zwischen den zwei Zeilen verändern. Um bei der Gestaltung „freier“ zu sein, erstellen wir aber für die beiden Zeilen jeweils ein eigenes Textobjekt.

Bei der Texteingabe der zweiten Zeile haben Sie vermutlich auch die automatische Rechtschreibprüfung kennen gelernt. Sie sehen zur Verdeutlichung die Wellenlinie unter dem ersten Wort.

Wenn Sie unterklingelte Wörter anklicken, werden eventuell Alternativen im Kontextmenü angeboten. In unserem Beispiel gibt es aber keine alternativen Vorschläge. Das Wort ist korrekt geschrieben – es ist allerdings nicht im CorelDRAW-Wörterbuch enthalten.



Bild 8.30 Einige „Korrekturvorschläge“

Textobjekte formatieren

Nachdem die benötigten Textobjekte fertig gestellt sind, geht es an das Formatieren. So bezeichnet man das Einstellen der Schriftattribute. Markieren Sie die oberste Textzeile – sie soll als Erstes formatiert werden.

- 1 Im zweiten Listenfeld wird der Schrifttyp ausgesucht. Scrollen Sie in der Liste, bis Sie eine geeignete Schrift gefunden haben. Durch das Anpassen der Standardeinstellungen brauchen wir in unserem Fall den Schrifttyp nicht mehr zu verändern.

««« i

Falls Sie einen Schrifttyp vom Ende der Liste benötigen, brauchen Sie übrigens nicht unendlich lange zu scrollen. Tippen Sie einfach den Anfangsbuchstaben ein – dann zeigt CorelDRAW automatisch das erste Vorkommnis dieses Buchstabens an.

- 2 In dem folgenden Listenfeld wird die Größe eingestellt. Hier finden Sie verschiedene vorgegebene Werte. Falls der gewünschte Wert nicht in der Liste auftaucht, tippen Sie den Wert einfach in das Eingabefeld ein.

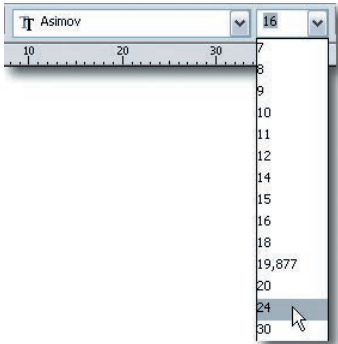


Bild 8.31 Auswahl der Schriftgröße

Die eingetippten Einstellungen werden übrigens in die Liste aufgenommen und können so auch bei anderen Textobjekten wieder eingesetzt werden.



Bild 8.32 Verschiedene Schriftauszeichnungen

- 3 Wenn es für den ausgewählten Schrifttyp auch Schriftschnitte – so nennt man die Auszeichnungen – in bold (fett) oder kursiv (schräg) gibt, sind die beiden folgenden Schaltflächen aktivierbar. Die letzte Schaltfläche dieser Gruppe bewirkt eine Unterstreichung des Textes.

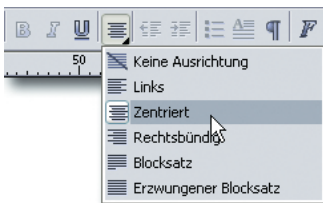


Bild 8.33 Ausrichtung des Textes

- 4 Mit der nächsten Schaltfläche öffnen Sie ein Menü. Hier kann die Ausrichtung des Textes verändert werden.

- 5 Wollen Sie umfangreiche Veränderungen vornehmen, können Sie dies im folgenden Dialogfeld tun. Sie öffnen es über die vorletzte Schaltfläche der Eigenschaftsleiste.

Wechseln Sie hier zur Registerkarte *Absatz* und stellen Sie den Wert 20 % im *Zeichen*-Eingabefeld ein, damit die einzelnen Buchstaben etwas weiter auseinander gerückt werden.

Nach der Eingabe werden die Veränderungen gleich übernommen.

So können Sie sich die Auswirkungen vor dem Bestätigen ansehen, wenn Sie das Dialogfeld etwas beiseite rücken. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, verändern Sie die Einstellung.

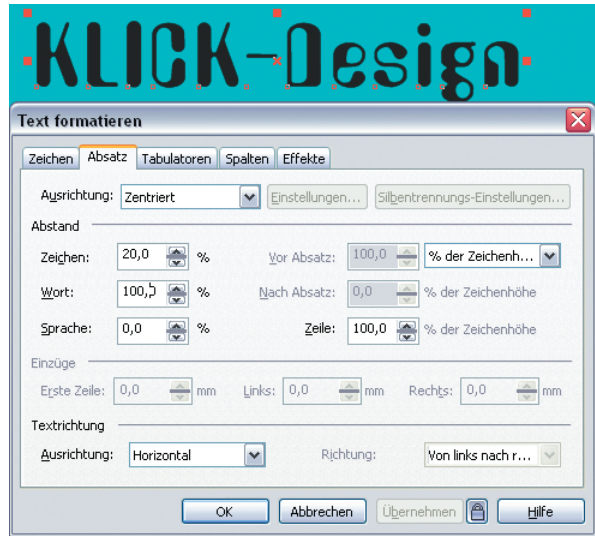


Bild 8.34 Auseinander rücken der Buchstaben

- 6 Über die letzte Schaltfläche öffnen Sie ein Dialogfeld, in dem der Text eingegeben und editiert werden kann. Außerdem sind hier ebenfalls Formatierungen möglich. Allerdings gibt es wenig sinnvolle Einsatzbereiche für diese Option, da die Texteingabe direkt auf der Arbeitsfläche leichter ist. Es handelt sich hier eher um ein Relikt vergangener CorelDRAW-Versionen.



Bild 8.35 Texteingabe in einem gesonderten Dialogfeld

Formatierungen per Drag & Drop

Auch beim Textobjekt können verschiedene Veränderungen per Drag & Drop durchgeführt werden. Farbfüllung und Umriss werden wie bei allen anderen Objekten zugewiesen, indem Sie auf die Farbe in der Farbpalette klicken.

Wird das Textobjekt mit dem Form-Hilfsmittel angeklickt, erscheinen andere Symbole als die bisher bekannten.



Bild 8.36 Das Textobjekt wurde mit dem Form-Hilfsmittel markiert

Mit dem Symbol auf der linken Seite wird der Abstand der Zeilen verändert. Das Symbol rechts benötigen Sie zum Ändern des Zeichenabstands.

Einzelne Zeichen anpassen

Standardmäßig erhalten alle Buchstaben des Textobjekts dieselben Attribute. Das muss aber nicht so bleiben. Wurde das Textobjekt mit dem Form-Hilfsmittel angeklickt, können Sie auch einzelne Buchstaben mit anderen Attributen versehen.



Sie sehen an jedem Buchstaben einen Markierungspunkt. Wenn Sie darauf klicken, wird er schwarz gefüllt.

Bild 8.37 Ein Buchstabe wurde markiert

Nach dem Markieren werden in der Eigenschaftsleiste andere Optionen angeboten.

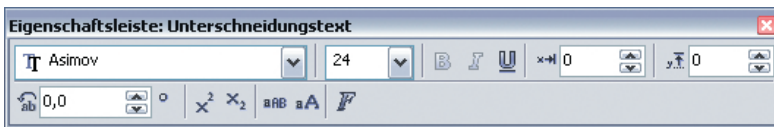


Bild 8.38 Die Optionen für den markierten Buchstaben

Die Schaltflächen zur Schriftauszeichnung kennen Sie ja schon. Mit den Eingabefeldern, die danach folgen, kann der markierte Buchstabe horizontal oder vertikal verschoben sowie gedreht werden.



Bild 8.39 Buchstaben verschieben und drehen

Mit den folgenden Schaltflächen kann der Buchstabe hoch- oder tiefgestellt werden. Außerdem gibt es die Kapitälchen-Option, bei der alle Buchstaben als „Großbuchstaben“ dargestellt werden – die Anfangsbuchstaben sind dabei etwas größer.

Die großen Buchstaben nennt man im Fachjargon übrigens Versalien. Danach folgt eine Option, bei der auch kleine Buchstaben als Versalien angezeigt werden. Die letzte Schaltfläche öffnet das bereits bekannte Dialogfeld zum Formatieren.



Bild 8.40 Weitere Optionen

«««
i

Sie können auch mehrere Buchstaben auf einmal markieren. Dabei gelten dieselben Optionen wie bei der Objektauswahl: Ziehen Sie einen Rahmen auf, oder verwenden Sie die ↑ oder die Strg-Taste zur Auswahl.

Übertragen der Textattribute

Der zweite Schriftzug soll jetzt mit denselben Attributen versehen werden. Dies könnten Sie mit der Funktion *Bearbeiten • Eigenschaften kopieren von* erledigen.

- 1 Markieren Sie zuerst das Objekt, dem Sie die Eigenschaften zuweisen wollen. In unserem Beispiel also die zweite Zeile.
- 2 Stellen Sie nach dem Aufruf der Funktion im folgenden Dialogfeld die Option *Texteigenschaften* ein. Klicken Sie anschließend mit dem kräftigen Pfeil auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie übernehmen wollen.

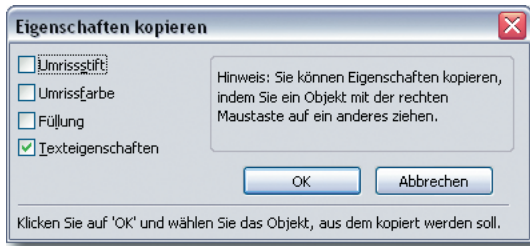


Bild 8.41 Übertragen von Eigenschaften

- 3 Alternativ dazu können Sie die Texteneigenschaften auch per Drag & Drop übertragen. Verschieben Sie das bereits formatierte Textobjekt mit der rechten Maustaste auf das zu formatierende Textobjekt.



Wenn Sie das abgebildete Mauszeigersymbol sehen, können Sie die Maustaste wieder loslassen.

Bild 8.42 Verschieben mit der rechten Maustaste



Bild 8.43 Kopieren der Eigenschaften

- 4 Nach dem Loslassen der rechten Maustaste wird ein Menü geöffnet, in dem Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen können. So kann zum Beispiel der Text eingefügt werden oder seine Eigenschaften übertragen werden.

- 5 In unserem Beispiel wollen wir diese Möglichkeiten aber nicht nutzen, da dann nämlich die Schriftgröße auch übernommen wird. Daher weisen wir in unserem Fall die Attribute „manuell“ zu. Stellen Sie eine Schriftgröße von 14 Punkt und einen Zeichenabstand von 20% ein.



Bild 8.44 Der zweite fertige Schriftzug

Die Attribute anpassen

Im folgenden Arbeitsschritt sollen die Füllungs- und Umrissattribute angepasst werden. Markieren Sie die beiden Textobjekte.

Stellen Sie im *Umrisstift*-Dialogfeld die folgenden Optionen ein. Beachten Sie, dass die Option *Hinter Füllung* aktiviert wurde, damit die Buchstabendicke erhalten bleibt.

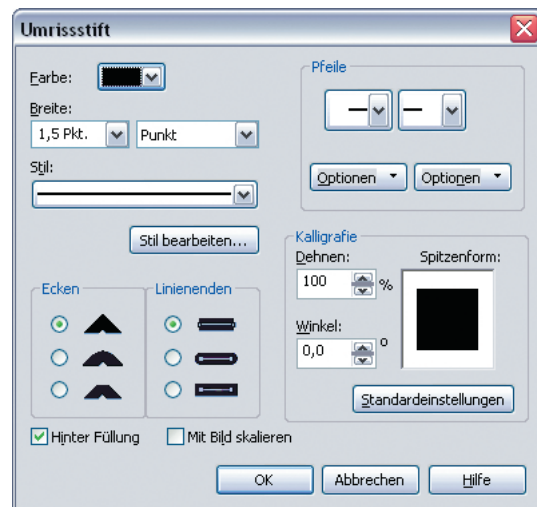


Bild 8.45 Die verwendeten Umrissattribute

Als Füllungsfarbe wird wieder das Türkis verwendet. So ergibt sich das abgebildete Zwischenstadium.



Bild 8.46 Ein Zwischenstadium

Effekte einsetzen

Die Füllungsfarbe soll nun mit einem Effekt verändert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Effekte • Ändern • Invertieren* auf. Damit entsteht ein negatives Ergebnis – die Kontur ist davon ebenfalls betroffen. Sie ist nun weiß.



Bild 8.47 Das invertierte Ergebnis

Die nächsten Texte aufbereiten

Nun kommen die beiden unteren Textblöcke an die Reihe. Hier ist es einfacher, da kaum Formatierungen nötig sind.

- 1 Zoomen Sie an das Textobjekt heran. Dazu können Sie beispielsweise einen Zoomwert von 200 % angeben.
- 2 Für den von uns verwendeten Schrifttyp gibt es keine fette Variante. Wir wollen aber dennoch den Ortsnamen etwas kräftiger gestalten. Dazu müssen Sie sich eines Umwegs bedienen. Markieren Sie jetzt die Postleitzahl und den Ortsnamen.

ptstraße 17 12760 Beispielstadt
Tel. 03241/1752 Fax 03241/1754

Bild 8.48 Markieren des Ortsnamens

- 3 Sie können eine fette Schrift simulieren, indem Sie diesen markierten Text mit einer dünnen Kontur versehen. Stellen Sie beispielsweise eine Stärke von 0,5 Pkt. für die Umrisslinie ein. Falls Ihnen dies zu dick erscheint, können Sie auch eine Haarlinie verwenden.

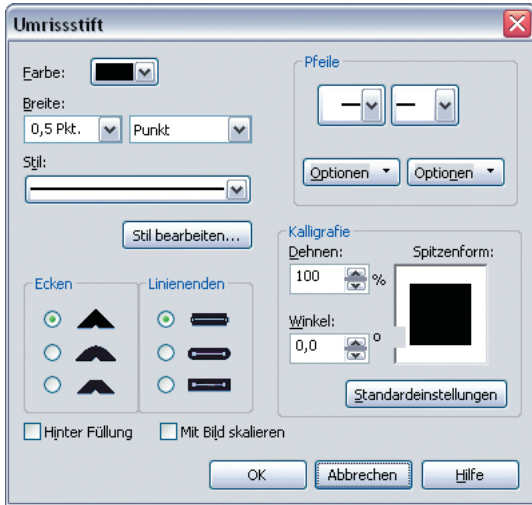


Bild 8.49 Einstellungen für den Umriss

- 4 Sie erkennen die Auswirkung erst, wenn das Textobjekt nicht mehr mit dem Text-Hilfsmittel markiert ist. So sehen Sie in der 100%-Darstellung das abgebildete Ergebnis.



Bild 8.50 Eine kräftigere Schrift



Je größer die Schrift ist, umso eher können Sie diese Option als Ersatz für den fehlenden Schriftschnitt verwenden. Bei kleinen Schriften kann das Problem auftauchen, dass selbst die dünnsten Umrisslinien zu stark wirken.

Sonderzeichen verwenden

Wir wollen jetzt noch zwischen den Einträgen der unteren Zeilen einen Punkt als „Eyecatcher“ platzieren. Das sieht etwas eleganter aus. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor – am besten verwenden Sie wieder die Darstellungsgröße 200 %.

- 1 Platzieren Sie den Editiermauszeiger zwischen Straßennamen und Postleitzahl. Fügen Sie dort zunächst zwei Leerzeichen, dann einen Punkt und dann wieder zwei Leerzeichen ein.

Den Mittelpunkt erreichen Sie über die Nummerntastatur. Drücken Sie die -Taste und danach die Ziffernfolge 0149.

auptstraße 17 • 12760
Tel. 03241/1752 Fax 0

Bild 8.51 Einfügen eines Mittelpunkts

- 2 Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt in der zweiten Zeile zwischen Telefon- und Faxnummer.

Hauptstraße 17 • 12760 Beispielstadt
Tel. 03241/1752 • Fax 03241/1754

Bild 8.52 Der zweite Punkt wird eingefügt

- 3 Die Punkte sind zu fett. Sie sollen nun verkleinert werden. Markieren Sie den ersten Punkt und verwenden Sie hier eine Größe von 7 Punkt – diese Größe passt harmonisch zu der umgebenden Schriftgröße.

17 • 12760
1752 • Fax

Bild 8.53 Ein kleinerer Punkt

- 4 Durch das Verkleinern des Punkts sitzt er nun zu tief. Dies können Sie korrigieren, indem Sie einen vertikalen Versatz von 10 % im Dialogfeld einstellen.

Alternativ dazu können Sie den Punkt auch mit dem Form-Hilfsmittel markieren und per Drag & Drop nach oben verziehen.

Hauptstraße 17 • 12760 Beispielstadt

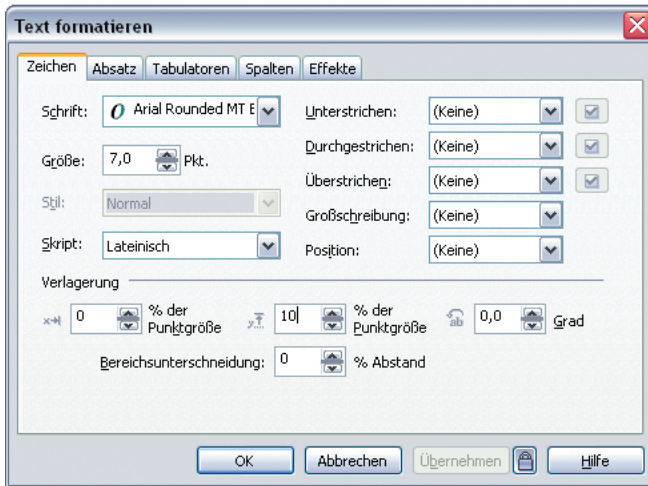


Bild 8.54 Verschieben des Punkts

- 5 Kopieren Sie jetzt einfach den neu gestalteten Punkt und übertragen Sie ihn in die zweite Zeile. Verschieben Sie abschließend das Textobjekt auf die nachfolgend gezeigte Position.



Bild 8.55 Ein nächstes Zwischenergebnis

8.4 Texte „verbiegen“

Bei den beiden oberen Textelementen wollen wir Ihnen jetzt eine sehr interessante Möglichkeit der Textgestaltung vorstellen. Texte können nämlich nicht nur auf einer geraden Linie verlaufen – sie lassen sich auch beliebig „verbiegen“.

- 1 Zeichnen Sie mit dem Bezier-Hilfsmittel eine geschwungene Linie. Auf Präzision kommt es dabei nicht an – vielleicht versuchen Sie es ja einmal mit der folgenden Variante:

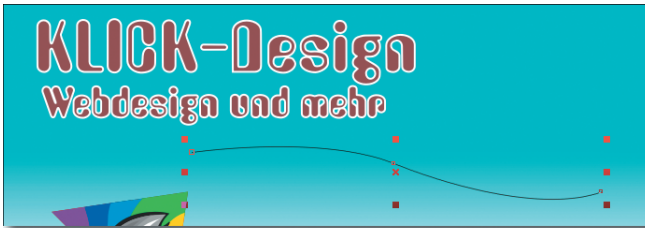


Bild 8.56 Eine Bezier-Linie

- 2 Kopieren Sie die Linie in den Zwischenspeicher. Markieren Sie dann die Linie und das untere Textobjekt. Rufen Sie die Funktion *Text • An Objekt ausrichten* auf. Sie erhalten dann das folgende Ergebnis.



Bild 8.57 Der Text ist an die Kurve angepasst



»»»

Bei dieser Methode können Sie übrigens ein x-beliebiges Objekt verwenden. Markieren Sie einen Kreis und ein Textobjekt vor dem Aufruf der Funktion, schmiegt sich der Text an den Kreis an.

- 3 Fügen Sie eine Kopie der Linie aus dem Zwischenspeicher ein und verbinden Sie diese mit dem zweiten Textobjekt.

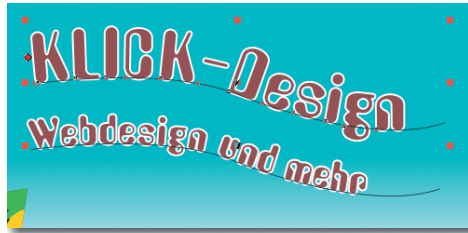


Bild 8.58 Das zweite Textobjekt ist verbunden

- 4 Nach dem Verbinden sehen Sie in der Eigenschaftsleiste verschiedene Optionen zum Anpassen der Kombination.

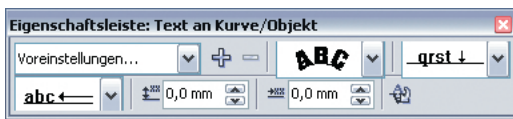


Bild 8.59 Optionen der Textkurve

- 5 Im ersten Listenfeld nach den Voreinstellungen stellen Sie ein, welche Ausrichtung die Buchstaben beim Verformen haben sollen. Im zweiten Listenfeld legen Sie fest, wie die vertikale Positionierung zur Linie erfolgen soll. Vorschäubilder zeigen jeweils das zu erwartende Ergebnis an.
- 6 Im dritten Listenfeld wird die horizontale Position angepasst. Stellen Sie hier die abgebildete Option ein, damit der Text zentriert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für beide Textobjekte.

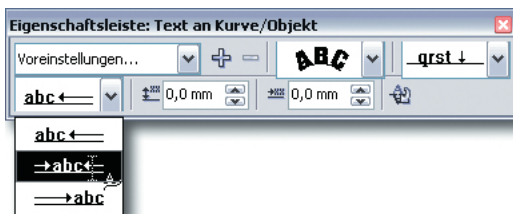


Bild 8.60 Horizontales Zentrieren des Textes

- 7 In den beiden folgenden Eingabefeldern wird der vertikale und horizontale Abstand zur Linie eingestellt. Die letzte Schaltfläche können Sie verwenden, um den Schriftzug unter der Linie zu platzieren – die Schrift steht dann „auf dem Kopf“.

Ausrichten der Objekte

Nun müssen die Objekte noch zueinander und zur Seite ausgerichtet werden. Markieren Sie beide Textobjekte und verwenden Sie die **[C]**-Taste zur horizontalen Zentrierung. Nun soll der untere Schriftzug an den oberen Schriftzug herangeschoben werden.

- 1 Dies könnten Sie mit den Pfeiltasten erledigen. Da dies aber bei unserem Beispiel zu „grob“ ist, wollen wir Ihnen eine andere Möglichkeit zeigen, mit der Sie Objekte sehr präzise um kleine Schritte verschieben können.

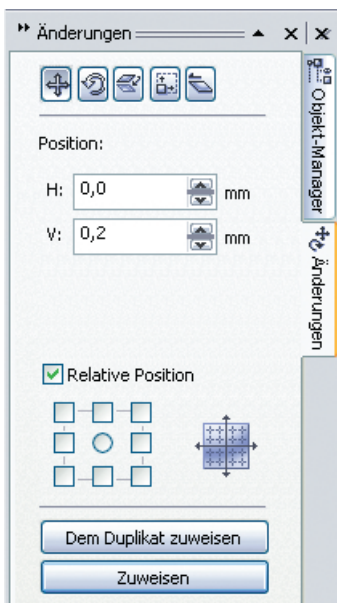


Bild 8.61 Vertikales Verschieben

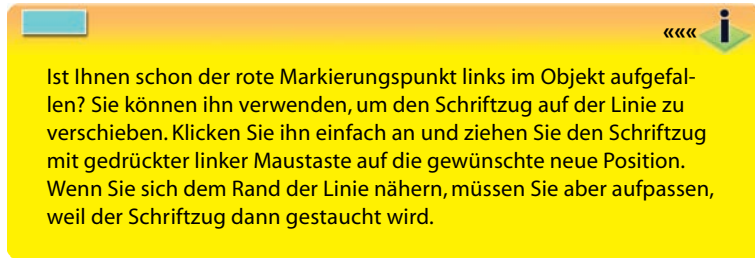
- 2 Rufen Sie die Funktion *Anordnen • Änderung • Position* auf, die Sie alternativ auch über das Tastenkürzel **[Alt] + [F7]** erreichen. Stellen Sie einen niedrigen Wert im **V-Eingabefeld** ein – beispielsweise *0,2 mm*.

Mit positiven Werten wird das Objekt nach oben geschoben und mit negativen Werten nach unten.



Bild 8.62 Die ausgerichteten Schriftzüge

- 3 Wenn das untere Textobjekt markiert ist, können Sie jetzt einfach mehrfach die *Zuweisen*-Schaltfläche anklicken, bis Ihnen der Abstand zum oberen Textobjekt zusagt. Unser Ergebnis sehen Sie links.



- 4 Gruppieren Sie vorübergehend die beiden Textelemente. Richten Sie die Gruppe zunächst an der Oberkante des Clipart-Motivs und anschließend mittig zum unteren Textblock aus. Danach kann die Gruppierung wieder aufgehoben werden.
- 5 Zum Abschluss werden jetzt noch die Linien „unsichtbar“ gemacht. Klicken Sie dazu auf die Linie und entfernen Sie den Umriss. So entsteht ein Objekt, das weder eine Füllung noch einen Umriss besitzt.

Dennoch ist das Objekt weiterhin im Dokument enthalten und kann auch markiert werden.



Bild 8.63 Entfernen der Umrisslinie

- 6 Damit sind die Textobjekte fertig gestellt. Zum Abschluss der Visitenkartengestaltung sollen noch einige Zierelemente im inneren Bereich untergebracht werden, der momentan noch leer ist. Kopieren Sie dazu als Erstes die Textverformungslinie in den Zwischenspeicher.

Zierelemente konstruieren

Fügen Sie die kopierte Linie wieder in das Dokument ein und verschieben Sie diese unter die beiden Hauptschriftzüge.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Effekte • Künstlerische Medien* auf. Ziehen Sie die abgebildete Option aus dem Andockfenster per Drag & Drop auf die geschwungene Linie. Alternativ dazu reicht auch das Anklicken des Vorschaubilds aus – dann muss die geschwungene Linie aber noch markiert sein.



Bild 8.64 Anwenden eines Pinselstrichs

- 2 Der Pinselstrich soll weiß eingefärbt werden. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste das weiße Farbfeld in der Farbpalette an. Der Pinselstrich sieht anschließend folgendermaßen aus.



Bild 8.65 Übernehmen einer Füllung

- 3 Abschließend sollen die beiden oberen Textelemente und der Pinselstrich noch verschoben werden. Dies können Sie mit den Pfeiltaste erledigen. Da die beiden Textobjekte gemeinsam verschoben werden sollen, bietet es sich an, sie vorher mit der Tastenkombination **Strg + G** zu gruppieren. Sie könnten nach dem Verschieben das folgende Ergebnis erhalten.



Bild 8.66 Die fertige Visitenkarte

- 4 Wenn Sie die Funktion *Datei • Druckvorschau* aufrufen, sehen Sie, dass CorelDRAW automatisch ausreichend viele Duplikate einsetzt, damit die Etikettenseite gefüllt ist.

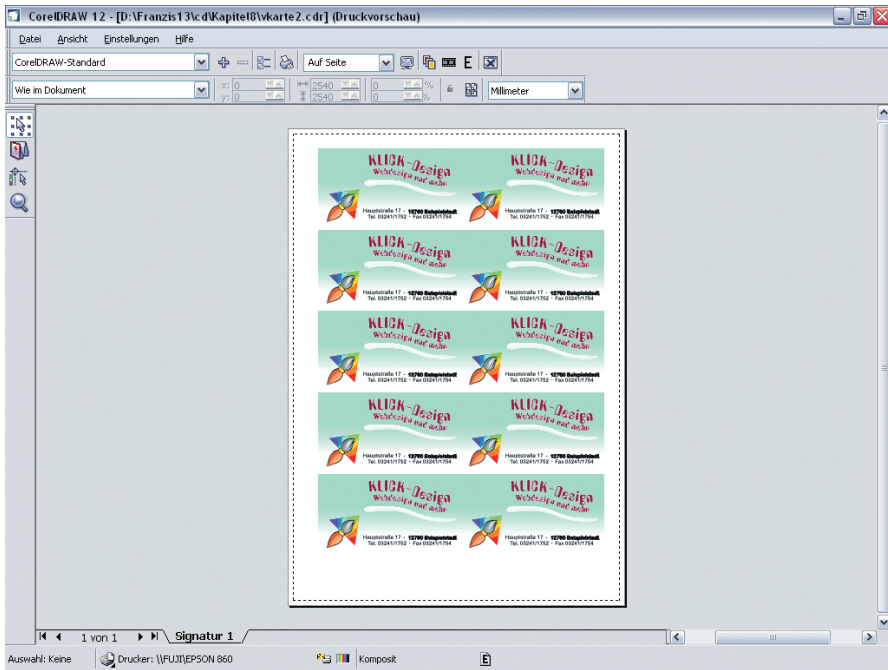


Bild 8.67 Die Etiketten in der Druckvorschau

8.5 Einen Briefbogen gestalten

Ist erst einmal der erste Teil der Geschäftsausstattung fertig, können Sie schnell Abwandlungen erstellen, um beispielsweise Briefbogen, Faxvordrucke, Rechnungen oder Ähnliches zu erhalten.

Dies wollen wir jetzt an einem Beispiel demonstrieren und die Visitenkarte in einen Briefbogen umarbeiten. Stellen Sie dazu zuerst die Seitengröße neu ein. Achten Sie darauf, dass kein Objekt markiert ist und verwenden Sie die A4-Option aus dem ersten Listenfeld der Eigenschaftsleiste.

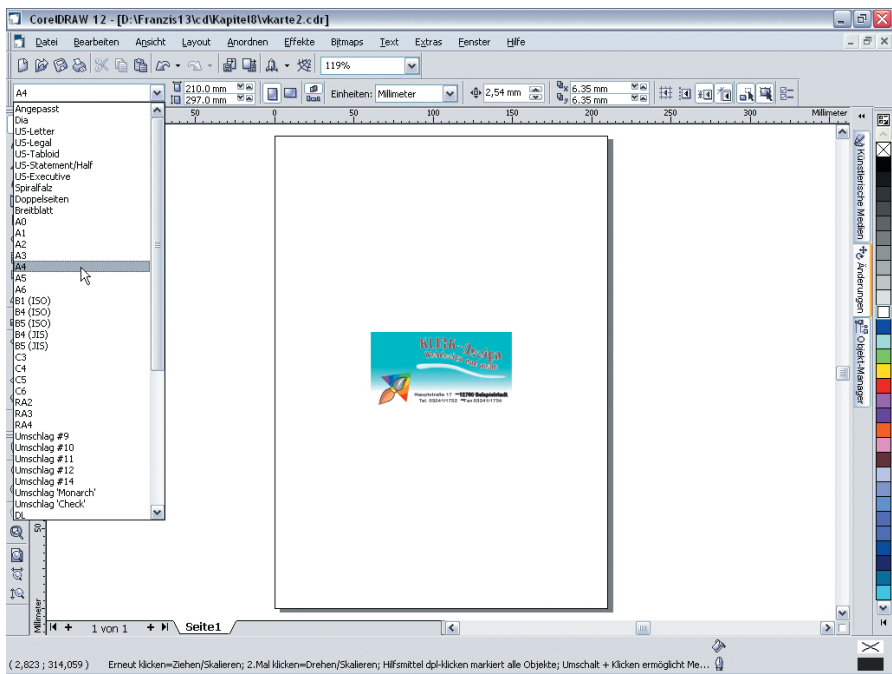


Bild 8.68 Umstellen der Seitengröße

Sie haben es bemerkt: jetzt ist alles sehr klein. CorelDRAW hat die Ansichtsgröße automatisch so eingestellt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist.

Da das DIN-A4-Blatt wesentlich größer ist als die Visitenkarte, ist diese jetzt nur noch sehr klein. Vergrößern Sie daher die Ansichtsgröße, um die einzelnen Elemente der Visitenkarte zu erkennen. Die Objekte sind übrigens automatisch in der Mitte der Seite positioniert.

Die Objekte anpassen

Im ersten Schritt sollen erst einmal alle Objekte gemeinsam um denselben Skalierungsfaktor vergrößert werden. Dies erledigen Sie am besten mit den Eingabefeldern in der Eigenschaftsleiste.

- 1 Gruppieren Sie alle Objekte. Dies erreichen Sie am schnellsten mit den Tastenkombinationen **(Strg)+[A]** und **(Strg)+[G]**.
- 2 Achten Sie darauf, dass das Schloss-Symbol neben den Skalierungseingabefeldern verriegelt ist, damit die Proportionen der Objekte erhalten bleiben. Stellen Sie dann einen Skalierungswert von **170 %** ein.



Bild 8.69 Skalieren aller Objekte unter Beibehaltung der Proportionen

- 3 Nach dem Skalieren kann die Gruppe wieder aufgehoben werden. Markieren Sie das Hintergrundrechteck und dehnen Sie es auf eine Breite von 210 Millimetern. Auch dies können Sie am besten über die Eigenschaftsleiste erledigen. Achten Sie darauf, dass in diesem Fall zuerst die Verriegelung aufgehoben wird, da ja die Proportion verändert werden soll.

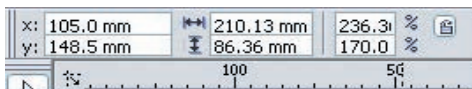
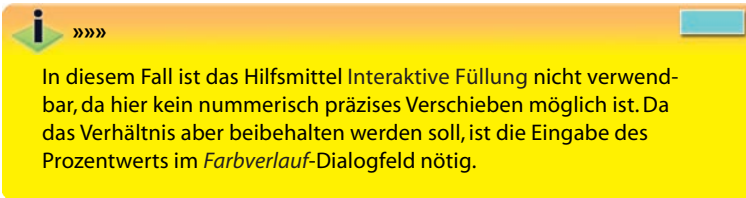


Bild 8.70 Skalieren des Hintergrundrechtecks

- 4 Da die Transformationen um den Mittelpunkt herum ausgeführt werden, brauchen Sie das Rechteck nicht zu verschieben. Da die Gesamtgruppe in der Mitte platziert wurde, ist das Objekt bereits an der richtigen horizontalen Position.

Anschließend wird das Rechteck mit der Funktion *Anordnen • Ausrichten und Verteilen • Ausrichten und Verteilen* oben zum Seitenrand ausgerichtet. Beachten Sie, dass dazu die *Seitenrand*-Option im Listenfeld *Objekte ausrichten an* eingestellt ist.

- 5 Rufen Sie dann das *Farbverlauf*-Dialogfeld auf. Verschieben Sie die beiden mittleren Markierungspunkte um 10 % nach links.



So ergibt sich die folgende neue Ausgangssituation.

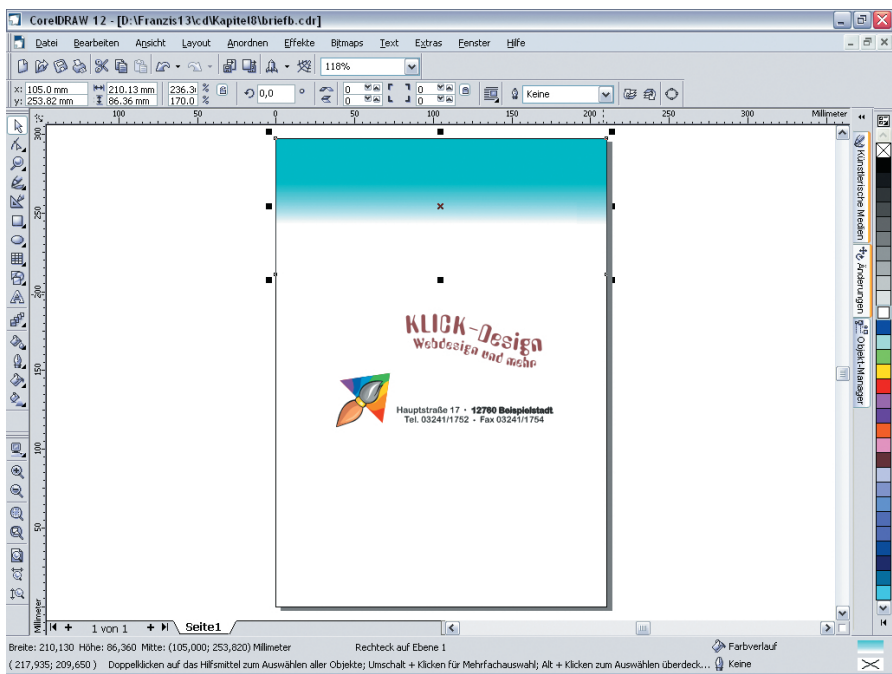


Bild 8.71 Die neue Ausgangssituation

Hilfslinien einrichten

Wir benötigen jetzt einige Hilfslinien für die Gestaltung des Adressfelds. Das Adressfeld soll so angelegt werden, dass Fensterbriefumschläge verwendet werden können und die Anschrift dort korrekt zu lesen ist. Die Ecken des Feldes sollen dann durch kleine Kreise gekennzeichnet werden – das sieht elegant aus.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Ansicht • Hilfslinien einrichten* auf. Wechseln Sie dann in die Rubrik *Hilfslinien • Vertikal*.

Erstellen Sie dort jeweils eine Hilfslinie bei 21 und 110 Millimetern.

- 2 Wechseln Sie in die Rubrik *Hilfslinien • Horizontal* und fügen Sie dort zwei Hilfslinien an den Positionen 207 und 252 Millimeter ein. So erhalten Sie nach dem Bestätigen die folgende Anordnung.

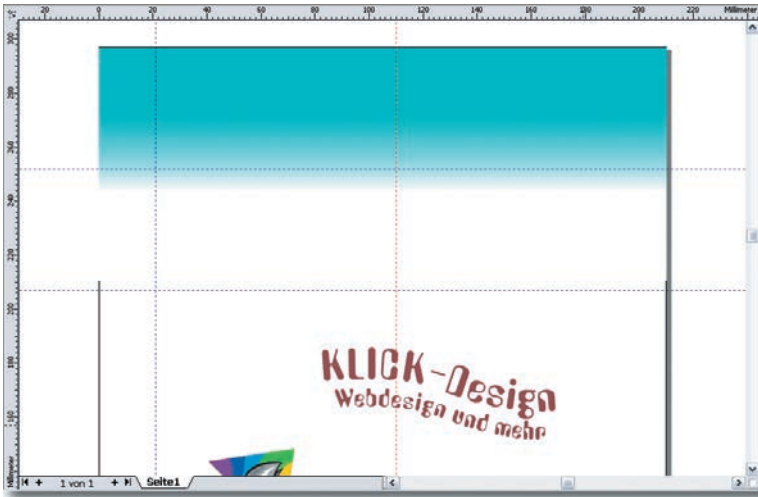


Bild 8.72 Die fertig eingerichteten Hilfslinien

- 3 Erstellen Sie nun einen Kreis. Wir haben dafür eine Größe von nur 1,5 mm verwendet. Da dies sehr klein ist, ist es auch hier zu empfehlen, die Eingabefelder der Eigenschaftsleiste zu verwenden.
- 4 Erstellen Sie drei Duplikate dieses Kreises. Die Kreise erhalten keine Umrisslinie. Als Füllung kommt bei zwei Kreisen das bereits verwendete Türkis zum Einsatz. Die anderen beiden Kreise werden weiß.

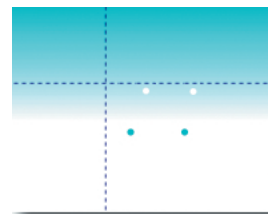


Bild 8.73 Die fertig eingerichteten Hilfslinien

Kleine Objekte an Hilfslinien positionieren

Bei normaler Darstellungsgröße bekommen Sie Schwierigkeiten bei der genauen Positionierung der sehr kleinen Kreise. Daher sollten Sie sehr nah an die Kreise heranzoomen. Probieren Sie doch beispielsweise einmal einen Wert von 2.000 %.

In dieser Ansichtsgröße kann präzise positioniert werden. Falls die Hilfslinien nicht magnetisch wirken, haben Sie vermutlich die Option *Ansicht • An Hilfslinien ausrichten* noch nicht aktiviert.

Da der Kreis an der Stelle magnetisch wirkt, an der Sie ihn anklicken, markieren Sie ihn am Kreuz in der Mitte. Ziehen Sie dann den Kreis mit gedrückter linker Maustaste auf den Schnittpunkt der beiden Hilfslinien.

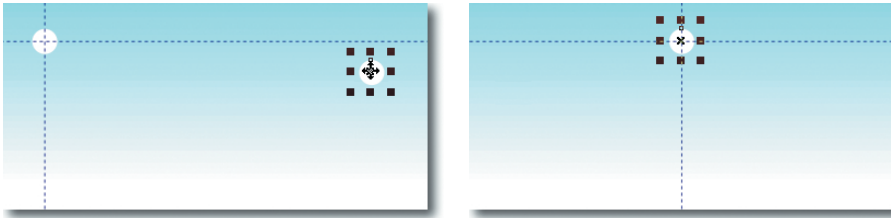
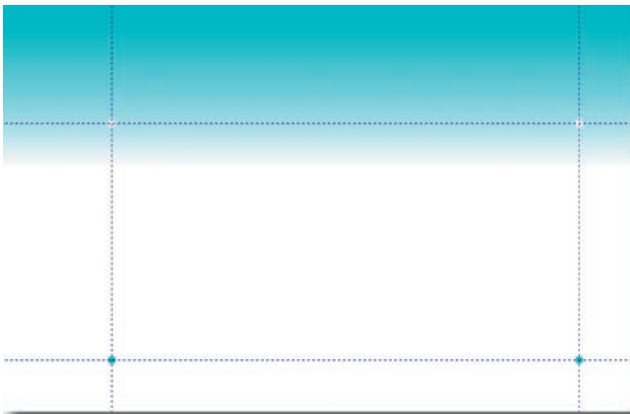


Bild 8.74 Verschieben des Kreises

i

»»»

Falls Sie Probleme beim Markieren der Kreise haben, sperren Sie doch einfach das Hintergrundrechteck. Dann können Sie auch wieder gut einen Markierungsrahmen aufziehen.



Die beiden weißen Kreise sollen oben und die türkisen Kreise unten platziert werden – dies sehen Sie in der Abbildung.

Bild 8.75 Die fertig positionierten Punkte

Falzmarken anbringen

Als Nächstes sollen zwei Falzmarken angebracht werden. Sie erleichtern das richtige Falten des Briefbogens. Sie sollten diese dünnen geraden Linien ungefähr 7 bis 8 Millimeter lang zeichnen, damit sie auch dann ausgedruckt werden, wenn beispielsweise Ihr Laserdrucker nicht die gesamte Seite bedrucken kann.

Positionieren Sie die Linien bei 148,5 und 193 Millimetern. Die erste Linie hilft beim Falten auf DIN A5, die zweite beim Dritteln des Briefbogens. Weisen Sie den schwarzen Linien eine Stärke von 0,5 Punkt zu.

Für eine leichte und genaue Positionierung können Sie das Andockfenster *Position* verwenden. Deaktivieren Sie dabei die Option *Relative Position* und markieren Sie einen Punkt in der Matrix, der an der linken Kante liegt. So erfolgt die Messung von der linken Seite aus.

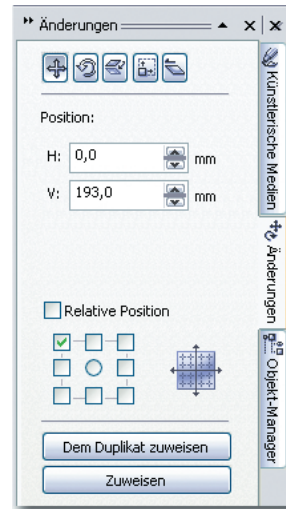


Bild 8.76 Positionieren einer Linie

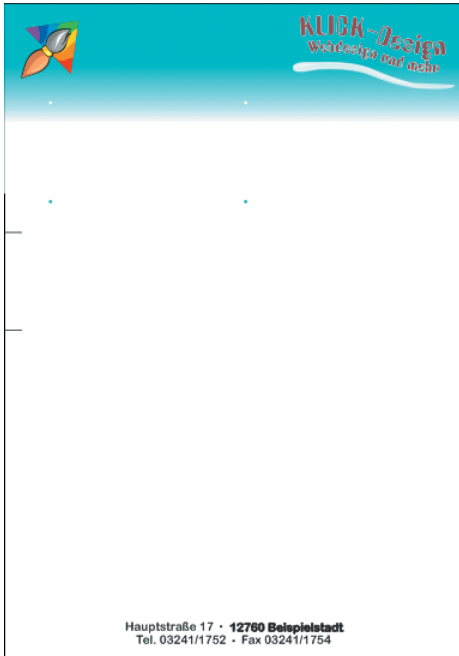
Das zweite Objekt können Sie dann einfach mit der Schaltfläche *Dem Duplikat zuweisen* erstellen.

«««

Das Versetzen des Bezugspunkts ist immer dann wichtig, wenn ein Objekt an ein anderes anstoßen soll. In diesem Fall ist es der Rand des Dokuments. Diese Option wird gelegentlich nicht beachtet. Stattdessen versuchen unerfahrene Anwender manchmal mit weit aufwändigeren Verfahren, die genaue Positionierung zu erreichen.

Positionierung der Objekte

Jetzt wollen wir ein paar Arbeitsschritte überspringen, weil Sie diese schon zur Genüge kennen. Um zum folgenden Zwischenstand zu gelangen haben wir das Clipart-



Motiv links oben und den Text rechts oben platziert. Den Text und das Logo haben wir auf 85 % verkleinert. Den Adresstext – dem wir uns gleich noch widmen werden – haben wir im unteren Bereich untergebracht.

Bild 8.77 Die fertige Ausrichtung der Objekte

Nun kommt noch der Adresstext an die Reihe. Dieser Block wird üblicherweise am Fuß des Dokuments untergebracht und enthält neben der Anschrift in der zweiten Zeile auch noch die Bankverbindung. So könnte das Ergebnis etwa wie folgt aussehen:



Bild 8.78 Die fertige Fußzeile

Fertigen Sie von dem Textobjekt eine Kopie an und platzieren Sie diese im Adressfeld. Es ist üblich, dass im Adressfeld der Absender zu lesen ist – das erspart dann auch die Beschriftung des Fensterbriefumschlags.

Ändern Sie den Text entsprechend ab und verwenden Sie eine Schriftgröße von 9 Punkt – das reicht völlig aus. Beim Punkt zwischen den Blöcken wurde 6 Punkt als Größe eingestellt. Außerdem reicht hier zu jeder Seite ein Leerzeichen aus. Zur mittleren Ausrichtung zwischen den Punkten müssen Sie die beiden oberen Punkte vorübergehend gruppieren, um sie zur zentrierten Ausrichtung verwenden zu können.



Bild 8.79 Die fertige Adresszeile

So könnten Sie nebenstehendes Endergebnis erhalten:



Bild 8.80 Der fertige Briefbogen

Mengentextrahmen verwenden

Üblicherweise ist der Ablauf wie folgt: Sie gestalten wie gezeigt den Briefbogen, drucken ihn in gewünschter Anzahl auf Ihrem Tintenstrahl-Drucker aus oder bringen ihn zu einer Druckerei.

Der Briefftext wird dann in einem Textbearbeitungsprogramm geschrieben, wobei vorher eine Anpassung der Positionen des Adressfelds erfolgt. Wenn Sie aber auch den Briefftext in CorelDRAW schreiben wollen, platzieren Sie einfach zwei Mengentextrahmen. Einen für das Adressfeld und einen für den Briefftext.

- 1 Ziehen Sie mit dem Text-Hilfsmittel einen Rahmen auf. Klicken Sie dazu auf die Stelle, wo der Rahmen beginnen soll und ziehen Sie die Größe mit gedrückter linker Maustaste auf.
- 2 Markieren Sie mit dem Auswahl-Hilfsmittel das Mengentextobjekt, und stellen Sie auf die bekannte Art und Weise die gewünschten Schriftattribute ein.
- 3 Klicken Sie mit dem Text-Hilfsmittel in den Markierungsrahmen und geben Sie den Text ein.

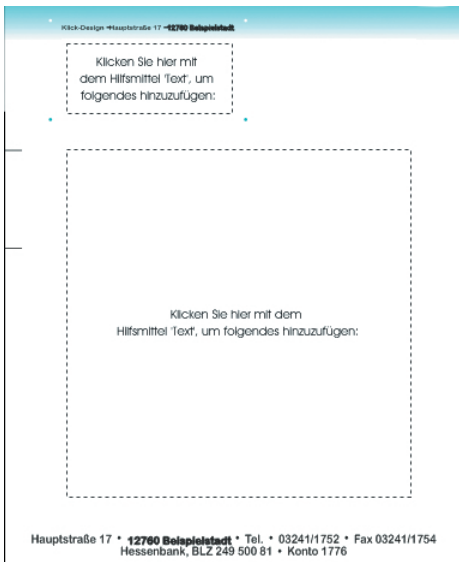


Bild 8.81 Platzieren von zwei Mengentextrahmen

Bitmap-Effekte verwenden

Im abschließenden Kapitel wollen wir Ihnen Funktionen vorstellen, die eigentlich gar nicht in CorelDRAW hineingehören. Für Bildbearbeitungsaufgaben gibt es im Corel-Paket nämlich ein eigenständiges Programm: Corel PHOTO-PAINT.

Damit können Sie gescannte Bilder oder Digitalkamerafotos bearbeiten und optimieren. Oder Sie versehen sie mit Bildeffekten. So können Sie ruck, zuck aus einem Foto ein „Gemälde“ machen. Dafür werden viele Funktionen angeboten.

Im Laufe der Versionen wurden in CorelDRAW immer mehr derartige Funktionen angeboten. Importierte Fotos können daher direkt in CorelDRAW verfremdet und bearbeitet werden. Sie brauchen Corel PHOTO-PAINT dazu nicht extra zu starten.

Außerdem lernen Sie in diesem Kapitel noch einen interessanten Effekt kennen: die so genannten PowerClips.

9.1 Fotos importieren

Fotos können in CorelDRAW importiert und bearbeitet werden. Vielleicht benötigen Sie ja beispielsweise ein Foto für die Gestaltung eines Prospektes.

- 1 Erstellen Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+(N)** ein neues leeres Dokument. Stellen Sie das DIN-A4-Format ein und aktivieren Sie das Querformat.
- 2 Rufen Sie entweder die Menüfunktion *Datei • Importieren* auf oder verwenden Sie die abgebildete Schaltfläche in der Standard-Symbolleiste.

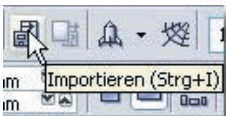


Bild 9.1 Importieren von Dateien

- 3 Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Wählen Sie die gewünschte Datei aus. CorelDRAW unterstützt beim Import alle gängigen Dateiformate für Vektorgrafiken und Pixelbilder. Wenn Sie die Option *Vorschau* aktivieren, wird ein Miniaturbild der markierten Datei angezeigt.

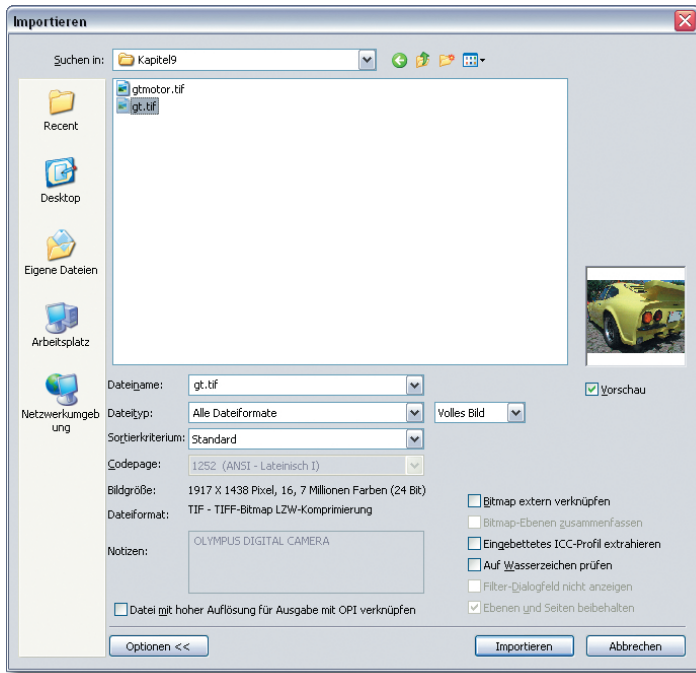


Bild 9.2 Miniaturbilder zeigen den Inhalt der Datei

- 4 Durch Drücken der - oder der -Taste bei der Dateiauswahl können Sie auch mehrere Dateien auf einmal importieren. Im *Dateiname*-Feld werden die ausgewählten Dateien aufgelistet.



Bild 9.3 Auswahl mehrerer Dateien

- 5 Nach dem Bestätigen wird das folgende Mauszeigersymbol angezeigt. Mit einem Klick wird die linke obere Ecke des Fotos unter dem Mauszeiger positioniert.

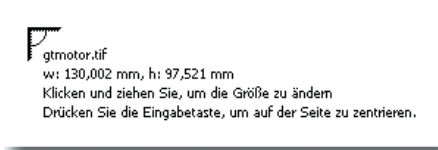


Bild 9.4 Die Position des Bilds festlegen

- 6 Da mehrere Fotos markiert wurden, erscheint nach dem Platzieren ein weiterer Mauszeiger zum Platzieren des zweiten Bilds.

Der Mauszeiger zeigt auch die Bezeichnung des importierten Bilds und Informationen über die Bildmaße.

F
gt.tif
w: 145,011 mm, h: 108,758 mm
Klicken und ziehen Sie, um die Größe zu ändern
Drücken Sie die Eingabetaste, um auf der Seite zu zentrieren.



Bild 9.5 Das erste Foto ist importiert

- 7 Die Position der importierten Fotos spielt erst einmal keine Rolle. Folgende Fotos haben wir für die Bearbeitung ausgesucht:



Bild 9.6 Diese Fotos sollen bearbeitet werden

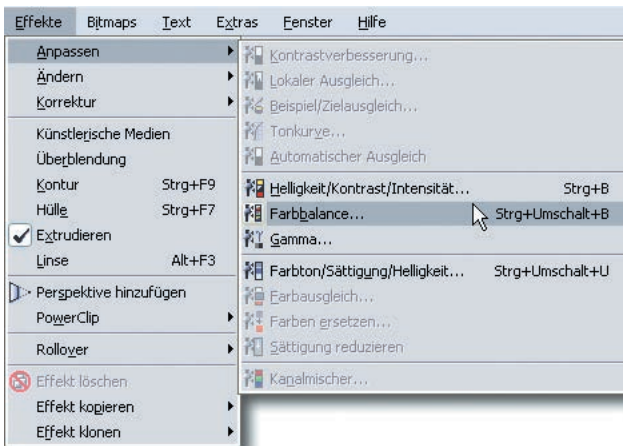
9.2 Die verschiedenen Effekt-Kategorien

Für unseren nächsten Workshop benötigen wir noch ein Textobjekt. Wir haben dabei den Schrifttyp *BN Machine* verwendet. Das Textobjekt wurde erheblich verändert: die Zeichenabstände wurden leicht erhöht und das Gesamtobjekt wurde gedehnt. So ergab sich das folgende Ergebnis.



Bild 9.7 Ein Textobjekt

Die Bitmap-Funktionen sind in verschiedenen Menüs untergebracht. Es ist interessant, dass einige Funktionen sogar auf Vektorobjekte angewendet werden können. Markieren Sie das Textobjekt und öffnen Sie das Menü *Effekte • Anpassen*.



Sie sehen dann, dass verschiedene der Funktionen verfügbar sind – die meisten sind deaktiviert, da sie nur bei Pixelbildern eingesetzt werden können.

Bild 9.8 Einige Bitmap-Effekte können auch für Objekte verwendet werden

Rufen Sie die Funktion *Farbbalance* auf. Mit dieser Funktion kann die Farbe des markierten Objekts verändert werden, ohne dass Sie neue Farben aus der Farbpalette zuweisen müssen. Die Einstellungen erfolgen in einem gesonderten Dialogfeld, wahlweise über die Schieberegler oder die Eingabefelder rechts daneben.



Bild 9.9 Umfärben von Vektorobjekten

Weitere Funktionen finden Sie im Menü *Effekte • Ändern*. Hier finden Sie beispielsweise eine Funktion, um Objekte oder Fotos negativ darzustellen (zu invertieren).

Wenn Sie ein Foto markiert haben werden die verschiedensten Funktionen im *Bitmaps*-Menü verfügbar. In mehreren Untermenüs werden zahlreiche Funktionen angeboten.

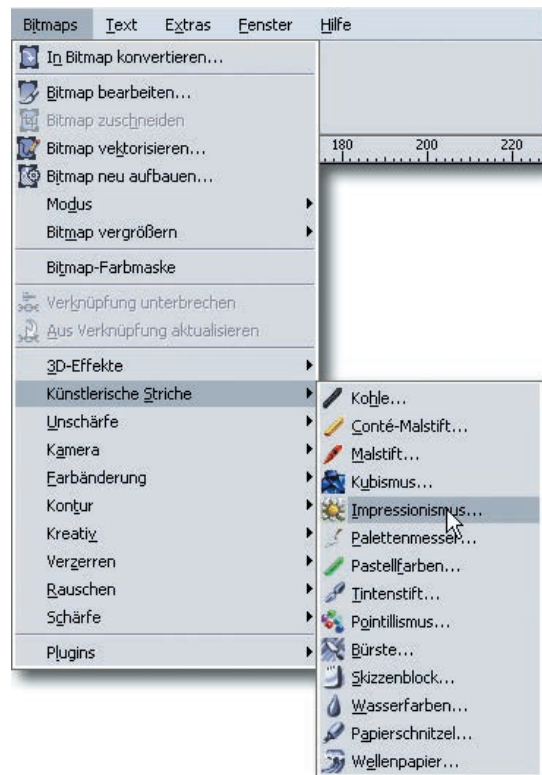


Bild 9.10 Viele Bitmap-Funktionen

9.3 Die Farbverwaltung aktivieren

Bei farbigen Motiven entsteht ein Problem: Computerbildschirme arbeiten – wie auch Fernsehmonitore – mit dem so genannten RGB-Farbmodus. Dabei werden die Farben **R**ot, **G**rün und **B**lau gemischt. Dieses Farbmodell wird subtraktive Farbmischung genannt, weil Weiß dabei herauskommt, wenn alle drei Farben gemischt werden.

Im Gegensatz dazu werden beim Druck Farben übereinander gedruckt. Bei dieser additiven Farbmischung werden die Farben **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow und Black (**K**ontrast) verwendet. Daher wird es CMYK-Farbmodell genannt.

Die Problematik besteht darin, dass nicht alle Farben des RGB-Farbmodells auch im CMYK-Farbmodell enthalten sind. Ein leuchtendes Blau oder Rot ist beispielsweise nicht vorhanden. Bei der notwendigen Umwandlung in CMYK-Daten werden dann „Ersatzfarben“ verwendet, die ein ganz anderes Bild ergeben können.

Um dieses Problem zu umgehen, können Sie ausschließlich Farben einsetzen, die in beiden Farbmodellen vorhanden sind. Bei der Auswahl von Füllungsfarben wird die Ersatzfarbe in einem Farbfeld links neben der Vorschau angezeigt. Die Veränderungen können sehr drastisch sein, wie das folgende Bild belegt.

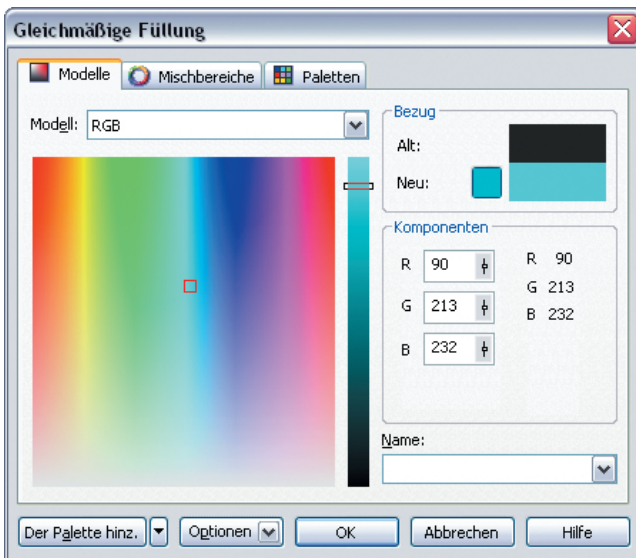


Bild 9.11 Der ausgewählte Farbton kann nicht gedruckt werden

CorelDRAW bietet eine besondere Funktion an, um diese Problematik in den Griff zu bekommen. Das so genannte Farbmanagement.

Dabei werden die Farben gleich bei der Anzeige umgewandelt, sodass kein falscher Eindruck entstehen kann. Rufen Sie die Funktion *Extras • Farbverwaltung* auf. Im folgenden Dialogfeld werden die möglichen Kalibrierungsoptionen an Vorschaubildern angezeigt. Das Abstimmen der Farben aufeinander nennt man kalibrieren.

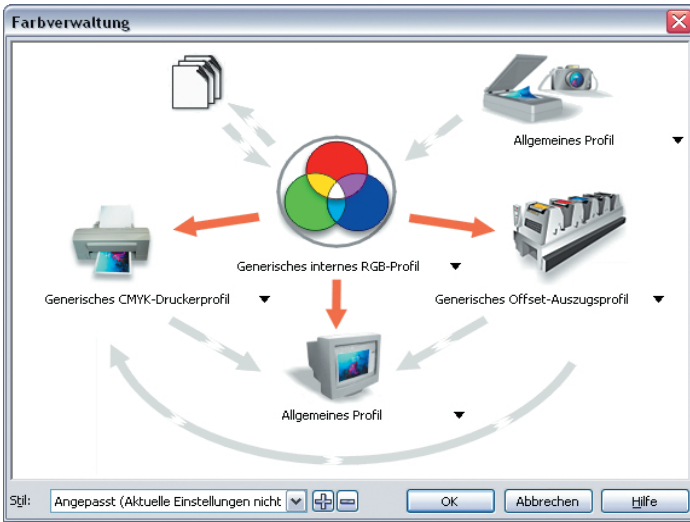
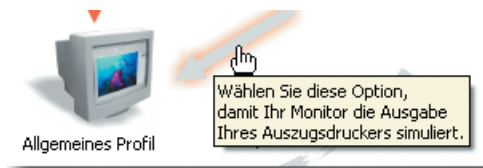


Bild 9.12 Die CoreIDRAW-Farbverwaltung

Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Farbpfeile halten, sehen Sie, was diese Option bewirkt. Zur Aktivierung müssen Sie lediglich auf den Pfeil klicken – er wird danach eingefärbt angezeigt.

Bild 9.13 Aktivieren der Bildschirmkalibrierung



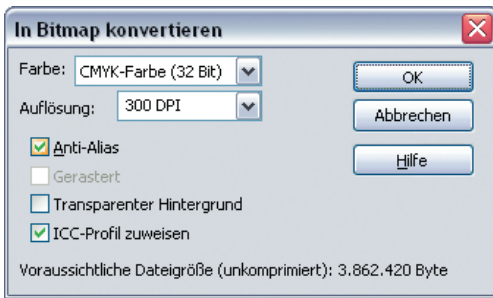
Sobald Sie beabsichtigen, Ihr Dokument zu drucken, sollten Sie die Kalibrierung aktivieren, um Überraschungen vorzubeugen. So sehen Sie sofort, wie eine Farbe später gedruckt aussehen wird – zumindest in etwa. Es kann trotzdem noch zu leichten Verschiebungen kommen.

9.4 Bitmap-Effekte anwenden

Wir wollen Ihnen nun einige interessante Möglichkeiten vorstellen, die Sie mit den verschiedenen Bitmap-Effekten haben. Da diese Effekte aber nur an Pixelbildern angewendet werden können, vorab noch ein Hinweis: Jedes Objekt kann in ein Bitmap-Bild umgewandelt werden.

Bitmaps erstellen

Markieren Sie das Vektorgrafik-Objekt, das Sie in ein Pixelbild umwandeln wollen. Nach dem Aufruf der Funktion *Bitmaps • In Bitmap konvertieren*, können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Umwandlung erfolgen soll.



Wichtig ist hier beispielsweise die Option *Anti-Alias*. Ist diese Option aktiviert, werden bei schrägen Kanten unschöne „Treppenstufen“ vermieden, indem die Objektkante mit dem Untergrund gemischt wird. Nach der Umwandlung kann jeder Bitmap-Effekt auch an diesem Objekt angewendet werden.

Bild 9.14 Umwandlung von Vektorobjekten

i »»»

Eines müssen Sie bei der Umwandlung bedenken: Das Objekt verliert dabei endgültig seine spezifischen Objekteigenschaften. Die Attribute – wie Füllung oder Umriss – können nicht mehr verändert werden. Text lässt sich dann auch nicht mehr editieren.

Die Vorschau der Effekte

Die Effekte teilen sich in verschiedene Kategorien auf, die wir Ihnen vorstellen wollen. Im Idealfall haben Sie ein Foto in optimaler Qualität importiert. Falls dies nicht der Fall ist, bietet CorelDRAW Funktionen an, um die Bildqualität zu verbessern.

Die Optionen zur Bildoptimierung finden Sie im Menü *Effekte • Anpassen*. Hier gibt es Funktionen, um den Kontrast eines Bilds zu verbessern, es aufzuhellen oder abzdunkeln und um Farbstiche zu entfernen.

- 1 Um die Auswirkungen des Effekts gut beurteilen zu können, sollten Sie möglichst nah an das Bild heranzoomen. Stellen Sie zum Beispiel eine Darstellungsgröße von 300 % ein.
- 2 Um den richtigen Ausschnitt des Dokuments auszuwählen, können Sie auf die Schaltfläche unten rechts in der Ecke klicken.



Bild 9.15 Aufruf der Navigation

- 3 Damit wird ein Navigationsfenster geöffnet, das den Inhalt des gesamten Dokuments anzeigt. Sie können mit gedrückter linker Maustaste den sichtbaren Bildausschnitt verändern. Der Rahmen kennzeichnet den aktuellen Bildausschnitt.



Bild 9.16 Ändern des sichtbaren Bildausschnitts

- 4 Wir haben zur Beurteilung die Darstellungsgröße so gewählt, dass das Foto den gesamten Arbeitsbereich ausfüllt. Rufen Sie jetzt die Funktion *Effekte • Anpassen • Kontrastverbesserung* auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

Mit dieser Option kann das markierte Foto beispielsweise aufgehellt oder abgedunkelt werden. Außerdem kann der Kontrast verstärkt oder abgeschwächt werden.

Am Histogramm erkennen Sie die Verteilung der dunklen und hellen Farbtöne im Bild. Links sind die dunklen Farbtöne zu sehen und rechts die hellen. Je mehr Vorkommnisse es gibt, umso höher ist der „Tonwertberg“.

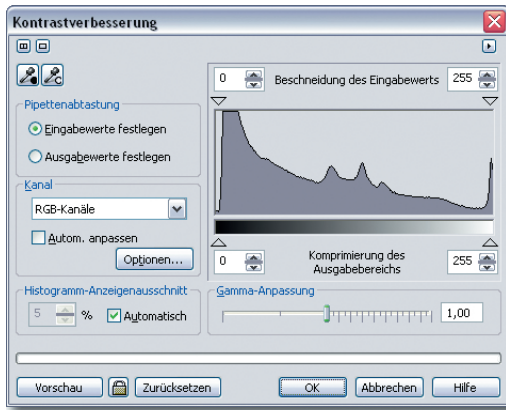


Bild 9.17 Ändern der Tonwerte

- 5 Probieren Sie doch einmal einen Gammawert von 0,8 aus – durch die dunkleren Mitteltöne wirkt das Bild brillanter. Um die Auswirkungen beurteilen zu können, verwenden Sie die *Vorschau*-Schaltfläche.

An der schwarzen Linie im Histogramm erkennen Sie die Auswirkungen der neuen Einstellung. Wenn die Berechnung des verwendeten Effekts länger dauert, können Sie den Fortschritt unten im Fortschrittsbalken erkennen.

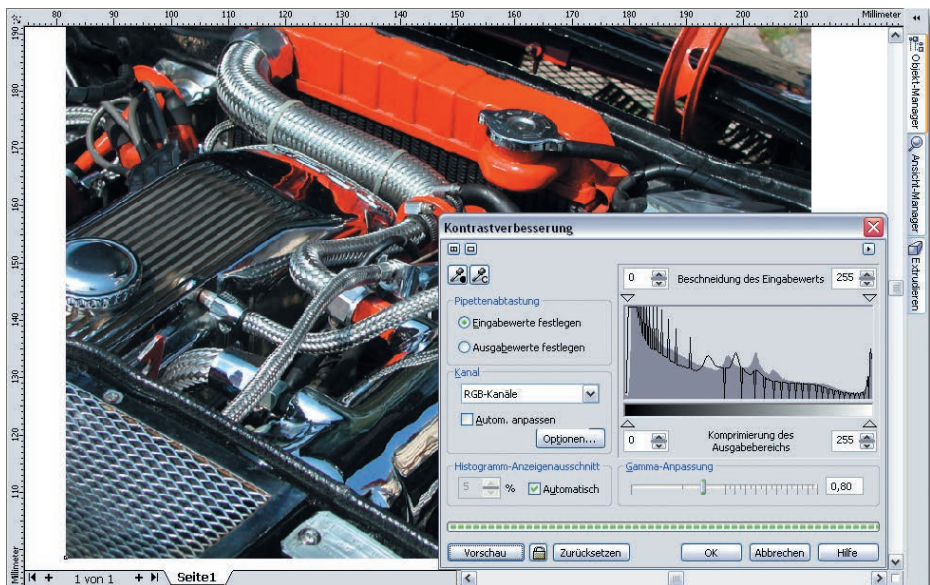


Bild 9.18 Reduzierung des Gammawerts

Vorschau im Dialogfeld

Wenn Ihnen die Vorschau im Dokument nicht zusagt, bietet CorelDRAW auch eine Möglichkeit an, die Auswirkungen eines Effekts in der „traditionellen“ Form anzuzeigen. In früheren Versionen wurden nämlich im Dialogfeld stets zwei „Vorher-Nachher“-Vorschaubilder angezeigt.

Oben links im Dialogfeld finden Sie zwei kleine Schaltflächen. Mit der linken schalten Sie in den nebenstehend abgebildeten Modus um.

Links ist das Ursprungsbild zu sehen, rechts dagegen die Veränderung. So ist ein guter Vergleich möglich.

Damit die Veränderung angezeigt wird, müssen Sie aber zunächst die *Vorschau*-Schaltfläche anklicken.

Die Aktualisierung erfolgt nicht automatisch, wenn ein neuer Wert eingestellt wird.



Bild 9.19 Die Vorher-Nachher-Anzeige

Diese traditionelle Variante ist schon deshalb sinnvoll und nützlich, weil die Berechnung der aufwändigen Bitmap-Effekte eine ganze Weile dauern kann. Sie können die Berechnungszeit verkürzen, wenn Sie die Vorschau im Dialogfeld verwenden.

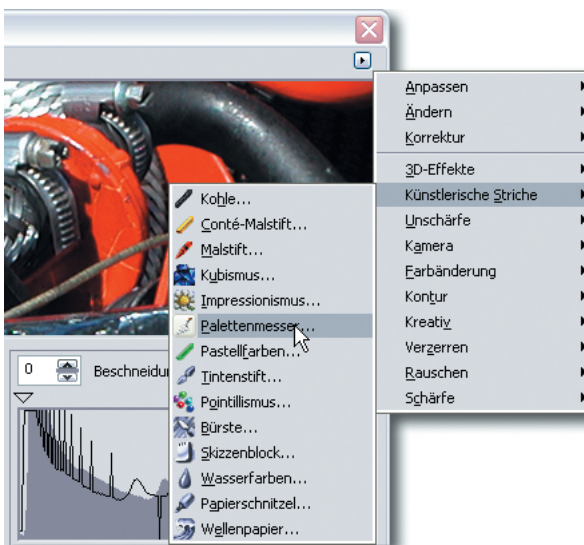
Die zweite Schaltfläche bietet eine Variante an, bei der nur ein Vorschaubild verwendet wird – die Ursprungsansicht entfällt hier. Um die Standardansicht wieder zu aktivieren, klicken Sie auf die veränderte Schaltfläche links.



Bild 9.20 Ein einzelnes Vorschaubild

Zu anderen Effekten wechseln

Es wird in der Praxis häufig vorkommen, dass Sie einen Effekt ausprobieren und er Ihnen nicht gefällt. Um dann einen anderen Effekt zu testen, müssen Sie nicht erst das Dialogfeld schließen, um dann einen weiteren Effekt aufzurufen.



Mit der Pfeilschaltfläche oben rechts öffnen Sie nebenstehendes Menü. Hier sind in verschiedenen Untermenüs alle verfügbaren Effekte untergebracht, sodass ein schneller Wechsel zwischen den Effekten möglich ist.

Bild 9.21 Effektwechsel im Dialogfeld

Die Funktionen der Eigenschaftsleiste

Wenn ein Bitmap-Bild markiert ist, werden verschiedene Funktionen in der Eigenschaftsleiste bereitgestellt. Die ersten Eingabefelder entsprechen denen, die Sie bereits von anderen Objekten kennen. Hier können Sie die Position, die Größe und die Drehung des Bilds einstellen. Danach gibt es zwei Schaltflächen zum Spiegeln des Objekts. Die nächsten Schaltflächen beziehen sich speziell auf Bitmap-Bilder.



Bild 9.22 Funktionen für Bitmap-Bilder

Mit der ersten Schaltfläche der letzten Gruppe starten Sie das Bildbearbeitungsprogramm Corel PHOTO-PAINT. Nach dem Laden des Programms wird das Bild dort automatisch geöffnet.

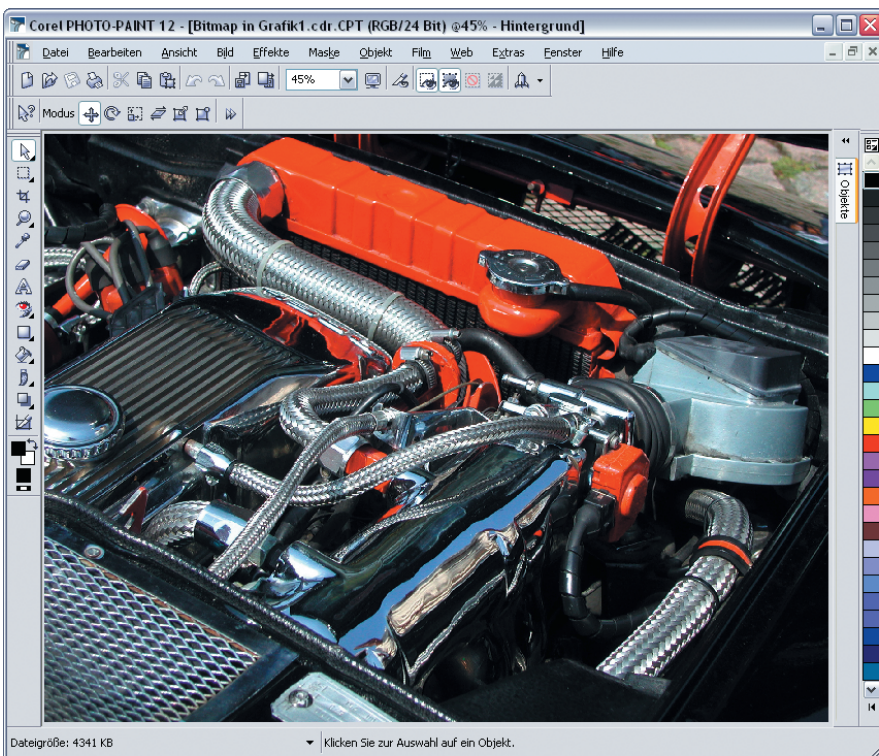


Bild 9.23 Starten von Corel PHOTO-PAINT



»»»

Wenn Sie Änderungen am Bild vornehmen, werden diese nach dem Beenden von Corel PHOTO-PAINT und nach dem Bestätigen einer Abfrage automatisch in CorelDRAW übernommen.

Bilder zuschneiden

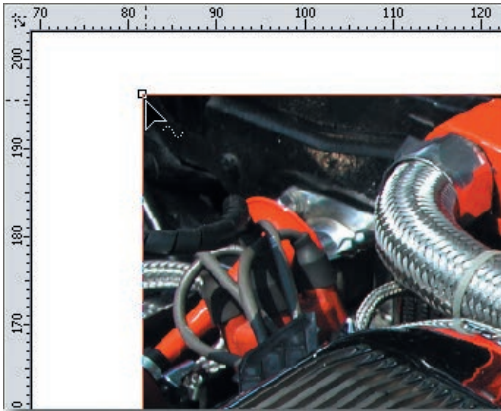


Bild 9.24 Zuschneiden eines Bilds

Wenn Sie überflüssige Bildteile abschneiden wollen, können Sie das Form-Hilfsmittel verwenden. Ziehen Sie die Eckpunkte auf die gewünschte Position.

Sie können durch Einfügen neuer Knotenpunkte auch unförmige „Gebilde“ erstellen. Alle Knotenbearbeitungsfunktionen sind dabei verfügbar.

Die abgeschnittenen Bildteile sind nicht „verloren gegangen“. Durch Verziehen der Knotenpunkte werden verdeckte Bildteile wieder sichtbar. Sollen die Bildteile endgültig abgeschnitten werden, müssen Sie die zweite Schaltfläche der Bitmap-Funktionen verwenden. Danach sind die abgeschnittenen Bildteile endgültig nicht mehr verfügbar.

Bilder vektorisieren



Bild 9.25 Bilder vektorisieren

Fotos können auch in Vektorobjekte umgewandelt werden. Dazu liefert Corel ein eigenständiges Programm mit: CorelTRACE. Mit der nebenstehend gezeigten Schaltfläche wird dieses Programm gestartet.

Hier finden Sie Optionen, um beispielsweise einen Holzschnitt zu simulieren oder ein Bild aus Mosaiksteinen aufzubauen.

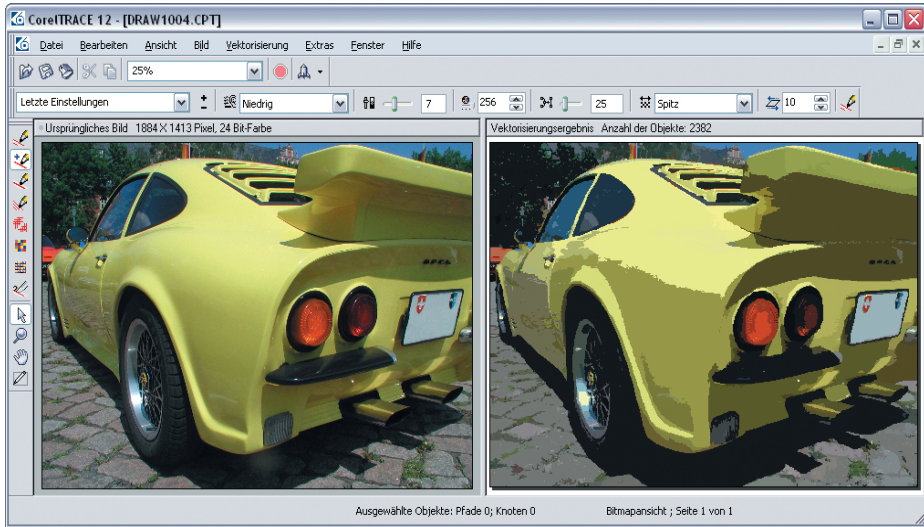


Bild 9.26 CorelTRACE wandelt Pixelbilder in Vektorgrafiken um

Bildgrößen verändern

Die nächste Funktion in der Eigenschaftsleiste wird benötigt, um die Größe eines Bitmap-Bilds zu verändern. Die Funktion *Bitmap neu aufbauen* bietet im folgenden Dialogfeld Optionen an, um die Bildgröße oder Auflösung des Bilds neu zu berechnen. Hier ist zu beachten, dass die Bildqualität leidet, wenn das Bild neu berechnet wird, daher sollten Sie diese Funktion nur sparsam einsetzen.



Bild 9.27 Bild neu berechnen

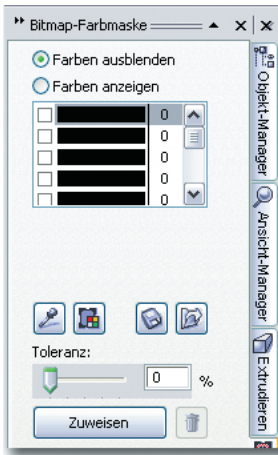


Bild 9.28 Erstellen einer Farbmaske

Masken erstellen

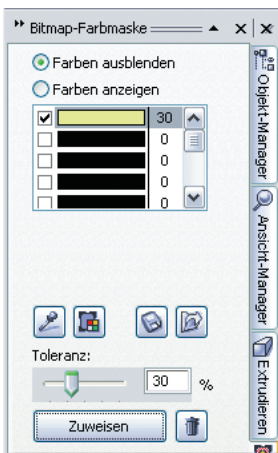
Wenn Sie beispielsweise Objekte eines Fotos freistellen wollen, können Sie die Maskierungsoption benutzen, die mit der letzten Schaltfläche aufgerufen wird. Die nebenstehenden Funktionen werden in dem Andockfenster *Bitmap-Farbmaste* bereitgestellt.



Bild 9.29 Maskieren des Bilds

Aktivieren Sie das erste Farbfeld im Andockfenster, sodass ein Haken erscheint.

Klicken Sie auf das Pipetten-symbol. Nehmen Sie eine Farbe aus dem Bild auf, die freigestellt werden soll – beispielsweise das Gelb des Autos.



Da Fotos aus vielen fein nuancierten Farbtönen bestehen, würde das Anklicken einer Farbe nicht viel bewirken. Daher kann im *Toleranz*-Feld eingestellt werden, dass auch ähnliche Farbtöne maskiert werden sollen.

Hier müssen Sie ein wenig experimentieren, bis der passende Wert gefunden ist. Probieren Sie einmal den Wert 30 % aus. Mit der *Zuweisen*-Schaltfläche wird die Maske am markierten Foto angewendet. So ergibt sich das folgende Ergebnis:

Bild 9.30 Die verwendeten Einstellungen

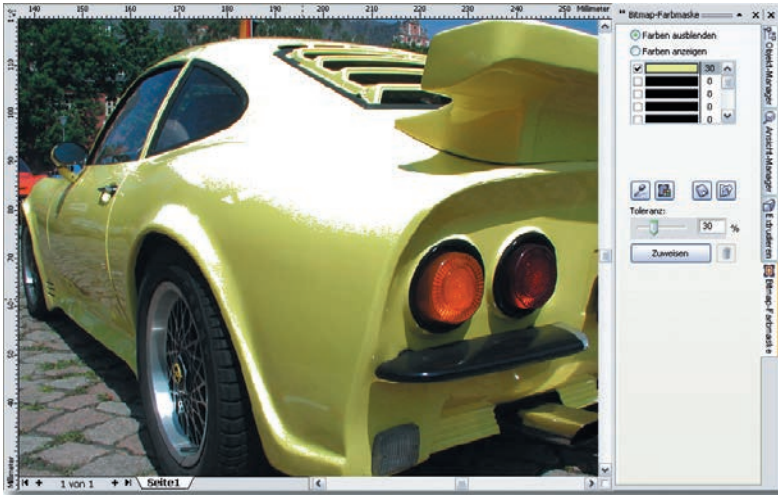
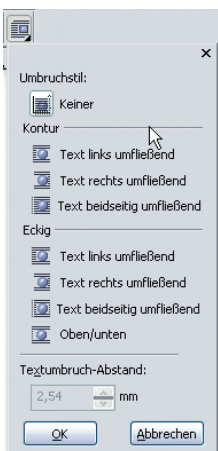


Bild 9.31 Die freigestellten Bildteile

Da die markierte Farbe aus dem gesamten Bild entfernt wird, ist dieses Verfahren natürlich nicht bei jedem Foto anwendbar. Wenn das Gelb des Autos auch an anderen Stellen im Bild vorkommt, werden diese Farben ebenfalls entfernt, was zu verfremdeten Fotos führen kann. Probieren Sie aus, ob Ihre Vorlage geeignet ist.



Texte umfließen lassen

Die letzte Schaltfläche öffnet ein Menü, in dem Sie einstellen können, wie Texte das Foto umfließen sollen. Diese Funktion kennen Sie schon von der Bearbeitung der Objekte – wir haben sie im Workshop des Kapitels 2 vorgestellt.

Bild 9.32 Optionen zum Textfluss

9.5 Eine interessante Grafik erstellen

In einem Workshop wollen wir Ihnen eine interessante Anwendungsmöglichkeit für Effekte vorstellen.

Mit PowerClips arbeiten

Wir wollen einen Schriftzug gestalten, der mit einem Foto gefüllt ist. Diese Aufgabenstellung könnten Sie theoretisch mit einer Musterfüllung erledigen. Dies ist allerdings nicht besonders flexibel.

Die Funktion *PowerClip* ist hier weit besser geeignet. Sie können damit jedes beliebige CorelDRAW-Objekt in einen so genannten Container „verfrachten“. Jedes beliebige Vektorobjekt kann als Container definiert werden. In unserem Beispiel dient das Textobjekt als Container, in dem wir ein Foto unterbringen wollen.



Bild 9.33 Festlegen des Behälters

- 1 Markieren Sie das kleinere der beiden Fotos und rufen Sie die Funktion *Effekte • PowerClip • In Behälter platzieren* auf. Es erscheint ein kräftiger Pfeil. Klicken Sie damit den vorbereiteten Schriftzug an.

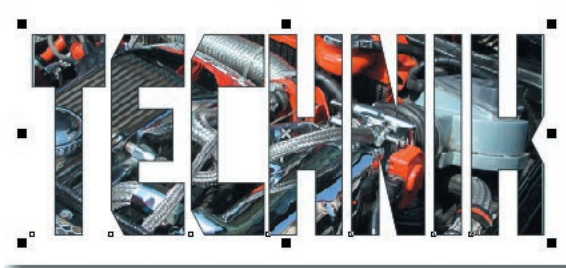


Bild 9.34 Das Foto ist im Behälter verstaut

- 2 Anschließend sehen Sie, anstatt der bisherigen Füllung, das Foto innerhalb des Schriftzugs.

- 3 Sie können das Objekt jetzt frei bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise die Funktion *Anordnen • In Kurven konvertieren* aufrufen und anschließend die Funktion *Anordnen • Kombination PowerClip-Text aufheben* verwenden, kann jeder einzelne Buchstabe frei verschoben werden. Die Füllung bleibt dabei erhalten.



Bild 9.35 Der auseinander genommene Schriftzug

- 4 Der Inhalt des Containers kann jederzeit wieder entfernt oder auch frei bearbeitet werden. Dazu werden Funktionen im Menü *Effekte • PowerClip* angeboten.

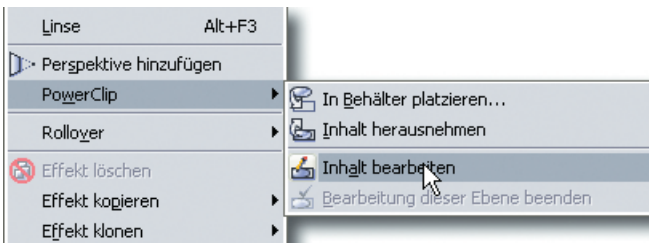


Bild 9.36 Verschiedene PowerClip-Funktionen

- 5 Nach dem Aufruf der Funktion *Inhalt bearbeiten* schaltet CoreIDRAW in den Symbolbearbeitungsmodus um. Die anderen Elemente des Dokuments sind nicht mehr zu sehen. Sie befinden sich dann sozusagen „im Container“. Eine schwache Linie kennzeichnet den Container.

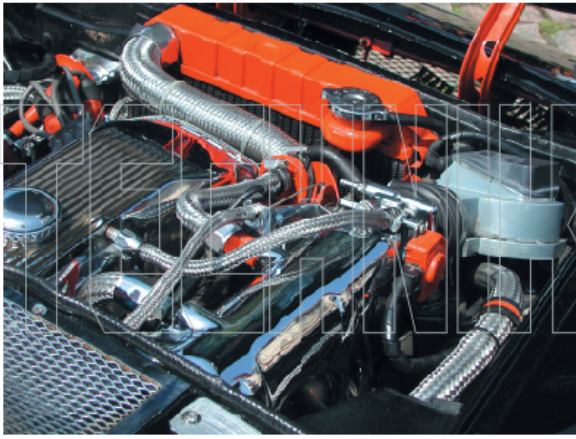


Bild 9.37 Der Symbolbearbeitungsmodus

- 6 Im Symbolbearbeitungsmodus kann fast normal gearbeitet werden. Sie können Effekte anbringen, neue Objekte einfügen und vieles mehr. Auch das Auswählen und Transformieren der Objekte funktioniert auf die bekannte Art. Speichern können Sie das Ergebnis in diesem Modus aber nicht.

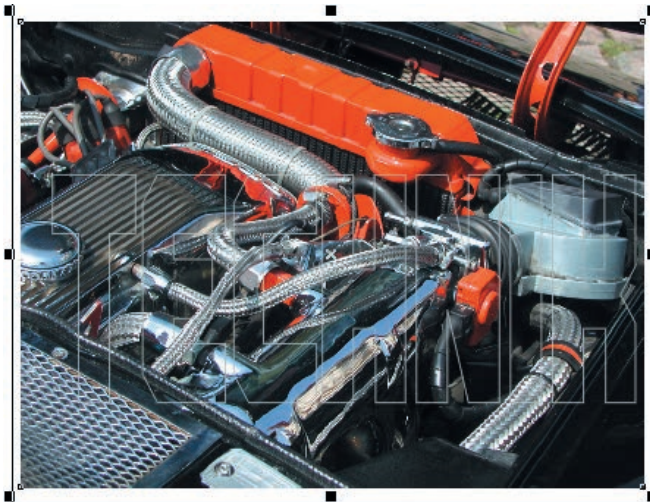


Bild 9.38 Das Foto wurde nach oben geschoben

Wir beschränken uns darauf, das Bild ein Stück zu skalieren und etwas nach oben zu schieben.

Markieren Sie es und rücken Sie es mit den Pfeiltasten nach oben. Sie sehen unseren Vorschlag in der nebenstehenden Abbildung.

- 7 Verlassen Sie den Symbolbearbeitungsmodus über die Schaltfläche links unter der Arbeitsfläche.

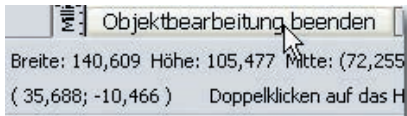


Bild 9.39 Beenden der Symbolbearbeitung

- 8 Sie wechseln damit zur normalen Arbeitsoberfläche. Dort ist nun das aktualisierte Textobjekt zu sehen.



Bild 9.40 Das aktualisierte Objekt

- 9 Markieren Sie dann beide Objekte und drücken Sie die [P]-Taste, um sie in der Seitenmitte zu platzieren.



Bild 9.41 Ein erstes Zwischenergebnis

Ein Foto verfremden

Sie haben es sicherlich bemerkt: So richtig schick sieht unser Ergebnis noch nicht aus. Das liegt daran, dass sich Textobjekt und Hintergrund zu wenig voneinander trennen. Daher wollen wir es nun etwas interessanter gestalten. Dabei kommen ebenfalls wieder Bitmap-Effekte zum Einsatz. Zuvor wird aber noch am Textobjekt ein Schatten mit den folgenden Einstellungen angebracht.

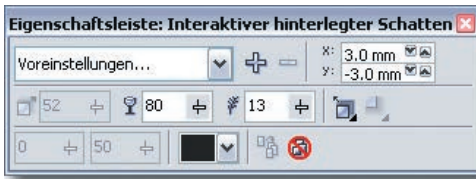


Bild 9.42 Die Einstellungen für den weichen Schatten

- 1 Markieren Sie jetzt das Hintergrundfoto. Es soll mit zwei Effekten versehen werden. Rufen Sie dazu zuerst die Funktion *Bitmaps • Unschärfe • Gaußsche Unschärfe* auf. Mit diesem Effekt kann ein Foto weichgezeichnet werden.
- 2 Stellen Sie einen sehr hohen Wert von *25 Pixel* für den *Radius* ein. Damit wird festgelegt, in welchem Radius die Pixel weichgezeichnet werden. Wenn Sie das Dialogfeld zur Seite schieben, können Sie das zu erwartende Ergebnis gleich kontrollieren. Aber Vorsicht: Bei derart hohen Werten dauert die Berechnung einen Moment.

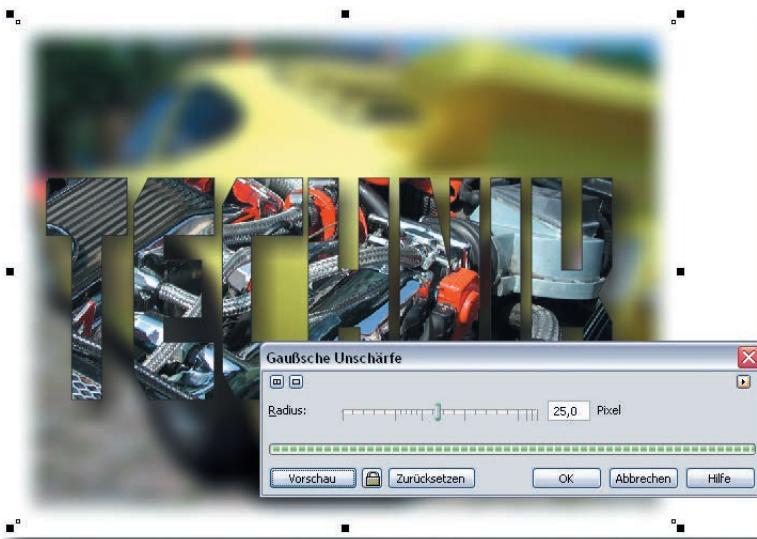


Bild 9.43 Anwenden der Gaußschen Unschärfe



Sie sehen bereits in der Vorschau, dass nunmehr eine weit bessere Trennung von Textobjekt und Hintergrund erreicht ist. Dies ist eine oft verwendete Variante. Sie können es auch einmal mit noch viel höheren Werten probieren – beispielsweise 90 Pixel. Der Maximalwert beträgt 250 Pixel. CorelDRAW „merkt“ sich übrigens die zuletzt verwendeten Einstellungen und bietet sie beim nächsten Aufruf dieses Effekts erneut an.

- 3 Eine andere Variante besteht darin, dass Hintergrundbild negativ darzustellen. Hierzu wird die Funktion *Effekte • Ändern • Invertieren* benötigt. Hier tritt das Textobjekt deshalb besser hervor, weil die Farben sich deutlich unterscheiden. Das folgende Bild zeigt diese Variante.

Eine weitere Möglichkeit Vorder- und Hintergrund voneinander zu trennen, besteht darin den Hintergrund deutlich heller oder dunkler zu gestalten.



Bild 9.44 Trennung durch einen negativen Hintergrund

- 4 Wir haben uns zu einer Kombination der beiden vorgestellten Effekte entschieden. Nach dem Anwenden der Unschärfe haben wir das Ergebnis invertiert. Dies führt zur folgenden Endgrafik – spannend, nicht wahr?



Sollen die weich auslaufenden Kanten vermieden werden, müssen Sie das Foto mithilfe von Corel PHOTO-PAINT weichzeichnen. Bei CorelDRAW wird nämlich der Untergrund mit einbezogen.



Bild 9.45 Das Endergebnis



Probieren Sie doch diese Arbeitsschritte einmal an anderen Motiven aus. Sie müssen dabei nur beachten, dass das Hintergrundbild nicht zu gleichmäßig ist, weil dann nach dem Weichzeichnen eine einfarbige Fläche entstehen würde.

9.6 Einige interessante Bitmap-Effekte

CorelDRAW bietet so viele Effekte an, dass es unmöglich ist, sie im Rahmen dieses Buches alle vorzustellen – damit ließe sich ein eigenes Buch füllen ... Daher wollen wir Ihnen im Folgenden einige interessante Bitmap-Effekte aus den verschiedenen Kategorien vorstellen. Zunächst haben wir das folgende Foto als Vorlage ausgesucht:

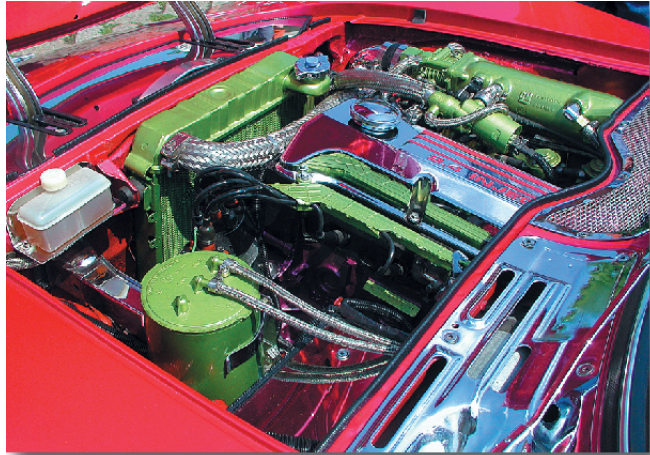


Bild 9.46 Ein Foto als Vorlage für die Effekte

3D-Effekte

Im Menü *Bitmaps* • *3D-Effekte* finden Sie sieben Effekte, mit denen das Bild dreidimensional verzerrt wird. So kann das Bild beispielsweise perspektivisch verzerrt, auf eine Kugel projiziert oder an einer Ecke aufgerollt werden. Beim *Zylinder*-Effekt erscheint es, als wäre das Bild auf eine Rolle gespannt. Probieren Sie einmal die folgenden Einstellungen aus:

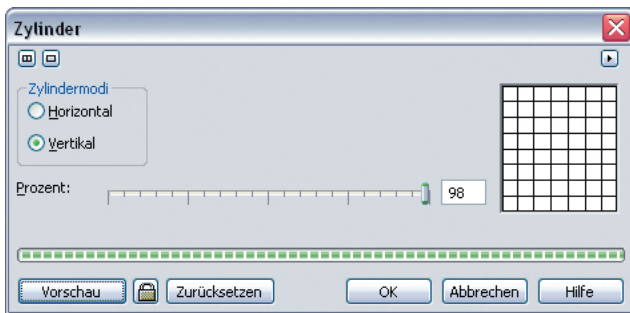


Bild 9.47 Die verwendeten Einstellungen

Das Ergebnis ist an den Rändern sehr stark gestaucht und in der Bildmitte stark gedehnt – Sie sehen dies nachfolgend.



Bild 9.48 Der Zylinder-Effekt

Künstlerische Striche

Sie können nicht malen? Das macht nichts – das können Sie mit den Bitmap-Effekten schnell lernen. In der nächsten Rubrik finden Sie 14 verschiedene Effekte, die traditionelle Maltechniken nachempfinden. So wird aus einem Foto ganz schnell ein „echter Monet“ oder ein Wasserfarbenbild. Zum Testen haben wir uns ein Foto ausgesucht, bei dem die Effekte gut zur Geltung kommen.



Bild 9.49 Eine weitere Vorlage

Wie wäre es mit einem mit Pastellfarben gemalten Bild? Dann probieren Sie doch die folgenden Einstellungen der gleichnamigen Funktion aus.

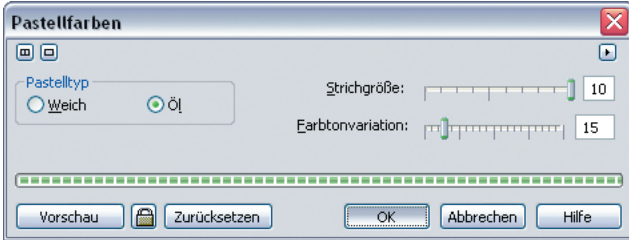


Bild 9.50 Die Einstellungen des Pastellfarben-Effekts

Damit entsteht das folgende Ergebnis. Die Berechnungszeit ist bei diesen Effekten sehr lang – es kann durchaus ein paar Minuten dauern, ehe Sie das Ergebnis bewundern können.



Bild 9.51 Der Pastellfarben-Effekt

Die Unschärfe-Effekte

In dieser Kategorie finden Sie insgesamt neun verschiedene Filter, mit denen das Bild auf unterschiedliche Art und Weise weichgezeichnet werden kann. So lässt sich der Filter *Bewegungsunschärfe* beispielsweise verwenden, um Geschwindigkeit zu simulieren, da hier die Pixel in einer Richtung verwischt werden. Vielleicht wollen Sie ein fahrendes Auto oder ein galoppierendes Pferd mit diesem Filter versehen – experimentieren Sie einmal mit diesem Effekt!

Einen Filter gibt es noch im *Kamera*-Menü, der auch das Bild weichzeichnet: der *Diffus*- Effekt.

Die Farbänderungs-Effekte

Sie möchten ein Warhol-Bild malen? Dann sollten Sie sich die Effekte im folgenden Menü näher ansehen. Vier Effekte verändern das Bild durch Änderung der Farben sehr kräftig. Testen Sie einmal den *Psychedelisch*-Effekt mit dem Ebenen-Wert 200. Dabei kommt das folgende Ergebnis heraus. Auch der *Solarisation*-Effekt erzeugt ein interessantes Ergebnis. Probieren Sie dort einmal den Maximalwert aus.

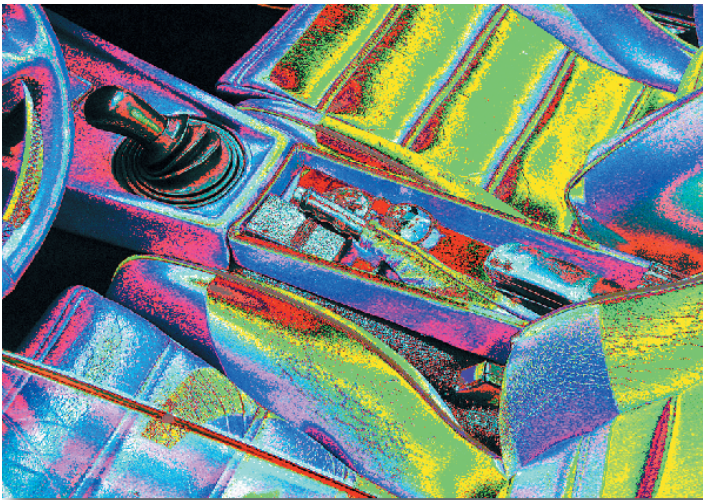


Bild 9.52 Der Psychedelisch-Effekt

Die Kontur-Effekte

In diesem Menü gibt es drei Filter, bei denen die Konturen im Bild verwendet werden. Wir wollen Ihnen den Effekt *Ränder suchen* mit den folgenden Werten vorstellen:

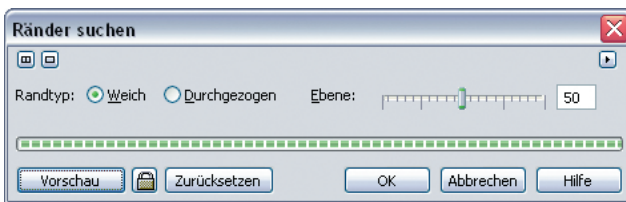


Bild 9.53 Der Effekt Ränder suchen

Dabei entsteht eine Art „Strichzeichnung“.

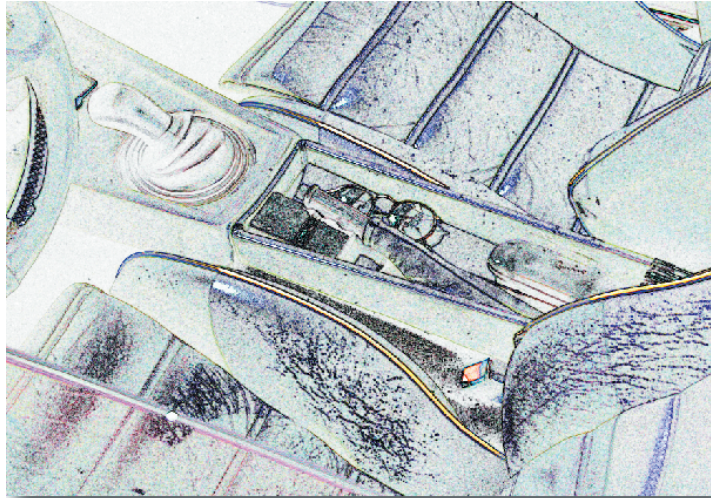


Bild 9.54 Mit dem Effekt Ränder suchen entsteht dieses Bild

Die Kreativ-Effekte

Insgesamt 14 Effekte befinden sich in diesem Menü, die teilweise witzige Ergebnisse erzeugen. Verwenden Sie beispielsweise beim *Kinderspiel*-Effekt die nachfolgend abgebildeten Einstellungen:



Bild 9.55 Die verwendeten Einstellungen



Die Effekte dieses Menüs passen alle zum Thema „Spielerei“. Einen richtigen Nutzen bringen sie wohl nicht. Und trotzdem macht es Spaß, sie einmal auszuprobieren, weil dabei teils sehr verblüffende Ergebnisse entstehen.

Mit den zuvor abgebildeten Einstellungen entsteht folgendes Ergebnis. Vom eigentlichen Bild ist nicht mehr viel zu sehen. Aber lustig sieht es dennoch aus. Auch die anderen Effekte dieser Kategorie erzeugen ähnlich witzige Ergebnisse. Viel Spaß beim Ausprobieren!

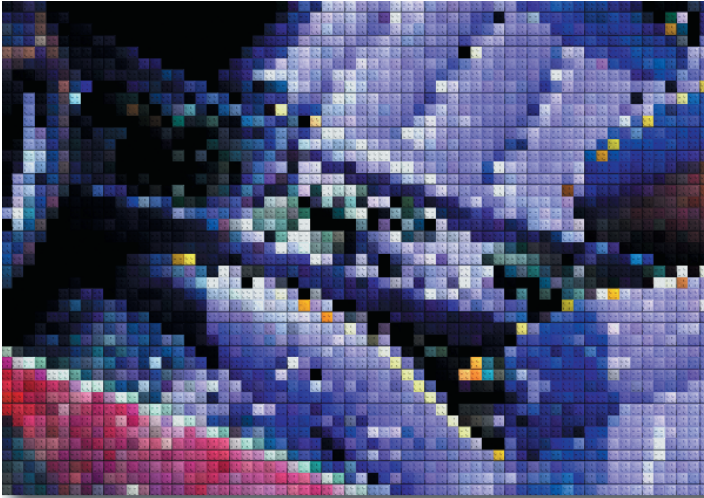


Bild 9.56 Der Kinderspiel-Effekt



Bild 9.57 Die Farbe läuft das Bild herunter

Verzerren-Effekte

Im *Verzerren*-Menü befinden sich zehn Effekte, um das Bild zu „verunstalten“. So erzeugt der *Nasse Farbe*-Wert 47 des Effekts *Nasse Farbe* das abgebildete Ergebnis.

Die Farbe des „gemalten Bilds“ läuft herunter. Schade eigentlich ...

Die Rauschen-Effekte

Sechs verschiedene Effekte sind in diesem Menü untergebracht, um „Rauschen“ im Bild zu entfernen oder hinzuzufügen. Vielleicht kennen Sie das ja von der analogen Fotografie: Wenn Sie mit einem hochempfindlichen Film gearbeitet haben, entstand ein „grobkörniges“ Bild – die Körner waren im Bild zu erkennen. Dies simuliert beispielsweise der Effekt *Rauschen hinzufügen*. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen:



Bild 9.58 Rauschen hinzufügen

Damit entsteht das nebenstehende Bild:



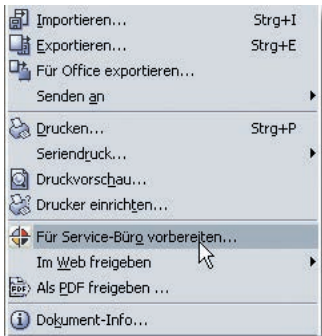
Bild 9.59 Das Bild wirkt „grobkörniger“

Schärfefilter

Nicht unterschlagen wollen wir die fünf Schärfefilter im *Schärfe*-Menü, mit denen die Schärfe des Bilds optimiert werden kann.

9.7 Das Ergebnis ausdrucken

Wenn das Dokument fertig gestellt ist, fehlt nur noch die passende Ausgabe. Hier bietet CorelDRAW alle erdenklichen Optionen an. Egal, ob Sie das Dokument als SWF-Datei im Web weiterverwenden wollen, oder als PDF-Datei für den Druck: alles wird bereitgestellt.



Sie finden die entsprechenden Funktionen im *Datei*-Menü. Bei einigen Funktionen helfen Assistenten weiter. So zum Beispiel bei der Funktion *Für Service-Büro vorbereiten*.

Hier stellt CorelDRAW automatisch alle Dateien und Schriften zusammen, damit bei der Belichtung von Druckfilmen keine negativen Überraschungen auftreten.

Bild 9.60 Funktionen für den Export

Verschiedene Druckoptionen

In vielen Fällen werden Sie vermutlich das Ergebnis ausdrucken. Vielleicht verwenden Sie ja einen Laser- oder Tintenstrahldrucker. So wollen wir Ihnen jetzt einige Optionen vorstellen, die Ihnen für den Druck angeboten werden.

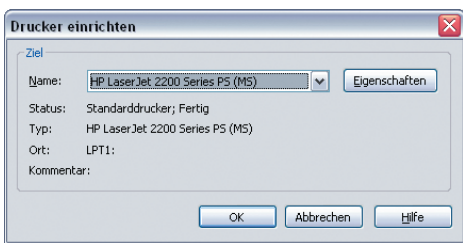


Bild 9.61 Auswahl des Druckers

Wählen Sie den Drucker, den Sie einsetzen wollen, mit der Funktion *Datei • Drucker einrichten* aus. Hier werden auch die Eigenschaften des ausgewählten Druckers angepasst.

Sie können den Drucker auch über die Funktion *Datei • Drucken* einstellen, die Sie auch mit dem Tastenkürzel **Strg** + **P** aufrufen können. Die Druckoptionen verteilen sich hier auf verschiedenen Registerkarten.

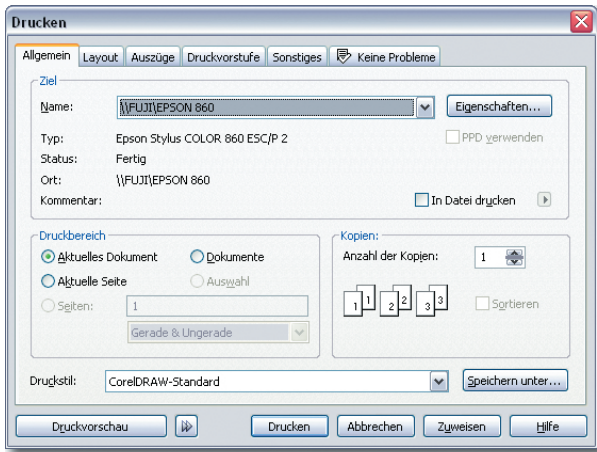


Bild 9.62 Die Druckoptionen

Um eine Vorschau betrachten zu können, verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Doppelpfeil rechts neben der *Druckvorschau*-Schaltfläche. Damit wird das Dialogfeld nach rechts erweitert und ein Vorschaubild angezeigt. So können Sie beispielsweise sofort erkennen, wie die Objekte auf dem Ausdruck angeordnet sind.

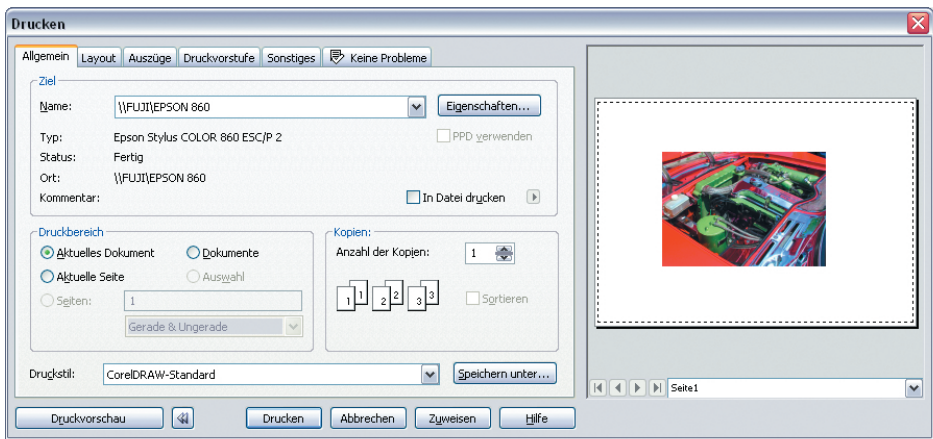


Bild 9.63 Anzeige eines Vorschaubilds

Auf der Registerkarte *Allgemein* stellen Sie unter anderem den Druckbereich und die Anzahl der Ausdrucke ein. Auf der Registerkarte *Layout* finden Sie Optionen zur Positionierung und Skalierung. Hier können Sie beispielsweise einstellen, ob die Objekte so weit vergrößert werden sollen, dass sie den gesamten Druckbereich füllen. Diese Option kann beim Ausdruck von Fotos nützlich sein.

In den Eingabefeldern können Sie Werte frei vorgeben.

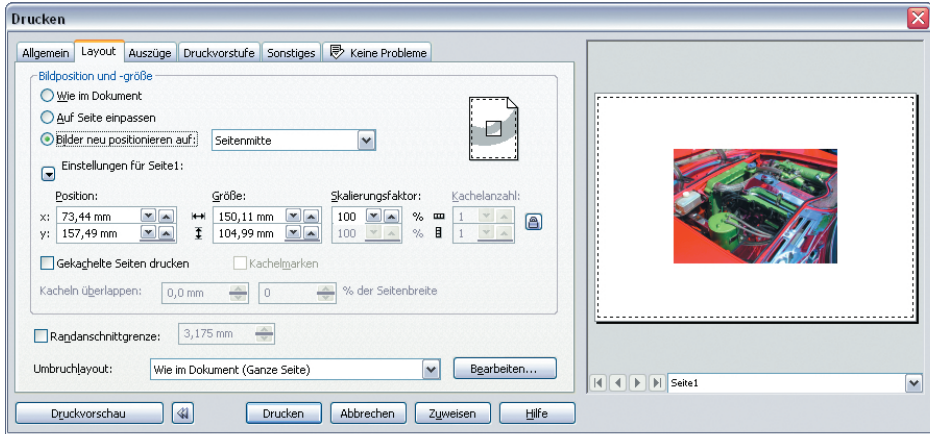


Bild 9.64 Optionen der Registerkarte Layout

Die Optionen der Registerkarte *Auszüge* werden zur Vierfarbseparation von Druckfilmen benötigt – das ist heutzutage aber praktisch nicht mehr nötig.

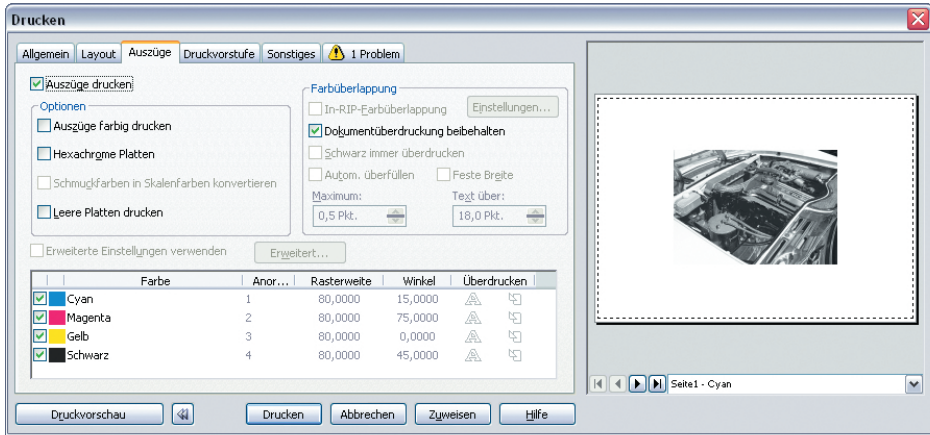


Bild 9.65 Optionen für die Vierfarbseparation

Die Optionen der Registerkarte *Druckvorstufe* sind nützlich, wenn Sie beispielsweise Schneide- oder Falzmarken mit ausdrucken wollen. Dies kann helfen, wenn Dokumente kleiner sind als das Papier, auf dem Sie den Ausdruck erstellen – etwa bei Visitenkarten. Um Farbdrucke kontrollieren zu können, aktivieren Sie die Option *Farbkalibrierungsbalken*. Dann werden am Rand des Dokuments die Grundfarben ausgedruckt.

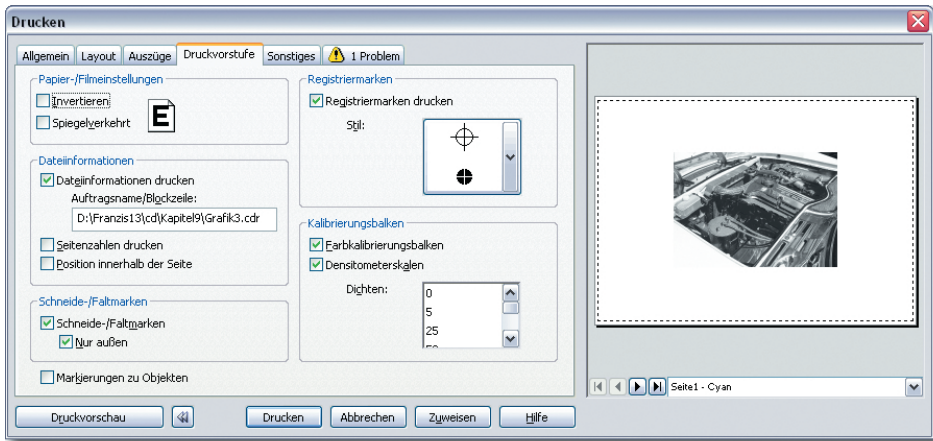


Bild 9.66 Die Optionen für die Druckvorstufe

Die nächste Registerkarte hält einige Optionen für Bilder bereit. So können Sie unter anderem entscheiden, ob Farbbilder in Graustufen gedruckt werden sollen.

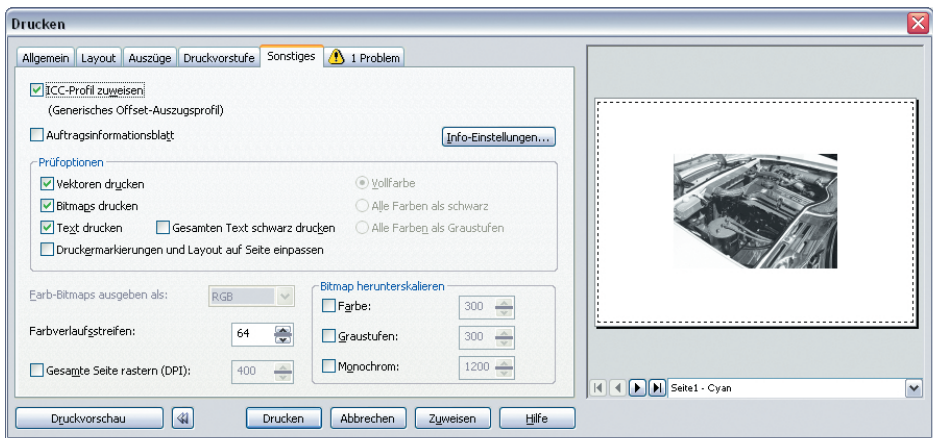


Bild 9.67 Sonstige Optionen

Falls Sie in Farbverläufen Streifen sehen, erhöhen Sie den Wert *Farbverlaufsstreifen* auf der Registerkarte *Sonstiges*. Hier müssen Sie sich an den passenden Wert „herantasten“. Verdoppeln Sie für einen ersten Versuch den Standardwert.

Die letzte Registerkarte ist sehr nützlich. Hier erfahren Sie nämlich, ob Sie beim Druck mit Problemen rechnen müssen. So wird beispielsweise auf fehlende Schriften hingewiesen. Es erscheint auch ein Hinweis, wenn die Objekte nicht auf das ausgewählte Papierformat passen oder Faltsymbole außerhalb des Bereichs liegen.

Praktisch ist auch, dass die Fehler nicht nur aufgelistet werden – es werden auch Lösungsvorschläge angeboten. So kann ja eigentlich nichts mehr schief gehen ...

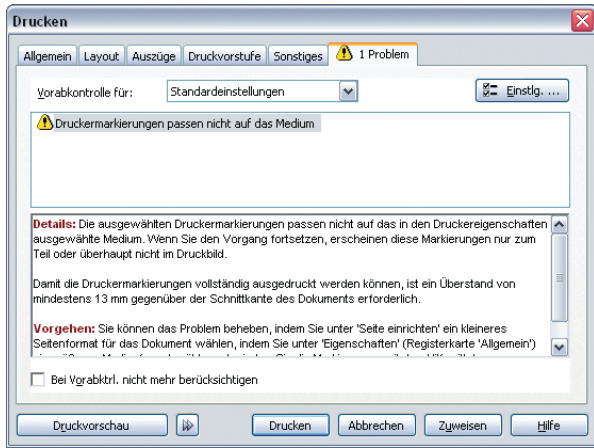


Bild 9.68 Hier wird auf etwaige Druckprobleme hingewiesen

Stichwortverzeichnis

3-Punkt-Kurve 107
 3-Punkt-Rechteck 113
 3D-Effekte 349

A

Abschrägung einstellen 211
 Abstände anpassen 300
 An Hilfslinien ausrichten 319
 Andockfenster 27
 Änderungen 61, 237
 anordnen 265
 Eigenschaften 134
 Formen 242
 Kontur 196
 Linse 222
 Objekt-Manager 50
 Objekteigenschaften 265
 Position 235
 vergrößern 51
 Anordnen, Andockfenster 28
 Anordnung ändern 173, 253
 Ansicht
 Einfacher Umriss 203
 speichern 267, 269
 verwalten 268
 Ansicht-Manager 267
 Anti-Alias 332
 Arbeitsbereich, Text 293
 Arbeitsoberfläche 14
 Aufhellen-Linse 223
 Auflösung einstellen 88
 Aufrauen-Hilfsmittel 250
 Ausrichten 94
 an Hilfslinien 46
 an Objekten 280

Objekte 275
per Hilfsobjekt 278
Tastenkürzel 275
und Verteilen 276

Auswahl

Drag & Drop 226
in Gruppen 230
Objekt-Manager 225
 Auswahl-Hilfsmittel 52, 54, 93, 226
 Auswahlrahmen aufziehen 57, 227
 Auszeichnung, Schrift 303
 Auszüge drucken 358

B

Bedienelemente 14, 22
 Behälter festlegen 342
 Beispiele-Bibliothek 193
 Beschleunigung, Skalierung 181
 Bewegungsunschärfe 351
 Bezier-Hilfsmittel 98, 99, 310
 Bezier-Kurve erstellen 101
 Bild
 freistellen 341
 vektorisieren 338
 weichzeichnen 346
 zuschneiden 338
 Bildausschnitt verändern 333
 Bildbearbeitung 325
 Bildgrößen verändern 339
 Bildoptimierung 332
 Bildschirmkalibrierung 331
 Bitmap-Auflösung einstellen 88
 Bitmap-Effekte 328, 332
 Bitmap-Farbmaske 340
 Bitmap-Muster 158

Bitmaps neu aufbauen 339
 Bitstream Font Navigator 63
 Blitzkorrektur 295
 Boolesche Funktionen 242
 Briefbogen gestalten 316

C

CDT-Datei 292
 Clipart-Motiv
 anpassen 73
 Aufbau 230
 auswählen 68
 einfügen 71, 289
 CMYK-Farbmodell 136, 330
 Corel PHOTO-PAINT 325, 337
 CorelTRACE 338

D

Darstellungsgröße anpassen 42
 Datei
 erstellen 85
 importieren 325
 Dateiformate, Ex-/Import 325, 356
 Deckkraft, Schatten 217
 Dehnen, Textobjekt 65
 Desktop 15, 258
 Dialogfelder 25
 Dokumentaufbau 51, 257
 Dokumentstile anpassen 291
 Doppelbogen-Modus 202
 Dpi 82
 Drehpunkt verschieben 178, 238
 Drucker einrichten 356
 Druckersymbol 258
 Druckfarben 330
 Druckoptionen 356
 Druckprobleme 360
 Druckvorschau 315, 357
 Druckvorstufe 358
 Duplikat
 erstellen 273
 verschieben 235

E

Ebenen 261
 Ebenen-Manager-Ansicht 264
 Ebenübergreifend arbeiten 264
 Ecken, abgerundete 115
 Eckenformen 127
 Effekt
 anpassen 215
 Bitmaps 328
 Blasen 105
 dreidimensionaler 142, 145, 206
 Eigenschaftsleiste 337
 einsetzen 165, 272
 Extrusion 206
 hinterlegter Schatten 214
 Hülle 199
 Invertieren 306, 347
 Kinderspiel 353
 Kontur 193
 kopieren 114
 löschen 166
 metallischer 151
 Nasse Farbe 354
 Pastellfarben 351
 plastischer 189
 PowerClip 343
 Psychedelisch 352
 Ränder suchen 352
 Rauschen hinzufügen 355
 Relief 88
 Schaltfläche 156
 Transparenz 218
 Verzerrung 197
 wechseln 336
 wellenförmiger 153
 Effekt-Hilfsmittel einsetzen 165
 Effektvorschau 166, 335
 Eigenschaften
 anpassen 305
 kopieren 77, 162
 Eigenschaftsleiste 21
 Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung 197
 Eingabefelder 31
 Einstellungen speichern 31
 Einzelbogen-Modus 201
 Ellipsen erstellen 115

Etiketten 285
 Export-Funktionen 356
 Extrusion bearbeiten 210, 272
 Extrusionseffekt 206
 Extrusionsfarben anpassen 211
 Extrusionstyp 208

F

Falzmarken erstellen 321
 Farbabstufungen auswählen 18
 Farbänderungs-Effekte 352
 Farbansicht wählen 136
 Farbbalance 328
 Farbe
 kopieren 319
 überblenden 174
 zuweisen 18, 148
 Farbe-Andockfenster 161
 Farbfelder ändern 163
 Farbmodelle 136
 Farbnuance auswählen 163
 Farbpaletten 17, 138
 Farbüberblendung anzeigen 138
 Farbverlauf einstellen 74, 142
 Farbverlauf-Dialogfeld 92
 Farbverlaufsfüllung 139
 Farbverlaufsstreifen 359
 Farbverwaltung 330
 Fluchtpunkt 207, 209
 Flussdiagramme 107
 Flyout-Menü, Effekte 165
 Flyout-Menüs 22, 25
 Form-Hilfsmittel 102, 116, 301
 Formatierungsoptionen 292
 Formerkennung-Hilfsmittel 111
 Fotos
 importieren 325
 positionieren 326
 verfremden 346
 Freihandglättung 99
 Freihandlinie erstellen 96
 Füllfarbe auswählen 161
 Füllfarbe-Dialogfeld 135
 Füllmuster 86, 110, 167

Füllung
 ändern 74
 entfernen 161
 gleichmäßige 135
 interaktive 146
 kachelbare 157
 kopieren 77
 Füllungsoptionen 86, 134
 Für Service-Büro vorbereiten 356

G

Gammawert 334
 Gaußsche Unschärfe 346
 Geraden-Modus 200
 Gewebefüllungen 211
 Gitter einblenden 257
 Grafiken einschließen 38
 Grafiktext 290, 296
 Grafische Listfelder 30
 Grundformen erstellen 120
 Gruppierungen 73
 aufheben 231, 232
 erstellen 94, 228, 278
 Objekte 51
 verschachtelte 231

H

Haarlinie 124
 Hauptebene 261
 Hauptseite 257
 Hilfslinien 259
 dynamische 280
 einrichten 46, 260, 282, 318
 verschieben 47
 Hilfsmittel
 Formerkennung 111
 interaktive 165
 Künstlerische Medien 103
 Text 59
 Überblendung 168
 Hilfsmittelpalette 22
 Hinter Füllung 131

Hintergrund 84, 123, 166,
199, 221, 251, 270
 anpassen 110
 aufhellen 222
 auswählen 54
Histogramm 333
HSB-Farbmodell 136
Hüllen
 anpassen 201, 204
 verschachteln 205
Hülleneffekt 199

I

Import
 Clipart 72, 252
 Fotos 325
Interaktive Extrusion 206
Interaktive Füllung 91, 146
Interaktive Hülle 199
Interaktive Kontur 193
Interaktive Transparenz 150, 218
Interaktive Verzerrung 197
Interaktiver Schatten 92, 214
Invertieren-Effekt 306, 347
Invertieren-Linse 224

K

Kalibrierungsoptionen 331
Kalligrafie-Option 105, 130
Kinderspiel-Effekt 353
Knotenbearbeitung 202
Knotenpunkte
 setzen 101, 185
 verdrehen 118
Kombinationsfelder 31
Kontextmenü 23
Kontrastverbesserung 333
Kontrollelemente 169, 183
Kontrollobjekte ändern 171
Kontur
 einstellen 90
 innen/außen 195
 umwandeln 171

Kontureffekt 193, 196, 352
Konturfarben
 einstellen 125
 linksläufige 196
Konvertieren, in Bitmap 332
Kopieren, Texteeigenschaften 303
Kreativ-Effekte 353
Kreis erstellen 89
Kreissegmente erstellen 116
Kugel erstellen 145, 147
Künstlerische Medien 103, 313
Künstlerische Striche 350
Kurvenform
 bearbeiten 102, 311
 zeichnen 99
Kurvenobjekte verändern 184

L

Lampen platzieren 213
Layout-Menü 260
Lineale 15, 41
Linien
 beibehalten 204
 zeichnen 97
Linienenden 127
Linienstil
 auswählen 126
 eigener 127
Linsen einsetzen 222
Listenfelder 30
Löcher schneiden 239
Löschen, Objekte 56

M

Maleffekte 350
Markieren, Text 297
Markierungspunkte
 Objekt 53
 Schatten 92
Masken erstellen 340
Maßangaben einsetzen 109
Maßeinheit wählen 16, 41, 126
Mauszeiger 23

Mengentext 290
 erstellen 66, 323
 umfließender 75
 Menüfunktionen 20
 Menüleiste 19
 Menüoptionen 33
 Messer-Hilfsmittel 246
 Millimeterpapier 119
 Miniaturbilder anpassen 70
 Mischbereiche 132, 137
 Mit Bild skalieren 132
 Muster
 eigenes 157
 fraktale 86
 kachelbares 159
 Musterfüllung 156

N

Navigationsfenster 333
 Neue Strecke 186
 Nullpunkt versetzen 15

O

Objekt-Manager 50, 252, 263
 Kontextmenü 260
 Objekte 83
 anordnen 253, 255
 ausrichten 274, 312
 auswählen 52, 224
 bearbeiten 221, 263
 benennen 256
 dehnen 65
 duplizieren 93, 193, 273
 einfärben 329
 gruppieren 228
 kombinieren 239
 konstruieren 59
 löschen 56
 positionieren 319
 rotieren 237
 skalieren/dehnen 62, 236
 sperrern 229
 spiegeln 236

transformieren 53, 172
 vergrößern 317
 verschieben 231, 255
 verschmelzen 242, 245
 verteilen 277
 zerschneiden 243, 246
 Objekteigenschaften
 ändern 95, 134
 anzeigen 263
 Objektgruppen überblenden 188
 Objektkonstruktion 84
 Objektreihenfolge 54, 84, 252
 Objekttypen 89
 Optionen
 Bitmaps 337
 Drucken 356
 dynamische Hilfslinien 282
 Ellipse 115
 Extrusion 209
 Füllmuster 86, 87
 Füllung 134
 Hilfslinien 46
 Knotenbearbeitung 202
 Lineale 16
 Polygon 117
 Rechteck 113
 Schatten 216
 Seite einrichten 40
 Sprühdose 104
 Statusleiste 19
 Text 290
 Überblendung 165
 Überblendungspfad 188
 Umriss 125
 Verschieben 233
 Werkzeuge 24
 Optionen-Dialogfeld 26
 Optionsfelder 33

P

Paletten-Registerkarte 138
 Pantone-Farben 138
 Papierhersteller wählen 287
 Papierlage einstellen 41
 Pastellfarben-Effekt 351

Pfade überblenden 192
 Pfeil erstellen 130
 Pfeilspitzen 106
 eigene 129
 verwenden 128
 Pinselstrich 103
 Pixel 82
 Pixelbilder 81
 umwandeln 339
 Plakat erstellen 37
 Polygon
 als Stern 118
 erstellen 117
 Polygon-Hilfsmittel 24, 89
 Polylinie 107
 Position
 ändern 312
 eingeben 235
 Positionsmarkierung 42
 PostScript-Füllmuster 160
 PowerClips 342
 Programmstart 13
 Proportionen erhalten 317
 Psychedelisch-Effekt 352

Q

Quadrat erstellen 113

R

Radiergummi 249
 Radius verkleinern 149
 Rauschen-Effekte 355
 Rechteck erstellen 85, 113
 Rechtschreibprüfung 67, 294, 299
 Relative Position 62
 RGB-Farbmodell 136, 330
 Rollbalken 17
 Rotationsmodus 237
 Rotationswinkel 172, 239

S

Schaltflächen 24
 erstellen 156
 erweiternde 33
 Schärfefilter 355
 Schatten
 anpassen 215
 ausblenden 218
 einfügen 272
 erstellen 92
 Schatteneffekt 214
 Schieberegler 32
 Schrift wählen 297, 299
 Schriftattribute einstellen 299
 Schriftgröße einstellen 68
 Schriftschnitte 300
 simulieren 306
 Schrifttyp auswählen 63
 Segmente erstellen 116
 Seite einrichten 285
 Seiten einfügen 260
 Seitenformat einstellen 39, 316
 Seitenrahmen hinzufügen 287
 Seitenzähler 17
 Skizzenbuch 68
 Skizzengröße ändern 70
 Sonderzeichen einsetzen 308
 Speichern, Ansicht 267
 Spiral-Objekt 120
 Spitzenformen ändern 130
 Sprache auswählen 60
 Sprühdose 104
 Standard-Symbolleiste 21
 Standardeinstellungen
 ändern 125, 290
 Standardwerte ändern 100
 Starten, Programm 13
 Statuszeile 19, 113, 226
 Steuerknoten anpassen 190
 Stift, druckempfindlicher 105
 Stift-Hilfsmittel 106
 Stiftsymbol 258
 Stil bearbeiten 127
 Stileigenschaften speichern 100
 Strichstärke wählen 124
 Strichtyp wählen 103

Stützpunkte 101
 Symbolbearbeitung 344
 Symbole auswählen 121
 Symbolleiste 21
 Zoom 43

T

Temperaturkarte 223
 Text
 formatieren 64, 300
 gruppieren 313
 verbiegen 310
 Text-Hilfsmittel 290
 Textausrichtung 293
 Texteigenschaften
 anpassen 63
 kopieren 303
 Textfarbe ändern 77
 Textfluss 76, 341
 Textkontur erstellen 306
 Textobjekte 285
 anpassen 61
 erstellen 59, 271, 295, 328
 formatieren 299
 verkleinern 306
 Textrahmen 58
 Texttypen 66
 Tiefe verändern 207
 Toleranzwert 340
 Tonwerte ändern 334
 Transformation 231, 297
 Transparent-Linse 223, 252
 Transparenz einsetzen 150
 Transparenzeffekt 218

U

Überblendung
 bearbeiten 190
 beschleunigen 180
 bremsen 180
 gedrehte 176
 Objektgruppen 188

offene Pfade 192
 rechts-/linksläufige 175
 teilen 181
 verdrehen 176
 Überblendungsaufbau 169, 184
 Überblendungseffekt 167
 Überblendungsgeschwindigkeit 179
 Überblendungsgruppe anpassen 187
 Überblendungsmodi 219
 Überblendungsmöglichkeiten 170
 Überblendungspfad erstellen 185
 Überblendungsrichtung
 ändern 173, 183
 Überblendungsschleife 177
 Überblendungsschritte erhöhen 170
 Umgekehrte Anordnung 174
 Umriss skalieren 131
 Umriss-Ansicht 83
 Umriss-Optionen 131
 Umrissattribute 123, 305
 Umrissfarbe festlegen 132
 Umrissoptionen 86
 Umrissstift-Dialogfeld 26, 90, 125
 Uneingeschränkter Modus 202
 Unschärfe-Effekte 351

V

Vektorgrafiken 50, 81, 83
 Verbindungslinien zeichnen 107
 Vereinfachen-Option 248
 Verlauf
 ändern 113
 aufziehen 91
 drehen 175
 eckiger 154
 konischer 152
 linearer 140
 radialer 144
 überblenden 190
 Verlaufsaufbau 144
 Verlaufsfüllung einstellen 90
 Verlaufstypen 140
 Versatz einstellen 308

Verschieben

Andockfenster 266*Buchstaben* 302*Hilfslinien* 47*präzises* 61*Verschmelzen* 242

Verteilen, Objekte 277

Verwischen-Hilfsmittel 250

Verzerrung anpassen 198

Verzerrungseffekt 197, 354

Vierfarbseparation 358

Visitenkarten erstellen 285, 288

Vollfarbmuster 158

Voreinstellungen 49

anpassen 233*Effekte* 166*einsetzen* 145*Schatten* 214

Vorlagen

anpassen 39, 316*einsetzen* 110*Extrusion* 206*öffnen* 37*speichern* 292

Vorschau

Dialogfeld 335*Füllmuster* 87

Vorschaubilder 34

W

Werkzeug-Optionen 24, 113

Werte ändern 32

Wirbel-Verzerrung 199

Z

Zackenschnitt-Verzerrung 198

Zeichen anpassen 302

Zerschneiden, einfaches 248

Zierelemente konstruieren 313

Zoom-Hilfsmittel 42

Zoom-Wert einstellen 44

Zuschneiden-Optionen 243

Zweifarb-Muster 156

Zylinder-Effekt 349