

Einleitung

Haben Sie vielleicht das Corel-Paket erworben, in dem auch das Bildbearbeitungsprogramm Corel PHOTO-PAINT™ enthalten ist – oder haben Sie sich die Standalone-Version des Programms zugelegt?

Dann wird Sie bestimmt interessieren, was Sie mit diesem Programm alles anstellen können.

Corel PHOTO-PAINT™ ist ein leistungsfähiges und preisgünstiges Programm, das Sie zur Bearbeitung oder Optimierung Ihrer digitalen Bilder verwenden können.

In diesem Buch erfahren Sie anhand vieler Beispiele, wie Sie die Vorteile des Programms nutzen können, um das Beste aus Ihren Bildern zu machen.

Um die Beispiele des Buchs nachzuvollziehen, können Sie beliebige Bilder verwenden. Sie wollen die Beispiele aber genau mit denselben Bildern nacharbeiten, die wir verwendet haben? Dann schauen Sie doch einmal auf meiner Webseite unter <http://www.gradias.de> vorbei. Dort finden Sie in der Rubrik *Bücher* viele der verwendeten Ausgangsbilder zum Download.

Falls Ihnen dieses Buch gefällt, und Sie mehr über Corel PHOTO-PAINT™ erfahren wollen, könnte übrigens das PC Praxis-Buch *Tolle Rezepte für Corel PHOTO-PAINT™* von DATA BECKER für Sie interessant sein, das ich ebenfalls geschrieben habe.

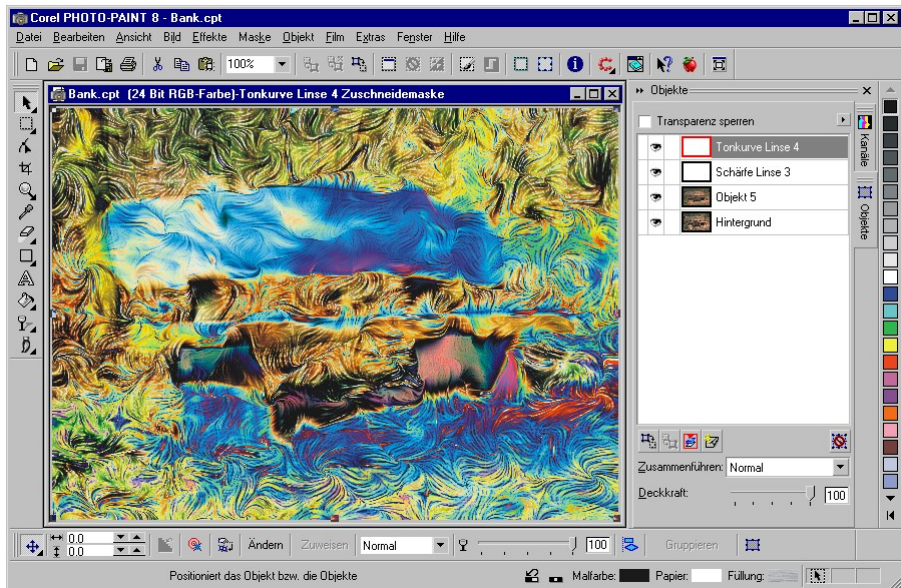
Ich wünsche Ihnen viel Spaß und unterhaltsame Stunden mit diesem Buch und Corel PHOTO-PAINT™.

Michael Gradias

Was ist Corel PHOTO-PAINT™?

Gehört oder gelesen haben Sie von Corel PHOTO-PAINT™ schon viel – zum Beispiel in den entsprechenden Fachzeitschriften? Sie wissen aber noch nicht so recht, was Sie damit anfangen können?

Gehen wir der Sache einmal auf den Grund. Nachfolgend sehen Sie die Arbeitsoberfläche des Programms. Neben einem bunten Bild sehen Sie viele Bedienelemente von Corel PHOTO-PAINT™.



Corel PHOTO-PAINT™

Das Bild sagt schon einiges über die Funktionalität des Programms aus.

Der Unterschied zu CorelDRAW

Wenn Sie das Corel-Paket erworben haben, kennen Sie sicherlich schon den Bruder von Corel PHOTO-PAINT™ – CorelDRAW.

Vielleicht haben Sie CorelDRAW ja schon einmal verwendet, um eine Visitenkarte oder ein Plakat zu gestalten. Derartige Aufgabenstellungen lassen sich bestens mit CorelDRAW erledigen. Im Fachjargon nennt man CorelDRAW ein Vektorgrafikprogramm.

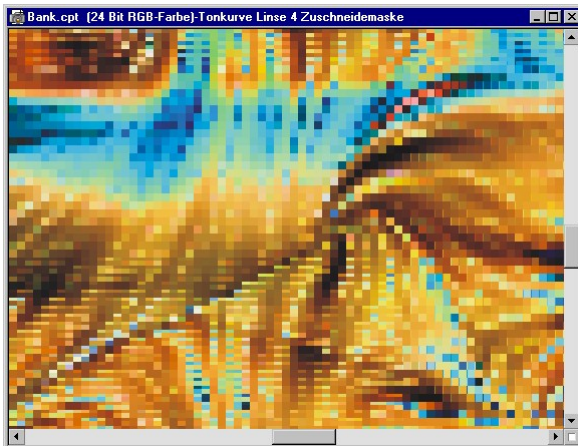
Wenn Sie bereits mit CorelDRAW gearbeitet haben, kennen Sie auch schon den Vorteil derartiger Programme: Wenn Ihnen ein Element des Bilds nicht gefällt, können Sie dessen Eigenschaften einfach ändern. So lassen sich zum Beispiel leicht Umriß und Füllung von Objekten verändern.

Zwei Seiten der Medaille

Alles hat zwei Seiten! Der Vorteil des schnellen Änderns ist auch mit einem Nachteil verbunden: So müssen nämlich alle einzelnen Elemente des Bilds erst einmal konstruiert werden – und das kann unter Umständen sehr viel Zeit in Anspruch nehmen.

Corel PHOTO-PAINT™ funktioniert dagegen ganz anders. Hier werden keine Elemente erstellt – statt dessen werden einzelne Bildpunkte bearbeitet, die man im Fachjargon Pixel nennt.

Normalerweise sehen Sie die Pixel, aus denen jedes Bild besteht, nicht. Erst, wenn Sie einen sehr großen Darstellungsmaßstab einstellen, können Sie die einzelnen Punkte erkennen. Im nächsten Bild haben wir die Ansicht achtfach vergrößert – dort sehen Sie die Pixel sehr deutlich.



Die Pixel eines Bilds

Was macht Corel PHOTO-PAINT™

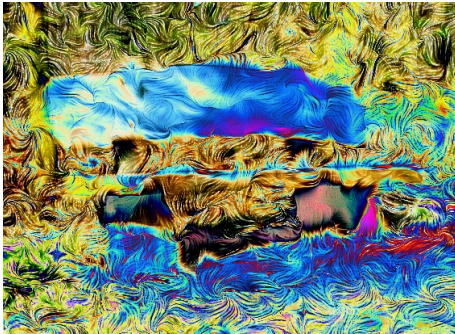
Zunächst können Sie Bilder aus den unterschiedlichen Bildquellen in Corel PHOTO-PAINT™ übertragen: So werden Scanner, Digitalkameras oder Bilder von Photo-CDs unterstützt.

Ist das Bild geöffnet, können Sie die einzelnen Pixel bearbeiten. Da jedes Bild aus sehr vielen Pixeln besteht, wäre die Bearbeitung natürlich sehr schwierig, wenn Sie die Bildpunkte einzeln bearbeiten müßten. Deshalb stellt Corel PHOTO-PAINT™ viele Werkzeuge bereit, die Ihnen die Arbeit erleichtern. Diese Hilfsmittel lernen Sie im Laufe des Buchs kennen.

Alles voller Pixel

Bilder bestehen aus sehr vielen Pixeln – zumindest, wenn alles geklappt hat. Dann sind nämlich die einzelnen Pixel nicht zu sehen. Je kleiner die Pixel sind, um so weniger können Sie diese mit bloßem Auge erkennen.

So besteht das folgende Bild aus ganz genau 232.215 Pixeln: 565 in der Breite und 411 in der Höhe – ziemlich viele, nicht wahr?



Sie sind neugierig, wie unser Beispielbild entstanden ist?

Im Kapitel 9 erfahren Sie es. Soviel aber schon vorab: Das Ausgangsfoto zeigt eine Bank, die unter anderem mit Effektfiltren verfremdet wurde.

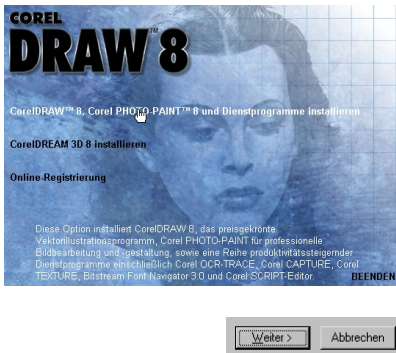
Viele Pixel benötigen viel

Speicher

Aus den vielen Pixeln erwachsen auch einige Probleme: So benötigen Bildbearbeitungsprogramme immer eine ganze Menge Speicher – je mehr Speicherplatz Ihr Rechner hat, um so besser. Haben Sie nur wenig Speicher zur Verfügung, kann die Bearbeitung von Bildern zum Geduldsspiel werden.

Auf geht's – Corel PHOTO-PAINT™ installieren

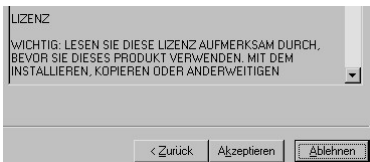
Bevor wir mit der Arbeit beginnen können, muß Corel PHOTO-PAINT™ erst einmal installiert werden. Sehen wir uns an, wie es funktioniert:



1 Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk – dann wird automatisch das Installationsprogramm gestartet.

2 Klicken Sie dort auf die erste Option, die Sie nebenstehend abgebildet sehen.

3 Im nächsten Dialogfeld – das nur aus einen Installationshinweis besteht – können Sie die *Weiter*-Schaltfläche drücken, um wieder zum nächsten Dialogfeld zu wechseln.



4 Hier geht es nur weiter, wenn Sie die Lizenzvereinbarungen akzeptieren – das kennen Sie ja auch von anderen Programmen.

CorelDRAW 8 eine persönliche Note geben

Machen Sie bitte Angaben zu Ihrer Person für Ihr Produktexemplar.

Vollständiger Name

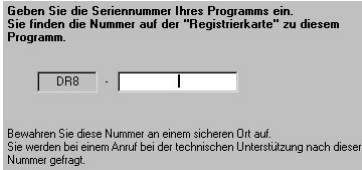
MICHAEL GRADIAS

Firmenname

GRAFISCHES ATELIER

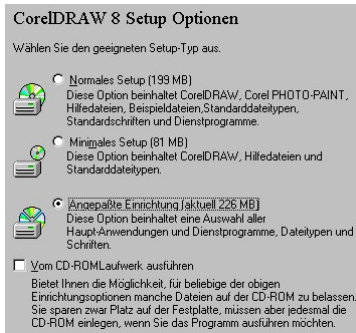
5 Im folgenden Dialogfeld fragt Corel die Daten des Benutzers ab.

Wechseln Sie nach der Eingabe wieder über die *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Dialogfeld.



6 Hier wird die Seriennummer abgefragt, die Sie auf der Registrierkarte im Programmpaket finden.

Falls Sie die Karte gerade nicht zur Hand haben, können Sie auch mit einem leeren Eingabefeld zum folgenden Dialogfeld wechseln.



7 Corel unterscheidet verschiedene Setup-Optionen. Wollen Sie sich um nichts weiter kümmern, können Sie eine der beiden ersten Optionen auswählen. Dann führt Corel die Installation automatisch durch.

Wir wollen uns aber die letzte Option *Angepaßte Einrichtung* näher ansehen. Wenn Sie diese Möglichkeit wählen, können Sie einigen Plattenspeicher einsparen, da Sie nur die wirklich benötigten Programm-Module zur Installation auswählen können.



8 Im nächsten Dialogfeld können Sie auswählen, welche der Programm-Module installiert werden sollen.

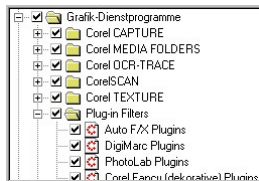
Alle Programmteile, vor deren Eintrag ein Haken steht, werden berücksichtigt. Klicken Sie in das Kästchen, um eine der Optionen zum deaktivieren.



9 Wenn Sie auf das Pluszeichen vor dem Eintrag klicken, wird der „Ordner“ aufgeklappt – dann können Sie sehen, welche Einzelteile eines Programm-Moduls installiert werden. Auch hier kennzeichnen Haken die Teile, die berücksichtigt werden.

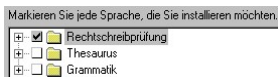
Plattenplatz sparen

Um Festplattenspeicher einzusparen, können Sie einzelne Teile von Programmen deaktivieren, ohne daß die Funktionstüchtigkeit des Programms damit beeinflusst wird. So könnten Sie zum Beispiel auf die Lernhilfe und die Beispiele verzichten, und damit 25 MByte Festplattenspeicher einsparen.

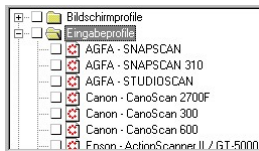


10 Im Ordner *Grafik- und Dienstleistungsprogramme* finden Sie einige sinnvolle Utility-Programme und Zusatzfunktionen, die über sogenannte Plugin-Filter angeboten werden.

Wenn es Ihr zur Verfügung stehender Festplattenspeicher zuläßt, sollten Sie diese Optionen alle aktivieren.

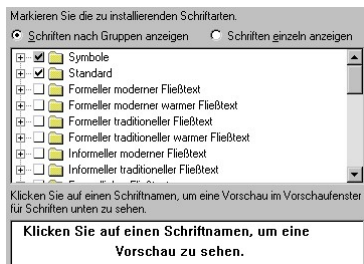


11 Der Schreibhilfsmittel-Rubrik kommt nur dann eine Bedeutung zu, wenn Sie mit CorelDRAW arbeiten wollen.

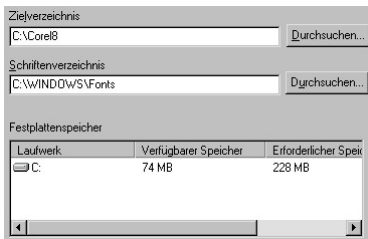


12 Bei den Farbprofilen können Sie die von Ihnen verwendeten Monitore, Scanner oder Drucker angeben.

Dann können Sie in Corel PHOTO-PAINT™ die Geräte später aufeinander abstimmen – sie kalibrieren.



13 Auf die Installation von Schriften können Sie zunächst verzichten – wenn Sie später eine Schrifttype benötigen, können Sie diese leicht über die Windows-Systemsteuerung nachträglich installieren – so läßt sich viel Festplattenspeicher sparen.



Wählen Sie die Laufwerke, auf denen CorelDRAW 8 temporäre Dateien anlegen kann. Wählen Sie die Laufwerke durch Klicken auf das entsprechende Kontrollkästchen aus.



HINWEIS: Ihr aktueller System 'TEMP-PFAD' wird nicht geändert. Dieser Pfad ist nur für temporäre CorelDRAW 8-Dateien bestimmt.

Bereit zum installieren von CorelDRAW 8

Der Corel Setup-Assistent kann nun CorelDRAW 8 installieren. Wenn Sie den Vorgang starten möchten, klicken Sie auf 'Installieren'.

Folgende Einstellungen wurden ausgewählt:

Benutzername: MICHAEL GRADIAS
Zielordner: C:\Corel8
Schrittelordner: C:\WINDOWS\FonTS

☐ Gewählte Komponenten anzeigen

14 Nun können Sie noch angeben, in welchem Ordner das Programm installiert werden soll.

15 Damit Corel Arbeitsdateien auf der Festplatte auslagern kann, können Sie Festplatten markieren, die zum Auslagern benutzt werden dürfen.

16 Zum Abschluß wird in einem neuen Dialogfeld angezeigt, welche Einstellungen Sie vorgenommen haben.

Über die *Installieren*-Schaltfläche wird der Installationsvorgang gestartet.

Installationszeit beachten

Je nachdem, welche Module Sie markiert haben, kann die Installation einige Zeit in Anspruch nehmen.

Wo ist Corel PHOTO-PAINT™?



Das Installationsprogramm erstellt automatisch eine neue Programmgruppe in der die einzelnen, installierten Programm-Module enthalten sind.

Diese sind in verschiedenen Unterordnern untergebracht.

Das Programm Corel PHOTO-PAINT™ sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung markiert.

Nichts zu finden

Falls Sie keine geöffnete Programmgruppe auf der Arbeitsfläche sehen, müssen Sie das Programm über die Windows-Startleiste suchen.

Hintergründe und Texturen

Wenn Sie Corel PHOTO-PAINT™ mit den Standardoptionen installieren, haben Sie Zugriff auf viele Muster, die Sie zum Beispiel für Hintergründe verwenden können.

Vielseitige Texturen und Füllmuster sind eine große Stärke von Corel PHOTO-PAINT™ – wir werden ihnen im Laufe des Buchs immer wieder begegnen. Die Muster können in Corel PHOTO-PAINT™ ebenso wie in CorelDRAW verwendet werden.

Gemeinsames Verzeichnis

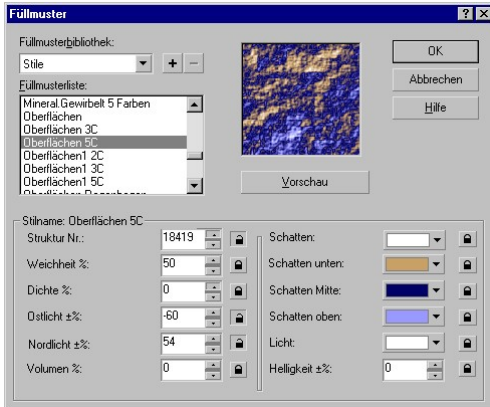
Die Bilder, die für die Muster und Füllungen verwendet werden, sind im Corel-Verzeichnis *Custom* in verschiedenen Unterverzeichnissen abgelegt. Weitere Muster finden Sie auf den Corel-CDs.

Die Bitmap-Füllungen können verwendet werden, um nahtlos gekachelte Hintergründe zu erzeugen. Ein solches Muster sehen Sie im folgenden Dialogfeld.



Nahtlos kachelbare Bitmap-Füllungen

Bei den Füllmustern können Sie zahlreiche Werte verändern, um unterschiedliche Muster zu erzielen. Ein Beispiel sehen Sie nachfolgend:



Ein Füllmuster

Sinnvolle Hilfsprogramme des Corel-Pakets

Wenn Sie unseren Installationsvorschlägen gefolgt sind, haben Sie neben den beiden Hauptprogrammen – CorelDRAW für Vektorgrafiken und Corel PHOTO-PAINT™ für die Bildbearbeitung – noch einige nützliche Hilfsprogramme mit installiert.

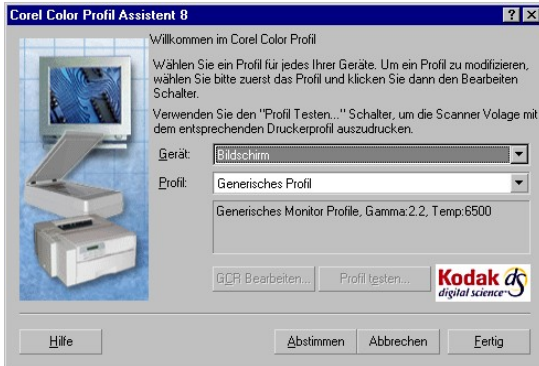
Diese Programme finden Sie in der Corel-Programmgruppe in den Unterordnern *Grafik-Dienstprogramme* und *Produktivitätstools*.

Mit Corel Capture können Sie zum Beispiel Bildschirmabbildungen anfertigen – die Abbildungen dieses Buchs sind zum Beispiel überwiegend mit diesem Hilfsprogramm angefertigt. Die Programmoberfläche besteht dabei nur aus einer Symbolleiste, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.



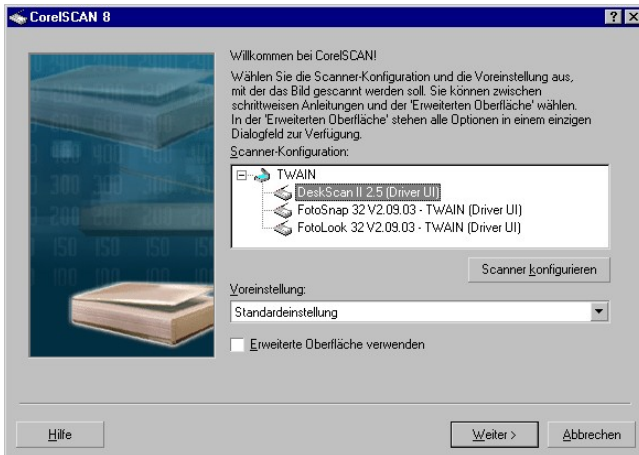
Das Hilfsprogramm für Bildschirmfotos Corel Capture

Um die verschiedenen Ein- und Ausgabegeräte – also zum Beispiel Scanner, Monitor und Drucker – perfekt aufeinander abzustimmen, kann der Corel Color Profil Assistent verwendet werden. Er führt Sie in verschiedenen Dialogfeldern Schritt für Schritt zur perfekten Einstellung.



Der Corel Color Profil Assistent

Mit Corel Scan steht Ihnen ein leistungsstarkes Programm zur Verfügung, um Bilder über das TWAIN-Modul zu scannen. Sie lernen das Programm im Kapitel 3 näher kennen. Wenn Ihr Scanner unterstützt wird, können Sie auf das TWAIN-Modul Ihres Scanners verzichten.



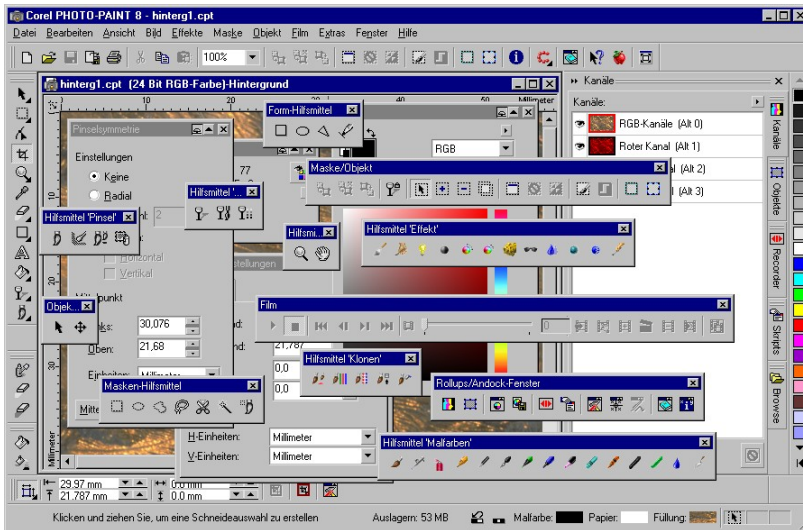
Das TWAIN-Modul zum Scannen

Viele bunte Schaltflächen – der Umgang mit der PHOTO- PAINT-Arbeitsoberfläche

Corel bemüht sich – laut Werbeaussagen – mit jeder neuen Version eine leichtere Bedienung zu erreichen. Es passiert aber eher das Gegenteil: Mit jeder neuen Version kommen neue Funktionen und Bedienelemente hinzu, die die Bedienung schwieriger machen. So haben es Anfänger oft sehr schwer, sich in dem Funktionsdickicht zu rechtzufinden. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die wichtigsten Bedienelemente und ihre Bedienung vorstellen.

Weniger ist oft mehr

Sehen wir uns zunächst einmal an, worin das Problem bei Corel PHOTO-PAINT™ besteht:



Eine völlig überfüllte Corel PHOTO-PAINT™-Arbeitsoberfläche

Auf der zuvor gezeigten Arbeitsoberfläche sind so viele Bedienelemente vorhanden, daß vom eigentlichen Bild kaum noch etwas zu sehen ist – und das sind noch nicht einmal alle Bedienelemente, die Corel PHOTO-PAINT™ zur Verfügung stellt.

Aber Sie können auch beruhigt sein: Viele der gezeigten Bedienelemente werden Sie bei Ihrer Arbeit mit Corel PHOTO-PAINT™ nie benötigen.

Sehen wir uns nun also an, welche Bedienelemente wirklich wichtig sind.

Das passende Werkzeug auswählen



Auf der linken Seite des Arbeitsbereichs sehen Sie die sogenannte Hilfsmittelpalette.

Hier können die Werkzeuge, die Sie für Ihre Arbeit mit Corel PHOTO-PAINT™ benötigen, über Schaltflächen aufgerufen werden.

Wollen Sie zum Beispiel einen Strich in das Bild malen, können Sie den Pinsel verwenden, den Sie ganz unten in der Hilfsmittelpalette finden.

Um einen Text zu erstellen, müssen Sie das Text-Hilfsmittel verwenden, das Sie an dem „A“-Symbol erkennen.

Sie merken schon: Die Verwendungsgebiete der Hilfsmittel lassen sich durch die Symbole recht leicht zuordnen. Im Laufe des Buchs lernen Sie die wichtigsten Werkzeuge und deren Einsatzgebiete noch genauer kennen.

Platz sparen durch Flyout-Menüs

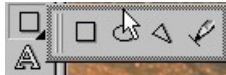
In der Hilfsmittelpalette gibt es mehr Werkzeuge, als zunächst zu vermuten ist. Ähnliche Werkzeuge zu einem bestimmten Einsatzbereich sind in einem Untermenü zusammengefaßt.

Sie erkennen diese zusammengefaßten Werkzeuge an dem kleinen Pfeil unten rechts auf der Schaltfläche.

Die Flyout-Menüs können auch als eigenständige Symbolleiste auf der Arbeitsfläche platziert werden. Sehen wir uns an, wie es funktioniert:



1 Öffnen Sie das Flyout-Menü mit einem Klick auf den kleinen Pfeil unten rechts auf der Schaltfläche.



2 Klicken Sie an den Rand des Flyout-Menüs – zum Beispiel so, wie es das Bild zeigt.

3 Halten Sie die Maustaste gedrückt.

4 Wenn Sie das Menü nun bei gedrückter Maustaste verschieben, können Sie es frei auf der Arbeitsfläche platzieren.



5 Ist die gewünschte Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.

6 Soll das freischwebende Flyout-Menü wieder geschlossen werden, reicht ein Klick auf das Kreuz-Symbol, das Sie rechts in der Titelleiste des Fensters sehen.

Alternative Bedienung

Sie können das Flyout-Menü auch einfach durch einen Doppelklick auf den Rand zur freischwebenden Symbolleiste machen. Geschlossen wird es wieder auf die bekannte Art mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol.

Zügig arbeiten: Die Symbolleisten

Am oberen Rand des Arbeitsbereichs finden Sie in Corel PHOTO-PAINT™ die Standardsymbolleiste. Hier können Sie häufig benutzte Funktionen aufrufen, ohne daß Sie den Umweg über die Menüfunktionen gehen müssen.

Über die ersten drei Schaltflächen können Sie zum Beispiel ein neues Dokument erstellen, ein bestehendes öffnen oder ein geöffnetes Dokument speichern.



Die Standardsymbolleiste

Weitere Symbolleisten verwenden

Neben dieser Standardsymbolleiste gibt es zahlreiche, weitere Symbolleisten. Wenn Sie eine davon öffnen möchten, müssen Sie folgende Arbeitsschritte vollziehen:



1 Klicken Sie die Standardsymbolleiste mit der rechten Maustaste an. Damit öffnen Sie ein Popup-Menü.

Dort finden Sie unterschiedliche Symbolleisten aufgelistet. Mit einem Klick auf einen Eintrag wird die betreffende Symbolleiste auf der Arbeitsfläche geöffnet.

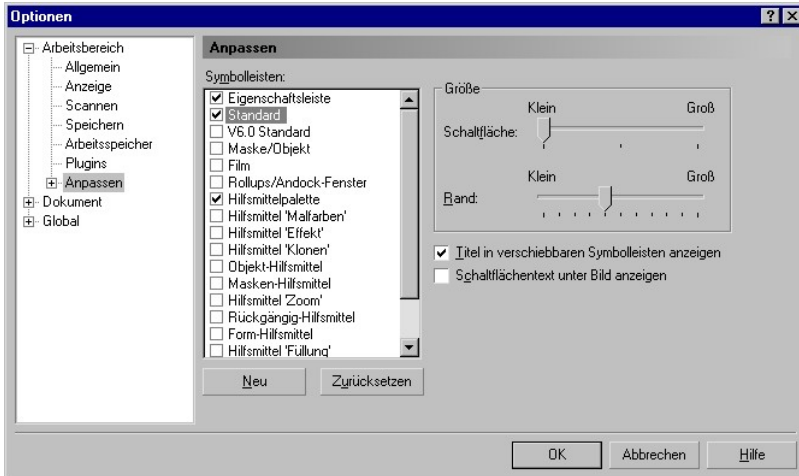
Ein Haken vor dem Eintrag kennzeichnet die geöffneten Symbolleisten.



2 Eine der zusätzlichen Symbolleisten sehen Sie nebenstehend.

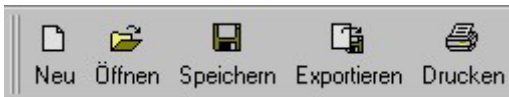
Mit der ersten Option *Symbolleiste* im Popup-Menü öffnen Sie ein neues Dialogfeld, in dem Sie auch die Optionen der Schaltflächen verändern können.

So können Sie im rechten Teil des Dialogfelds zum Beispiel die Größe der Schaltfläche und des Rands verändern.



Die Symbolleisten-Optionen

Interessant ist – besonders für Anfänger – die Option *Schaltflächentext unter Bild anzeigen*. Damit wird neben dem Symbol der Schaltfläche auch ein erläuternder Text für die Funktion angezeigt. Nachteilig wirkt sich dabei aus, daß die Symbolleisten so mehr Platz beanspruchen.



Die aktivierte Option Schaltflächentext unter Bild anzeigen

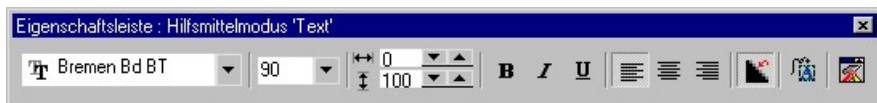
Unübersichtlichkeit vermeiden

Viele geöffnete Symbolleisten haben eigentlich mehr Nachteile als Vorteile – deshalb sollten Sie nur in besonderen Fällen mehrere Symbolleisten geöffnet haben. Die Symbolleisten verschwenden viel Platz der Arbeitsfläche. Außerdem ist an den Symbolen der Schaltflächen die Funktion nicht immer zu erkennen.

Eine besondere Symbolleiste: Die Eigenschaftsleiste

Am unteren Rand des Arbeitsbereichs gibt es eine besondere Symbolleiste – vielleicht ist sie Ihnen ja schon aufgefallen. Vielleicht haben Sie auch schon bemerkt, daß sich die verfügbaren Schaltflächen in der Symbolleiste verändern.

Diese Symbolleiste wird Eigenschaftsleiste genannt.



Die Eigenschaftsleiste bei aktiviertem Text-Werkzeug

Die Eigenschaftsleiste unterscheidet sich gravierend von den anderen Symbolleisten – und ist deshalb besonders sinnvoll.

Der Inhalt der Eigenschaftsleiste richtet sich nämlich danach, welches Werkzeug Sie gerade ausgewählt haben. Das letzte Bild zeigte den Inhalt der Eigenschaftsleiste bei ausgewähltem Text-Werkzeug. In diesem Fall stehen in der Eigenschaftsleiste alle Funktionen zum Ändern der Textattribute bereit.

Wählen Sie dagegen zum Beispiel das Lupensymbol aus der Hilfsmittelleiste aus, zeigt die Eigenschaftsleiste alle Funktionen an, die notwendig sind, um die Darstellungsgröße des Bilds zu verändern.



Die Eigenschaftsleiste bei aktivierter Lupe

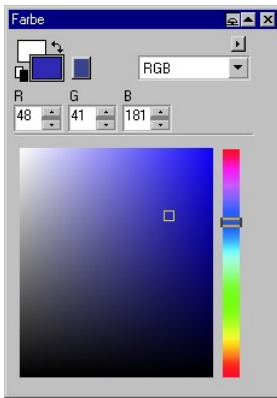
Doppelte und dreifache Symbole

Durch die Eigenschaftsleiste können Sie sich die anderen – zuvor beschriebenen – Symbolleisten sparen. Da in der Eigenschaftsleiste immer die benötigten Zusatzfunktionen angezeigt werden, bringen die anderen Symbolleisten keine weiteren Vorteile – sie zeigen nämlich dieselben Schaltflächen.

Weg, und doch da: Die Rollup-Fenster

Vor einigen Jahren waren die folgenden Bedienelemente, als sie in CorelDRAW eingeführt wurden, noch revolutionär – heute sind sie eher ein überflüssiges Relikt aus vergangenen Tagen.

Die sogenannten Rollup-Fenster können Sie über das Menü *Ansicht/Rollups* aufrufen. Dort finden Sie fünf verschiedene Funktionen, die alternativ auch jeweils über Tastenkombinationen aufgerufen werden können.



Sehen wir uns das Farbe-Rollup an, das Sie auch mit der Tastenkombination **Strg+F2** aufrufen können. In diesem Rollup-Fenster können Sie die aktuelle Mal- und Papierfarbe verändern.

In der Titelleiste des Fensters sehen Sie einen kleinen Pfeil, der nach oben zeigt.

Wenn Sie die Farbe ausgewählt haben, aber das Fenster dennoch nicht mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol schließen wollen, können Sie auf den Pfeil klicken.



Damit wird das Fenster „aufgerollt“. Übrig bleibt nur noch die Titelleiste.

Diese Titelleiste benötigt nur wenig Platz auf der Arbeitsfläche. Mit einem Klick auf den Pfeil – der nun nach unten zeigt – wird das Fenster wieder aufgerollt. So können Sie auf die Funktionen des Fensters wieder zugreifen.

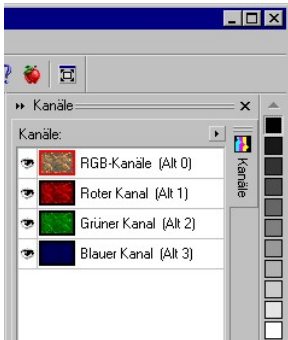
Alternativer Doppelklick

Rollup-Fenster können Sie auch mit einem Doppelklick auf die Titelleiste auf- und zuklappen.

Die neuen Andock-Fenster

In der aktuellen Corel PHOTO-PAINT™ Version 8 ist ein weiteres Bedienelement hinzugekommen, über dessen Nutzen man sicherlich unterschiedlicher Meinung sein kann: Die Andock-Fenster, die Sie ebenfalls über das Menü *Ansicht* öffnen können.

Es gibt vier verschiedene Typen von Andock-Fenstern in diesem Menü. Sehen wir uns an, wie sie bedient werden.



1 Rufen Sie zum Beispiel über die Tastenkombination **(Strg)+(F9)** das Andock-Fenster *Kanäle* auf.

Am rechten Rand des Arbeitsbereichs sehen Sie dann ein neues Fenster, in dem die Farbkanäle des geöffneten Bilds angezeigt werden.



2 Im Kopfbereich des Fensters gibt es eine Schaltfläche mit einem nach rechts zeigenden Doppelpfeil.

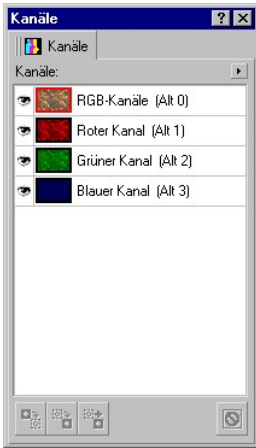
Wenn Sie darauf klicken...



3 ... wird das Fenster geschlossen. Übrig bleibt nur noch eine Registerkarte mit der Bezeichnung des Fensters.

So nimmt das Bedienelement nur noch wenig Platz auf der Arbeitsfläche ein.

Um das Fenster wieder zu öffnen, brauchen Sie nur auf den – nun nach links zeigenden – Doppelpfeil zu klicken.



Wenn Sie doppelt auf den Kopfbereich des Andock-Fensters klicken, verwandelt es sich in ein eigenständiges Fenster.

Dieses Verfahren bietet aber keinen Vorteil – das Fenster nimmt nur viel Platz von der Arbeitsfläche weg, da es nicht – wie die Rollup-Fenster – verkleinert werden kann.

Außerdem lässt sich die Größe des Fensters nur bedingt verkleinern. Die kleinstmögliche Größe für unser Beispiel-Andock-Fenster zeigt das Bild – hier wird viel Platz verschwendet.

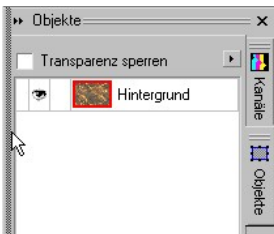
Mehrere Andock-Fenster verwenden

Es gibt ja mehrere, verschiedene Andock-Fenster. Sehen wir uns an, welche Anordnungsmöglichkeiten Sie bei mehreren, geöffneten Andock-Fenstern haben.



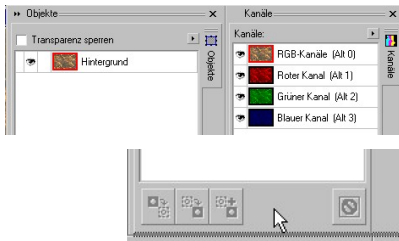
1 Nach dem Aufruf des zweiten Andock-Fensters – zum Beispiel mit der Tastenkombination **(Strg)+(F7)** – sehen Sie zwei Registerkarten übereinander.

Mit einem Klick auf eine der Registerkarten können Sie das betreffende Andock-Fenster öffnen.



2 Wenn Sie die Andock-Fenster anders anordnen wollen, klicken Sie den Registerkartenreiter an, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie dann mit der Maus. Wenn Sie an die linke Kante ziehen, sehen Sie einen verstärkten Strich.



3 Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, werden die beiden Andock-Fenster nebeneinander angeordnet.

4 Wechseln Sie dagegen zur unteren Kante, wird ein waagerechter Strich sichtbar.

5 Nach dem Loslassen der Maustaste werden dann die Fenster übereinander angeordnet.

Dies bietet aber nicht unbedingt Vorteile. Da die Fenster – wie schon beschrieben wurde – nur bedingt verkleinert werden. So kann es passieren, daß Sie von dem unteren Fenster nicht viel sehen.



Standardvorgabe belassen

Es gibt wenig Gründe, an der Standardvorgabe etwas zu ändern. Andere Anordnungen bieten keine Vorteile – dafür aber einige Nachteile, wie Sie ja bereits gelesen haben.

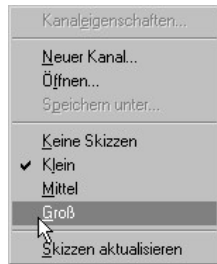
Zusätzliche Optionen der Andock-Fenster

In den Andock-Fenstern sehen Sie – ebenso wie in den Rollup-Fenstern – in der Kopfleiste rechts einen kleinen Pfeil. Über diese Schaltfläche erreichen Sie zusätzliche Optionen zur jeweiligen Funktion. Sehen wir uns ein Beispiel an.

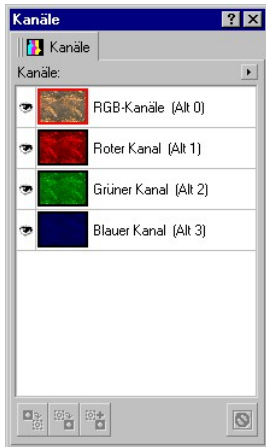
1 Finden Sie die Vorschaubildchen im Kanäle-Fenster zu klein? Kein Problem.

2 Klicken Sie auf den nach rechts zeigenden Pfeil des Andock-Fensters Kanäle.

Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie unter anderem die Option *Groß* finden.



3 Nach dem Anklicken dieser Option werden die Vorschaubilder deutlich größer angezeigt – Sie sehen dies nebenstehend.



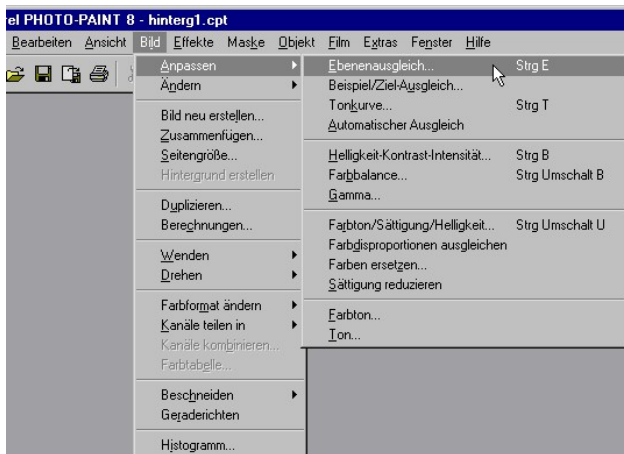
Je nach Rollup- oder Andock-Fenster erreichen Sie unterschiedliche Zusatzfunktionen über das Pfeilmennü. Schauen Sie doch einfach einmal nach, was sich dort an Funktionen verbirgt.

Ausweg aus dem Wirrwarr – Die Menüfunktionen

Wie bei jedem anderen Windows-Programm gibt es natürlich auch in Corel PHOTO-PAINT™ Menüs, über die Sie die gewünschten Funktionen erreichen.

Wenn für eine Funktion Tastenkürzel verfügbar sind, werden diese am Ende des Menüeintrags angezeigt.

Da das Auffinden einer Funktion über die zahlreichen Symbolleisten oft schwierig ist, sollten Sie – ganz traditionell – auf die Menüfunktionen zurückgreifen, wenn Sie einmal nicht mehr weiterwissen.



Die Menüfunktionen von Corel PHOTO-PAINT™

Die Hilfestellungen von Corel PHOTO-PAINT™

Um Einsteigern bei der Eingewöhnung zu helfen, bietet Corel PHOTO-PAINT™ einige Hilfestellungen an, die wir uns nun einmal näher ansehen wollen.

Über die **[F1]**-Taste erreichen Sie die gewohnte Hilfe, die Sie ja auch aus anderen Windows-Programmen kennen – das ist nichts besonderes. Aber Corel PHOTO-PAINT™ kann noch mehr bieten.

Mit den Tutoren lernen

Corel liefert sogenannte Tutoren für die einzelnen Programm-Module mit – so auch für PHOTO-PAINT™. In den Tutoren finden Sie neben detaillierten Beschreibungen auch Workshops, die Sie direkt nacharbeiten können.

Es lohnt sich – schon wegen der hübschen Beispiele – einmal in diese Tutoren hineinzuschauen, und einmal ein Beispiel nachzubauen.



Sie starten den Tutor entweder über die Funktion *Hilfe/CorelTUTOR*, oder über das Symbol in der Standardsymbolleiste, das Sie nebenstehend abgebildet sehen.

Der Tutor ist in einem Andock-Fenster untergebracht. Die Kopfleiste ist ähnlich wie bei einem Webbrowser aufgebaut.

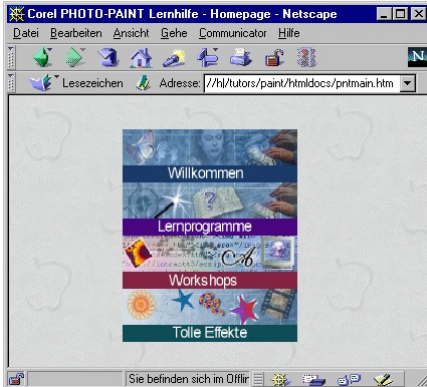
Auf der ersten Seite wählen Sie zunächst ein Thema aus, das Sie interessiert – dies zeigt die linke Abbildung. Danach werden Ihnen in einem weiteren Fenster verschiedene Optionen angeboten – das sehen Sie in der mittleren Abbildung. Rechts sehen Sie, daß Sie danach detaillierte und bebilderte Erläuterungen erhalten.



Der CorelTUTOR

Installationseinstellungen beachten

Die Tutoren sind nur verfügbar, wenn Sie die entsprechende Option bei der Installation aktiviert haben – so wie wir es im vorangegangenen Kapitel erläutert haben.



Der webähnliche Aufbau des Tutors hat einen Grund: Alle Dokumente liegen nämlich im Web-Format HTML vor.

Sie finden die HTML-Dateien des Tutors im Corel-Verzeichnis `\Tutors\Paint\html-docs`.

Die Dokumente können Sie mit Ihrem bevorzugten Webbrowser starten – im Netscape Navigator sehen Sie dann zum Beispiel das nebenstehende Bild des Hauptmenüs.

Erneuerung über's Netz

Über das Pfeil-Menü des Tutors können Sie übrigens die Option **Download New Tutors** aufrufen. Damit können Sie eventuell vorhandene, neuere Versionen vom Corel-Server herunterladen.

Die Direkthilfe verwenden



Die Direkthilfe können Sie entweder über das nebenstehende Symbol in der Standardsymbolleiste oder über die Tastenkombination **Umschalt)+(F1)** aufrufen. Außerdem finden Sie die Funktion im *Hilfe*-Menü.

Nach dem Aufruf können Sie auf eine beliebige Schaltfläche in der Symbol- oder Werkzeugleiste klicken. Außerdem können Sie einen Eintrag aus den Menüs auswählen.

Danach wird in einem gesonderten Fenster ein Kasten angezeigt, der eine detaillierte Beschreibung zu der betreffenden Funktion enthält. So sparen Sie sich das Aufsuchen aus der Corel-Hilfe, die Sie über **F1** erreichen.

Fügt dem Bild Text hinzu und ermöglicht, bestehenden Text zu bearbeiten. Text ist standardmäßig ein Objekt, das vor dem Bildhintergrund verschoben werden kann. Verwenden Sie die Eigenschaftsleiste, um Schriftart, Schriftstil, Schriftgröße und Effekte zu ändern. Sie können den bereits mit einem Objekt verbundenen Text immer noch bearbeiten, formatieren und verändern. Wenn Sie das Textobjekt mit dem Hintergrund kombiniert haben, können Sie es nicht mehr als Text bearbeiten. Mit den Optionen zum Rendern von Text auf Masken wird neuer Text automatisch zu einer Maskenauswahl.

Die Direkthilfe für das Text-Werkzeug

Die Hilfe der Statuszeile

Es gibt auch noch weniger aufwendigere Hilfestellungen von Corel PHOTO-PAINT™. Werfen Sie doch einmal einen Blick auf die Statuszeile, die Sie am Fuß des Arbeitsbereichs sehen.

Je nach ausgewähltem Werkzeug sehen Sie dort knappe Erläuterungen, welche Tastenkombinationen für das Werkzeug zur Verfügung stehen.

Drücken Sie Strg zum Addieren, Umschalt zum subtrahieren und Strg+Umschalt für XOR.

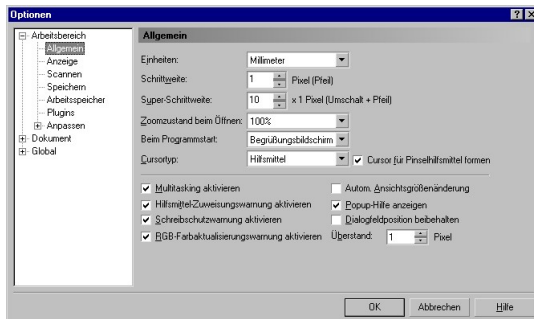
Die Statuszeile bei Auswahl des Werkzeugs Rechteckmaske

Die Hilfe-Schilder



Eine weitere Hilfe kennen Sie sicherlich auch schon aus anderen Windows-Programmen: Die Popup-Hilfe.

Wenn Sie einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, wird ein knapper, erläuternder Text in einem Schildchen angezeigt.



Falls Sie kein Schild sehen, müssen Sie mit **(Strg)+[J]** die Optionen aufrufen.

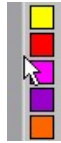
Dort finden Sie in der Rubrik *Allgemein* die Option *Popup-Hilfe anzeigen*, die Sie aktivieren müssen.

Aktivieren der Popup-Hilfe

Die Farbauswahl

Neben den Andock-Fenstern gibt es auf der rechten Seite der Arbeitsoberfläche noch ein weiteres Bedienelement: Die Farbpalette. Wir wollen Ihnen die waagerechte, freischwebende Variante dieser Symbolleiste zeigen.

Wie Sie die Farbpalette zum freischwebenden Fenster machen können? Nun, ganz einfach – sie wird wie jede Symbolleiste behandelt:

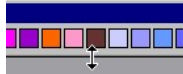


1 Klicken Sie an den Rand, und ziehen Sie die Palette auf die Arbeitsfläche. Wenn Sie die Maustaste loslassen, ist die Symbolleiste ein eigenständiges Fenster.

Die Symbolleiste ist nun viel zu breit – das wollen wir nun als nächstes ändern.

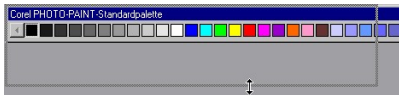


Die freischwebende Farbpalette



2 Wenn Sie den Mauszeiger über die untere Kante halten, erkennen Sie einen Skalierungs-Mauszeiger.

3 Drücken Sie dann die Maustaste, und halten Sie diese gedrückt.



4 Wenn die Maus nun nach unten gezogen wird, sehen Sie einen Rahmen, der die neue Größe anzeigt.



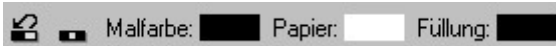
5 Nach dem Loslassen der Maustaste wird das neue Palettenfeld angezeigt – Sie sehen es links.

Ändern von Mal- und Papierfarbe sowie der Füllung

Für einige Funktionen benötigen Sie Farben – zum Beispiel, wenn Sie einen Pinselstrich malen wollen. Dafür wird die Malfarbe verwendet.

Wenn Sie die Hintergrundfläche mit einer Farbe füllen wollen, wird meist die Papierfarbe verwendet. Sie können aber auch eine andere Art der Füllung verwenden – dazu später mehr.

Welche Farben aktuell eingestellt sind, können Sie auf der rechten Seite der Statuszeile sehen. Standardmäßig ist die Malfarbe auf Schwarz, die Papierfarbe auf Weiß eingestellt. Die Füllung ist ebenfalls auf Schwarz eingestellt.



Die Anzeige der aktuellen Farbeinstellungen in der Statuszeile

Nun haben Sie wieder verschiedene Möglichkeiten, die voreingestellten Farben zu ändern:

- 1** Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eines der Farbfelder klicken, wird die Vordergrundfarbe auf diesen Farbton eingestellt.
- 2** Klicken Sie dagegen eines der Farbfelder mit der rechten Maustaste an, wird der Farbton für die Füllung verwendet.
- 3** Wollen Sie die Papierfarbe ändern, müssen Sie beim Klicken auf einen der Farbtöne in der Farbpalette zusätzlich die **(Strg)**-Taste gedrückt halten.

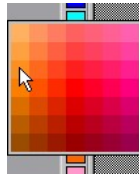


- 4** Die geänderten Farben werden in der Statuszeile aktualisiert. So haben Sie stets einen guten Überblick.



5 Um die Farben auf die voreingestellten Werte zurückzusetzen, klicken Sie einfach auf das Symbol links neben der Malfarbe.

Mit der Schaltfläche links daneben können Sie die Mal- und Papierfarbe austauschen.

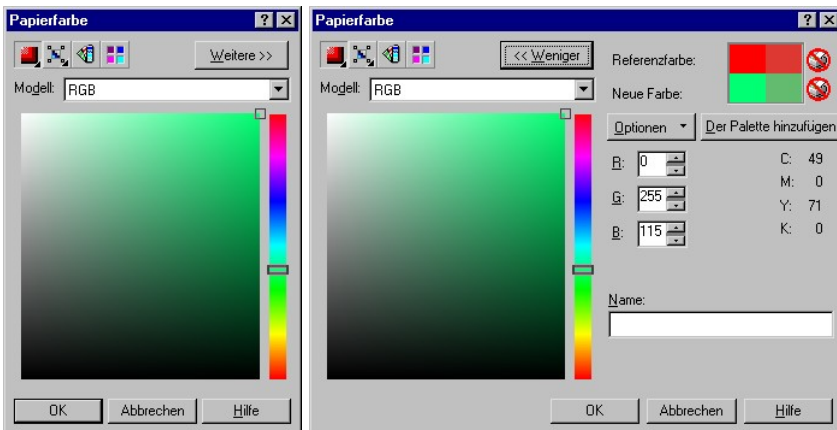


6 Wenn die Farbe, die Sie verwenden wollen, nicht in der Farbpalette enthalten ist, können Sie etwas länger auf eines der Farbfelder klicken.

Dann erscheint ein 7 x 7 Felder großes Feld, in dem unterschiedliche Abstufungen enthalten sind.

Mit dem Farbwähler arbeiten

Wenn Sie eine ganz bestimmte Farbe suchen, und diese ganz präzise vorgeben wollen, können Sie auch doppelt auf das Feld in der Statuszeile klicken – nehmen wir zum Beispiel das Feld Papierfarbe. Damit wird der Farbwähler geöffnet.



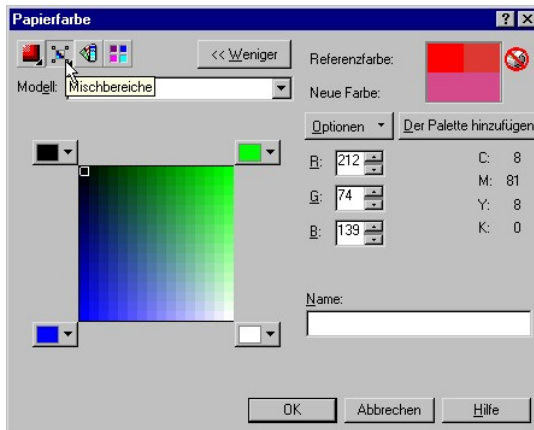
Der Farbwähler – rechts in der erweiterten Fassung

Neben dem großen Vorschaubereich sehen Sie eine Regenbogenskala. Dort stellen Sie den gewünschten Farbton ein. In dem großen Bereich können Sie dann die Helligkeit und Sättigung vorgeben.

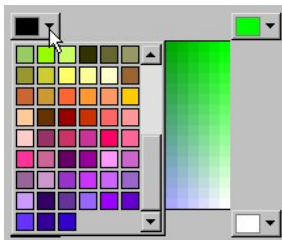
Wenn Sie die Schaltfläche *Weitere* drücken, wird das Dialogfeld nach rechts erweitert. In dem neuen Bereich können Sie die Farbe numerisch exakt verstellen. Außerdem gibt es hier einige Optionen.

Mit Mischbereichen arbeiten

Falls Ihnen die Art der Auswahl nicht gefällt, können Sie zum Beispiel auf die zweite Schaltfläche oben links klicken. Dann ändert sich der Vorschaubereich.



Auswahl der Mischbereiche



Die Farbe innerhalb des Mischbereichs können Sie ändern, indem Sie eines der vier Farbfelder an den Ecken anklicken.

Dann wird die Farbpalette geöffnet, aus der Sie die gewünschte Farbe aussuchen können. Die Farbfelder in der Mitte werden danach entsprechend angepaßt.

Andere Füllungen verwenden

Sie können nicht nur einfarbige Füllungen verwenden – das haben wir ja schon angedeutet. Sie werden in diesem Buch noch alle Arten genauer kennenlernen.

Wenn Sie doppelt auf das Füllungs-Feld klicken öffnet sich ein anderes Dialogfeld – Sie sehen es nachfolgend links. Über die vier Schaltflächen können Sie die Art der Füllung einstellen: *Einfarbig*, *Verlaufs-füllung*, *Bitmapmuster* oder *Füllmuster*. Im Vorschaufeld sehen Sie die aktuelle Einstellung – rechts ist nachfolgend eine Bitmap-Füllung zu sehen.



Es gibt verschiedene Füllungsarten

Wenn Sie eine Füllung verändern möchten, müssen Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche anklicken. In einem neuen Dialogfeld können Sie dann die Einstellungen der Füllung verändern.



Ändern der Füllungseigenschaften

Woher die Bilder kommen – und wohin sie gehen

Das beste Bildbearbeitungsprogramm nutzt kaum etwas, wenn Sie keine Bilder haben. In diesem Kapitel wollen wir uns ansehen, wie die Bilder in Corel PHOTO-PAINT™ übertragen werden, und wie Sie diese aus Corel PHOTO-PAINT™ ausgeben und exportieren können.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, Bilder zu erhalten. Sie können zum Beispiel Bilder von Papierfotos scannen oder Bilder verarbeiten, die Sie mit einer Digitalkamera fotografiert haben.

Vielleicht haben Sie auch Bilder aus dem Web oder aus einer Clipart vorliegen, oder Sie haben sich im Fotofachbetrieb Dias auf eine Photo-CD brennen lassen. All diese Bilder können Sie in Corel PHOTO-PAINT™ laden, korrigieren und verändern.

Der TWAIN-Treiber

Sicherlich haben Sie schon viel davon gehört: Der TWAIN-Treiber ist beim Scannen von Bildern sehr wichtig. Was ist denn aber nun dieser TWAIN-Treiber?

Die Antwort ist einfacher als Sie vielleicht glauben:

Der TWAIN-Treiber ist nichts anderes als ein Programm, das Ihren Scanner steuert, und das Ergebnis an das Bildbearbeitungsprogramm Ihrer Wahl übergibt. Diese Software wird mit dem Scanner zusammen ausgeliefert.

Die Vorteile des TWAIN-Treibers

Den Vorteil dieses Moduls hat weniger der Käufer des Scanners – also Sie –, als vielmehr der Programmierer des Bildbearbeitungsprogramms – er braucht nämlich die Scannersteuerung nicht zu programmieren.

Der TWAIN-Treiber hat auch wesentliche Nachteile. Es gibt Scanner deren TWAIN-Modul läßt keine Wünsche bei der Bedienung offen.

Andere Module bieten nur sehr wenige Funktionen. Da die Programme nicht austauschbar sind, müssen Sie mit dem klarkommen, was Ihr Scannerhersteller Ihnen liefert.

Eine mögliche Arbeitsoberfläche eines Scanmoduls sehen Sie im nächsten Bild. Es gehört zu einem HP ScanJet. Hier gibt es einige Korrektur- und Optimierungsmöglichkeiten.



Ein TWAIN-Modul

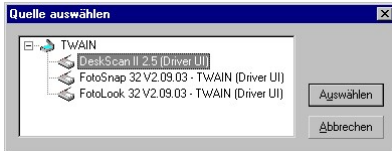
Wenig Funktionen – was nun?

Wenn Sie bei Ihrem TWAIN-Modul keinerlei Einstellungsmöglichkeiten haben, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Änderungen mit den Funktionen von Corel PHOTO-PAINT™ durchzuführen. Wie das genau funktioniert, erfahren Sie im Kapitel 5 dieses Buchs.

Mit dem TWAIN-Modul scannen

Bevor Sie aus Corel PHOTO-PAINT™ heraus mit Ihrem TWAIN-Modul arbeiten können, müssen Sie erst einmal festlegen, welcher TWAIN-Treiber verwendet werden soll – Sie können nämlich mehrere Scanner-Modelle parallel betreiben (wahrscheinlich ist das für Sie weniger interessant, da Sie sicherlich nur einen Scanner besitzen). Außerdem gibt es zum Beispiel auch Digitalkameras, die mit einem TWAIN-Modul ausgestattet sind.

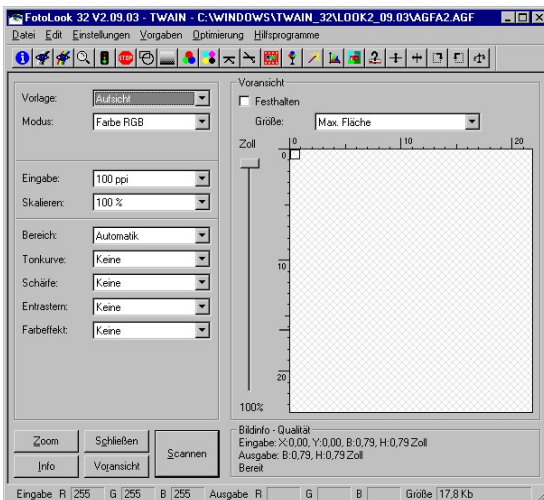
1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Bild holen/Quelle wählen* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg) + (Umschalt) + (Q)** erreichen.



2 Es wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem alle TWAIN-Module aufgelistet sind, die Sie auf Ihrem Scanner installiert haben.

3 Wählen Sie den Scanner aus, mit dem Sie scannen möchten.

4 Nach dem Bestätigen der Auswahl rufen Sie die Funktion *Datei/Bild holen* auf – alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg) + (Q)** dazu verwenden.



Danach wird das Scanmodul gestartet, in dem Sie die gewünschten Einstellungen zum Scannen vornehmen können.

Dieses Mal sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung ein sehr aufwendiges Scanmodul eines AGFA Snapscan-Scanners.

Nachdem das Bild gescannt ist, wird es in Corel PHOTO-PAINT™ geöffnet – das Scanmodul kann dann geschlossen werden.

In Corel PHOTO-PAINT™ können Sie nun die gewünschten Änderungen am Bild vornehmen, oder es einfach speichern, wenn es Ihnen bereits gefällt.

Genauere Informationen

Sie wollen über das Scannen ganz genau Bescheid wissen? Das würde den Rahmen dieses Buchs sprengen. Wenn Sie zum Scan-Spezialisten werden wollen, könnte das PC Praxis-Buch Scannen leichtgemacht für Sie interessant sein, das ich ebenfalls geschrieben habe.

Scannen mit CorelSCAN

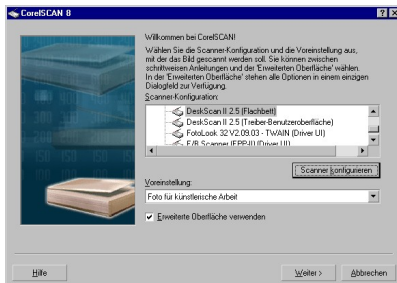
Ein genaues Erklären der Scan-Funktionen beim TWAIN-Modul ist ziemlich überflüssig: Es gibt nämlich einfach zu viele verschiedene TWAIN-Treiber.

Corel versucht das Dilemma der TWAIN-Module zu umgehen. Über ein Hilfsprogramm können Sie nämlich ebenfalls scannen. Das wollen wir uns nun ansehen.

1 Rufen Sie dazu zunächst die Funktion *Datei/Bild holen/Aus CorelScan holen* auf.

2 Damit starten Sie einen Assistenten, der Sie Schritt für Schritt durch den Scanvorgang begleitet.

Im ersten Dialogfeld müssen Sie wiederum den Scanner auswählen, mit dem Sie scannen wollen.



Mein Scanner fehlt!

Von CorelSCAN werden viele Scanner unterstützt – aber leider nicht alle. Wenn Sie Ihren Scanner nicht in der Liste finden, müssen Sie doch auf Ihr TWAIN-Scanmodul zurückgreifen. Wird Ihr Scanner nicht unterstützt, bietet die Verwendung von CorelSCAN nämlich keine Vorteile.

Passenden Treiber erkennen

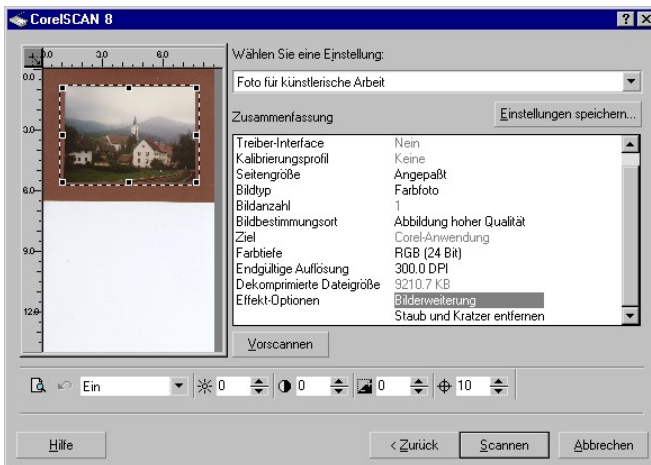
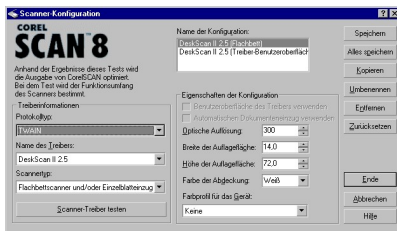
In der Liste können Sie an der Bezeichnung erkennen, ob das Original-Modul des Scanners verwendet wird, oder ob Corel SCAN den Scanner unterstützt. Ist in Klammern die Bezeichnung (*Treiber-Benutzeroberfläche*) aufgeführt, handelt es sich um das Original-TWAIN-Modul Ihres Scanners.

3 Um den Scanner einzurichten, wählen Sie die Schaltfläche *Scanner konfigurieren*.

4 Dann wird ein neues Dialogfeld geöffnet. Um zu überprüfen, ob Corel-SCAN Ihren Scanner unterstützt, können Sie die Schaltfläche *Scanner-Treiber testen* verwenden.

Nach dem automatischen Erkennen des Scanners wird die obere Liste ergänzt.

5 Wechseln Sie über die *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Dialogfeld.



Die CorelSCAN-Oberfläche

Links ist ein Vorschaubild des Scans zu sehen – wenn nicht, müssen Sie die Option *Vorscannen* wählen. Dann wird der Vorschauscan erstellt.

Im rechten Teil des Dialogfelds können Sie die Scan-Einstellungen verändern. Wenn Sie eine der Einstellungen verändern wollen, klicken Sie einfach im rechten Teil den betreffenden Eintrag an. Im unteren Bereich sehen Sie dann die dazugehörenden Felder, um die vorgegebenen Einstellungen zu ändern. Hier können Sie die neuen Werte wahlweise eintippen, oder über die Schieberegler verändern.

Einstellungen speichern

Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen später noch einmal verwenden wollen, können Sie die Option *Einstellungen speichern* verwenden.

Die richtige Auflösung wählen

Sie müssen sich unter anderem entscheiden, in welcher Auflösung das Bild gescannt werden soll. Auch mit dieser Problematik lassen sich ganze Bücher füllen.

Damit Sie aber eine Orientierung haben, finden Sie in der nachfolgenden Tabelle einige Anhaltswerte für unterschiedliche Einsatzgebiete. Dabei finden Sie jeweils die englische Angabe *dots per inch (dpi)* und die deutsche Angabe *dots per cm*.

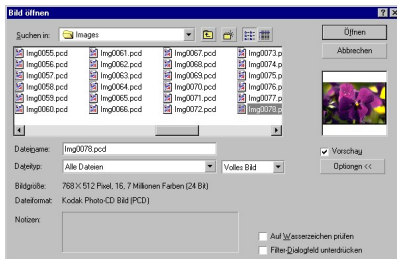
Die Angaben beziehen sich jeweils auf die Endgröße des Bilds. Vergrößerungen oder Ausschnittsvergrößerungen sollten Sie dann aber nicht mehr durchführen.

Auflösung in dpi	Auflösung in dots per cm	Ausgabegerät
37,5	15	300-dpi-Drucker, 32 Graustufen
53	21	300-dpi-Drucker, 64 Graustufen
75	30	Web-Seiten, Bildschirmdarstellung
75	30	600-dpi-Drucker (zum Beispiel Laserdrucker)
159	63	1.240-dpi-Belichter (Mindestanforderung für Druck)
318	118	2.540-dpi-Belichter (für optimale Druckqualität)

Photo-CD-Bilder bearbeiten

Photo-CDs sind eine preiswerte Art, um Dias zu scannen. Maximal 100 Dias können dabei auf eine Photo-CD gebrannt werden. Das Verfahren ist einfach: Sie bringen Ihre Dias oder Negative zum Fotofachhändler und erhalten ein paar Tage später eine goldene CD zurück, auf der die digitalen Bilder untergebracht sind.

Die Photo-CD-Bilder sind in einem besonderen Dateiformat gespeichert – dem PCD-Format. Beim Öffnen dieses Dateiformats sind einige Dinge zu beachten, die wir uns nun ansehen wollen.



1 Rufen Sie die Funktion *Datei\Öffnen* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Strg+O** verwenden.

Wechseln Sie auf das Laufwerk, in dem sich die CD befindet und wählen Sie das gewünschte Bild aus.

2 Am Vorschaubild können Sie erkennen, um welches Bild es sich handelt.

Verzeichnis der Photo-CD-Bilder

Sie finden die Bilder auf den Photo-CDs im Verzeichnis **\Photo_CD\Images**.



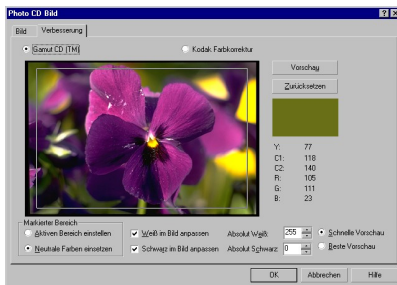
3 Nach dem Bestätigen wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet. Dort können Sie die Auflösung des Bilds und die Farbtiefe auswählen.

Da es sich um Fotos handelt, sollten Sie hier die Option *16,7 Millionen Farben* wählen, um die bestmögliche Qualität zu erhalten.

In PCD-Dateien werden gleichzeitig fünf verschiedene Bildgrößen stark komprimiert gespeichert. Nachfolgend sehen Sie in Listenform die vorhandenen Auflösungen und die möglichen Verwendungszwecke.

Außerdem sehen Sie dort die Größen der Bilder in zwei verschiedenen Auflösungen – einmal für Webgrafiken und einmal für eine optimale Druckqualität.

Bezeichnung	Pixel	Größe/cm (75 dpi)	Druckbare Größe/cm (300 dpi)	Verwendung
Base/16	128 x 192	4,3 x 6,5	1,1 x 1,6	Übersichtslisten, Web-Previews
Base/4	256 x 384	8,7 x 13	2,2 x 3,3	sehr kleine Bilder
Base	512 x 768	17,3 x 26,1	4,3 x 6,5	Bildschirmauflösung
4 Base	1.024 x 1.536	34,7 x 52	8,7 x 13,0	Druck in normaler Größe
16 Base	2.048 x 3.072	69,4 x 104	17,3 x 26,0	Druck im großen Format



4 Nach der Auswahl der Auflösung und Farbtiefe wechseln Sie über den Registerkartenreiter zur Rubrik *Verbesserung*.

Dort gibt es zwei verschiedene Verfahren, mit denen Sie die Farbqualität der Photo-CD-Bilder optimieren können.

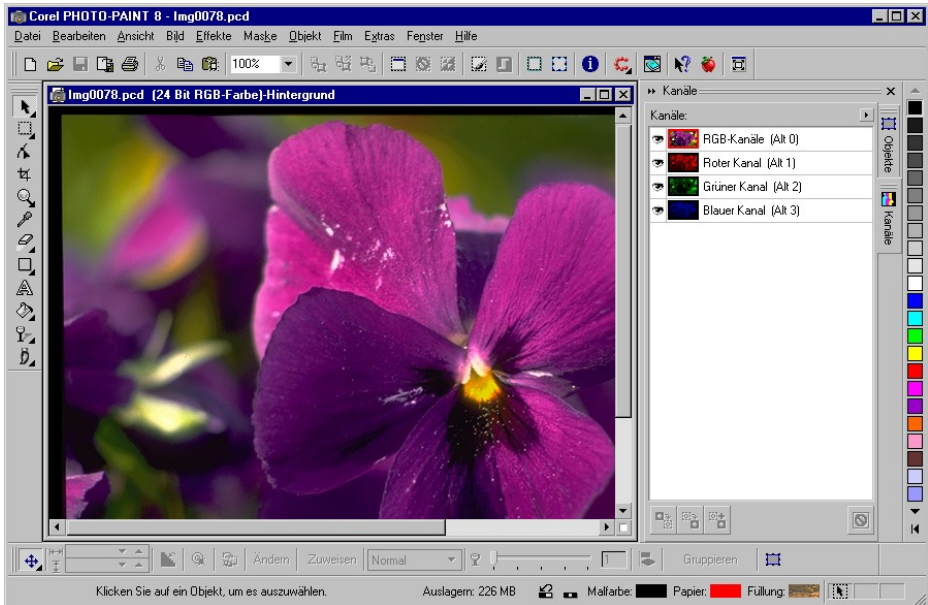
5 Wählen Sie hier die Option *Gamut-CD* – damit erzielen Sie meist gute Ergebnisse.

In unserem Fall übernehmen wir die vorgeschlagenen Standardwerte.

Verzögerung durch Optimierung

Der Vorgang des Öffnens kann eine Weile dauern, da dabei die Optimierung des Bilds durchgeführt wird.

Nach dem Bestätigen wird das Bild auf der Arbeitsfläche geöffnet. Dabei werden Sie zunächst nur einen Teil des Bilds sehen – es ist nämlich größer als der freie Arbeitsbereich.



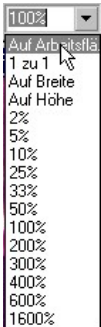
Das geöffnete Bild ist nur zu einem Teil zu sehen

Die Darstellungsgröße von Bildern ändern

Wenn Sie mit größeren Bildern arbeiten, die nicht ganz auf die Arbeitsfläche passen, ist es oft nötig, die Ansichtsgröße zu ändern. Dies erledigen Sie am einfachsten über das Zoomfeld der Standardsymboleiste.

Bilddaten bleiben unverändert

Wenn Sie die Ansichtsgröße eines Bilds ändern, passiert mit den Daten des Bilds nichts – sie bleiben unverändert. Es wird lediglich die Art des Betrachtens geändert.



Klappen Sie die Liste des Zoomfelds mit einem Klick auf den nebenstehenden Pfeil auf.

In der Liste finden Sie einige voreingestellte Zoomgrößen. Zusätzlich gibt es dort den Eintrag *Auf Arbeitsfläche*, den wir für unser Beispiel benötigen.

Damit wird das Bild so verkleinert, daß es genau in den freien Bereich der Arbeitsfläche paßt. Im Bildfenster ist danach das vollständige Bild zu sehen – so, wie im folgenden Bild.



Das Bild wurde ins Fenster eingepaßt

Zuviel Rand? Bilder freistellen



Um Photo-CD-Bilder herum ist immer ein schwarzer Rand, der durch das Scannen entsteht. Diesen Rand wollen wir nun abschneiden. Dazu dient das Hilfsmittel *Schnittbereich geraderücken* – eine etwas irreführende Bezeichnung, nicht wahr?

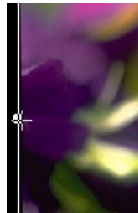


1 Klicken Sie mit dem Hilfsmittel an die obere, linke Ecke des freizustellenden Bereichs und halten Sie die Maustaste gedrückt.



2 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste einen Rahmen auf, der das freizustellende Bild umschließt.

3 Danach sehen Sie einen Rahmen mit acht Markierungspunkten um das Bild herum.



4 An den mittleren Markierungspunkten können Sie den Rahmen dehnen – falls Sie beim Rahmenaufziehen nicht ganz so genau gearbeitet haben.

5 Wenn der Rahmen paßt, müssen Sie innerhalb des Rahmens doppelt klicken oder einfach die `Return`-Taste drücken.

Dann wird alles, was sich außerhalb des Rahmens befindet abgeschnitten.



Das freigestellte Bild

Bilder im passenden Dateiformat speichern

Nachdem das Bild freigestellt ist, kann es gesichert werden. Da das Photo-CD-Format nur gelesen – nicht aber geschrieben – werden kann, müssen Sie sich ein anderes Dateiformat aussuchen.

Corel PHOTO-PAINT™ bietet alle wichtigen Dateiformate zum Speichern an – und das sind eine ganze Menge.

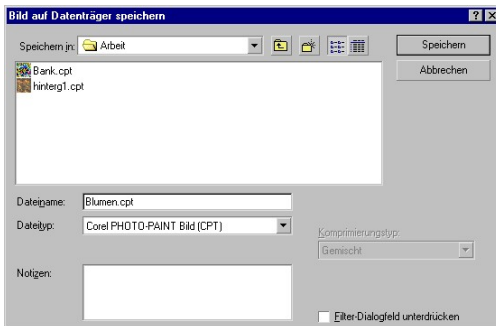
Die Frage nach dem richtigen Dateiformat ist schwer zu beantworten – alle Dateiformate sind richtig. Es kommt vielmehr darauf an, was Sie mit dem Bild vorhaben.

Exotische Dateiformate

Wenn Sie ein exotisches Dateiformat zum Speichern verwenden, können Sie es unter Umständen in anderen Programmen nicht einsetzen – beispielsweise beim Import in ein Textbearbeitungsprogramm. Deshalb sollten Sie sich auf die gängigen Dateiformate beschränken.

Wenn Sie auf der sicheren Seite sein wollen, sollten Sie das BMP- oder TIF-Dateiformat zum Speichern verwenden – diese Formate können von fast allen Programmen gelesen werden.

Um Bilder zu speichern, rufen Sie die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie über das Listenfeld *Dateityp* das Dateiformat auswählen. Wir wählen für unser Beispiel das Corel PHOTO-PAINT™-Dateiformat.



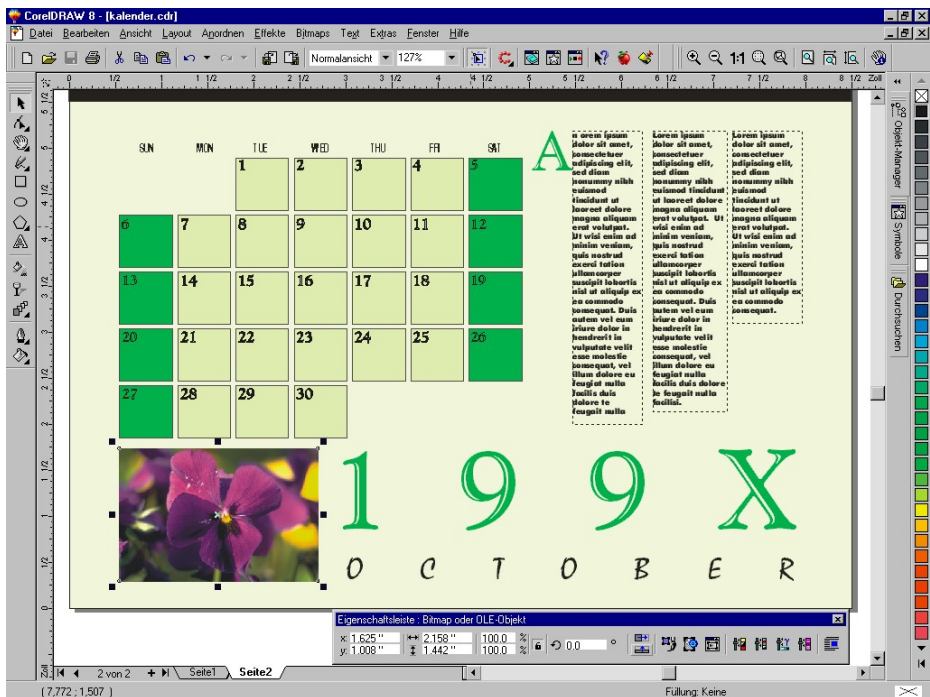
Speichern des Bilds

Alle Optionen erhalten

Wenn Sie mit Objekten oder Masken arbeiten – das lernen Sie im Laufe des Buchs noch kennen – sollten Sie das Corel PHOTO-PAINT™-eigene Dateiformat CPT verwenden. Nur in diesem Format lassen sich alle Sonderfunktionen speichern.

Zwei, die zusammenpassen – CorelDRAW und PHOTO-PAINT™

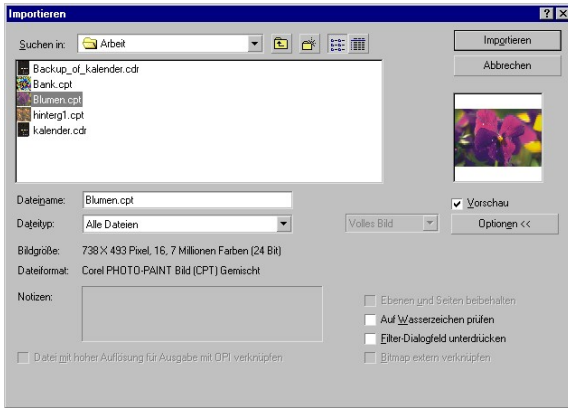
Wenn Sie Corel PHOTO-PAINT™ zusammen mit dem Corel-Paket erworben haben, verwenden Sie vielleicht auch das Vektorgrafik-Programm CorelDRAW. Dann ist für Sie sicherlich interessant, wie sich die beiden Programme vertragen. Probieren wir es einfach einmal aus. Sehen wir uns zunächst CorelDRAW an:



Ein Foto in CorelDRAW

Hier haben wir eine Vorlage für einen Kalender verwendet, die CorelDRAW bereitstellt. Die Vorlage kann über die CorelDRAW-Funktion *Datei/Neu von Vorlage* geöffnet werden.

Das Bild – das in Corel PHOTO-PAINT™ gespeichert wurde – können Sie dann mit der Funktion *Datei/Importieren* oder der Tastenkombination **[Strg]+[I]** in das Dokument einfügen.



Wählen Sie im Dialogfeld die zuvor gespeicherte Datei aus. Am Vorschaubild können Sie erkennen, ob es sich um die richtige Datei handelt.

Im Listenfeld *Dateityp* sollte die Option *Alle Dateien* eingestellt werden.

Dann listet Corel PHOTO-PAINT™ alle erkannten Dateitypen auf.

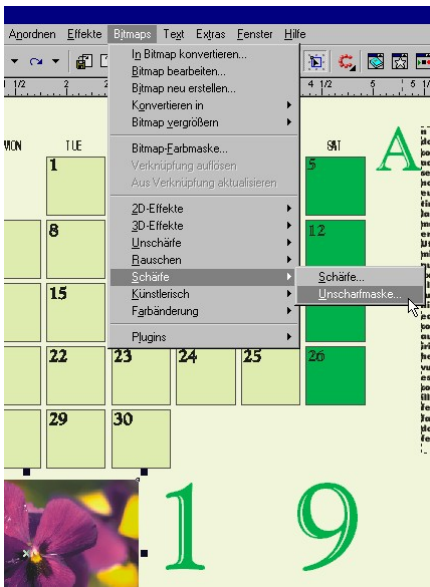
Corel PHOTO-PAINT™-Funktionen in CorelDRAW benutzen

Die beiden Programme wachsen von Version zu Version weiter zusammen.

So können Sie mit einem Doppelklick auf ein Bild aus CorelDRAW heraus das Bildbearbeitungsprogramm Corel PHOTO-PAINT™ starten. Nach dem Verlassen von Corel PHOTO-PAINT™ wird das Bild automatisch in CorelDRAW aktualisiert – eingebettete Objekte nennt man das im Fachjargon.

Außerdem gibt es in CorelDRAW einen Menüpunkt – *Bitmaps* – in dem Sie viele Funktionen wiederfinden, die Sie aus Corel PHOTO-PAINT™ kennen.

Wenn Sie ein Bild durch Anklicken markieren, werden die Funktionen in den verschiedenen Untermenüs verfügbar. So können Sie zum Beispiel Effekte aus Corel PHOTO-PAINT™ verwenden, oder die Schärfe des Bilds korrigieren.

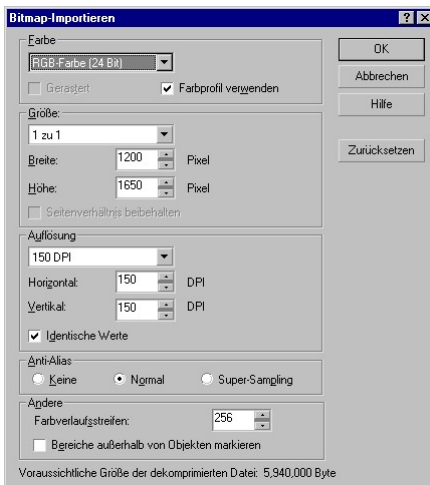


Diese Funktionen sind integriert – Corel PHOTO-PAINT™ wird dazu nicht gestartet.

Durch diese Möglichkeit wird die Bearbeitung drastisch beschleunigt – schließlich entfällt das Starten des Bildbearbeitungsprogramms.

In der Eigenschaftsleiste – die es natürlich auch in CorelDRAW gibt – werden ebenfalls Funktionen zur Bildbearbeitung bereitgestellt.

Der umgedrehte Weg



Es geht natürlich auch anders herum:

In CorelDRAW erstellte Dokumente können auch in Corel PHOTO-PAINT™ geöffnet werden – allerdings gibt es für diese Variante eigentlich wenig Sinn, da die Vektoren in Pixel umgerechnet werden müssen.

Danach verlieren die Objekte ihre Vorteile: Sie können nicht mehr bearbeitet werden.

Nach der Auswahl einer CorelDRAW-Datei wird das nebenstehende Dialogfeld angezeigt. Hier können Sie einstellen, wie das Bild umgerechnet werden soll.

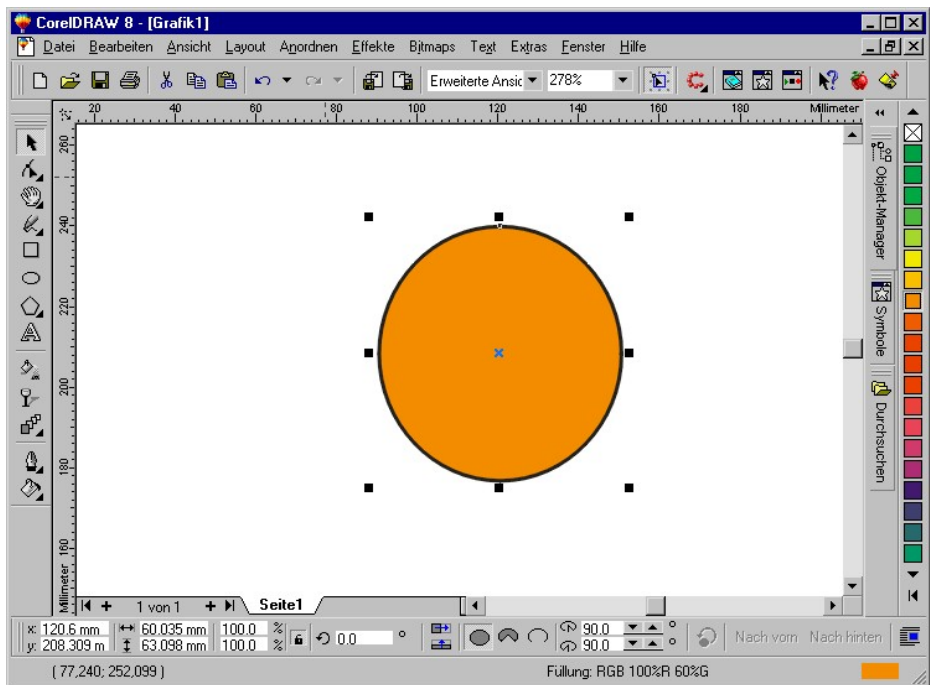
Das Umrechnen der Daten dauert – je nach Dateigröße – eine ganze Weile.

Kopieren über die Zwischenablage

Wenn Sie einzelne Elemente von CorelDRAW in Corel PHOTO-PAINT™ transferieren möchten, ist dies ebenfalls leicht möglich. Das ist zum Beispiel dann interessant, wenn Sie ein Clipart-Motiv oder etwas ähnliches in Ihr Corel PHOTO-PAINT™-Dokument integrieren wollen. Deren Konstruktion ist nämlich in Corel PHOTO-PAINT™ recht schwierig.

Wir wollen Ihnen das Verfahren an einem einfachen Kreis zeigen, den wir in CorelDRAW mit dem Ellipsen-Hilfsmittel konstruiert haben. Er wurde mit Orange gefüllt und mit einer schwarzen Kontur versehen.

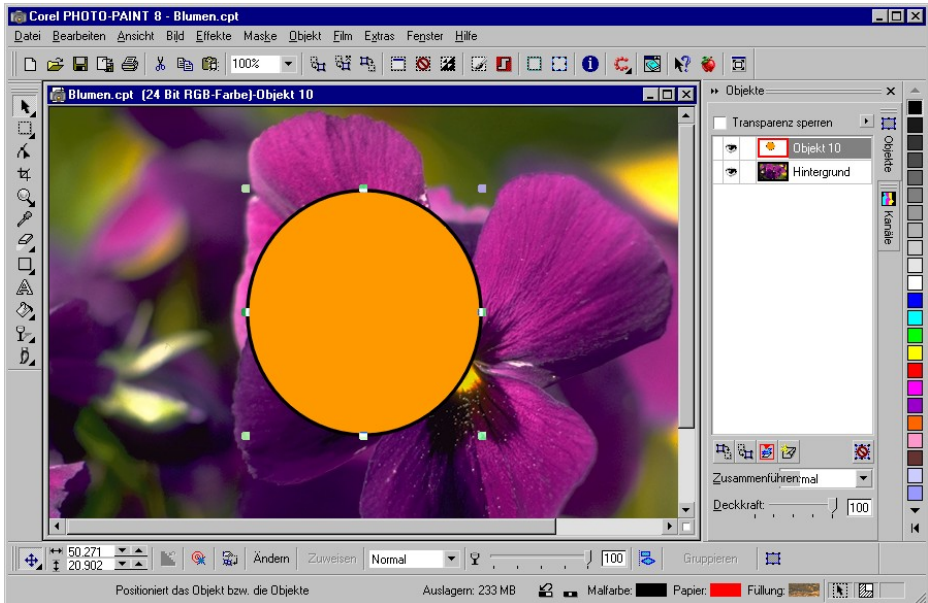
Markieren Sie das Objekt und kopieren Sie es mit **Strg+C** in die Windows-Zwischenablage.



Ein Kreis in CorelDRAW

Wechseln Sie nun zu Corel PHOTO-PAINT™ und fügen Sie dort den Inhalt des Zwischenspeichers mit der Tastenkombination **[Strg]+[V]** wieder ein.

Wie Sie im Andock-Fenster Objekte sehen, wird dabei automatisch ein neues Objekt erstellt, das unabhängig vom Rest des Bilds bearbeitet werden kann. Über die Vorteile von Objekten erfahren Sie in Kapitel 6 näheres.



Der eingefügte Kreis

Verschieben per Drag & Drop

Es geht noch leichter: Da beide Programme **Drag & Drop** unterstützen, können Sie die Programme einfach nebeneinander stellen. Markieren Sie dann den Kreis in CorelDRAW und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie das Objekt nun einfach hinüber in das Arbeitsfenster von Corel PHOTO-PAINT™ und lassen Sie dort die Maustaste wieder los. Dann wird ebenfalls ein neues Objekt mit dem Kreis erstellt.

Da stört mich was – Bildretusche mit PHOTO-PAINT™

Das Scannen hat prima geklappt – aber mit der Vorlage war etwas nicht in Ordnung? Oder alles ist in Ordnung, aber Sie stört etwas im Bild?

Alles kein Problem! Mit Corel PHOTO-PAINT™ haben Sie Werkzeuge zur Hand, mit denen Sie die gewünschten Korrekturen durchführen können.

Wir haben uns das folgende Bild ausgesucht, um Ihnen zu zeigen, wie Sie dabei vorgehen müssen. Die Blätter im Vordergrund des Bilds sind hübsch – die unscharfen Blätter im Hintergrund stören dagegen doch sehr. In diesem Kapitel sollen diese Blätter entfernt werden – statt dessen soll anschließend dort ebenfalls der Himmel zu sehen sein.

Am Originalbild nachvollziehen

Sie möchten diesen Workshop an dem Bild nachvollziehen, das wir verwendet haben? Dann sehen Sie doch einmal auf meiner Homepage unter <http://www.gradias.de> nach. Dort können Sie in der Rubrik *Bücher* das Bild herunterladen.



Die Blätter im Hintergrund sind sehr störend

Ein neues Objekt erstellen

Zunächst sind einige Vorbereitungen nötig. Wenn Sie im Bild malen, ist das Bild dauerhaft verändert – Sie können Ihre Meinung später nicht mehr ändern, und die vorgenommenen Änderungen wieder zurücknehmen.

Wir wollen uns aber diese Möglichkeit des späteren Ändern offenhalten. Dazu erstellen wir ein neues Objekt.

1 Öffnen Sie das Andock-Fenster *Objekte* – zum Beispiel mit der Tastenkombination **(Strg)+(F7)**.



2 In der Fußzeile des Andock-Fensters sehen Sie einige Schaltflächen. Mit der rechten Schaltfläche können Sie ein neues Objekt erstellen.



3 Nach dem Klicken sehen Sie über dem Vorschaubild des Hintergrunds ein neues – noch leeres – Vorschaubild. Dies ist das neue Objekt.

4 Das neue Objekt muß aktiv sein. Aktivierte Objekte erkennen Sie an der roten Umrandung des Vorschaubilds.

5 Achten Sie darauf, daß außerdem die Option *Transparenz sperren* deaktiviert ist.

Was sind Objekte?

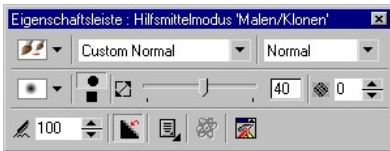
Ein Objekt können Sie sich vorstellen, als wenn Sie eine Folie auf ein Foto legen. Wenn Sie dann auf der Folie malen, bleibt das eigentliche Foto unbeschadet. Dieselbe Wirkung erreichen Sie mit einem Objekt.

Die passenden Pinseleinstellungen wählen

Sehen wir uns nun an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um die Blätter im Hintergrund zu entfernen.

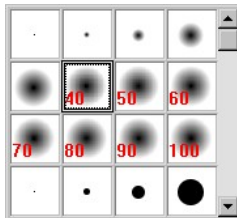


Für diese Aufgabenstellung wird das Klonen-Hilfsmittel benötigt, das Sie im Flyout-Menü des letzten Symbols der Werkzeugpalette finden. Das dazugehörige Symbol sehen Sie nebenstehend.



1 Nachdem das Werkzeug ausgewählt ist, müssen Sie einige Optionen einstellen. Dies können Sie am leichtesten über die Eigenschaftsleiste erledigen. Hier finden Sie alle notwendigen Optionen.

2 Im vierten Listenfeld sehen Sie einen kleinen Kreis. Klicken Sie auf dieses Feld, um ein Fenster zu öffnen, in dem verschiedene Pinselspitzen aufgelistet werden.



3 Hier können Sie einerseits festlegen, wie groß der Pinsel sein soll, andererseits lässt sich der Rand des Pinsels vorgeben.

Am Anfang der Liste finden Sie Pinsel, deren Rand weich in den Untergrund verläuft – am Ende der Liste sind die Pinsel mit scharfem Rand aufgeführt.

4 Für unsere Aufgabenstellung benötigen wir einen recht großen Pinsel mit einem weichen Rand – so fallen die Bildänderungen nicht allzusehr auf. Klicken Sie auf den Pinsel mit der Bezeichnung „40“. Die Zahl zeigt die Größe des Pinsels an.

Mit dem Klonen-Werkzeug arbeiten

Nachdem der Pinsel richtig eingestellt ist, können Sie mit dem Retuschieren beginnen.



1 Wenn Sie den Mauszeiger in das Bild halten, sehen Sie zunächst einen Kreis mit einem Kreuz darin.

Halten Sie den Mauszeiger in der Nähe der unscharfen Blätter über den Himmel – so, wie es das Bild zeigt.



2 Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste. Wenn Sie jetzt den Mauszeiger bewegen, sehen Sie, daß das Kreuzsymbol stehen bleibt. Das Kreuz kennzeichnet den sogenannten Ursprungspunkt.

Sie bewegen nur den Kreis, der übrigens die Größe des Pinsels anzeigt.



3 Bewegen Sie den Mauszeiger nun zu den unscharfen Blättern, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste.

Sie bemerken, daß dann die angeklickte Stelle mit dem Ursprungspunkt bemalt wird. Sie kopieren also mit diesem Hilfsmittel einen Bereich des Bilds an einen anderen.



4 Klicken Sie mehrfach, um die unscharfen Blätter Stück für Stück mit dem Himmel zu übermalen.

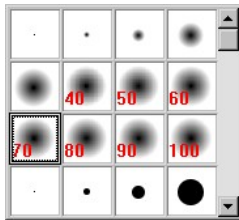
Während des Zumalens können Sie wahlweise tupfen – also nach jedem Klick die linke Maustaste wieder loslassen – oder malen, halten Sie dazu beim Bewegen der Maus die Maustaste gedrückt.

Beim Tupfen haben Sie mehr Kontrolle über das, was Sie zumalen. Außerdem haben Sie den Vorteil, daß Sie einen falschen Pinselstrich mit **[Strg]+[Z]** zurücknehmen können.

Die Pinselspitze verändern

Wenn Sie größere Flächen zumalen wollen, kann es notwendig sein, während des Malens die Pinselgröße zu ändern.

1 Das Ändern der Pinselgröße ist jederzeit möglich.



2 Wechseln Sie dazu einfach in das bereits bekannte Listenfeld in der Eigenschaftsleiste und stellen Sie dort eine andere Pinselgröße ein.



3 Nach dem Wechsel in das Bildfenster erkennen Sie dann die neu eingestellte Größe an der Form des Kreises.

Der alte Ursprungspunkt bleibt dabei erhalten.



4 Mit der neuen Pinselspitze können Sie wie gewohnt weitermalen.

Den Ursprungspunkt neu platzieren

Beim Malen sollten Sie immer einen Blick auf das Kreuz werfen – also auf die Stelle, die kopiert wird.



1 Wenn Sie das nicht tun, kann es passieren, daß Sie eine Stelle kopieren, an der gar kein Himmel zu sehen ist – so wie im nebenstehenden Bild.

Würden Sie dort klicken, würde ein Stück des Blattes kopiert werden – dort befindet sich nämlich das Kreuz.

Der Ursprungspunkt kann aber jederzeit gewechselt werden.

2 Wechsel Sie dazu einfach wieder an eine Stelle, an der Himmel zu sehen ist, und klicken Sie dort erneut mit der rechten Maustaste.

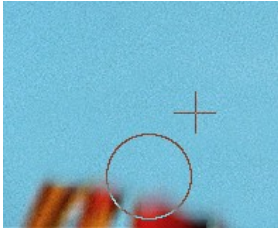
3 Mit dem Klick wird ein neuer Ursprungspunkt gesetzt.



4 Anschließend können Sie mit dem neuen Ursprungspunkt wie gewohnt weitermalen.

Position des Ursprungspunkts

Wo sich der Ursprungspunkt befindet, ist ziemlich egal. Wir haben die Nähe zur zu übermalenden Stelle nur deshalb gewählt, weil dann die Änderung weniger auffällt – es sind dann keine Nahtstellen sichtbar. Der Ursprungspunkt könnte aber auch viel weiter vom gemalten Strich entfernt sein.

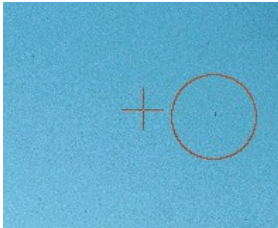


5 Um die linke Seite der Blätter zu korrigieren, platzieren Sie den Ursprungspunkt rechts über dem Kreis.

6 Übermalen Sie die Blätter mit Partien des Himmels, bis von ihnen nichts mehr zu sehen ist.

Bild von Staub und Kratzern befreien

Das vorgestellte Verfahren können Sie auch verwenden, um kleinere Flecken im Bild zu entfernen – zum Beispiel Staub und Kratzer.



1 Je nach Größe der Fehler können Sie die Größe der Pinselspitze variieren.

Nach dem Fertigstellen sollte von den unscharfen Blättern im Hintergrund nichts mehr zu sehen sein. Wenn Sie sauber gearbeitet haben, ist von der Retusche nichts zu sehen. So läßt sich aus einem mittelpträchtigen Bild noch ein gutes machen...



Das fertig korrigierte Bild

Objekte ausblenden und verschmelzen

Da Sie die Änderungen an einem eigenen Objekt erstellt haben, sind Sie nun recht flexibel. Sehen wir uns an, warum.



1 Am Vorschaubild des neuen Objekts sehen Sie, daß sich dort die übermalten Stellen befinden.

2 Klicken Sie nun auf das Vorschaubild des Ausgangsbilds. Dann wird es rot umrandet.



3 Vor jedem Eintrag sehen Sie ein Augensymbol. Dieses Symbol zeigt an, ob das Objekt sichtbar ist, oder nicht.

Klicken Sie auf das Augensymbol des Objekts, auf dem Sie die Änderungen aufgemalt haben.

Danach wird es grau dargestellt – es ist also nicht mehr sichtbar. Im Bild sind die Änderungen nun verschwunden. Ein erneuter Klick auf das Augensymbol blendet das Objekt wieder ein und macht die vorgenommenen Änderungen wieder sichtbar.

1 Objekte können jederzeit fest mit dem Untergrund verbunden werden – dann lassen sie sich aber nicht weiter getrennt vom Bild bearbeiten.



2 Markieren Sie dazu das obere Objekt, und rufen Sie die Funktion *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Objekte mit Hintergrund* auf. Anschließend ist nur noch ein Objekt – der Hintergrund vorhanden.

Seltsame Vermehrung – umgekehrt arbeiten

Nun wollen wir uns noch ein anderes Beispiel zum Thema Bildretusche ansehen. Es klappt nämlich auch anders herum.

Finden Sie auch, daß es viel mehr Bäume geben könnte? Unser Beispielbild könnte jedenfalls mehr Bäume im Vordergrund vertragen, oder?

Damit Sie diesen Workshop ebenfalls am Originalbild nachvollziehen können, haben wir auch dieses Bild auf der Homepage <http://www.gradias.de> in der Rubrik *Bücher* zum Herunterladen abgelegt.



Unser Beispielbild

Vielleicht war ja Ihre erste Idee, daß Sie zum Ändern wieder das Klonen-Hilfsmittel verwenden können. Damit könnten Sie den Baum einfach vervielfachen.

Das ist durchaus möglich – wir wollen Ihnen aber in diesem Fall eine andere Methode vorstellen, die in diesem Fall schneller zum gewünschten Ergebnis führt.

Bereiche mit dem Lassomaske-Hilfsmittel auswählen

 Das Hilfsmittel, das wir Ihnen für diese Aufgabe vorstellen wollen, heißt Lassomaske. Sie finden es im Flyout-Menü des zweiten Symbols in der Werkzeugpalette.

Was können Sie mit diesem Hilfsmittel anfangen? Sehen wir es uns an:



1 Achten Sie nach der Auswahl des Hilfsmittels darauf, daß die gezeigten Werte in der Eigenschaftsleiste eingestellt sind.

2 Wenn Sie mit dem Mauszeiger in das Bild wechseln, sehen Sie ein Lassosymbol.

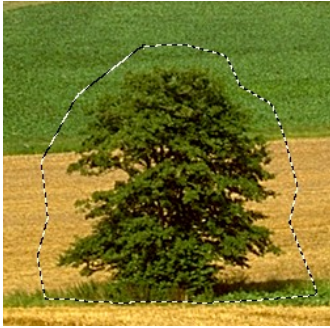
Die Spitze des Lassos ist der Punkt, der beim Plazieren zählt.

3 Klicken Sie mit etwas Abstand zum Baum in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt.

4 „Umfahren“ Sie nun den Baum, indem Sie entlang der Baumkontur immer wieder mit der Maus klicken.

An der Vorschaulinie können Sie beobachten, ob die Linie zur Kontur des Baums paßt. Behalten Sie den Abstand zum Baum ungefähr bei. Auf absolute Präzision kommt es hierbei nicht an.

Ein mögliches Zwischenstadium sehen Sie links.



5 Setzen Sie den letzten Punkt mit einem Doppelklick – dann wird die Form automatisch geschlossen.

Sie sollten dann eine gestrichelte Linie um den Baum herum sehen – so, wie im linken Bild.

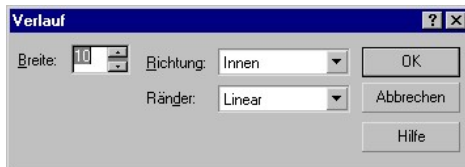
6 Sollten Sie keine Linie sehen, müssen Sie in der Standardsymbolleiste die Schaltfläche einschalten, die Sie links sehen. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+(H)** verwenden.

Fließende Übergänge – dank weicher Ränder

Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie den Baum ausgewählt – maskiert.

Wenn Sie diesen Bereich nun unverändert verwenden würden, ergäbe sich eine harte Kante, durch die man die Manipulation am Bild leicht erkennen könnte – das soll natürlich nicht sein.

Rufen Sie deshalb die Funktion *Maske/Form/Verlauf* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie weich der Rand auslaufen soll. Stellen Sie hier zum Beispiel 10 Pixel ein. Damit die bestehende Kante erhalten bleibt, sollten Sie im Listenfeld *Richtung* die Option *Innen* wählen.



Einstellen einer weichen Maskenkante

Neue Objekte aus maskierten Bereichen bilden

Aus dem ausgewählten Bereich soll nun ein eigenständiges Objekt erzeugt werden – dadurch erhalten Sie ein Objekt mit dem Baum ohne das Umfeld.



1 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Objekt: Auswahl kopieren auf*.

Danach sehen Sie im Andock-Fenster Objekte ein neues Objekt.



2 Wenn Sie den Hintergrund durch einen Klick auf das Augensymbol ausblenden, ergibt sich das nebenstehende Bild.

Sie sehen, daß der freigestellte Baum weich in den Hintergrund übergeht.

Die Bedeutung des Karomusters

Die Karos symbolisieren transparente Bereiche im Bild – Durchsichtiges läßt sich natürlich nicht darstellen, deshalb behilft sich Corel PHOTO-PAINT™ mit diesem Muster.

Neue Anordnungen – Objekte verschieben

Im Bild hat sich nichts wesentliches getan – außer, daß Sie nun einige Markierungspunkte sehen, die den Baum umgeben. Da das Duplikat automatisch an derselben Stelle erstellt wurde, an der sich das Original befand, ist zunächst kein Unterschied zu sehen.



Außerdem sehen Sie in der Werkzeugpalette, daß nun das Objekt-Auswahl-Hilfsmittel aktiviert ist. Das ist auch gut so – denn dieses Hilfsmittel wird nun benötigt.



1 Wenn Sie den Mauszeiger über das neu entstandene Objekt halten, sehen Sie, daß nun ein Verschiebesymbol erscheint.

Klicken Sie jetzt und halten Sie die Maustaste gedrückt.



2 Ziehen Sie den Mauszeiger nun nach rechts.

Ein Vorschaubild zeigt Ihnen, wohin das Objekt geschoben wird.

Wundern Sie sich nicht: Beim Verschieben ist von der weichen Kante nichts zu sehen – deshalb ist der Übergang auch zu erkennen.



3 Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird aber der Rand wieder weich dargestellt – vom Übergang ist dann nichts mehr zu sehen.

Präzises Verschieben per Tastatur

Wenn Sie Objekte ganz exakt verschieben wollen, können Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur verwenden. Mit jedem Tastendruck wird das Objekt um einen Pixel verschoben. Drücken Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste, wird um 10 Pixel verschoben.

Wenn es Ihnen gefällt, können Sie auf die beschriebene Art noch mehr Bäume „pflanzen“ – wir wollen es in unserem Beispiel bei dem einen belassen.

Damit ergibt sich das folgende Endergebnis – ganz ehrlich: Hätten Sie gedacht, daß an diesem Bild etwas hinzugedichtet wurde?

Gut – zwei identische Bäume sind selten, aber das fällt erst beim ganz genauen Hinsehen auf. Wenn Sie das korrigieren wollen, können Sie mit dem Klonen-Hilfsmittel die Kontur des Baums bearbeiten, um den beiden Bäumen ein unterschiedliches Aussehen zu verleihen.



Das Ergebnis

Das Foto als Beweismittel?

Sicherlich haben Sie es in diesem Kapitel schon gemerkt: Die Zeiten sind längst vorbei, als Fotos der Beweis für die Realität waren. Sie wissen nie, ob die Bilder die Realität wiedergeben, oder ob die „Realität“ erst im Rechner entstand. Dazu muß natürlich die Retusche sauber ausgeführt sein.

Das geht doch besser!

Bildoptimierungen

Sie haben Bilder, die nicht so aussehen, wie sie es eigentlich sollten? Zu dunkel, kontrastarm, farbstichig oder unscharf sind typische Merkmale, die schlechte Bilder auszeichnen.

Mit Corel PHOTO-PAINT™ können Sie solchen Bildern zu neuem Glanz verhelfen.

Wir haben uns das folgende Bild als Beispiel ausgesucht. Es ist zwar einigermaßen in Ordnung – Sie werden aber sehen, daß es noch viel besser aussehen kann.



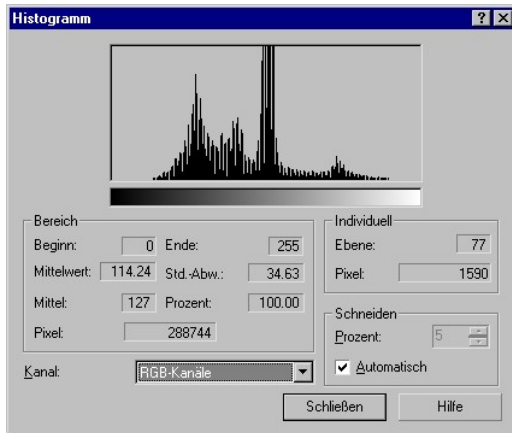
Ein flaues und zu dunkles Beispielbild

Bildbeurteilung leicht gemacht

Zuerst sollten wir folgende Frage klären: Woher wissen Sie, daß ein Bild schlecht ist? Nun, das sieht man doch am Bildschirm könnten Sie zum Beispiel antworten.

Das stimmt nur bedingt. Es könnte ja sein, daß Ihre Vorlage optimal aussieht – Ihr Monitor aber so falsch eingestellt ist, daß das Bild schlecht aussieht.

Deshalb gibt es eine Möglichkeit, die Bildqualität neutral zu ermitteln. Rufen Sie dazu die Funktion *Bild/Histogramm* auf. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld.



Das Histogramm des Bilds

Was sagt uns das Diagramm? Nun, hier werden alle Pixel des Bilds analysiert, und ihre Häufigkeit festgestellt.

Links sehen Sie alle dunklen Pixel des Bilds, rechts alle hellen – so, wie es der Verlauf unter dem Diagramm zeigt. Je höher der „Berg“ im Diagramm ist, um so mehr Pixel gibt es in dieser Helligkeitsstufe im Bild.

Fällt Ihnen an der rechten und linken Seite des Diagramms etwas auf?

Genau: Dort sind keine Vorkommnisse. Das bedeutet, daß in unserem Beispielbild weder ganz schwarze noch rein weiße Pixel vorhanden sind.

Und genau das ist der Grund, daß unser Beispielbild optimiert werden muß. In jedem Bild sollte es vom linken bis zum rechten Rand des Diagramms Vorkommnisse geben.

Flaue Bilder

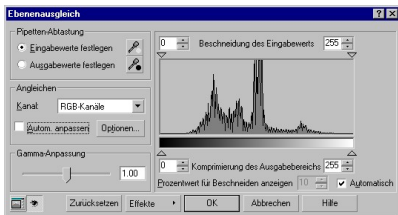
Gibt es in einem Bild keine tief schwarzen und rein weißen Pixel, wirkt das Bild kontrastarm. Der Fachmann nennt das „flaue“ Bild.

Bilder automatisch optimieren

Sehen wir uns nun an, wie das Manko des Bilds behoben werden kann. Dazu haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten.

1 Rufen Sie die Funktion *Bild/Anpassen/Ebenenausgleich* auf. Diese Funktion erreichen Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(E)**.

2 In dem Dialogfeld finden Sie ebenfalls ein Diagramm, das dem zuvor beschriebenen stark ähnelt.



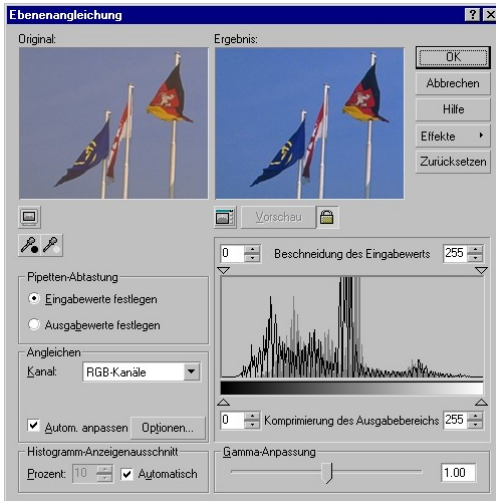
3 Wenn Sie die Option *Autom. anpassen* einschalten, sehen Sie eine Verbesserung des Beispieldbilds.

4 Falls Sie keinen Unterschied erkennen, haben Sie vielleicht die Schaltfläche mit dem Augensymbol nicht eingeschaltet.

Damit schalten Sie nämlich die Vorschau am Ausgangsbild entweder ein oder aus.

Praktische Vorschau

Die Ansicht am Originalbild ist praktisch – sie hat aber auch Nachteile: Je nachdem, wie groß das Bild ist, kann der Bildschirmaufbau dadurch verlangsamt werden. Deshalb bietet Corel PHOTO-PAINT™ einen weiteren Vorschaumodus an. Klicken Sie dazu auf das Monitorsymbol neben der Vorschauschaltfläche. Dann sehen Sie die Vorschau innerhalb des Dialogfelds.



Im rechten der beiden Vorschaubilder sehen Sie das geänderte Ergebnis – links das Original.

Wenn Sie das Schloßsymbol unter dem rechten Vorschaubild „einrasten“ wird die Vorschau nach jeder Änderung automatisch angepaßt.

Andernfalls müssen Sie auf die *Vorschau*-Schaltfläche klicken, um das Bild zu aktualisieren.

Um wieder in die Vorschau am Originalbild umzuschalten, klicken Sie einfach erneut auf das Monitorsymbol.

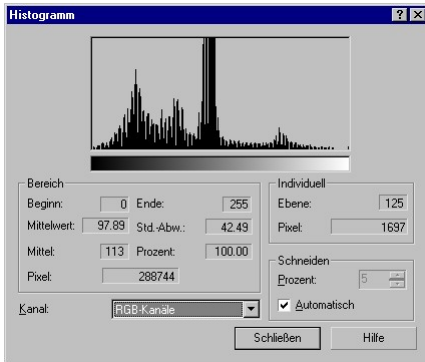
Das Anklicken der Option *Autom.*

anpassen entspricht übrigens dem Aufruf der Funktion *Bild/Anpassen/Automatischer Ausgleich*. Wenn Sie diese Funktion aufrufen wird das Bild ohne den Umweg über das Dialogfeld optimiert.

Wenn Sie diese automatische Korrektur übernehmen, sehen Sie das folgende Ergebnis – der Farbstich ist entfernt. Außerdem ist das Bild nun kontrastreicher.



Das automatisch optimierte Ergebnis



Wenn man nach dieser Optimierung das Histogramm erneut betrachtet, ist die Verbesserung zu erkennen. Nun gibt es auf der ganzen Skala Vorkommnisse.

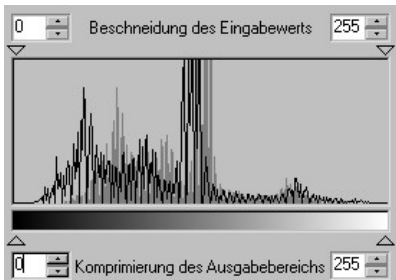
Es ist aber auch zu sehen, daß es – besonders im hellen Bereich – noch recht wenige Pixel gibt.

Deshalb wollen wir versuchen, das Bild noch weiter zu verbessern. Wir gehen dabei wieder vom Ausgangsbild aus.

Tonwertkorrektur „per Hand“

Was Tonwerte sind? Nun, ganz einfach: So nennt der Fachmann die unterschiedlichen Farbtöne eines Bilds.

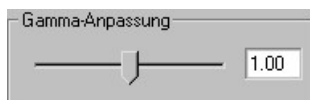
Da bei der automatischen Korrektur noch nicht das optimale Ergebnis erzielt wurde, wollen wir uns nun ansehen, wie es ohne die Automatik funktioniert.



1 Stellen Sie zunächst wieder die Option *Autom. Anpassen* ein – es ist leichter mit der vorgeschlagenen Korrektur weiterzuarbeiten, als ganz von vorn anzufangen.

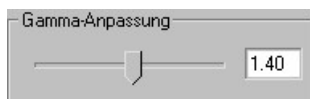
Im Diagramm werden zwei „Berge“ angezeigt – der graue zeigt die Ausgangsdaten, die schwarzen Linien die veränderten.

2 Sie sehen, daß der Berg etwas nach links versetzt ist. Das sorgt dafür, daß das Bild etwas dunkler geworden ist – links sind ja die dunklen Tonwerte.



3 Um die Helligkeit des Bilds insgesamt zu ändern, wird der Gamma-Wert verwendet.

Standardmäßig beträgt der Wert 1.00.

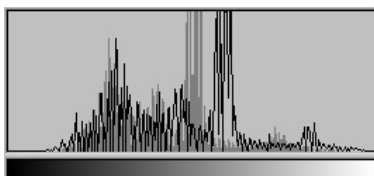


4 Wird ein höherer Wert eingestellt, wird das Bild heller, bei niedrigeren Werten dunkler.

Zum Einstellen können Sie wahlweise den Schieberegler oder das Eingabefeld benutzen.

Zuweisen des Werts

Corel PHOTO-PAINT™ arbeitet etwas ungewohnt: Der Wert wird nämlich erst dann zugewiesen, wenn Sie das Eingabefeld wechseln. Klicken Sie also in eines der anderen Eingabefelder, um die Änderung am Bild zu sehen.

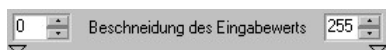


5 Durch den Gamma-Wert von 1.40 – den wir verwendet haben – wird der Tonwertberg im Diagramm nach rechts geschoben.

Dadurch wird das gesamte Bild gleichmäßig heller.

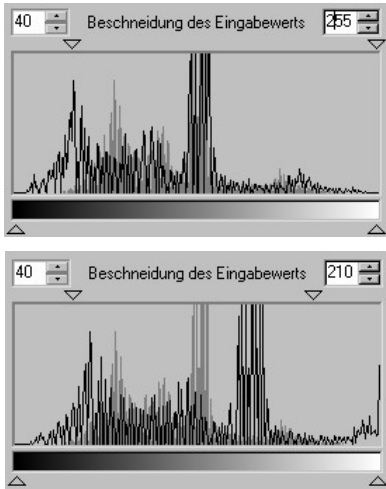
6 Nun soll der Kontrast des Bilds noch weiter erhöht werden.

Sie sehen im Diagramm, daß rechts und links noch sehr wenig Pixel vorhanden sind – deshalb können diese Bereiche noch „abgeschnitten“ werden.



7 Über den Rändern des Diagramms sehen Sie zwei Dreiecke und zwei Eingabefelder.

Über diese beiden Felder können Sie den Kontrast verändern.



8 Geben Sie im linken Feld einen Wert von 40 ein. Damit wird der Tonwertberg „auseinandergezogen“. Dadurch werden die dunklen Farbtöne weiter abgedunkelt.

9 Im rechten Feld wird ein Wert von 210 verwendet, um den Tonwertberg auch an dieser Seite auseinanderzuziehen. Dadurch werden die hellen Stellen des Bilds weiter aufgehellt.

10 Sie sehen, daß beim Eingeben der neuen Werte auch die Dreiecke an die neuen Positionen geschoben wurden.

Durch diese Änderungen ist das Bild deutlich brillanter geworden – es hat leuchtendere Farben.



Das optimierte Bild

Entfernen von Farbstichen

Sehen wir uns abschließend noch an, warum der leichte Farbstich des Ausgangsbilds nun nicht mehr vorhanden ist.

1 Im Listenfeld *Kanal* war bei den Änderungen immer die Option *RGB-Kanäle* zu sehen.

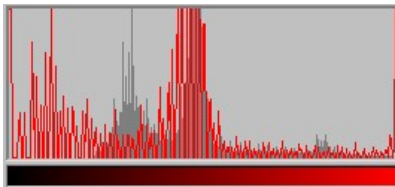
Jedes Bild besteht nämlich aus drei Farbkkanälen: Einem roten, einem grünen und einem blauen.

Mit den bisher verwendeten Einstellungen werden alle Kanäle gleichermaßen verändert.

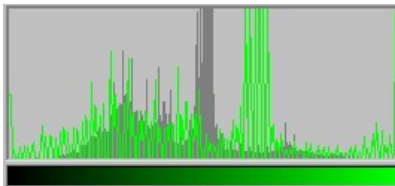


2 Um einen einzelnen Farbkkanal zu ändern, wählen Sie in dem Listenfeld einen der Kanäle aus.

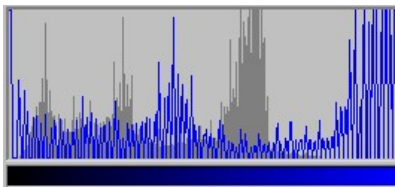
3 Nebenstehend sehen Sie die Veränderung im roten Kanal.



4 Achten Sie beim Betrachten auf die ursprünglichen Einstellungen, die Sie im Hintergrund Grau dargestellt sehen.



5 Beim Diagramm des blauen Kanals fällt auf, daß dieser anders verändert wurde, als die vorherigen Kanäle.



Dadurch wurde der Farbstich aus dem Bild entfernt.

Farbcharakter beibehalten

Solange alle Kanäle insgesamt verändert werden, bleibt der Farbcharakter des Bilds erhalten. Erhält aber einer der Farbkanäle andere Werte, führt dies zu einer Veränderung des Farbcharakters.

Für Flexibilität: Linsen verwenden

Folgende Überlegung: Sie haben die Änderungen – wie beschrieben – vorgenommen. Später gefällt Ihnen die Änderung nicht mehr. Dann haben Sie Pech gehabt – was einmal geändert ist, lässt sich später nicht mehr in den ursprünglichen Zustand zurückversetzen.

Besser wäre es doch, wenn Sie einmal eingestellte Werte jederzeit ändern könnten, oder?

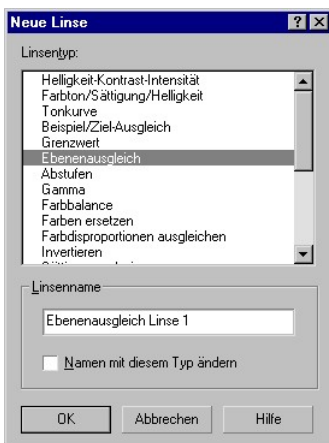
Auch dafür bietet Corel PHOTO-PAINT™ eine Funktion an, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

1 Falls Sie die bereits vorgenommene Änderung zurücknehmen wollen, können Sie dies mit der Tastenkombination **(Strg)+[Z]** tun. Andernfalls können Sie auch das Ausgangsbild nochmals öffnen.

2 Rufen Sie nun die Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* auf.

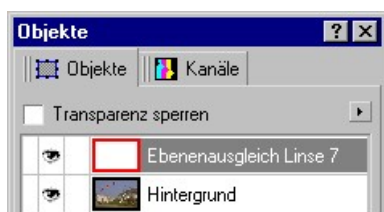
Im nebenstehenden Dialogfeld können Sie auswählen, welche Änderung Sie vornehmen wollen.

Markieren Sie hier die Option *Ebenenausgleich*.



3 Danach wird das bekannte Dialogfeld für die Änderungen der Tonwerte geöffnet. Stellen Sie hier die gewünschten Werte ein.

4 Nach dem Bestätigen hat sich am optimierten Bild nichts geändert – es ist genauso korrigiert, wie die vorige Version.



5 Der Vorteil wird sichtbar, wenn Sie einen Blick in das Andock-Fenster Objekte werfen.

Dort gibt es nun nämlich einen neuen Eintrag.

6 Wenn Sie dieses Objekt durch einen Klick auf das Augensymbol ausblenden, ist wieder das ursprüngliche Bild sichtbar. Die Bilddaten sind also nicht mehr dauerhaft verändert.

7 Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen verändern wollen, brauchen Sie nur die Linse zu markieren, und die Funktion *Objekt/Linse bearbeiten* aufzurufen.

8 Dann wird erneut das Ebenenausgleichsfeld geöffnet. Dort können Sie dann die Einstellungen verändern.

Flexibilität nutzen

Es ist besser, wenn Sie Ihre Arbeit immer so flexibel wie möglich halten. So haben Sie jederzeit die Möglichkeit Ihre Meinung zu revidieren.

Mit Ebenenmasken arbeiten

Die nächste Aufgabenstellung ist etwas anspruchsvoller. Wir wollen die Farbe des Himmels etwas verändern – er soll etwas blauer werden.

Dazu wird die Funktion *Bild/Anpassen/Farbtön/Helligkeit/Sättigung* benötigt. Da es auch für diese Funktion eine Linse gibt, soll diese auch verwendet werden.

Nun haben Sie aber schon bemerkt, daß sich die Linse im Normalfall immer auf das gesamte Bild auswirkt. Also muß ein anderer Weg gewählt werden, wenn sich die Linse nur auf einen Teil des Bilds – den Himmel – auswirken soll.

Für eine schnelle Auswahl: Die Zauberstabmaske

Für diese Aufgabenstellung benötigen wir ein neues Hilfsmittel, mit dem der Himmel ausgewählt werden soll.



1 Wählen Sie aus der Werkzeugpalette das Hilfsmittel Zauberstabmaske aus, das Sie im Flyoutmenü der zweiten Schaltfläche finden.



2 Überprüfen Sie, daß in der Eigenschaftsleiste die folgenden Einstellungen zu sehen sind.

Wichtig ist dabei der Wert 10 – damit legen Sie nämlich die Farbähnlichkeit der aufzunehmenden Farben fest.



3 Halten Sie den Mauszeiger an eine Stelle des Himmels – zum Beispiel dort, wo er in der Abbildung zu sehen ist.

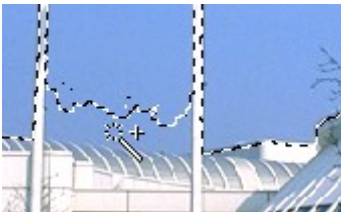
Wenn Sie dann mit der Maus klicken, werden alle umliegenden Bereiche ausgewählt, die einen ähnlichen Farbton aufweisen.

So wird fast der ganze Himmel mit einem Klick ausgewählt.



4 Da einige Bereiche nicht mit in die Auswahl aufgenommen wurden, sind noch einige weitere Mausklicks notwendig.

Da in der Eigenschaftsleiste das Plus-symbol eingeschaltet wurde, wird die Auswahl erweitert, wenn Sie ein weiteres Mal klicken – zum Beispiel dort, wo Sie es im Bild sehen.



5 Auf diese Art müssen alle verbleibenden Stellen angeklickt werden, bis der ganze Himmel erfaßt ist – sagen wir: Fast der ganze Himmel...

6 In dem Bereich, wo Sie den Baum

über das Gebäude hinausragen sehen, hilft nämlich der Zauberstab nicht weiter – hier müßten Sie zu oft klicken. Außerdem würde sich eine unsaubere Form ergeben.



7 Da wir es uns so einfach wie möglich machen wollen, wählen Sie nun wieder die Lassomaske – das kennen Sie ja schon. Damit läßt sich die Form schnell „umfahren“.



8 Umschließen Sie mit diesem Hilfsmittel alle Teile des Baums, die über der Gebäudekante liegen.

Wie Sie ja schon wissen, wird die Form mit einem Doppelklick geschlossen.

Am Ende sollten Sie den folgenden Auswahlbereich des Himmels erfaßt haben:



Der fertig ausgewählte Himmel

Teilweise ändern – dank Ebenenmaske

Nun, nachdem der Himmel fertig maskiert ist, können wir uns an die Änderung des Farbtons heranwagen.

1 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Linse: Aus Maske* auf. Diese Funktion ist nur dann verfügbar, wenn Sie einen Bereich maskiert haben.

2 Wählen Sie aus dem Dialogfeld die Option *Farbton/Sättigung/Helligkeit* aus.

3 Um das Blau etwas kräftiger zu machen, stellen Sie im Eingabefeld *Farbton* den Wert 10 ein.

4 Nach dem Bestätigen sehen Sie einen neuen Eintrag im Andock-Fenster Objekte.

Dort erkennen Sie auch, daß Teile des Vorschaubilds schwarz sind – nämlich alle Stellen außerhalb des markierten Bereichs.

An diesen Stellen wirkt sich die Linse nicht aus.



Späteres Ändern möglich

Die Maskierung kann später noch verändert werden. Dazu müssen Sie die Maske markieren und über das Andock-Fenster Kanäle, durch einen Klick auf das Augensymbol, aktivieren. Danach kann die Maske mit den Malwerkzeugen – zum Beispiel einem Pinsel – bemalt werden.



Der veränderte Himmel

Scharf, schärfer – die richtige Bildschärfe wählen

Was nun noch zur Perfektion fehlt, ist die passende Bildschärfe. Nicht, daß unser Bild unscharf wäre – aber etwas schärfer könnte es schon sein.

1 Klar, daß wir uns auch diesmal wieder einer Linse bedienen. Rufen Sie deshalb wieder die Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* auf.

2 Wählen Sie im Listenfeld die Option *Schärfe* aus.



3 Übernehmen Sie die nebenstehenden Werte zum Schärfen des Bilds. Diese niedrigen Werte reichen für eine Verbesserung völlig aus.



4 Im Andock-Fenster Objekte sollte nun die folgende Anordnung zu sehen sein.

Seit Beginn der Optimierungen hat sich eine ganze Menge getan – das Bild ist deutlich besser geworden. Hätten Sie das am Anfang des Workshops erwartet?



Das optimierte Endergebnis

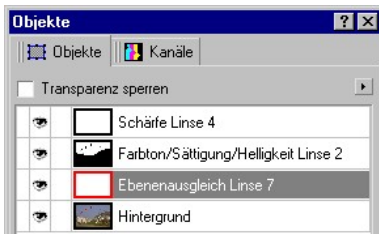
Abschließend wollen wir uns noch einige interessante Dinge ansehen, die Sie mit den Linsen anstellen können.

Variabel – Linsen verschieben



Vielleicht ist es Ihnen ja schon aufgefallen: Wenn Sie eine der Linsen im Andock-Fenster Objekte markieren, sind im Bildfenster Markierungspunkte – wie sie bereits aus dem letzten Kapitel bekannt sind – zu sehen.

Das liegt daran, daß Corel PHOTO-PAINT™ diese Linsen wie Objekte behandelt. So können Linsen auch wie alle anderen Objekte bearbeitet werden.



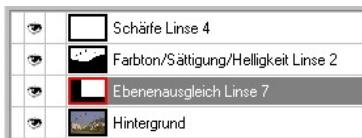
1 Markieren Sie im -Andock-Fenster Objekte den Eintrag des Ebenenausgleichs – hier wird die Veränderung am deutlichsten sichtbar.

2 Verschieben Sie das Objekt – verwenden Sie dazu am besten die Pfeiltasten. Wenn Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten, sind die Schritte größer.

Nach dem Verschieben der Linse ist der Unterschied zwischen korrigiertem und unverändertem Bild besonders gut sichtbar – erinnern Sie sich noch, wie das Ursprungsbild aussah?



Die verschobene Ebenenausgleichs-Linse



3 Nach dem Verschieben erkennen Sie am Vorschaubild, daß Corel PHOTO-PAINT™ etwas schummelt:

Das Objekt wird nämlich eigentlich nicht verschoben – statt dessen wird mit einer Ebenenmaskierung gearbeitet.

Auf diese Weise können Sie alle Änderungen, die bei Objekten möglich sind, auch an den Linsen durchführen: Skalieren, drehen oder auch verzerren.

Die Funktionen dazu finden Sie im *Objekt*-Menü. Sie sind in den Untermenüs *Drehen*, *Wenden* und *Ändern* untergebracht. Beim folgenden Beispiel haben wir die Ebenenausgleichs-Linse skaliert und gedreht.



Die gedrehte und skalierte Ebenenausgleichs-Linse

Für Effekte nutzen

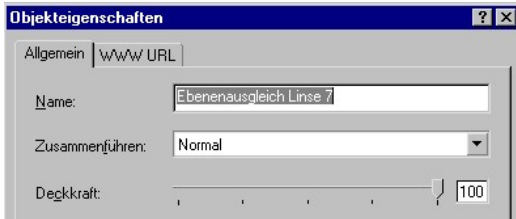
Diese Möglichkeit können Sie dazu einsetzen, um interessante Effekte zu erzielen. So können Sie zum Beispiel eine „Vorher – Nachher“-Ansicht darstellen, oder unterschiedliche Ebenenausgleichswerte an verschiedenen Bildpartien anwenden.

Wiedererkennen: Objekte benennen

Bei den wenigen Objekten unseres Beispiels ist es noch kein Problem – je mehr Objekte es aber gibt, um so schwieriger wird es die Objekte richtig zuzuordnen.

Um die Objekte innerhalb der Auflistung leicht zu identifizieren, können Sie diese mit einem aussagekräftigen Namen versehen. Klicken Sie dazu einfach doppelt auf einen der Einträge im Andock-Fenster Objekte.

Dann wird das folgende Dialogfeld geöffnet – hier können Sie den Namen eingeben.



Benennen von Objekten

Ändern per Augenmaß

Im Menü *Bild/Anpassen* gibt es noch zwei interessante Funktionen, mit denen Sie Änderungen auf eine andere Art durchführen können. Mit der Funktion *Farbton* öffnen Sie beispielsweise das folgende Dialogfeld.

Hier können Sie anhand von Vorschaubildern die Farbwerte des Bilds verändern. Über die Option *Schritt* legen Sie die Stärke der Veränderung fest.

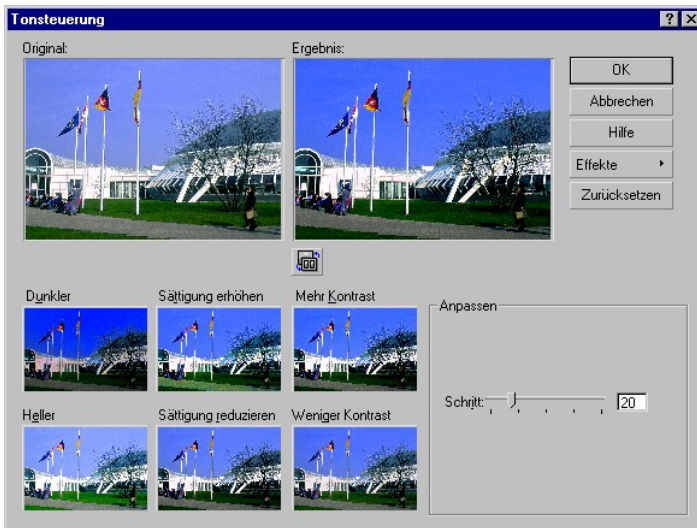


Farbkorrekturen per optischer Auswahl

Mehrmals nacheinander

Klicken Sie einfach eines der Vorschaubilder an. Dabei ist es auch möglich das Bild zum Beispiel erst etwas grüner, und danach etwas blauer zu machen. Wenn Sie die Änderung übertrieben haben, können Sie über die *Zurücksetzen*-Schaltfläche zur Ausgangssituation zurückkehren.

Mit der Funktion *Bild/Anpassen/Ton* läßt sich die Helligkeit sowie die Sättigung und der Kontrast des Bilds verändern. Die Bedienung ist mit dem zuvor gezeigten Dialogfeld identisch. Die Stärke der Veränderung wird auch hier über das Eingabefeld *Schritt* festgelegt.



Ändern von Helligkeit, Sättigung und Kontrast

Andere Vorschaubildgröße

Wenn Sie im Original-Vorschaubild mit der rechten oder linken Maustaste klicken, können Sie übrigens die Größe des Vorschaubilds verändern. Die Darstellungsgröße wird dann in festen Schritten verändert.

Nostalgisch eingefärbte Bilder

Im letzten Teil wollen wir Ihnen noch zeigen, wie Sie ein nostalgisch eingefärbtes Bild erzeugen können.



1 Die einzelnen Objekte benötigen wir für unser folgendes Beispiel nicht mehr. Um die Änderungen zu erhalten, rufen Sie die Funktion *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Alle Objekte mit Hintergrund* auf.

Damit werden alle Objekte zu einem einzigen verschmolzen.



2 Erstellen Sie mit *Objekt/Erstellen/Neue Linse* eine Linse mit der Option *Sättigung reduzieren*.



3 Damit gehen alle Farbinformationen verloren – es entsteht ein schwarzweißes Bild.



4 Jetzt wird eine weitere Linse benötigt – dieses Mal mit der Option *Farbton/Sättigung/Helligkeit*.



5 Hier werden die gezeigten Werte verwendet. Beachten Sie, daß die Option *Graustufen* eingeschaltet wurde.

Das war es schon. Abschließend sehen Sie unser neues – umgefärbtes – Ergebnis.



Das eingefärbte Ergebnis

Unter neuem Namen speichern

Um das alte Ergebnis zu erhalten, sollten Sie die Option **Datei/Speichern unter** wählen und einen anderen Namen zum Speichern verwenden. So haben Sie zwei unterschiedliche Ergebnisdateien.

Nun haben Sie in diesem Kapitel alle wichtigen Punkte erfahren, die zur Bildoptimierung notwendig sind. Vielleicht werfen Sie ja demnächst schlechte Bilder nicht mehr weg – Sie haben ja gemerkt, was sich aus den Bildern noch „herausholen“ läßt.

Und selbst gute Bilder können noch besser werden. Vergleichen Sie doch einmal unsere Ergebnisse mit dem Ausgangsbild dieses Kapitels – kaum wieder zu erkennen, nicht wahr?

Nur ein Teil des Ganzen: Mit Masken und Objekten arbeiten

Nachdem Sie bereits im vorherigen Kapitel etwas über Maskierungen erfahren haben, wollen wir uns diese interessante Technik in diesem Kapitel noch etwas genauer ansehen.

Dafür haben wir uns ein recht langweiliges Motiv ausgesucht. Unbearbeitet kann das folgende Foto einer Kette nicht so recht überzeugen. In diesem Workshop erfahren Sie, wie Sie dieses Bild grafisch aufpeppen können.

Wenn Sie den Workshop mit unserem Bild nacharbeiten wollen, können Sie es von unserer Homepage unter <http://www.gradias.de> in der Rubrik *Bücher* herunterladen.



Das Ausgangsfoto

Wir wollen für die Gestaltung nur die Kette verwenden – den Hintergrund benötigen wir nicht. In diesem Fall ist die Maskierung etwas schwieriger, da der Hintergrund an verschiedenen Stellen zu sehen ist – er bildet keine zusammenhängende Fläche, die sich mit einem einzelnen Mausklick erfassen lässt.

Maskenbereiche addieren



Letztendlich benötigen wir einen Auswahlbereich, der den gesamten Hintergrund enthält. Da dieser Bereich aus mehreren Einzelteilen besteht, müssen Sie darauf achten, daß Sie sich im Additionsmodus, den Sie über die Eigenschaftsleiste einstellen können, befinden.

Normaler Maskenmodus

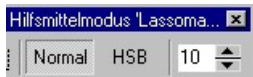
Wenn Sie den normalen Maskenmodus eingestellt haben – der durch das Pfeilsymbol gekennzeichnet ist – heben Sie die bestehende Auswahl auf, wenn Sie ein zweites Mal in das Bild klicken.

Für alle Auswahlwerkzeuge

Der eingestellte Modus bleibt auch dann erhalten, wenn Sie das Auswahlwerkzeug wechseln.

Sehen wir uns nun die nötigen Schritte an, um den Hintergrund zu erfassen.

1 Rufen Sie aus dem Maskierungs-Flyout-Menü das Hilfsmittel Zauberstabmaske auf – das kennen Sie ja schon.



2 Achten Sie darauf, daß der Wert für die Farbähnlichkeit in der Eigenschaftsleiste ungefähr auf 10 eingestellt ist – ansonsten werden unter Umständen falsche Bereiche mit in die Auswahl aufgenommen.



3 Klicken Sie in den Hintergrund – zum Beispiel oben links, wie es nebenstehend zu sehen ist.

Mehrere Versuche

Wenn der auf Anhieb erfaßte Bereich zu wenig vom Hintergrund enthält, können Sie es ein weiteres Mal versuchen. Nehmen Sie die letzte Aktion zunächst mit **(Strg)+[Z]** zurück, und versuchen Sie es dann erneut.

4 Klicken Sie die außenliegenden Bereiche des Hintergrunds nacheinander an, bis dort der überwiegende Teil erfaßt ist.

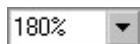


Das Umfeld ist weitestgehend erfaßt

Die richtige Darstellungsgröße wählen

Wenn es an die Detailarbeit geht, werden Sie nicht umhin kommen das Bild in einer größeren Darstellung zu bearbeiten – sonst können Sie nichts erkennen.

1 Am leichtesten verstellen Sie die Darstellungsgröße über das Zoomfeld in der Standardsymboleiste.



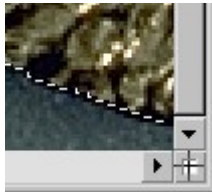
2 Wenn Sie einen „krummen“ Wert benötigen, können Sie diesen einfach in das Listenfeld eintippen.



3 Wenn das Bild vergrößert angezeigt wird, paßt es nicht mehr vollständig in das Arbeitsfenster. Sie sehen dann nur noch einen Teil des Bilds.

Zur Orientierung des Navigator-Fenster verwenden

Mit den horizontalen und vertikalen Rollbalken des Fensters können Sie sich den gewünschten Bildausschnitt zurechtrücken. Es geht aber noch bequemer:



1 In der unteren, rechten Ecke sehen Sie eine Schaltfläche.

Wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, erscheint ein Kreuz.



2 Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich das Navigator-Fenster.

Dort sehen Sie das gesamte Bild. Ein Rahmen kennzeichnet den derzeit sichtbaren Bildausschnitt.

3 Durch Ziehen der Maus können Sie den Bildausschnitt verschieben.

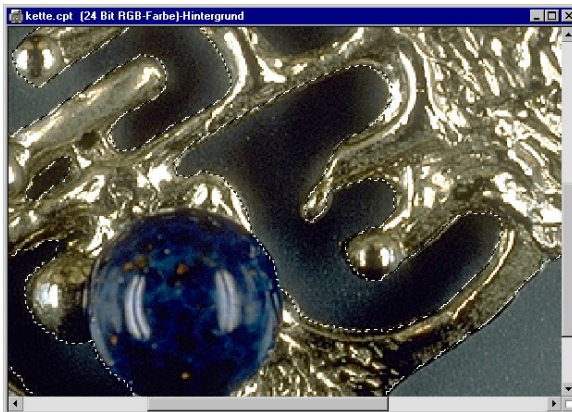
4 Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird das Navigator-Fenster wieder geschlossen.

Schnelle Auswahl mit der Lassomaske

Die ersten innenliegenden Bereiche, die zur Auswahl hinzuaddiert werden sollen, lassen sich am leichtesten mit der Lassomaske erfassen, das Sie ja schon kennengelernt haben.



1 Umschließen Sie mit einzelnen Mausklicks das erste der innenliegenden Felder.



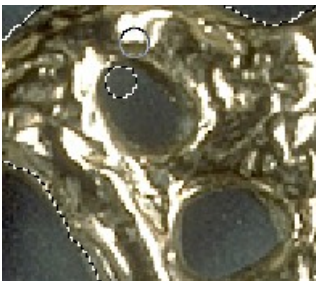
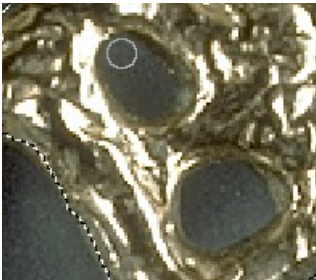
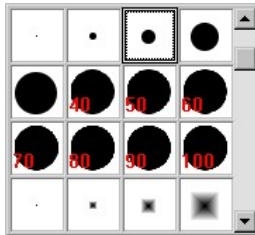
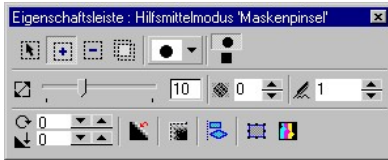
2 Auch das zweite Feld bietet sich für die Lassomaske an.

Kombinieren verschiedener Maskierungswerkzeuge



Für die diffizilen Bereiche bietet sich ein anderes Maskierungshilfsmittel an, das Sie ebenfalls im Maskierungs-Flyout-Menü finden: Der Maskenpinsel.

Mit diesem interessanten Hilfsmittel können Sie wie mit einem Pinsel arbeiten – nur, daß Sie nicht malen, sondern Auswahlbereiche erstellen.



1 In der Eigenschaftsleiste können Sie die Größe des Pinsels aus dem ersten Listenfeld auswählen.

2 Hier sollten Sie darauf achten, daß Sie eine der scharfkantigen Pinselspitzen auswählen.

3 An dem Kreis des Mauszeigers erkennen Sie die Größe der Pinselspitze – sie sollte so gewählt werden, daß Sie die Form gut maskieren können.

4 Sie können entweder tupfen, oder Striche ziehen – so, wie Sie es auch vom Pinsel kennen.

Beim Tupfen haben Sie eine bessere Kontrolle über das Ergebnis.

Außerdem können Sie leichter Korrekturen durchführen, indem Sie den letzten Tupfer mit **(Strg)+(Z)** rückgängig machen.



5 Füllen Sie so die gesamte Form aus.

Die vergrößerte Darstellung des Bilds können Sie nutzen, um die Kontur des bisher erfaßten Bereichs zu kontrollieren.

Wenn Sie eine Stelle entdecken, die eine unsaubere Auswahlkante zeigt, können Sie diese mit dem Hilfsmittel Maskenpinsel leicht korrigieren.



1 Wenn in der Auswahl ein Bereich enthalten ist, der nicht enthalten sein dürfte, müssen Sie in den Subtraktionsmodus umschalten.

Klicken Sie dazu auf das Minus-Symbol in der Eigenschaftsleiste.



2 Tupfen Sie die betreffende Stelle mit dem Pinsel zu.

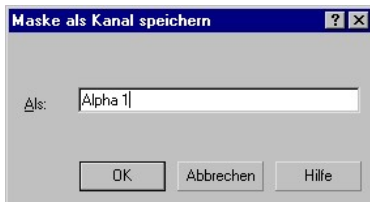
3 Falls Teile nicht in der Auswahl enthalten sind, müssen Sie mit einem Klick auf das Plus-Symbol wieder in den Additionsmodus umschalten.

Am Ende sollte Ihre Maskierung ungefähr das folgende Aussehen haben:



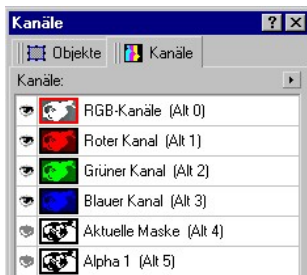
Auswahlbereiche speichern

Damit die Arbeit des Maskierens nicht umsonst gewesen ist, muß die Maske erst gespeichert werden. Sobald Sie nämlich das Dokument schließen oder einen neuen Auswahlbereich erstellen, geht die alte Maske verloren.



1 Rufen Sie die Funktion *Maske/Speichern/Als Kanal speichern* auf.

In dem Dialogfeld können Sie den Namen angeben, unter dem die Maske gesichert werden soll.



2 Wenn Sie das Andock-Fenster Kanäle öffnen, sehen Sie dort den gespeicherten Kanal.

Außerdem erkennen Sie, daß die aktuelle Maske dort ebenfalls mit einem eigenen Eintrag aufgeführt ist.



3 Wenn Sie die Menüfunktion umgehen wollen, können Sie auch die nebenstehende Schaltfläche in der Fußzeile des Andock-Fenster Kanäle verwenden.

Dateiformat beachten

Wenn Sie eine Maske in einem Kanal gesichert haben, müssen Sie beim Speichern ein Dateiformat verwenden, das Masken unterstützt. Am besten verwenden Sie dazu das Corel PHOTO-PAINT™-eigene Format *CPT* oder das weit verbreitete *TIF*-Format.

Auswahlbereiche umdrehen

Nun können wir uns an die weitere Gestaltung unserer Vorlage machen. Momentan ist noch der Hintergrund ausgewählt – das war ja auch so geplant.

Änderungen, die Sie nun durchführen, würden sich nur auf den Hintergrund auswirken – das ist natürlich nicht vorgesehen. Wir benötigen für unsere weitere Arbeit ja das Schmuckstück – nicht den Hintergrund.

Umgedrehte Arbeit

Da es aber leichter ist den – einigermaßen – einfarbigen Hintergrund auszuwählen, war diese Arbeitsweise durchaus korrekt. Beim Erstellen von Auswahlbereichen sollte immer der leichteste Weg beschriftet werden.

Der falsch ausgewählte Bereich soll uns nicht weiter stören – wenden Sie einfach die Funktion *Maske/Invertieren* an, die Sie auch über die Tastenkombination (Strg)+I erreichen.

Damit werden alle bisher nicht ausgewählten Bereiche ausgewählt – und umgekehrt. Danach ist also das Schmuckstück ausgewählt und nicht mehr der Hintergrund.



Nach dem Aufruf der Funktion wird gleich ein Fehler sichtbar, der zuvor nicht zu sehen war:

In dem ausgewählten Bereich waren nämlich Löcher, die nun zu sehen sind.

Sie erkennen das besonders auf der rechten Seite des Bilds.

Masken kontrollieren

Es gibt natürlich auch eine Möglichkeit, derartige Fehler vorher festzustellen:

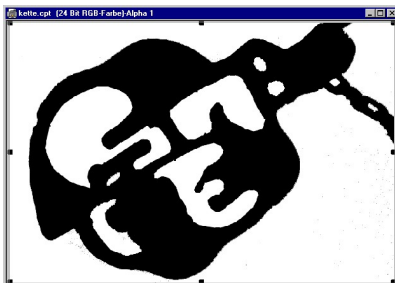


1 Deaktivieren Sie in der Standardsymbolleiste die nebenstehende Schaltfläche – damit wird der Markierungsrahmen unsichtbar.

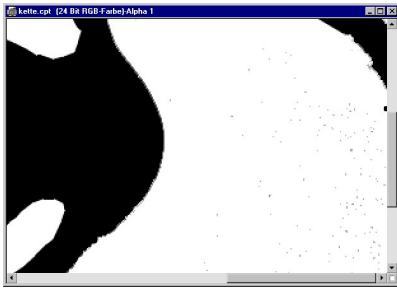


2 Klicken Sie nun im Andock-Fenster Kanäle den gespeicherten Kanal an.

Er ist danach rot umrandet. Gleichzeitig werden die Augensymbole der anderen Kanäle grau – diese Kanäle werden also ausgeblendet.



3 Im Bild sehen Sie dann nur noch den schwarzweißen Kanal. Alle geschützten Bereiche werden hier Schwarz dargestellt – alle ungeschützten Weiß.

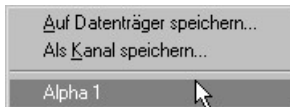


4 Wenn Sie diese Darstellung von Nahem betrachten, können Sie sehen, daß in der Maske einige Fehler sind.



5 Die fehlerhaften Bereiche lassen sich mit der Lassomaske leicht erfassen, zumal es hier auf absolute Präzision nicht ankommt – die Pixel müssen nur grob umfahren werden.

Schalten Sie dabei in den Subtraktionsmodus, damit dieser Bereich aus der Auswahl entfernt wird. Ein Minuszeichen neben dem Mauszeiger zeigt diesen Modus an.



6 Natürlich müssen die Änderungen noch gesichert werden.

Wenn Sie das Menü *Maske/Speichern* aufrufen, sehen Sie dort einen neuen Eintrag, in dem der Name des bereits gespeicherten Kanals angezeigt wird.



7 Wählen Sie diesen Eintrag, um den bestehenden Kanal zu überschreiben.

Neben den Korrekturen haben Sie nun auch gleichzeitig die invertierte Fassung gesichert.

Masken in Objekte umwandeln

Nachdem die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, kann der maskierte Bereich in ein eigenständiges Objekt umgewandelt werden.



1 Dazu können Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Objekt: Aus Auswahl kopieren* verwenden. Leichter ist es aber, wenn Sie die zweite Schaltfläche im Andock-Fenster Objekte verwenden, die dasselbe bewirkt.



2 Sie sehen nun zwei Objekte im Andock-Fenster Objekte.

Ein neuer Hintergrund

Als nächstes benötigen wir einen neuen Hintergrund für das Bild – der alte ist ja nicht mehr vorhanden.



1 Klicken Sie in der Fußleiste des Andock-Fensters Objekte auf die rechte Schaltfläche – damit erstellen Sie ein neues, leeres Objekt

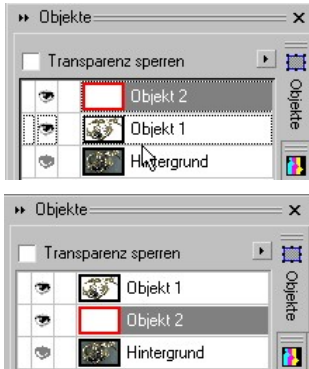


2 Das neue Objekt wird immer über allen anderen Objekten eingefügt.

Objekte per Drag & Drop verschieben

Da das neue Objekt ja der neue Hintergrund werden soll, muß es sich unter dem freigestellten Schmuckstück befinden. Die Anordnung der Objekte läßt sich sehr leicht mit Mausfunktionen verändern.

1 Klicken Sie im Andock-Fenster Objekte das Objekt an, das verschoben werden soll.



2 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger nach unten. Sie sehen dann, daß der folgende Eintrag umrandet wird.

3 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt unter das oberste Objekt verschoben.

Hintergründe mit Mustern füllen

Der neue Hintergrund ist noch leer – das soll nun geändert werden. Dafür bietet Corel PHOTO-PAINT™ eine Vielzahl von Mustern an.

1 Markieren Sie das Hintergrundobjekt – es wird dann rot umrandet.

2 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Füllen* auf.

In der Symbolleiste finden Sie vier verschiedene Möglichkeiten, um Flächen zu füllen.

Wählen Sie hier die vorletzte Option aus, mit der Sie eine Bitmap-Füllung erstellen.



3 Klicken Sie auf die *Bearbeiten-*

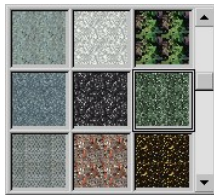
Schaltfläche, um ein neues Muster auszusuchen.

4 In dem Vorschaubild sehen Sie das aktuell eingestellte Muster.

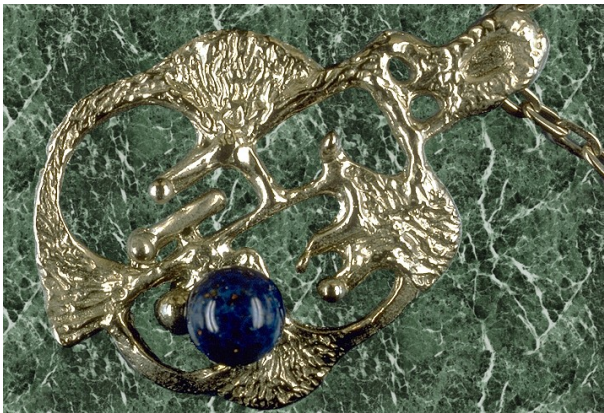
Klicken Sie auf das Vorschaubild, um ...



5 ... ein weiteres Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie weitere Muster finden. Unsere Wahl fiel auf eine marmorähnliche Struktur.



Durch den neuen Hintergrund entsteht ein ganz anderer Bildeindruck – allerdings dominiert der neue Hintergrund noch zu stark. Das Schmuckstück fällt kaum noch auf.



Der neue Hintergrund

Interessante Zusammenführungsmodi

Bevor wir den Hintergrund in seiner Helligkeit verändern, soll erst einmal das Schmuckstück-Objekt verändert werden – dadurch fällt die spätere Beurteilung leichter.

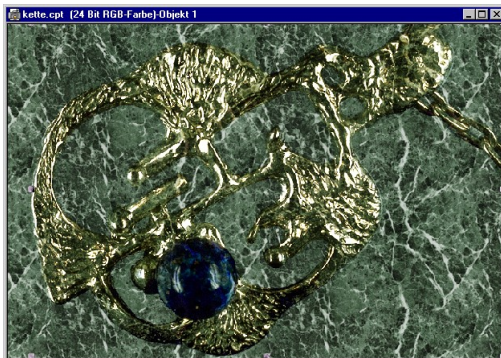


1 Markieren Sie das Schmuckstück-Objekt.

2 Am Fuß des Andock-Fensters Objekte sehen Sie das Listenfeld *Zusammenführen*.

Hier können Sie aus einer Vielzahl von Optionen auswählen, wie die Objekte zusammengeführt werden sollen.

3 Da dabei sehr interessante Wirkungen entstehen können, lohnt sich Experimente allemal. In unserem Beispiel haben wir die Option *Hartes Licht* verwendet.



Durch die Änderung „verschmilzt“ das Schmuckstück mit dem Hintergrund.

Das damit das Schmuckstück weniger auffällt ist beabsichtigt. Diese Wirkung gehört zur geplanten grafischen Darstellung.

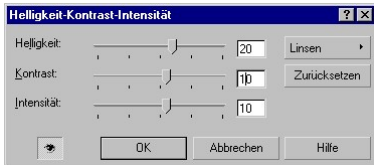
Die richtige

Anordnung von Linsen bestimmen

Um den Hintergrund zu verändern, soll wieder eine Linse zum Einsatz kommen – damit bleiben Sie für etwaige Änderungen flexibel. Dabei müssen aber einige Punkte beachtet werden, die wir Ihnen nun zeigen wollen.



1 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* auf, und wählen Sie die Option *Helligkeit-Kontrast-Intensität* aus.



2 Stellen Sie in dem Dialogfeld die nebenstehenden Werte ein.



3 Da die neue Linse an der obersten Stelle im Andock-Fenster Objekte eingefügt wird, wirkt sie auf alle darunterliegenden Objekte – also sowohl auf das Schmuckstück, als auch auf den Hintergrund.



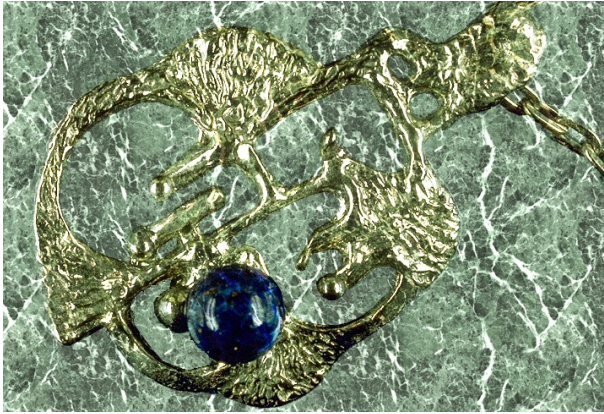
4 Da sich die Linse aber nur auf den Hintergrund auswirken soll, muß die Linse unter die Ebene des Schmuckstücks verschoben werden.

Dazu können Sie die vorgestellte Drag & Drop-Technik verwenden.

Mit maskierten Linsen arbeiten

Eine andere Alternative besteht darin, bei der Linse eine Maske einzufügen – diese Technik kennen Sie ja schon aus dem letzten Kapitel. Dieser Weg ist allerdings etwas aufwendiger, deshalb haben wir uns für den anderen Weg entschieden.

Das Bild sieht nun folgendermaßen aus:



Der Hintergrund ist aufgehellt

Textobjekte erstellen

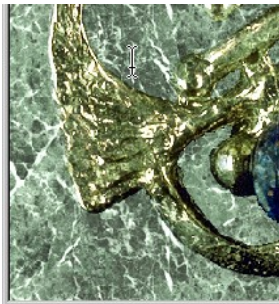


Damit das Ergebnis noch interessanter wird, soll nun noch ein Schriftzug eingefügt werden. Für Texte gibt es ein eigenes Hilfsmittel. Das Symbol sehen Sie links.



1 Die Textattribute werden nach der Aktivierung des Text-Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste eingestellt.

Unsere Werte sehen Sie nebenstehend abgebildet.



2 Klicken Sie im Bild an die Stelle, wo der Schriftzug eingefügt werden soll – ein Einfügesymbol-Mauszeiger dient dabei zur Orientierung.



3 Nach dem Klicken sehen Sie einen Strich im Bild – er zeigt die Größe der Schrift an.



4 Tippen Sie den Text ein – er wird automatisch in der voreingestellten Malfarbe gefüllt.

Während des Eintippens wird der Schriftzug in einer verminderten Vorschauqualität angezeigt.



5 Wählen Sie abschließend das Objekt-Auswahl-Hilfsmittel aus – Sie erreichen es über das Pfeilsymbol in der Hilfsmittelleiste.

Danach werden die Ränder des Texts geglättet dargestellt. Außerdem ist jetzt das Textobjekt von Markierungspunkten umgeben.



6 Textobjekte werden von Corel PHOTO-PAINT™ automatisch benannt – dabei wird der eingegebene Text als Bezeichnung verwendet.

Textobjekte transformieren

Wie jedes andere Objekt können auch Textobjekte skaliert, rotiert oder auch verzerrt werden. Die Verfahrensweise ist dabei genauso wie bei allen anderen Objekten.

Füllen des Textobjekts – Transparenzen sperren

Das Textobjekt soll nun ebenfalls mit einer Füllung versehen werden – das standardmäßig vorgesehene Schwarz ist nicht besonders attraktiv.

Bevor der Schriftzug gefüllt werden kann, müssen Sie einiges beachten.

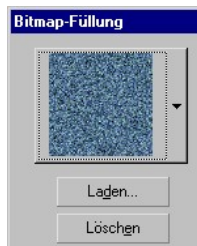


1 Es ist wichtig, daß Sie im Andock-Fenster Objekte die Option *Transparenz sperren* einschalten, ansonsten wird die gesamte Fläche – und nicht nur der Schriftzug – gefüllt.



2 Wenn Sie nun die Option *Bearbeiten/Füllen* aufrufen, sehen Sie, daß dort der Schriftzug im Vorschaufeld zu sehen ist.

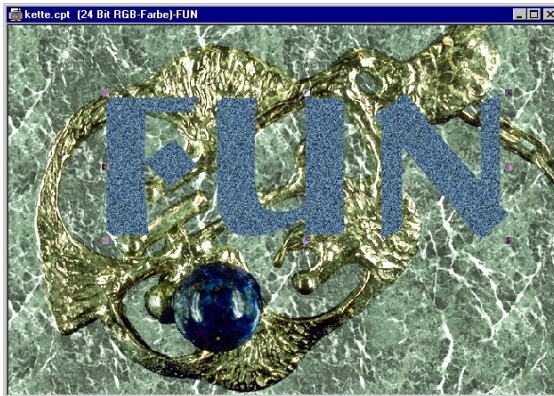
Wechseln Sie im Dialogfeld wieder zur vorletzten Schaltfläche, um eine Bitmap-Füllung einzustellen.



3 Dieses Mal verwenden wir die nebenstehende Füllung.



4 Nachdem Sie das Dialogfeld wieder geschlossen haben, wird die neu ausgewählte Füllung im Dialogfeld angezeigt – so können Sie sich die Wirkung ansehen.



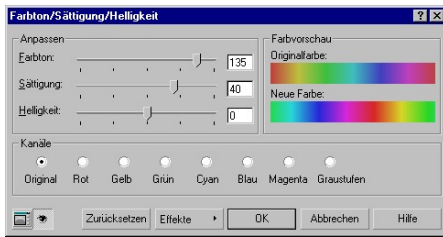
5 Das Bild hat nun folgendes Aussehen – besonders attraktiv sieht der Schriftzug aber noch nicht aus.

Das werden wir nun ändern.

Füllungsfarben ändern

Die Bitmap-Füllungen haben einen Nachteil: Es handelt sich dabei nämlich um Bilder. Deshalb steht die Farbe fest. Der Schriftzug hebt sich aber nicht genug vom Untergrund ab – deshalb soll die Farbe verändert werden.

1 Achten Sie darauf, daß das Textobjekt im Andock-Fenster markiert ist, und rufen Sie die Funktion *Bild/Anpassen/Farbton/Sättigung/Helligkeit* auf.



2 Stellen Sie in dem Dialogfeld die gezeigten Werte ein, um die Farbe des Schriftzugs zu ändern, und gleichzeitig die Sättigung zu erhöhen.

3 Der Schriftzug sollte nun rötlich eingefärbt sein.

Objekte als Auswahl laden

Für die nächste Funktion benötigen wir einen Auswahlbereich – es gibt aber keinen. Also müssen wir zunächst einen Auswahlbereich erzeugen.



1 Klicken Sie im Andock-Fenster Objekte auf die erste Schaltfläche – dabei muß aber noch immer das Textobjekt ausgewählt sein.



2 Über die gezeigte Schaltfläche laden Sie das Textobjekt als Auswahlbereich.

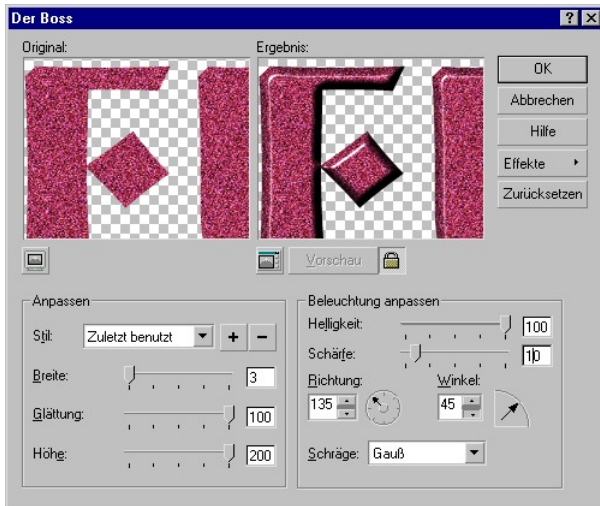
Sie erkennen dies an der gestrichelten Maskierungslinie.

Leichter Wechsel

Über die beiden ersten Schaltflächen im Andock-Fenster Objekte können Sie aus Objekten Masken und aus Masken Objekte erstellen. So ist jederzeit ein leichter Wechsel zwischen den beiden Arbeitstechniken möglich.

Effekte an Objekten anwenden

Um den Schriftzug attraktiver zu gestalten, haben wir uns einen interessanten Effekt ausgesucht.



1 Rufen Sie die Funktion *Effekte/3D-Effekte/Der Boss* auf.

Stellen Sie die gezeigten Werte ein...

2 ... um diese interessante Wirkung zu erzielen.

Der Schriftzug wirkt dadurch plastisch.

3 Die Auswahl wird nun nicht mehr benötigt – Sie können Sie am einfachsten über das nebenstehende Symbol in der Standardsymbolleiste ausschalten.



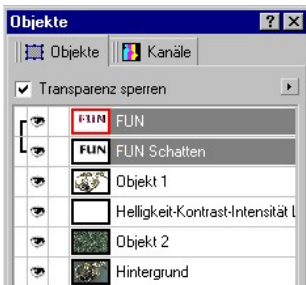
Für mehr Plastizität: Weiche Schatten einsetzen

Sie werden immer moderner: Die weichen Schatten, die Ihnen immer häufiger beim Surfen durchs Netz oder beim Anschauen von Prospekten begegnen.

1 Auch für diese Funktion muß wieder das Textobjekt im Andock-Fenster Objekte ausgewählt sein.

2 Rufen Sie nun die Funktion *Objekt/Hinterlegter Schatten* auf.

Stellen Sie in dem Dialogfeld die nebenstehenden Werte ein.

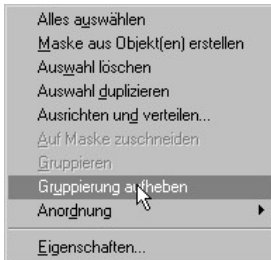


3 Nach dem Bestätigen sehen Sie, daß Corel PHOTO-PAINT™ automatisch ein neues Objekt erstellt hat, das den Schatten enthält.

Die Linie vor den beiden Einträgen zeigt an, daß die beiden Objekte gruppiert sind.

Werte wiederverwenden

Wenn Sie die verwendeten Werte nochmals bei anderen Bildern verwenden wollen, können Sie diese speichern. Klicken Sie dazu auf das Plus-Symbol im unteren Bereich des Dialogfelds. Dann können Sie in einem neuen Dialogfeld einen Namen angeben.



Wenn Sie übrigens die Gruppierung aufheben wollen – zum Beispiel, um das Schattenobjekt wieder zu löschen – können Sie dies über die gleichlautende Schaltfläche in der Eigenschaftsleiste tun.

Alternativ dazu können Sie die Objekte auch mit der rechten Maustaste anklicken, und im Popup-Menü die Gruppierung aufheben.

Geschafft! Das Ergebnis ist fertig – von dem ehemaligen, unattraktiven, Ausgangsbild ist nichts mehr zu sehen, oder? Durch diesen Workshop ist ein attraktives, grafisches Arrangement entstanden.



Das Endergebnis

Interessante Hintergründe gestalten

Hintergründe kann man immer gebrauchen – ob für die Gestaltung einer Webseite, oder zum Verschönern einer Grafik. Oder vielleicht wollen Sie einfach nur die faszinierenden Möglichkeiten kennenlernen, die Corel PHOTO-PAINT™ für die Hintergrundgestaltung zur Verfügung stellt.

In diesem Kapitel erfahren Sie alles, was Sie über die Hintergrundgestaltung wissen müssen.

Ein neues Dokument erstellen

Bevor Sie einen Hintergrund erstellen können, müssen Sie erst einmal ein neues Dokument erstellen.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu* auf. Dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Strg]+[N]** verwenden.



2 Über das Feld *Farbmodus* können Sie auswählen, ob Sie ein Farb- oder Schwarzweißfeld erstellen wollen.

Wenn Sie die Standardpapierfarbe Weiß nicht übernehmen wollen, können Sie auf das Farbfeld klicken. Dann wird eine Palette geöffnet, aus der Sie eine andere Farbe auswählen können.

3 Wird die Option *Kein Hintergrund* aktiviert, bleibt der Hintergrund transparent. Im Bild sehen Sie dann nur das Karomuster.

4 Im zweiten Block wird die Größe des Bilds eingestellt.

Im Listenfeld neben dem Eingabefeld *Breite* können Sie die Maßeinheit einstellen, die Sie verwenden möchten – wir stellen hier *Pixel* ein.

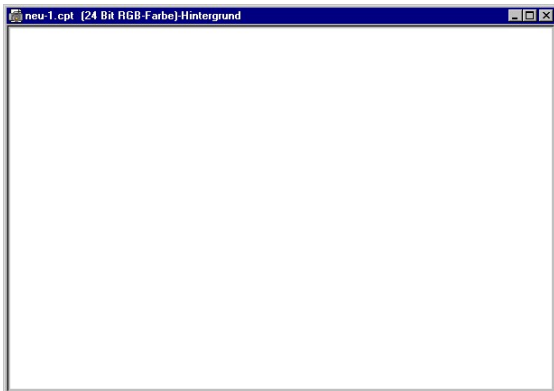
Unser Bild soll eine Breite von 600 und eine Höhe von 400 Pixeln haben. Die Werte können Sie in die jeweiligen Eingabefelder eintippen.

5 Die Optionen des letzten Blocks benötigen wir nicht – sie werden nur bei Filmdateien verwendet.

Am Ende des Dialogfelds wird die Dateigröße angezeigt, die sich durch die Eingaben ergibt.

Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche wird das neue Dokument erstellt. Corel PHOTO-PAINT™ benennt die Dokumente automatisch mit der Bezeichnung *neu-1.cpt*.

Ansonsten ist das neue Dokument erst einmal wenig attraktiv – es ist ja schließlich noch leer.



Ein neues – noch leeres – Dokument

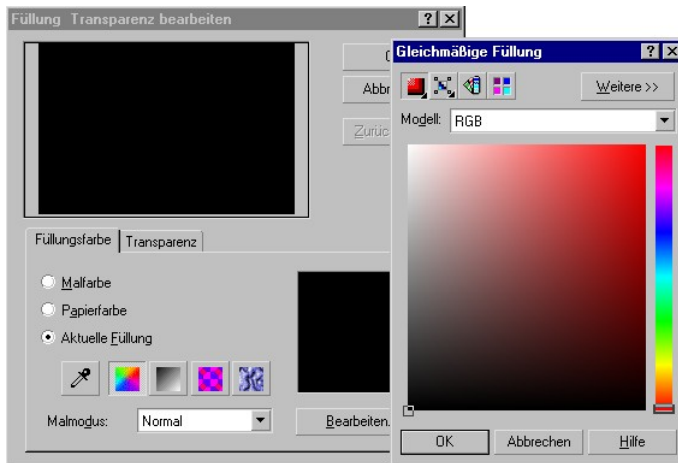
Speichern nicht vergessen

Corel PHOTO-PAINT™ speichert das neue Dokument natürlich nicht automatisch. Wenn Sie die ersten Arbeitsschritte erledigt haben, sollten Sie das Bild speichern, und dabei mit einem aussagekräftigen Namen versehen.

Einfarbige Hintergründe

Der simpelste – und uninteressanteste – Füllungstyp ist die einfarbige Füllung. Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Füllen* auf, und markieren Sie die zweite Schaltfläche.

Wenn Sie dann die *Bearbeiten*-Schaltfläche anklicken, wird der Farbwähler geöffnet, in dem Sie die gewünschte Farbe einstellen können.



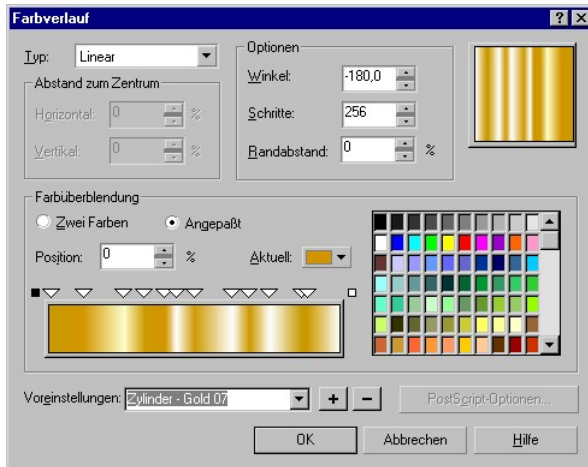
Die Farbe für den einfarbig gefüllten Hintergrund wird bestimmt

Verlaufshintergründe

Spannender ist die zweite Option, mit der Sie Verläufe für den Hintergrund einsetzen können. Klicken Sie auf die dritte Schaltfläche und klicken Sie dann wieder die *Bearbeiten*-Schaltfläche an, um die vorgegebenen Einstellungen zu ändern.

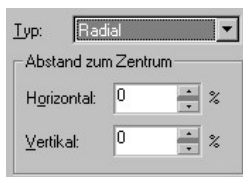
Sie können den Hintergrund frei erstellen – viel leichter ist es aber, wenn Sie sich die Verläufe ansehen, die Corel PHOTO-PAINT™ zur Auswahl mitliefert.

Blättern Sie dazu im Listenfeld *Voreinstellungen* – dort gibt es eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Verläufe. Einen davon haben wir uns für ein Muster ausgesucht:



Ein mitgelieferter Verlauf

Einige der vorgegebenen Einstellungen sollen nun verändert werden, um Ihnen die Funktionsweise zu erläutern.

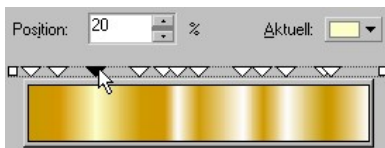
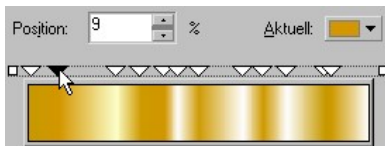
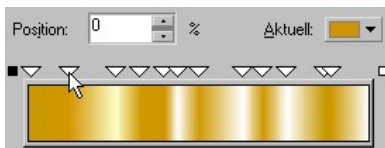
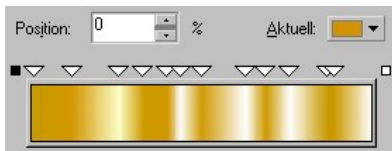
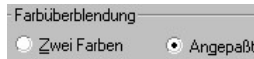
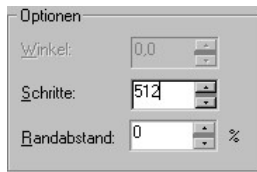


1 Im Listenfeld *Typ* können Sie zwischen fünf verschiedenen Verlaufsformen wählen – wir haben uns die Option *Radial* ausgesucht.

Darunter sind Optionen für jeden Typ untergebracht, die wir für unser Beispiel nicht verändern.



2 Nach dem Ändern wird natürlich auch das Vorschaubild erneuert – dort können Sie die Wirkung der Form begutachten.



3 Mit dem *Schritte*-Wert legen Sie fest, wie viele Farbnuancen verwendet werden, um den Verlauf zu bilden.

Je höher der Wert, um so feiner wird der Verlauf. Wir verwenden hier einen Wert von 512.

4 Über die beiden ersten Optionen im Feld *Farbüberblendung* geben Sie vor, ob der Verlauf nur aus zwei oder aus beliebig vielen Farben bestehen soll.

5 Welche Farben an welcher Position verwendet werden, wird im Balken festgelegt.

Alternativ dazu kann die Eingabe auch über das Feld *Position* erfolgen. Die Farbe wird über das danebenstehende Farbfeld verändert. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich eine Palette zur Auswahl der Farbe.

6 Um eine Farbposition zu verschieben, klicken Sie das betreffende Dreieck über dem Balken an.

7 Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie das Dreieck an die neue Position. Die Werte in den Feldern darüber werden automatisch angepaßt.

8 Wir versetzen die beiden ersten Dreiecke etwas nach links.

Speichern der Optionen

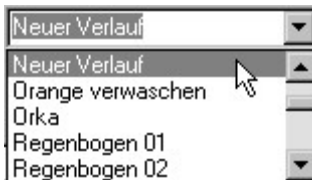
Damit die Arbeit des Änderns nicht umsonst gewesen ist, sollten Sie die neuen Einstellungen speichern:



1 Tippen Sie im Listenfeld *Voreinstellungen* einen neuen Namen ein.



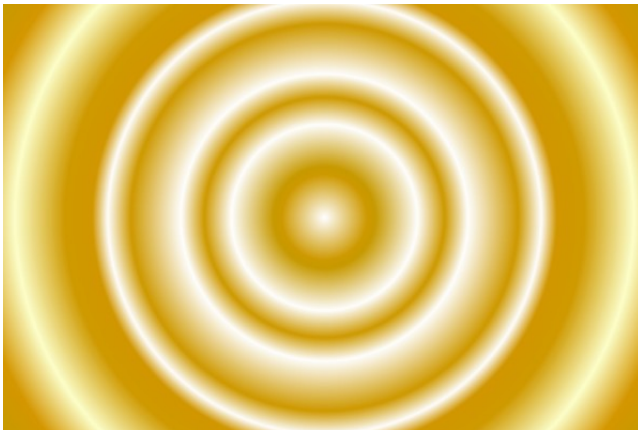
2 Klicken Sie dann auf das danebenstehende Pluszeichen.



3 Danach finden Sie den Eintrag in der Liste wieder. Die Einstellungen können nun auf andere Bilder übertragen werden.

Wenn Sie nun die beiden Dialogfelder über die *OK*-Schaltflächen schließen, wird der Hintergrund mit dem Verlauf gefüllt, so daß sich folgendes Bild ergibt.

Sieht auf Anhieb gar nicht so aus, als wäre es nur ein einfacher Verlauf, nicht wahr? Das Bild hat durch die wechselnden Hell-Dunkel-Farbtöne sogar eine plastische Wirkung.

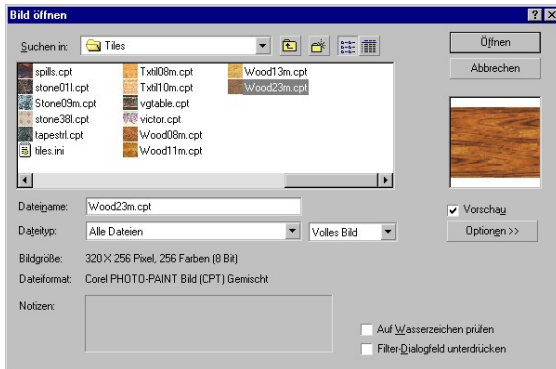


Der fertige Verlauf

Aus Fotos werden Texturen

Die Bitmap-Füllung – die Sie ja schon aus einigen Beispielen kennen – bietet sich besonders für Internet-Hintergrundbilder an, da die Muster nahtlos gekachelt werden.

Bei diesem Füllungstyp werden „ganz normale“ Corel PHOTO-PAINT™-Bilder verwendet.



1 Wenn Sie eines der Bitmapmuster als normales Bild öffnen wollen, müssen Sie den Ordner *Custom/Tiles* öffnen, den Sie im Verzeichnis, wo Sie Corel installiert haben, finden.

An den Vorschaubildchen können Sie sehen, um welches der Muster es sich handelt.



2 Nach dem Öffnen sehen Sie zunächst ein „ganz normales“ Bild, das – je nach Auswahl – eine bestimmte Textur enthält. In unserem Beispiel ist dies eine Holztextur.

Bitmap-Füllungen ändern

Da es sich bei den Bitmap-Füllungen um normale Bilder handelt, können Sie diese wie alle anderen Bilder bearbeiten. So können Sie Muster verändern, die Ihnen nicht gefallen.

Nahtlose Kachelung

Das besondere dieser Texturen wird erst dann sichtbar, wenn Sie die Muster bei der Funktion *Bearbeiten/Füllen* einsetzen.

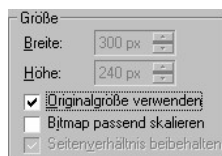
Zuvor sollten Sie – nach den bereits bekannten Arbeitsschritten – erst einmal eine neue, leere Datei erstellen.

1 Nach dem Aufruf der Funktion *Bearbeiten/Füllen* müssen Sie das vorletzte Symbol aktivieren – das ist nämlich für die Bitmap-Füllungen zuständig.

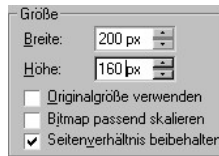
2 Um das vorgegebene Muster zu ändern, drücken Sie dann die *Bearbeiten*-Schaltfläche.

3 Wenn Sie auf das Vorschau-Bild klicken, können Sie in einem gesonderten Dialogfeld das gewünschte Bitmap-Muster aussuchen.

Am Ende der Liste finden Sie die zuvor gezeigte Holzstruktur wieder.

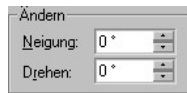


4 Neben dem Vorschau-Bild sehen Sie deaktivierte Felder zum Verstellen der Bildgröße.



5 Wenn Sie die Option *Originalgröße verwenden* deaktivieren, werden die Größensfelder sichtbar.

6 Dort können Sie nun eine neue Größe eingeben. Wir reduzieren die Größe auf 200 Pixel.



7 Wahlweise können Sie die Textur auch neigen oder drehen – dies nutzen wir bei unserem Beispiel allerdings nicht.

Am Ergebnis wird der Vorteil dieses Füllungstyps sichtbar: Sie können nicht erkennen, wo die Nahtstellen zwischen den Wiederholungen liegen.



Die fertige Bitmap-Muster-Füllung

Muster vermeiden

Bei unserem Ergebnis ist durch die häufigen Wiederholungen gleicher Bildteile ein Muster zu erkennen. Deshalb ist es besser die Originalgröße beizubehalten – unsere Verkleinerung wirkt sich hier negativ aus.

Von ganz einfach bis kompliziert: Die Füllmuster

Die interessantesten Füllungen lassen sich mit der letzten Option erzeugen: Die Füllmuster.

Für das erste Beispiel haben wir uns eine sehr farbenprächige Variante ausgesucht – sehen wir uns an, mit welchen Arbeitsschritten diese entsteht.

1 Erstellen Sie wieder mit *Datei/Neu* ein neues Dokument, und rufen Sie die Option *Bearbeiten/Füllen* auf.

2 Aktivieren Sie die letzte Schaltfläche – damit wird die Option *Füllmuster* aktiviert.

3 Klicken Sie die *Bearbeiten*-Schaltfläche an, um das passende Füllmuster zu wählen.

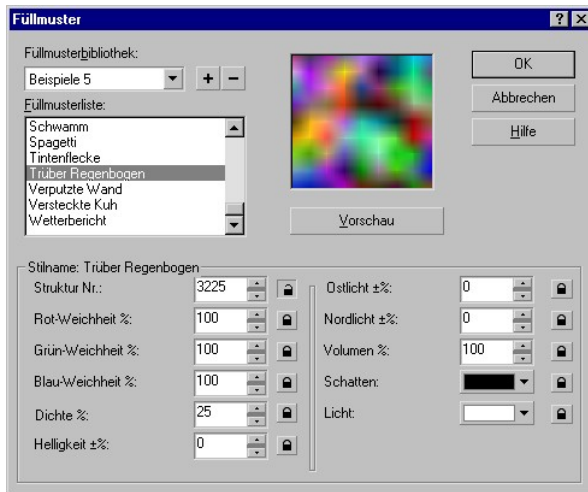
4 In der Liste *Füllmusterbibliothek* finden Sie einige Beispiele – wir verwenden hier die Option *Beispiele 5*.

5 In der Füllmusterliste gibt es zu jeder Bibliothek eine Vielzahl an Mustern.

Für unser Beispiel haben wir uns die Option *Trüber Regenbogen* ausgesucht.

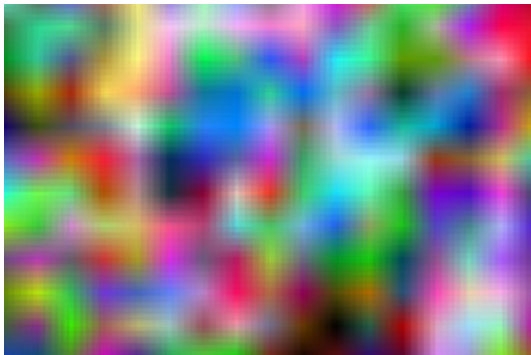


Um die vielfältigen Zusatzoptionen, die Sie noch in diesem Dialogfeld finden, wollen wir uns erst bei den nächsten Beispielen kümmern – beim ersten Mal übernehmen Sie einfach die gezeigten Einstellungen.



Die Einstellungen unseres Beispiels

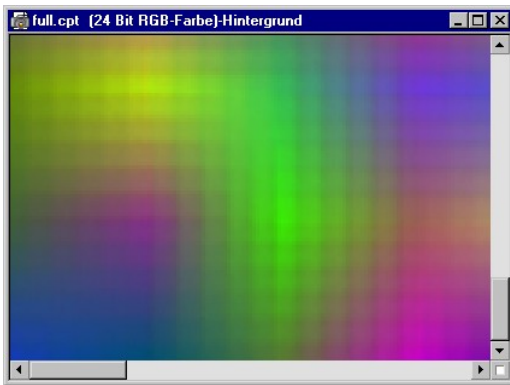
Mit den gezeigten Einstellungen entsteht das folgende Bild – hübsch bunt, nicht wahr?



Längere Wartezeit

Eins müssen Sie bei den Füllmuster-Füllungen allerdings in Kauf nehmen: Das Berechnen der Muster dauert eine ganze Weile – da hilft nichts, außer: Warten.

Füllmusterergebnisse optimieren



Lauter Kästchen stören das Bild

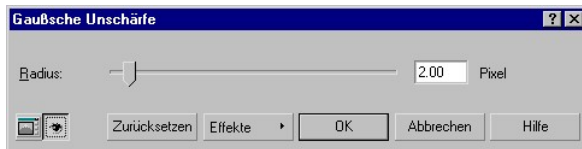
Ist Ihnen ein Manko des vorgestellten Musters aufgefallen?

Wenn nicht, dann sehen Sie sich das Ergebnis doch einmal aus der Nähe an.

Bei einer Darstellungsgröße von 300 Prozent sind viele kleine Kästchen zu erkennen.

Diese unschönen Kästen können Sie aber leicht entfernen, um ein harmonischeres Bild zu erhalten:

1 Rufen Sie die Funktion *Effekte/Unschärfe/Gaußsche Unschärfe* auf.



2 Stellen Sie in dem Dialogfeld einen Radius von 2 Pixeln ein. Falls Sie in der Vorschau am Originalbild noch Kästen sehen, können Sie den Wert auf 3 Pixel erhöhen.

Dazu müssen Sie natürlich den entsprechenden Vorschaumodus aktiviert haben, den Sie über das Monitorsymbol erreichen – aber das kennen Sie ja schon.

Mit diesem Effekt-Filter wird das Bild weichgezeichnet – Sie sehen das Ergebnis im folgenden Bild:



Das weichgezeichnete Ergebnis

Eigene Füllmuster erstellen

Für den nächsten Workshop soll es schon etwas anspruchsvoller werden – wir wollen dieses Mal nämlich nicht einfach die vorgeschlagenen Werte übernehmen, sondern eigene Muster erstellen.

1 Wechseln Sie dazu in der *Füllmusterbibliothek* zur Option *Stile*.



2 Als Basis verwenden Sie in der *Füllmusterliste* den Eintrag *Felsenerosn.-Wirbel 2C*.

Aussagekräftige Namen

An den Namen der Füllmuster können Sie schon etwas erkennen. So sagt die Bezeichnung *2C* zum Beispiel aus, daß in diesem Muster mit zwei Farben gearbeitet wird. Die Grundbezeichnungen sind dagegen oft sehr phantasievoll – sagen aber wenig über die Art des Musters aus.

3 Bei jedem der Muster gibt es Eingabefelder – sie unterscheiden sich aber von Muster zu Muster.

Stilname: Felsenerosn.-Wirbel 2C

Struktur Nr.:	24710		1. Mineral:		
Weichheit %:	50		2. Mineral:		
Dichte %:	25		Licht-Intensität %:	40	
Körnung %:	3		Ostlicht ±%:	60	
Regenbogen-Körnung %:	3		Nordlicht ±%:	23	
Helligkeit ±%:	0		Licht:		

4 Bei einigen der Optionen können Sie Zahlenwerte verändern – bei anderen sind es Farben.

5 Hinter allen Eingabefeldern sehen Sie kleine Schloßsymbole – einige sind eingerastet, andere nicht.



6 Die Bedeutung der Schloßsymbole wird sichtbar, wenn Sie auf die *Vorschau*-Schaltfläche unter dem Vorschaubild klicken.

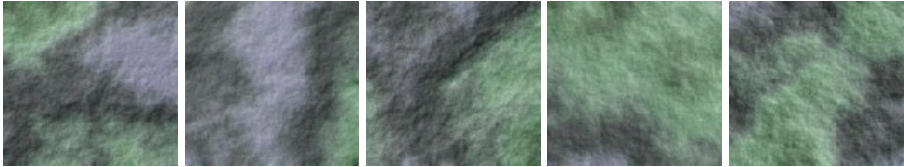
Dann werden nämlich die Werte durch einen Zufallsgenerator geändert – allerdings nur diejenigen, deren Schloß entriegelt ist. Alle anderen Werte werden dabei nicht verändert.

Stilname: Felsenerosn.-Wirbel 2C

Struktur Nr.:	404		1. Mineral:		
Weichheit %:	50		2. Mineral:		
Dichte %:	25		Licht-Intensität %:	40	
Körnung %:	3		Ostlicht ±%:	-65	
Regenbogen-Körnung %:	3		Nordlicht ±%:	47	
Helligkeit ±%:	0		Licht:		

Durch Klicken auf die *Vorschau*-Schaltfläche können Sie eine Vielzahl verschiedener Muster erzielen, die alle nach denselben Prinzipien aufgebaut sind.

Fünf verschiedene Möglichkeiten sehen Sie in der nächsten Bilderreihe.



Unterschiedliche Muster desselben Typs

Werte per Eingabe ändern

Nun sollen verschiedene Werte verändert werden, um ein völlig neues Muster zu erstellen. Dabei können natürlich alle Werte verändert werden – auch diejenigen, bei denen das Schloßsymbol eingekrastet ist.



1 Auf der rechten Seite gibt es drei Farbfelder. Das erste Farbfeld soll nun geändert werden – es steuert die dunklen Bereiche.

Klicken Sie auf das Farbfeld...



2 ... um die Farbpalette zu öffnen. Hier können Sie eine Farbe auswählen.

Falls Ihnen keine der Farben gefällt, klicken Sie auf die Schaltfläche *Andere*.



3 Damit öffnen Sie den Farbwähler, in dem Sie die passende Farbe einstellen können.

Über die Schaltfläche *Weitere* wird das Dialogfeld mit zusätzlichen Funktionen erweitert.

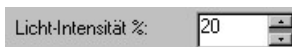
4 Nach der Änderung der beiden Farbfelder könnten Sie zum Beispiel die nebenstehende Einstellung sehen.

Sichtbare Änderungen

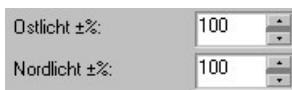
Am Vorschaubild werden die Änderungen nur dann aktualisiert, wenn Sie die *Vorschau*-Schaltfläche drücken. Wenn Sie also jede Änderung im Vorschaubild sehen wollen, ist jedes Mal ein Anklicken der *Vorschau*-Schaltfläche notwendig.



5 Im Vorschaubild sehen Sie dann das folgende Bild.

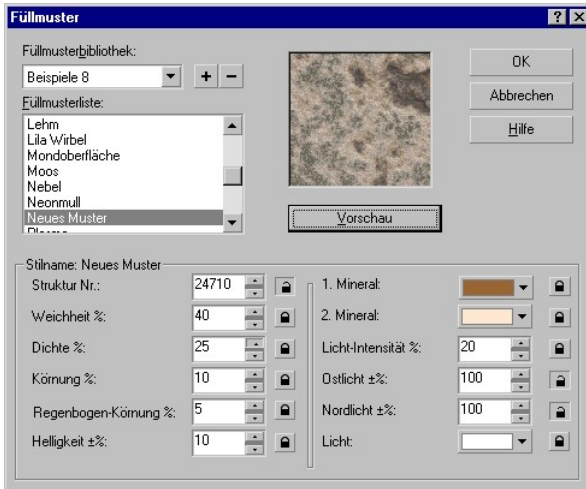


6 Nun werden die Werte der Eingabefelder verändert.



7 Zwei der geänderten Einstellungen sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung.

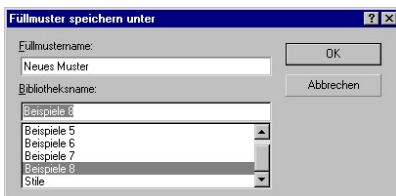
8 Abschließend werden noch Werte auf der linken Seite geändert. Unsere Einstellungen zeigt das nächste Bild.



Speichern der Füllmustereinstellungen

Um später wieder auf die Einstellungen zurückgreifen zu können, sollten Sie diese speichern.

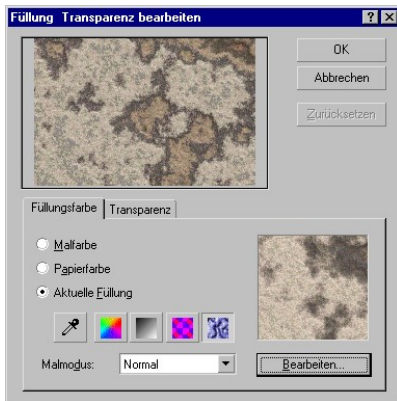
1 Klicken Sie auf das Pluszeichen neben der Füllmusterbibliothekliste.



2 In einem neuen Dialogfeld können Sie den Namen der Einstellung sowie die Bibliothek auswählen, in der die Einstellung aufgeführt werden soll.

Speichern nur in Beispielbibliotheken

In der *Stile*-Bibliothek können Sie keine eigene Einstellung aufnehmen. Verwenden Sie statt dessen eine der Beispielbibliotheken.



3 Nach dem Schließen des Dialogfelds über die *OK*-Schaltfläche kehren Sie zum Ausgangsdialogfeld zurück.

An dem größeren Vorschaubild können Sie die Wirkung des Füllmusters nochmals kontrollieren.

Mit den gezeigten Werten wird das folgende Bild erzielt. Wir wollen dieses Zwischenergebnis allerdings noch weiter bearbeiten.



4 Mit geringen Änderungen können Sie völlig andere Wirkungen erzielen.

5 So haben wir die drei Licht-Werte verändert – die Werte sehen Sie nebenstehend.



Das Füllmuster wird dadurch plastischer – es entsteht fast der Eindruck einer bodenähnlichen Oberfläche.

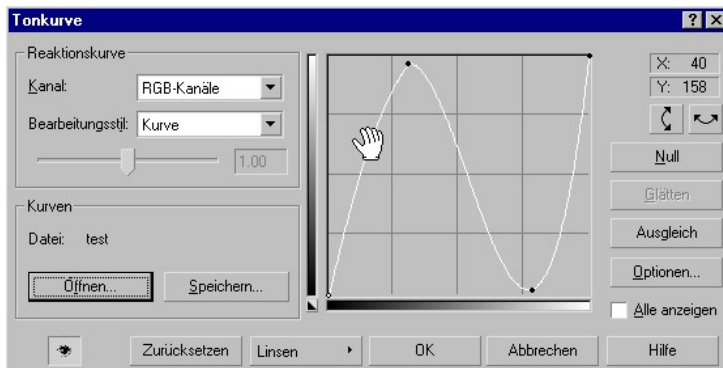
Entstellen von Füllmustern

Als letzte Variante soll noch eine drastische Änderung am letzten Beispiel vorgenommen werden.



1 Dazu wird wieder eine Linse verwendet – dieses Mal kommt allerdings ein noch unbekannter Typ zum Einsatz: Die Tonkurve.

Damit öffnen Sie folgendes Dialogfeld. Unsere Einstellungen sehen Sie in der Abbildung.



Die verwendeten Einstellungen der Tonkurve

2 In dem rechten Vorschaubereich können Sie die Form der Kurve durch Ziehen verändern.

3 Klicken Sie einfach in das Vorschau-
feld, und halten Sie die Maustaste ge-
drückt.

4 Sie können dabei viele verschiedene
Punkte verwenden, um eine harmoni-
sche Kurve zu formen.

Durch das Ändern der Tonkurve erhält die Struktur ein völlig anderes Bild, das ebenfalls recht plastisch wirkt. Von dem ursprünglichen Ausgangsfüllmuster ist zwischenzeitlich nichts mehr zu erkennen. Sehen Sie sich doch das Ausgangsmuster noch einmal an!



Das Endergebnis

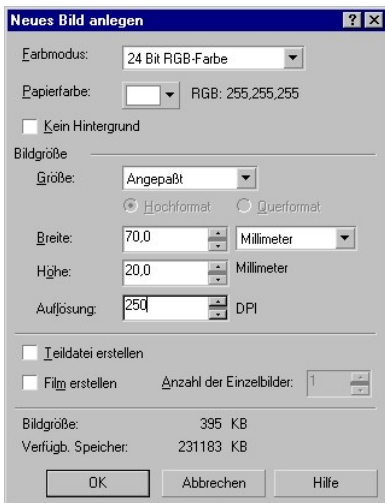
Nachträgliches Ändern der Struktur

Sie können jedes Füllmuster natürlich mit allen vorhandenen Funktionen, wie etwa Effektfilttern weiter bearbeiten. Gefällt Ihnen der Farbton zum Beispiel nicht, verwenden Sie einfach die bereits bekannte Funktion *Bild/Anpassen/Farbton/Sättigung/Helligkeit*.

Texteffekte mit Corel PHOTO-PAINT™

Es ist immer wieder faszinierend, welch schöne Schriftzüge zum Beispiel den Websurfern begegnen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen einige Schrifteffekte vorstellen.

Die vorbereitenden Arbeiten



Wir beginnen unsere Arbeit natürlich wieder mit einem neuen Dokument, dessen Einstellungen Sie links sehen.

Als Maßeinheit haben wir dieses Mal Zentimeter gewählt – so haben wir gleich eine gute Orientierung, wie groß das gedruckte Ergebnis ausfällt.

Der Hintergrund ist zunächst einmal mit Weiß gefüllt – er wird erst später bearbeitet.

Standardgrößen verwenden

Wenn Sie auf Standardpapiermaße zurückgreifen wollen – etwa DIN A5 – müssen Sie im Listenfeld *Größe* nachsehen. Dort finden Sie die wichtigsten Standard-Papierformate.

Als nächstes müssen die Vorgaben für die Schrift eingestellt werden – dies geschieht über die Eigenschaftsleiste, wie Sie ja bereits wissen. Die von uns vorgenommenen Schrifteinstellungen sehen Sie in der nächsten Abbildung.



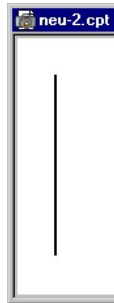
Die verwendeten Schrifteinstellungen

Schriftenvielfalt

Im Corel-Paket sind – schon traditionell – immer sehr viele verschiedene Schriften enthalten. Unter den vielen Schriften finden Sie bestimmt eine interessante Schrifttype, die Ihnen gefällt.

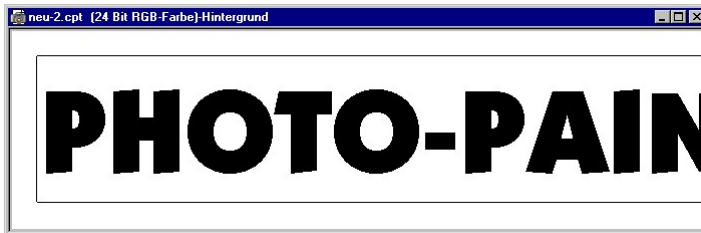
Paßgenaue Texte erstellen

Sehen wir uns nun an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um den Schriftzug an die Größe des Bilds anzupassen.



1 Klicken Sie an den linken Bildrand des – noch leeren – Bilds. Dort sehen Sie dann den Einfüge-Mauszeiger in der eingestellten Schriftgröße.

2 Nachdem Sie den Text eingegeben haben werden Sie feststellen, daß er nicht in das Bild hineinpaßt – er ist nämlich zu lang.



Der Schriftzug ist zu lang



3 Wählen Sie nun das Objektauswahl-Hilfsmittel aus, um den Schriftzug zu berechnen – dies geschieht nämlich erst beim Wechsel des Werkzeugs.

Anschließend sehen Sie um das Textobjekt herum acht Markierungspunkte.



4 Wenn Sie den Mauszeiger über den mittleren linken Markierungspunkt halten, sehen Sie ein Kreuz-Mauszeigersymbol. Das symbolisiert die Möglichkeit des Dehnens.



5 Drücken Sie dann die Maustaste, und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen. Ein Rahmen zeigt die neue Größe an.



6 Klicken Sie auf das Textobjekt, um es zu verschieben.

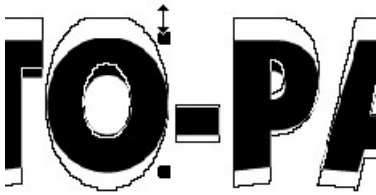
7 Wenn Sie beim Dehnen des Textobjekts die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird es gleichmäßig an beiden Seiten gestaucht.





8 Nun, nachdem die Breite paßt, soll die Höhe korrigiert werden.

Halten Sie dazu den Mauszeiger über den oberen, mittleren Markierungspunkt. Sie sehen dann wieder ein Kreuzsymbol.



9 Auch hier gilt: Wenn Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, verzerren Sie das Textobjekt gleichmäßig zu beiden Seiten.

10 Um die Transformationen endgültig zuzuweisen, müssen Sie innerhalb des Textobjekts doppelt klicken.

An den sauberen Rändern des Texts erkennen Sie die fertige Berechnung. In der Vorschau sehen die Ränder nämlich gezackt aus.



Verlorene Änderungen

Alle Transformationen, die Sie Textobjekten zuweisen, gehen verloren, wenn Sie den Text später nochmals editieren. Das passiert, wenn Sie einen fertiggestellten Schriftzug mit dem Textwerkzeug nochmals anklicken. Neben den Transformationen gehen auch Füllungen verloren, die Sie dem Textobjekt zugewiesen haben.

Objekte zur Bildmitte ausrichten

Die Position des Objekts ist eher zufällig – wir haben es nur ungefähr in der Mitte des Dokuments platziert. PHOTO-PAINT bietet aber auch Optionen, um das Objekt exakt auszurichten.

1 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Anordnen/Ausrichten und verteilen* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+[A]** erreichen.



2 Im nebenstehenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie das Objekt ausgerichtet werden soll. Markieren Sie hier die Option *An Mitte des Dokuments*.

3 Mit dieser Einstellung wird das Textobjekt genau in der Mitte des Dokuments platziert.



Vorschauoption – sicher ist sicher

Wenn Sie unsicher sind, ob das Objekt so ausgerichtet wird, wie es geplant war, können Sie über das Augensymbol die Vorschau einschalten.

Interessante Füllungen zuweisen

Nun sollen Text und Hintergrund gefüllt werden – besonders attraktiv sehen die Standardfarbzuweisungen Schwarz und Weiß ja nicht aus.



1 Im Andock-Fenster Objekte sehen Sie die beiden Objekte. Da der Text zuletzt erstellt wurde, ist dieses Objekt noch aktiv, was Sie an der roten Umrandung des Vorschaubilds erkennen.



2 Da der Hintergrund zuerst gefüllt werden soll, klicken Sie auf dieses Objekt, damit es zum aktuellen Objekt wird.



3 Über die Funktion *Bearbeiten/Füllen* wird der Hintergrund mit einem Bitmap-Muster gefüllt – den Umgang mit diesem Füllungstyp kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel.

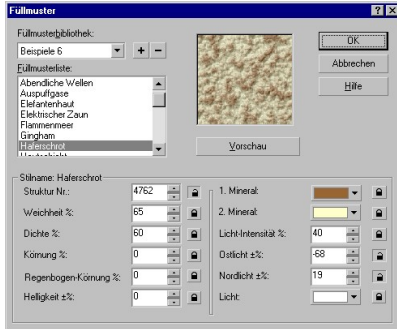
Wir haben uns das nebenstehende Muster ausgesucht. Beachten Sie, daß wir das Muster auf den „Kopf gestellt“ haben – durch Eingabe eines Werts von 180°.

4 Mit diesen Werten entsteht das folgende Bild.





5 Bevor Sie den Schriftzug mit einer Füllung versehen können, müssen Sie im Andock-Fenster Objekte die Option *Transparenz sperren* aktivieren. Dadurch wird nur der Schriftzug gefüllt – nicht aber das Umfeld.



6 Für die Füllung verwenden Sie ein Füllmuster, daß aus einer Beispielbibliothek entnommen ist.

Die Einstellungen sehen Sie nebenstehend.

7 Das Ergebnis ist ganz nett – der Schriftzug hebt sich aber noch nicht genug vom Hintergrund ab. Das soll nun geändert werden.



Schriftzug und Hintergrund sind gefüllt

Text vom Hintergrund abheben

Um einen Schriftzug vom Hintergrund abzuheben, haben Sie sehr viele Möglichkeiten. Mit dem Effektfiler *3D-Effekte/Der Boss* können Sie zum Beispiel den Schriftzug plastisch darstellen – so wie wir es Ihnen bereits im Kapitel 7 vorgestellt haben.



8 Zum Abheben des Schriftzugs wollen wir wieder einen weichen Schatten verwenden – das ist ja modern.

Rufen Sie dazu die Funktion *Objekt/Hinterlegter Schatten* auf.

Verwenden Sie dann die gezeigten Einstellungen.

9 Das Ergebnis ist schon besser – aber noch nicht optimal. Besonders an den oberen Kanten ist eine bessere Trennung wünschenswert.



Umrandet: Objekte mit Konturen versehen

Um die Trennung vom Untergrund zu optimieren, soll der Schriftzug eine schwache, schwarze Kontur erhalten.



1 Um das Textobjekt zu konturieren, muß erst einmal die Gruppierung aufgehoben werden, die durch den weichen Schatten automatisch erzeugt wurde.



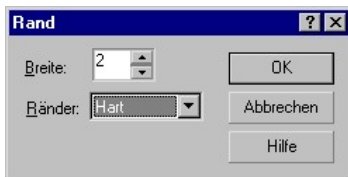
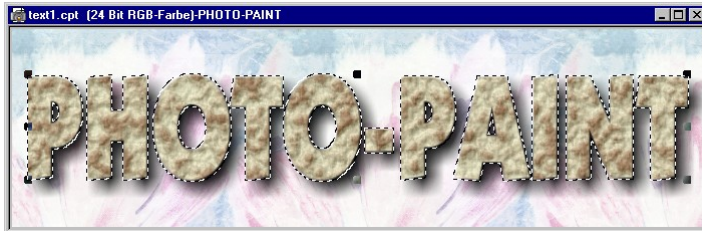
2 Verwenden Sie dazu die Funktion *Objekt/Anordnen/Gruppierung aufheben*, oder die Tastenkombination **Strg+U**.

Im Andock-Fenster Objekte sind nach dem Aufheben der Gruppierung immer noch beide Objekte markiert.



3 Klicken Sie auf das Textobjekt, damit dieses allein ausgewählt wird.

4 Erstellen Sie nun eine Maske des Schriftzugs – Sie wissen ja schon: Dies geht am schnellsten mit einem Klick auf das erste Symbol im Andock-Fenster Objekte.



5 Rufen Sie nun die Funktion *Maske/Form/Rand* auf, und stellen Sie die gezeigten Werte ein.

Wir haben diese Einstellungen gewählt, damit der Rand nur sehr dünn wird.

6 Die Maske, die dadurch entsteht sehen Sie im nächsten Bild.



7 Die Auswahl wird nun über die Funktion *Bearbeiten/Füllen* mit Schwarz gefüllt.

8 Das war's – nun werden Hintergrund und Schriftzug ausreichend getrennt. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend.



Das Endergebnis

Verschiedene Konturfüllungen

Mit der vorgestellten Methode können Sie die Kontur natürlich nicht nur in Schwarz füllen. Sie können alle verfügbaren Füllungsoptionen verwenden. Damit andere Füllungstypen auffallen, müssen Sie allerdings eine breitere Kontur einsetzen. Erhöhen Sie dazu einfach den Wert im Dialogfeld *Rand*.

Fotos für Schriften verwenden

Im zweiten Beispiel wollen wir ein Foto verwenden, um einen interessanten Schriftzug zu gestalten – wir haben uns ein Bild aus der Corel-Clipart ausgesucht.



Fotoimport per Drag & Drop

Das neue Ergebnis soll auf dem letzten Ausgangsbild aufgebaut werden. Verwenden Sie deshalb das letzte Endergebnis.

Das Foto muß nun zum Bearbeiten in das Textdokument importiert werden. Klar, daß wir es uns dabei besonders leicht machen wollen. Deshalb wollen wir Ihnen die Drag & Drop-Möglichkeiten von Corel PHOTO-PAINT™ vorstellen.

1 Öffnen Sie das Bild, das Sie importieren wollen.

2 Rufen Sie die Funktion *Maske/Alles auswählen* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(A)** erreichen – damit wird eine Auswahl erstellt, in der das gesamte Bild enthalten ist.



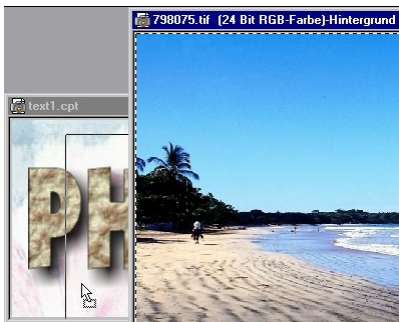
3 Wechseln Sie in der Werkzeugpalette zum Objekt-Auswahl-Hilfsmittel – das ist die Schaltfläche mit dem Pfeilsymbol.

Wenn Sie dann den Mauszeiger über das Bild halten, sehen Sie ein Pfeilsymbol.

Kein Pfeil zu sehen

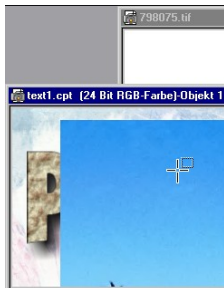
Sollte der Mauszeiger keinen Pfeil zeigen, dann drücken Sie einmal die **Umschalt**- oder die **Strg**-Taste. Dann verändert sich der Mauszeiger in einen Pfeil.

4 Achten Sie darauf, daß Sie auch das Dokument sehen, das den Text enthält – notfalls müssen Sie die Fenster etwas verschieben.



5 Klicken Sie in das zu importierende Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Mauszeiger nun in das Textdokument. Sie sehen dort einen veränderten Mauszeiger und einen Rahmen des importierten Bilds.



6 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Bild im Textdokument abgelegt – das Verschieben ist erledigt.

Kopieren statt verschieben

Bei der vorgestellten Aktion wurde das Ausgangsbild verschoben – dadurch ist das Ausgangsbild nun leer. Wollen Sie statt dessen eine Kopie des Ausgangsbilds erstellen, müssen Sie die **(Strg)-Taste** beim Verschieben drücken.

6 Wechseln Sie zum Textdokument.



7 Nach dem Verschieben sehen Sie im Textdokument ein neues Objekt, in dem das Vorschaubild das importierte Bild zeigt.



8 Wenn das importierte Bild markiert ist und Sie das Objekt-Auswahl-Hilfsmittel in der Werkzeugpalette markiert haben, zeigt der Mauszeiger ein Verschiebesymbol.

9 Verschieben Sie die Ebene des importierten Bilds – wahlweise können Sie dazu auch die Pfeiltasten verwenden. Sie sehen nachfolgend das erste Zwischenstadium.



Flexibel bleiben: Mit Zuschneidemasken arbeiten

Nun wollen wir Ihnen einen Weg zeigen, mit dem Sie beim präzisen Plazieren des Bilds sehr flexibel bleiben – dabei kommt eine Funktion zum Einsatz, die Sie bisher noch nicht kennen.

1 Markieren Sie zuerst im Andock-Fenster Objekte die Textebene.

2 Klicken Sie auf die erste Schaltfläche um eine Maske aus dem Objekt zu erstellen.



3 Wechseln Sie im Andock-Fenster Objekte zurück zum Objekt des importierten Bilds.

4 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Zuschneidemaske/Erstellen /Aus Maske* auf.

Damit sehen Sie im Bild das Foto nur noch auf dem Schriftzug – der Rest ist nicht mehr zu sehen.



5 Im Andock-Fenster Objekte sehen Sie warum: Dort ist neben dem Foto ein zweites Vorschaubild zu sehen.

Dort sind alle Flächen außerhalb der Auswahl schwarz – sie sind maskiert. Der Schriftzug selbst ist weiß – deshalb ist dort das Foto zu sehen.

Verschieben von maskierten Ebenen

Sehen wir uns nun an, welche Vorteile diese maskierten Objekte bieten.



1 Beide Vorschaubilder lassen sich markieren – wenn Sie auf das linke Bild klicken, wird das Foto ausgewählt. Es ist dann rot umrandet.

Beide Bilder sind miteinander verbunden – das Pluszeichen zwischen den Bildern zeigt dies an.



2 Klicken Sie auf das Pluszeichen zwischen den Bildern, verschwindet es.



3 Wenn Sie nun das Bild verschieben merken Sie, daß sich nur das Foto bewegt – die Maskierung bleibt bestehen.

Pluszeichen beachten

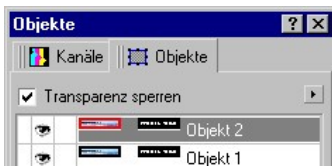
Dieser Arbeitsschritt funktioniert nur deshalb, weil die Verbindung durch Klicken auf das Plusymbol aufgehoben ist – andernfalls würden sich die Maske gemeinsam mit dem Textobjekt bewegen.

4 Verschieben Sie das Bild so, daß sich ein optimaler Bildausschnitt ergibt – das Ergebnis könnte so aussehen:

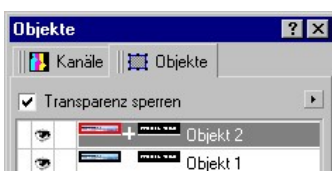


Texte aus Fotos herausheben

Dieses erste Ergebnis können wir nutzen, um einige Varianten zu erstellen.



1 Für die erste Variante benötigen wir ein Duplikat des Fotos. Drücken Sie daher **(Strg)+(D)**, um ein Duplikat zu erzeugen.



2 Klicken Sie zwischen die beiden Vorschäubilder, um die Verbindung zwischen Maske und Foto wieder zu aktivieren.



3 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Zuschneidemaske/Entfernen* auf, dann sehen Sie – wie zu Beginn – nur noch das Foto.

4 Verschieben Sie das neue Objekt unter das Schattenobjekt des Texts. Das funktioniert am leichtesten per Drag & Drop im Andock-Fenster Objekte – das kennen Sie ja schon.

5 Damit ergibt sich das nächste Zwischenergebnis.



Eine Variante haben wir noch:

1 Erstellen Sie mit der Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* eine Linse des Typs *Invertieren*.

2 Verschieben Sie diese neue Linse im Andock-Fenster Objekte per Drag & Drop über das duplizierte Foto.

Damit sehen Sie von dem duplizierten Foto ein Negativ.

Diese Version wollen wir als Endergebnis verwenden.



Angesichts des geringen Aufwands sieht dieses Endergebnis doch ganz ansehnlich aus, nicht wahr? Weitere Varianten mit verschiedenen Effekten wären natürlich möglich!



Das Endergebnis

Aus Fotos werden Gemälde

Dank der vielen Effektfiler ist es heute nicht mehr schwer aus Fotos Gemälde zu erzeugen – auch für Anwender, die gar nicht malen können.

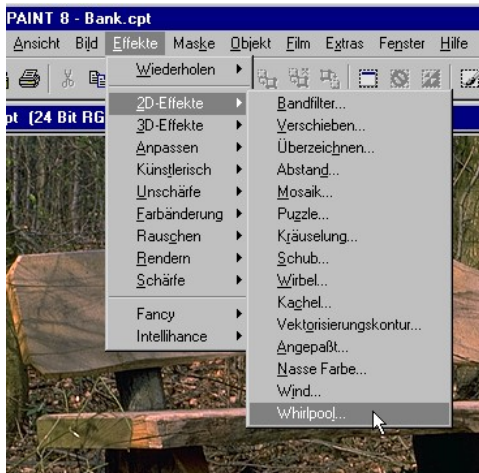
In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie mit den Effektfilern von Corel PHOTO-PAINT™ umgehen.

Die unterschiedlichen Effekt-Kategorien

Damit Sie einen besseren Überblick über die vielen Effektfiler haben, die Corel PHOTO-PAINT™ anbietet, gibt es ein eigenes Menü, in dem alle Effekte untergebracht sind.

Im Effekte-Menü sind die Effektfiler thematisch sortiert in verschiedenen Untermenüs untergebracht.

An der jeweiligen Kategorie erkennen Sie gleich, was Sie mit den Effekten bewirken – so sind zum Beispiel im Untermenü *Unschärfe* verschiedene Effekte enthalten, durch die das Bild unschärfer wird.



Die Gliederung der Effektfiler

„Sammelfilter“ im Anpassen-Menü

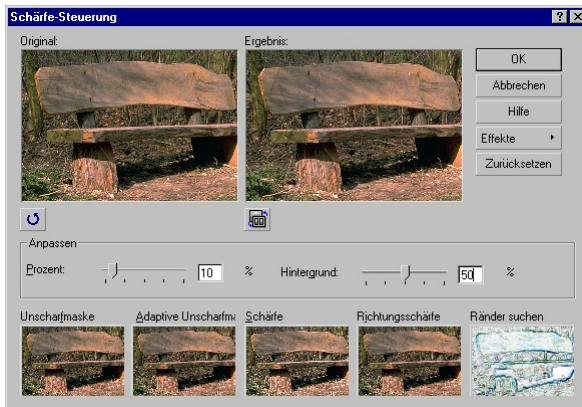
Eine Besonderheit gibt es im Anpassen-Menü. Dort werden nämlich keine einzelnen Effektfiler aufgerufen. Bei diesen drei Funktionen werden statt dessen Dialogfelder angeboten, in denen mehrere Effektfiler zusammengefaßt sind.

Sehen wir uns ein Beispiel an. Zum Ausprobieren verwenden wir das folgende Foto einer Bank. Im Laufe des Kapitels werden wir dieses Bild noch in ein Kunstwerk verwandeln.



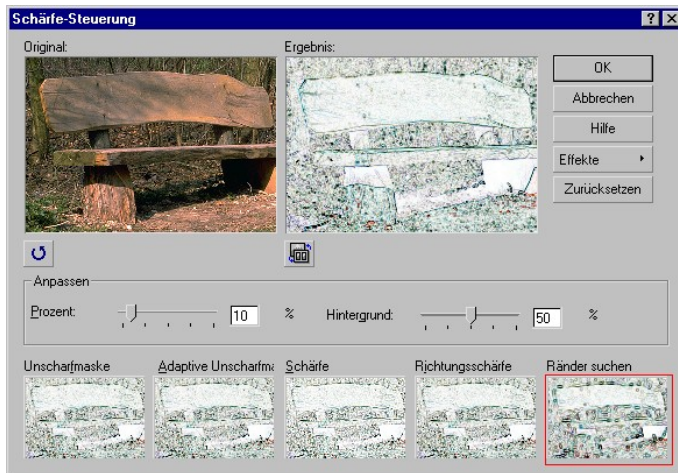
1 Rufen Sie die Funktion *Effekte/Anpassen/Schärfe* auf.

2 Es wird das nebenstehende Dialogfeld geöffnet.



3 In der unteren Bilderreihe sind verschiedene Effekte aufgeführt.

4 Wenn Sie auf eines der Bilder klicken, wird der betreffende Effektfilter angewendet. Sie sehen dann das Ergebnis des Effekts im rechten großen Vorschaubild.



5 Gleichzeitig werden alle anderen kleinen Vorschaubilder ebenfalls aktualisiert.

6 Über die beiden Optionen *Prozent* und *Hintergrund* können Sie die Stärke des Effekts steuern. Verwenden Sie dazu entweder die Eingabefelder oder die Schieberegler.

Mehrere Effekte nacheinander

Durch Anklicken der Bilder in der unteren Reihe können Sie mehrere Filter nacheinander anwenden. Nach jedem Klicken werden die Vorschaubilder entsprechend aktualisiert.

Aus einem Foto wird ein Kunstwerk

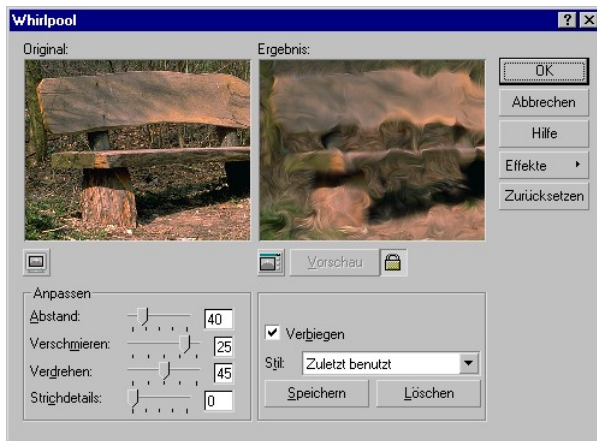
Nun wollen wir uns in einem Workshop ansehen, wie Sie aus einem tristen Foto ein farbenprächtiges Kunstwerk erzeugen können. Dazu verwenden wir das zuvor gezeigte Foto der Bank.

Wenn Sie diesen Workshop an unserem Foto nachvollziehen wollen, können Sie das Bild von unserer Homepage unter [http:// www.gradias.de](http://www.gradias.de) herunterladen. Sie finden es dort in der Rubrik *Bücher*.

1 Öffnen Sie das Bild, das Sie bearbeiten wollen.

2 Rufen Sie die Funktion *Effekte/2D-Effekte-Whirlpool* auf. Bei den meisten Effekten haben Sie zwei Vorschau-Möglichkeiten.

3 Bei der „traditionellen“ Ansicht sehen Sie im Dialogfeld zwei große Bilder – links ist das Ausgangsbild, rechts das Ergebnis zu sehen.



Vorschau

4 Um die Vorschau des Ergebnisses im rechten Bild zu sehen, müssen Sie

die *Vorschau*-Schaltfläche anklicken, nachdem Sie die gewünschten Werte eingestellt haben.



5 Alternativ dazu können Sie auch das kleine Schloßsymbol daneben einrasten – dann wird die Vorschau nach jeder neuen Werteingabe automatisch aktualisiert.

Vorschaubildgröße ändern

Wenn Sie in das linke Vorschaubild klicken, kann die Darstellungsgröße verändert werden. Klicken Sie zum Vergrößern mit der linken, zum Verkleinern mit der rechten Maustaste.



6 Klicken Sie auf das Monitorsymbol, um in den zweiten Vorschaumodus umzuschalten. Dann sehen Sie die Änderungen am Originalbild.



7 Am Originalbild lassen sich viele der Änderungen besser beurteilen als in

den kleineren Vorschaubildern.

8 Um in den anderen Vorschaumodus zurückzuschalten, klicken Sie wiederum auf das Monitorsymbol.

Längere Berechnungszeiten

Leider hat alles zwei Seiten. Wenn Sie die Änderungen lieber am Originalbild beurteilen wollen, müssen Sie auch längere Wartezeiten in Kauf nehmen – das Berechnen der Effekte dauert nämlich eine ganze Weile.

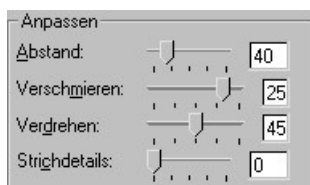
Die passenden Filterwerte einstellen

Nun wollen wir uns den Whirlpool-Effekt etwas näher ansehen, und die geeigneten Werte einstellen.



1 Im Listenfeld *Stil* gibt es verschiedene Vorgaben – das Ausprobieren lohnt sich!

Wir haben die Einstellung *Super Warpo* verwendet.



2 Außerdem können Sie die Wirkung des Effekts verändern, indem Sie die Werte der Eingabefelder verändern, die Sie auf der linken Seite sehen.

3 Gefällt Ihnen eine Einstellung, die Sie vorgenommen haben, können Sie diese Einstellung speichern, um sie später auch auf andere Bilder anzuwenden.



4 Klicken Sie dazu auf die *Speichern*-Schaltfläche.



5 In einem Dialogfeld können Sie dann den Namen der Einstellung angeben.

6 Nach dem Bestätigen wird diese Einstellung in die Liste mit aufgenommen.

7 Die gezeigten Einstellungen führen zu dem folgenden, witzigen Ergebnis. Das Bild sieht fast aus wie ein Wollknäuel oder auch ein Haufen Flaumefedern.

Ehe Sie das Bild bewundern können, müssen Sie aber erst einmal eine ganze Weile warten – das Berechnen des Effekts dauert recht lange.



Der angewandte Whirlpool-Filter

Effekte wirkungsvoll verändern

Der Effekt sieht zwar bei unserem Bild ganz gut aus – nun wollen wir aber Linsen verwenden, um ein echtes Kunstwerk daraus zu machen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:



1 Verwenden Sie über die Funktion *Objekt/Erstellen/Neue Linse* zunächst den Typ *Schärfe*.

2 Mit der Verwendung dieser Linse soll erreicht werden, daß die Striche, die sich bei dem Effekt ergeben haben, deutlicher hervortreten.

Dazu verwenden wir die folgenden Schärfungswerte:



3 Die neue Linse wird automatisch über dem Hintergrundobjekt angeordnet, wie ein Blick in das Andock-Fenster *Objekte* zeigt.

4 Das geschärfte Bild sieht schon besser aus als die Ausgangsvariante – aber es geht noch weiter.



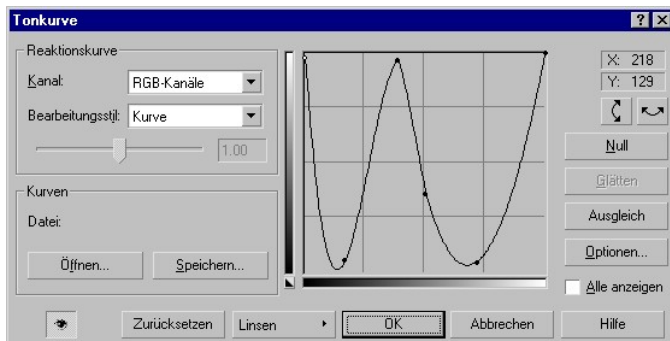
5 Als nächstes wollen wir die tristen Farben verändern.



6 Dabei kommt eine weitere Linse zum Einsatz – dieses Mal vom Typ *Tonkurve*.

7 Das Dialogfeld und dessen Bedienung kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel.

Verziehen Sie die Kurve durch Anklicken, bis Sie ungefähr die folgende Form erreicht haben.



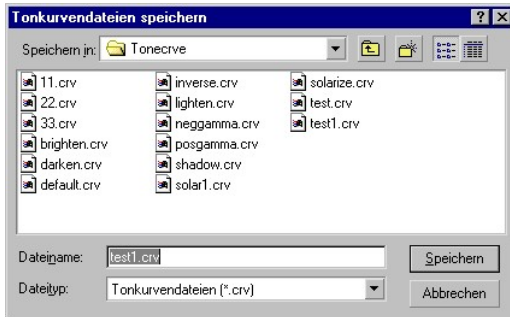


8 Im Andock-Fenster *Objekte* sollten Sie nun die folgende Linsen-Anordnung haben.

Werte als externe Dateien speichern

Auch die Werte der Tonkurve können gespeichert werden – in diesem Fall werden sie allerdings als externe Datei auf der Festplatte gespeichert.

1 Klicken Sie im Dialogfeld die *Speichern*-Schaltfläche an.



2 Im nebenstehenden Dialogfeld können Sie den Namen der Datei angeben.

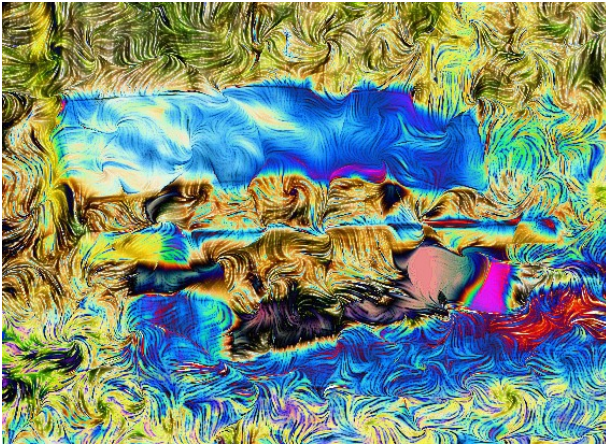
3 Die Dateien werden immer mit der Dateiendung *CRV* gesichert.

Wenn Sie keine Dateien-
angabe angeben, wird sie von
Corel PHOTO-PAINT™ au-
tomatisch an den Dateina-
men angehängt.

Mitgelieferte Einstellungen ausprobieren

Corel PHOTO-PAINT™ liefert einige Tonkurven zur Bildoptimierung und Verfremdung mit, die durchaus einen Versuch wert sind. Sie sind im Corel-Verzeichnis `\Custom\Tonecurve` abgelegt. Damit können Sie ein Bild zum Beispiel aufhellen oder abdunkeln.

Die von uns vorgenommenen Einstellungen erzeugen das folgende Endergebnis – vom ehemaligen Ausgangsbild ist kaum etwas zu erkennen.



Das Endergebnis – ein wahres Kunstwerk

Wie auf Leinwand gemalt

Nun, da wir ein Kunstwerk geschaffen haben, wollen wir es nutzen, um Ihnen einen weiteren Effekt vorzustellen.

1 Speichern Sie zunächst das Bild mit *Datei/Speichern unter* unter einem neuen Namen, damit die bisherige Version erhalten bleibt.

2 Damit der Effekt wirken kann, dürfen die Linsen nicht mehr vorhanden sein.

Verwenden Sie die Funktion *Objekt/Kombinieren/Kombinieren: Alle*



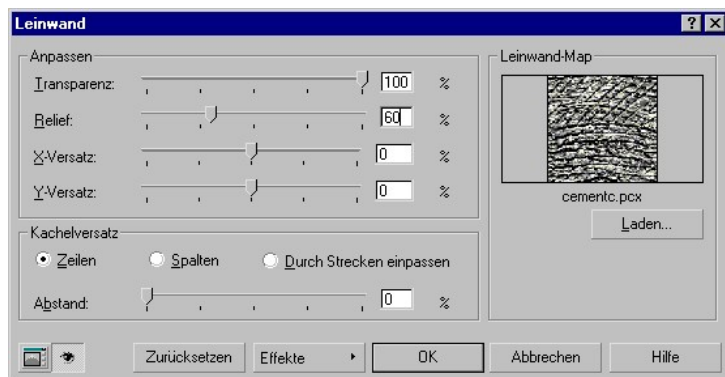
Objekte mit Hintergrund.

Danach gibt es nur noch den Hintergrund – alle Linseneffekte bleiben aber dabei erhalten.

3 Rufen Sie die Funktion *Effekte/Künstlerisch/Leinwand* auf.

4 Dieser Effekt projiziert eine Struktur auf das Bild, so daß der Eindruck einer erhabenen Struktur entsteht.

5 Unsere verwendeten Werte sehen Sie in dem Bild.

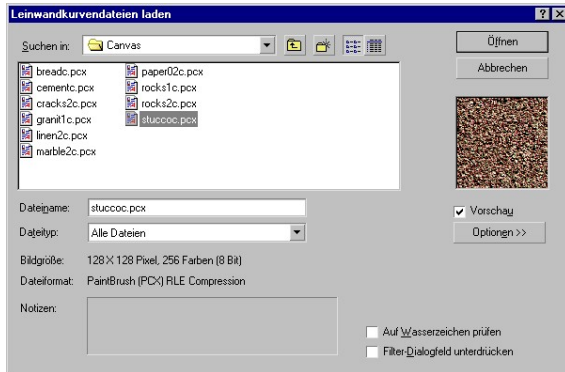


5 Dazu verwendet Corel PHOTO-PAINT™ ein normales Bild – über die Funktion *Laden* können Sie das verwendete Bild wechseln.

6 Corel PHOTO-PAINT™ liefert einige Muster mit, die Sie im Corel-Verzeichnis *\Custom\Canvas* finden.

Eigene Bilder verwenden

Prinzipiell können Sie beliebige Corel PHOTO-PAINT™-Bilder für Strukturen verwenden. Besonders geeignet sind aber sehr kontrastreiche Bilder, da ansonsten die Erhebungen zu wenig auffallen. Schwarzweiße Bilder sind sehr vorteilhaft – von den Farben sehen Sie beim Ergebnis sowieso nichts.



Laden neuer Strukturen

7 Die zuvor gezeigten Einstellungen führen zum folgenden Ergebnis. Es sieht fast so aus, als sei es auf einem stark strukturiertem Untergrund gemalt.



Das strukturierte Ergebnis

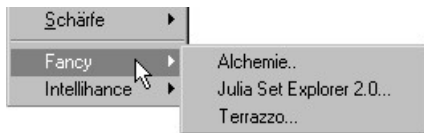
Passende Motive wählen

Dieser Filter wirkt auch bei Porträt- oder Naturaufnahmen sehr gut. Vielleicht kennen Sie diese Technik ja von Ihrem Fotohändler. Er kann bei normalen Papierabzügen auch solche Effekte erzielen – dabei wird ein Strukturnegativ mit auf das Foto belichtet.

Mehr Möglichkeiten durch Plugin-Filter

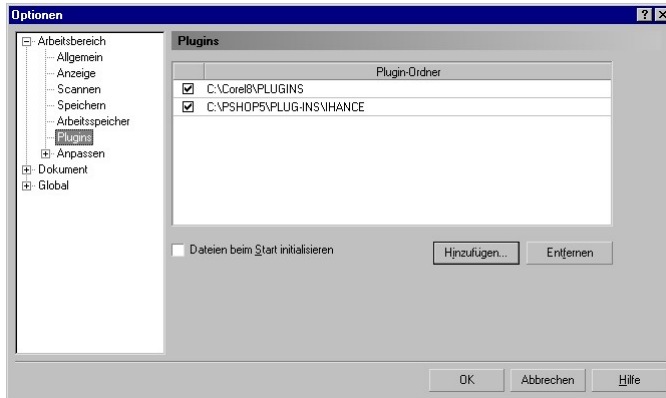
Wenn Ihnen die vielen Effekte von Corel PHOTO-PAINT™ noch nicht ausreichen, können Sie auf Effekte von Drittanbietern zurückgreifen – Plugin-Module nennt man diese Technik.

Einige dieser Plugin-Filter liefert Corel PHOTO-PAINT™ mit. Sie erkennen sie im *Effekte*-Menü an dem Trennstrich. Die danach aufgeführten Funktionen stammen von fremden Anbietern.



Sie sehen unterhalb des Trennstrichs nichts? Dann haben Sie vielleicht bei der Installation vergessen, die entsprechende Option zu markieren.

Oder Sie haben die Pfade nicht angegeben, wo Corel PHOTO-PAINT™ diese Plugin-Module finden kann. Rufen Sie dazu die Funktion *Extras/Funktionen* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg+J** erreichen. Im folgenden Dialogfeld können Sie dann die Pfade angeben.



Muster mit dem Terrazzo-Filter

Sehen wir uns nun einige der mitgelieferten Filter an. Wenn Sie regelmäßige Muster erzeugen wollen, können Sie den Terrazzo-Filter verwenden.



1 Öffnen Sie das Bild, das Sie verändern wollen.

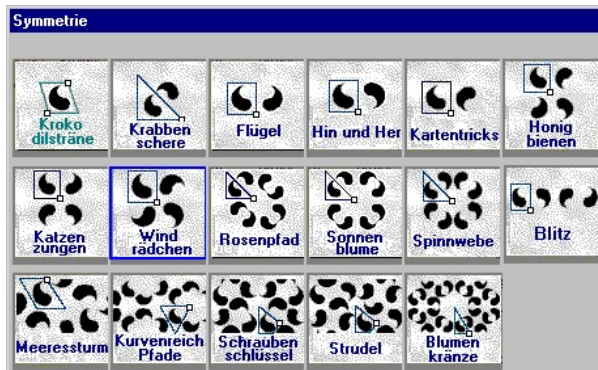
Als Ausgangsbild verwenden wir ein Foto aus der Corel-Clipart-Sammlung.

2 Rufen Sie die Funktion *Effekte/Fancy/Terrazzo* auf. Es wird daraufhin ein komplexes Dialogfeld geöffnet.



3 Klicken Sie auf das Symbol unter der Symmetrie-Option.

4 Damit öffnen Sie ein weiteres Dialogfeld – hier können Sie die Art des Musters festlegen.



17 verschiedene Muster stehen Ihnen dabei zur Verfügung.

An den Vorschaubildern erkennen Sie grob, wie das Muster aufgebaut ist.



5 Wir haben uns das letzte Muster ausgesucht.

Schließen Sie nach der Auswahl das Dialogfeld wieder über die OK-Schaltfläche.



6 Im Vorschaubild sehen Sie nun ein Dreieck mit einem Markierungspunkt.

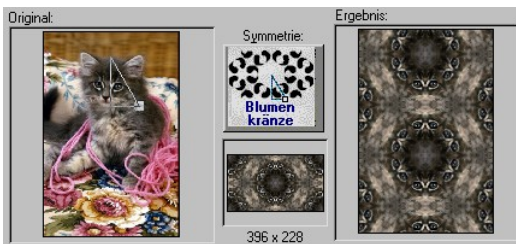


7 Klicken Sie in das Dreieck und halten Sie die Maustaste gedrückt.

So können Sie es an eine neue Position verschieben.



8 Wenn Sie auf den Markierungspunkt klicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie die Größe des Dreiecks verändern.



9 Beobachten Sie beim Verschieben das Vorschaubild – so können Sie sehen, ob Ihnen das Muster, das sich dabei ergibt, gefällt.



10 Unser Ergebnis – das mit den gezeigten Werten entstand – sehen Sie im nebenstehenden Bild.

Wofür Sie solche Muster verwenden können?

Nun...

Sagen wir mal: Sie könnten Sie zum Beispiel als Kunstwerke weiter verwenden.

Oder wir sagen einfach: Die Ergebnisse sehen witzig und interessant aus – schließlich muß ja nicht immer alles einen Nutzen haben, oder?

Bilder malen mit dem Alchemie-Filter

Es gibt noch einen sehr interessanten Plugin-Filter in der Fancy-Kategorie: Der Alchemy-Filter.

Mit diesem Filter können Sie mit einfachen Mitteln ein Gemälde anfertigen – besser und schneller als mit den Corel PHOTO-PAINT™-eigenen Effekten.

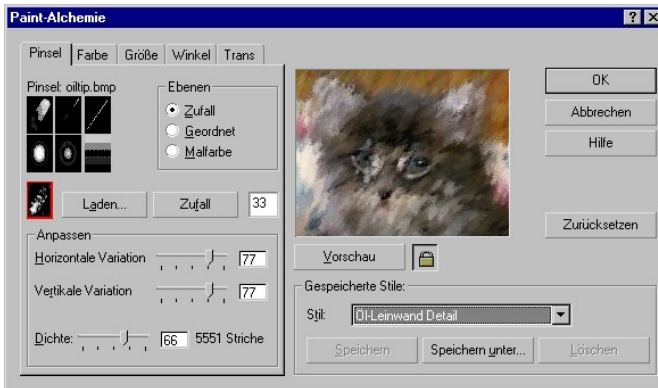
Erstaunlich ist bei diesem Filter der natürliche Eindruck der Ergebnisse. Außerdem können Sie über die fünf Registerkarten eine erhebliche Anzahl von Werten verändern – der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.

Die Wertänderungen sind aber eigentlich gar nicht nötig – in der Liste *Stile* finden Sie 75 verschiedene Voreinstellungen, die bereits phantastische Ergebnisse ermöglichen.

Auflistung der Stile über's Netz

Falls Sie keine Lust haben, alle Stile an Ihrem Bild auszuprobieren, können Sie auch auf unserer Homepage unter <http://www.gradias.de> nachsehen. In der Rubrik *Bücher* finden Sie in der Leseprobe des Buchs *CorelDRAW intern* von DATA BECKER alle Stile an einem Beispielbild aufgelistet. Dort können Sie sich den passenden Filter aussuchen.

Wir verwenden für einen Versuch die folgenden Einstellungen:



Das Ergebnis sieht wirklich aus wie von Hand gemalt– man vermutet kaum, daß hier eine Fotografie als Grundlage diente.



Ein Ölgemälde?

Spielen Sie einmal etwas mit diesem Effektfiler und verschiedenen Motiven herum – es lohnt sich! In den Stilen finden Sie Muster für schwarzweiße und farbige Ergebnisse, sowie verschiedene Spezial-effekte, bei denen die Bilder deutlich verzerrt werden.

Schnelligkeit ist Trumpf

Neben den guten Ergebnissen zeichnet sich der Alchemie-Effekt auch durch eine sehr schnelle Berechnungszeit aus – was bei anderen Effekten häufig leider nicht der Fall ist.

Perfekt aufs Papier – Bilder drucken

Wenn das Bild fertig bearbeitet ist, wollen Sie es sicherlich auch ausdrucken. Deshalb wollen wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen, wie es geht. Corel PHOTO-PAINT™ bietet ausgefeilte Druckfunktionen an, die weitestgehend identisch mit denen aus CorelDRAW sind. Wenn Sie also schon mit CorelDRAW gearbeitet haben, werden Sie hier wenig Neues finden.

Die richtige Bildgröße verwenden

In Kapitel 3 haben Sie ja schon Anhaltswerte für die richtigen Bildauflösungen erhalten. Um zu überprüfen, wie die aktuelle Einstellung der Auflösung aussieht, rufen Sie die Funktion *Bild/Bild neu erstellen* auf.

Im folgenden Dialogfeld sehen Sie die Maße des Bilds sowie die Auflösung. Gegebenenfalls können Sie hier neue Einstellungen vornehmen.



Dateigröße beibehalten

Um die bestmögliche Bildqualität zu erhalten, sollten Sie die Option *Ursprüngliche Größe beibehalten* aktivieren. Andernfalls werden nämlich die Daten des Bilds umgerechnet, was zu einer Verschlechterung der Bildqualität führt.

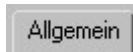
Die Druckoptionen

Sehen wir uns nun an, wie der Druckvorgang gestartet wird, und welche Optionen wichtig sind.



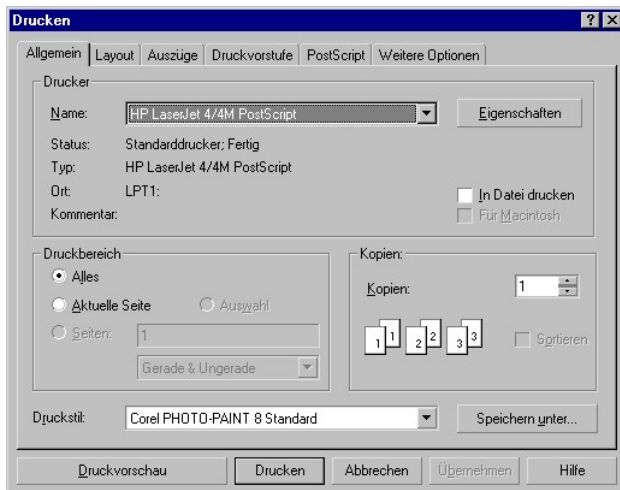
1 In der Standardsymbolleiste finden Sie ein Druckersymbol, daß Sie alternativ zur Funktion *Datei/Drucken* oder der Tastenkombination **(Strg)+P** verwenden können.

2 Im Dialogfeld Drucken sind zahlreiche Funktionen auf sechs verschiedenen Registerkarten untergebracht.



3 Über die Registerkarte *Allgemein* muß zuerst der Drucker ausgewählt werden, auf dem Sie Ihr Bild ausgeben wollen. Außerdem wird hier die Anzahl der Ausdrucke angegeben.

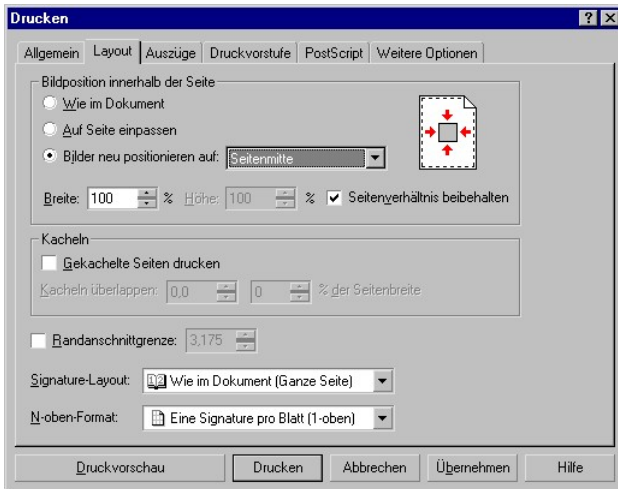
Diese Optionen kennen Sie auch von anderen Windows-Programmen.



4 Interessant sind auch die Optionen auf der zweiten Registerkarte: *Layout*.

5 Im oberen Bereich wird die Position des Bilds auf dem Blatt festgelegt. In dem Listefeld finden Sie zahlreiche voreingestellte Positionen.

6 Im unteren Bereich stehen Optionen, um ein Bild mehrfach auf einer Seite zu drucken – so können Sie Papier sparen, wenn Sie mehrere Ausdrucke benötigen.



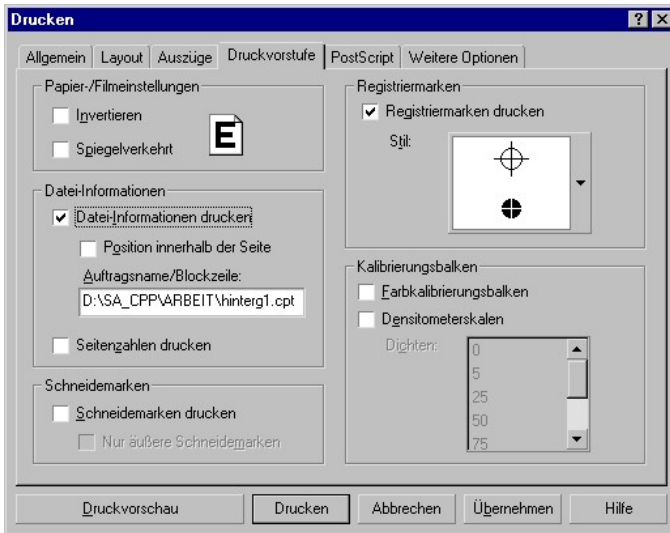
Vorsicht vorm Skalieren!

Mit der Option *Auf Seite einpassen* können Sie das Bild so weit vergrößern, bis es die Seite ausfüllt. Falls aber die eingestellte Auflösung nicht ausreicht, kann es schnell passieren, daß Sie lauter Pixel auf dem Ausdruck sehen. Ist nämlich die Auflösung von Bildern zu gering, werden die einzelnen Pixel sichtbar. Es ist besser, wenn Sie Vergrößerungen nur über die Menü-Funktion *Bild/Bild neu erstellen* vornehmen – dort haben Sie eine genaue Kontrolle über die verwendete Auflösung.

6 Die Optionen der Registerkarte *Auszüge* sind für die Druckausgabe nicht interessant – sie werden nur für Filmbeleuchtungen benötigt.

7 Wenn Sie Dateioptionen mit ausdrucken wollen, oder Paßkreuze benötigen – zum Beispiel um die Vorlage sauber ausschneiden zu können – sollten Sie zur Registerkarte *Druckvorstufe* wechseln.

Hier gibt es auch die Möglichkeit einen Kalibrierungsbalken mit auszudrucken.



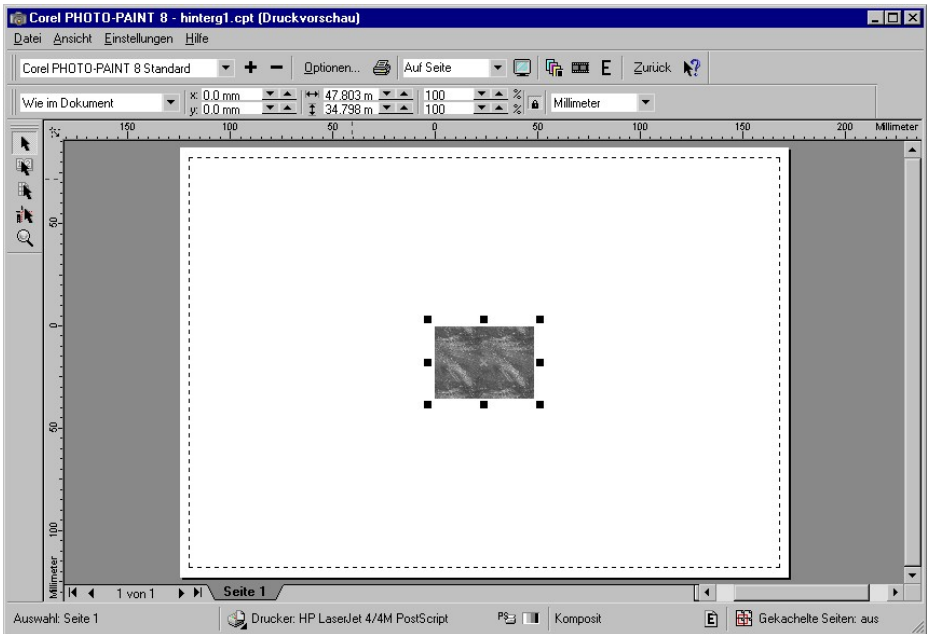
Farben abstimmen

Die Farbkalibrierungsbalken können Sie verwenden, um zu überprüfen, ob Ihr Farbdrucker korrekt eingestellt sind. Dort werden nämlich alle Grundfarben abgedruckt, an denen sich eventuelle Farbstiche leicht erkennen lassen.

7 Die letzten beiden Registerkarten bieten wenig interessante Funktionen.

Druckvorschau

8 Dafür ist die Option *Druckvorschau* interessant. Damit wird ein separater Arbeitsbereich angezeigt.



9 Hier sehen Sie eine Vorschau des Druckergebnisses. So können Sie gut überprüfen, ob alle Einstellungen korrekt vorgenommen wurden.



10 Den Druckvorgang können Sie von hier aus mit einem Klick auf das Drucker-Symbol starten.

Notfallkiste

In diesem Kapitel haben wir einige Punkte für Sie zusammengestellt, die beim Arbeiten mit Corel PHOTO-PAINT™ oft zu Stolpersteinen werden.

Wo ist die Funktion?

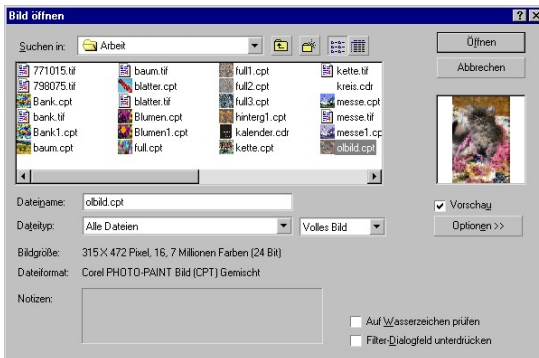
Ja, ja: Ein großes Problem von Corel PHOTO-PAINT™! Im Funktionsdickicht findet der Anwender oft die benötigte Funktion nicht.



Ein Tip: Auf die altertümlichen Rollup-Menüs können Sie eigentlich verzichten. In der Werkzeugpalette und der Eigenschaftsleiste finden Sie meist die Funktion, die Sie benötigen.

Halten Sie gegebenenfalls den Mauszeiger etwas länger über eine Schaltfläche, falls Sie die Funktion nicht am Symbol erkennen. Das Hilfeschild, das dann erscheint zeigt Ihnen, um welche Funktion es sich handelt.

Welches Bild gehört zu welchem Namen?



Wenn Sie ein Bild in einem Verzeichnis suchen, reicht das kleine Vorschaubildchen neben den Dateinamen im Dialogfeld *Datei/Öffnen* oft nicht aus.

Erst im rechten Vorschaubild erkennt man das Bild einigermaßen.

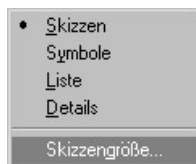
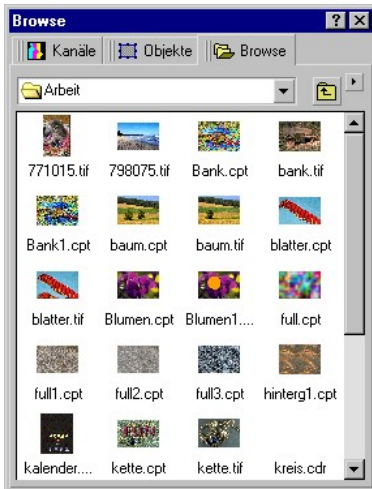
Kein Vorschaubild in

der Liste?

Ein weiterer Nachteil besteht darin, daß in der Liste nur dann Vorschäubilder angezeigt werden, wenn sie mit in der Datei gesichert wurden.

Für die schnelle Auswahl: Das Skizzenbuch

Corel PHOTO-PAINT™ bietet eine Funktion an, die hier Abhilfe schafft: Das Skizzenbuch:



1 Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Skizzenbuch/Durchsuchen* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+F12** erreichen.

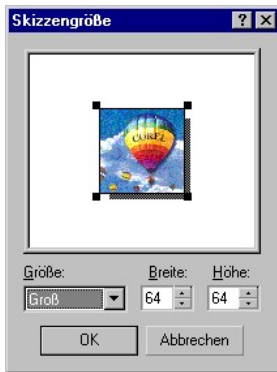
Dann wird ein Andock-Fenster geöffnet. Die Bedienung ähnelt dem Windows-Explorer – nur daß hier keine Namen, sondern Vorschäubilder angezeigt werden.

Die Vorschäubilder sind auch nicht viel größer als im Dialogfeld *Datei/Öffnen*, meinen Sie? Das läßt sich ändern.

2 Klicken Sie auf den kleinen Pfeil im Kopfbereich des Andock-Fensters, um die Optionen zu öffnen.

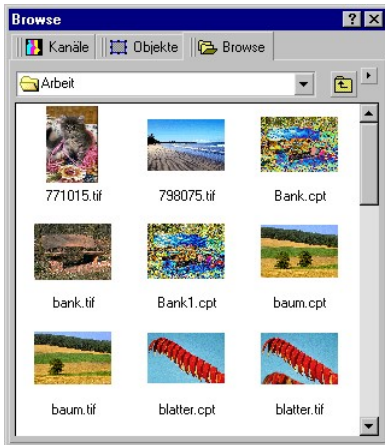
3 Über das Menü *Ansicht* erreichen Sie das nebenstehende Untermenü.

Dort finden Sie auch den Menüpunkt *Skizzengröße*.



4 Nach dem Aufruf wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Größe der Vorschaubilder festlegen können.

Die maximale Größe beträgt dabei 125 Pixel – das sollte für eine übersichtliche Ansicht ausreichen.



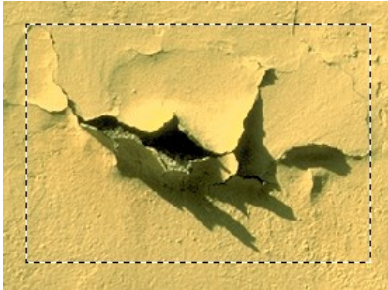
5 Meist reicht die Einstellung *Groß* aus – damit wird das Vorschaubild 64 Pixel groß.

6 In dieser Ansicht sind von allen Dateiformaten, die Corel PHOTO-PAINT™ erkennt, Vorschaubilder zu sehen – und das sind eine ganze Menge.

Neue Berechnungen kosten Zeit

Das Skizzenbuch hat leider einen gewaltigen Nachteil – es dauert eine ganze Weile, bis alle Vorschaubilder aufgebaut sind. Zusätzlich werden die Bilder bei jedem Verzeichniswechsel neu aufgebaut, was jedes Mal wieder dieselbe Zeit in Anspruch nimmt. Leider hilft bei diesem deutlichen Manko nichts – außer: Warten bis der Aufbau fertig ist.

Wo ist die Maske?



Sie haben eine Maske definiert und sie ist nicht zu sehen?

Sie erkennen Maskierungen – die auch Auswahlbereiche genannt werden – an einer gestrichelten Linie.

Dann haben Sie vermutlich die Ansicht der Markierungslinie nicht eingeschaltet.



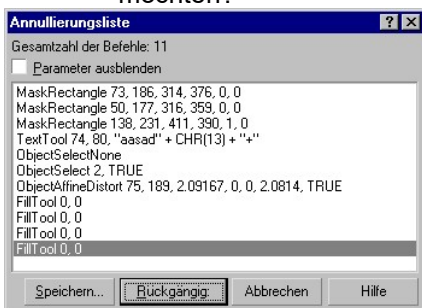
Dies können Sie entweder über das Symbol in der Standardsymbolleiste oder über die Funktion *Maske/Markierungsrahmen sichtbar* nachholen, die Sie auch über die Tastenkombination **[Strg]+[H]** erreichen können.

Ups! Ein Fehler – was nun?

Ihnen ist ein Fehler unterlaufen? Sie möchten eine Aktion zurücknehmen, die Sie durchgeführt haben?

Dazu dient die Funktion *Bearbeiten/Rückgängig*. Damit können Sie die letzte Aktion, die Sie durchgeführt haben zurücknehmen. Sie erreichen die Funktion auch über die Tastenkombination **[Strg]+[Z]** – das ist bei vielen Windows-Programmen so üblich.

Was aber, wenn es nicht die letzte Funktion ist, die Sie zurücknehmen möchten?



Auch hier kann Corel PHOTO-PAINT™ helfen – rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Rückgängig sezial/Annullierungsliste* auf.

Im nebenstehenden Dialogfeld können Sie die Aktionen markieren, die Sie zurücknehmen möchten – es können auch mehrere auf einmal sein.

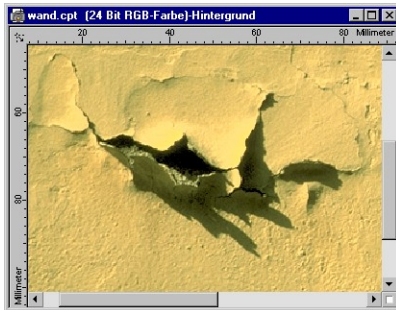
Warten, Warten, Warten

Es ist schön, daß mehrere Arbeitsschritte zurückgenommen werden können – es ist schlecht, daß dies sehr lange dauert. Das liegt daran, daß Corel PHOTO-PAINT™ die Arbeitsschritte eigentlich gar nicht zurücknimmt, sondern das Dokument von Beginn an erneut bearbeitet – bis zu dem angegebenen Punkt.

Ganz genau arbeiten

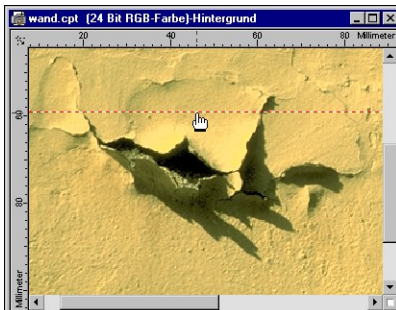
Ihr Auswahlbereich soll ganz exakt an einer bestimmten Position stehen, oder ein Objekt soll genau ausgerichtet sein? Kein Problem:

Corel PHOTO-PAINT™ bietet dazu Hilfslinien an, die Sie zum Beispiel zum Ausrichten von Objekten und Auswahlbereichen verwenden können.



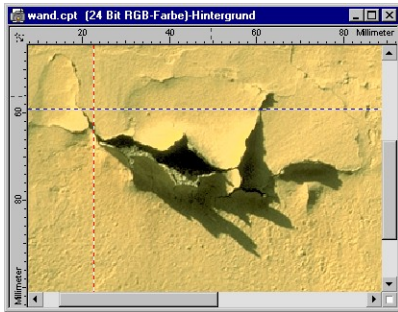
1 Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Lineale* auf – das funktioniert auch über die Tastenkombination **[Strg]+[R]**.

Sie sehen dann auf der linken und oberen Bildkante ein Lineal.



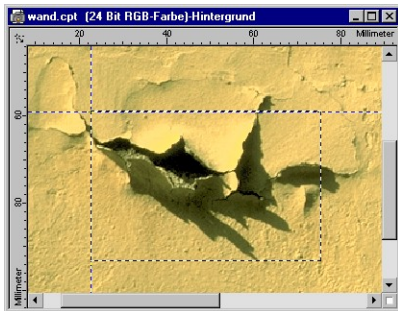
2 Klicken Sie in das horizontale Lineal und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie nun den Mauszeiger, wird eine Hilfslinie sichtbar. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die waagerechte Hilfslinie genau an dieser Stelle platziert.



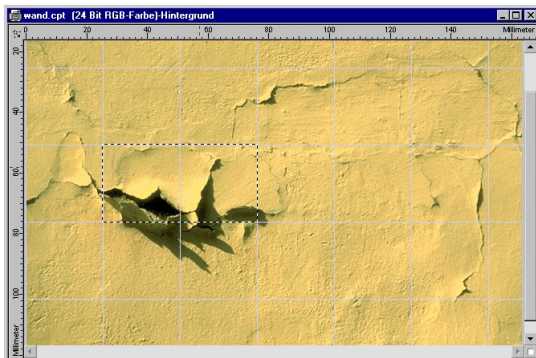
3 Beim vertikalen Lineal funktioniert es genauso: Hier wird allerdings eine senkrechte Hilfslinie plaziert.

4 Damit die Hilfslinien „magnetisiert“ werden, müssen Sie nun die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* aufrufen.



5 Wenn Sie sich nun mit einem Auswahlbereich oder Objekt einer Hilfslinie nähern, wirkt die Hilfslinie magnetisch.

Am Gitter ausrichten

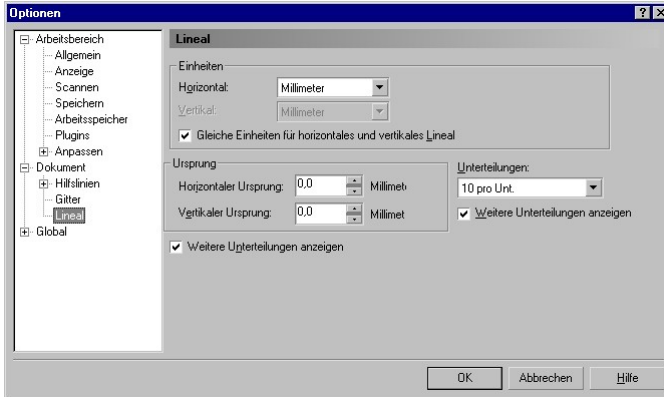


Neben den Hilfslinien gibt es ein weiteres Hilfsmittel zum präzisen Ausrichten: Das Gitter – Sie sehen es nebenstehend.

Damit Sie es sehen und verwenden können, müssen Sie die entsprechenden Funktionen im *Ansicht*-Menü verwenden: *Ansicht/Gitter* und *Ansicht/An Gitter ausrichten*.

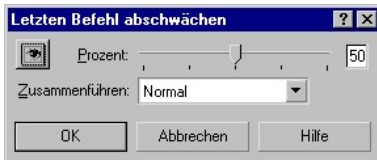
Maßeinheiten ändern

Wenn Sie doppelt auf eines der Lineale klicken, werden die Optionen geöffnet. Dort können Sie in den Rubriken *Lineal* und *Gitter* die Maßeinheiten und den Abstand des Gitters verändern.



Ändern der Lineal-Optionen

Das ganze noch einmal

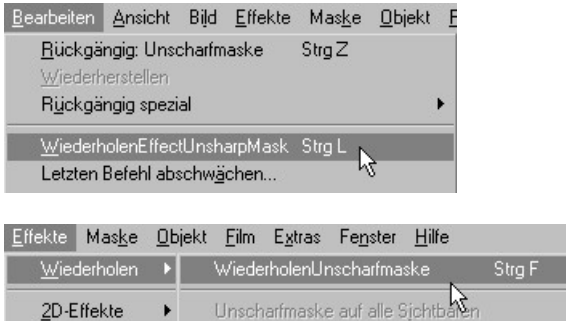


Sie benötigen den letzten Befehl nochmals? Dazu brauchen Sie die verwendete Funktion nicht unbedingt noch einmal aufzurufen – Corel PHOTO-PAINT™ bietet im *Bearbeiten*-Menü eine entsprechende Funktion an, die Sie auch mit **(Strg)+L** aufrufen können.

Wenn Sie zum Beispiel einen Effektfiler angewendet haben, wird im *Bearbeiten*-Menü eine weitere Funktion aktivierbar: *Letzten Befehl abschwächen*.

Diese Funktion ist sinnvoll, wenn der verwendete Filter zu stark wirkt – Sie können dann im Dialogfeld die Deckkraft und den Zusammenführungsmodus ändern.

Doppelt hält besser?



Es fällt beim Wiederholen von Effektfiltren auf:

Im Menü *Bearbeiten* und *Effekte/Wiederholen* finden Sie dieselbe Funktion – allerdings mit leicht unterschiedlichen Bezeichnungen.

Erschwerend kommt hinzu, daß sogar zwei unterschiedliche Tastenkombinationen dafür verwendet werden: **(Strg)+[L]**, sowie **(Strg)+[F]**.

Wie groß ist mein Bild?



Um genaue Informationen über das Bild zu erhalten – zum Beispiel über die Größe – können Sie die Funktion *Datei/Dokument-Info* aufrufen.

In dem Dialogfeld finden Sie alle wichtigen Informationen über das aktuelle Bild.

Mein Bild ist schief!



Sie wollen zum Beispiel ein schief gescanntes Bild geraderücken? Dann können Sie die Funktion *Bild/Drehen/Anpassen* aufrufen.

Damit läßt sich die Drehung sehr präzise einstellen – bis zu einer Stelle nach dem Komma.