

5.6 Objekte

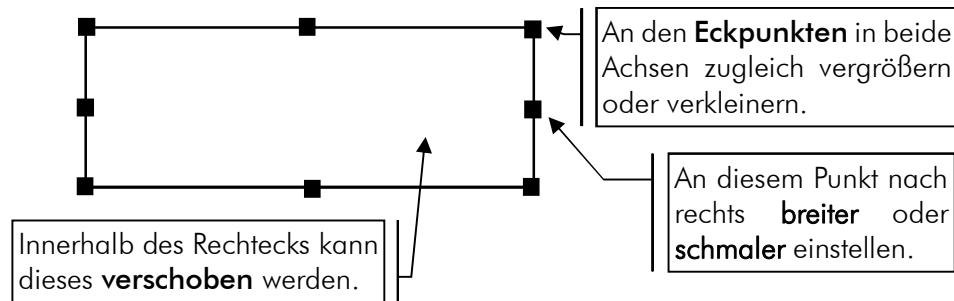
Wenn die Option „**als Objekt**“ in der Eigenschaftsleiste aktiv ist, kann das Gezeichnete nachträglich in der Größe geändert oder mit dem Auswahlpfeil verschoben werden. Dann wird von einem Objekt gesprochen.



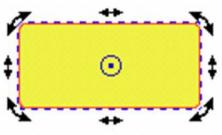
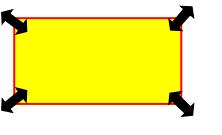
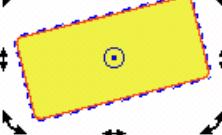
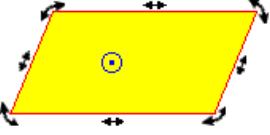
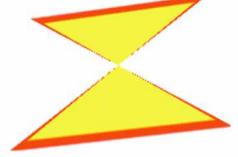
- ◆ **Nachteil:** dieser Bildbereich wird doppelt gespeichert (Pixel des Objekts und Hintergrund), die Datei wird immer größer.
↳ Für objektorientiertes Zeichnen ist deshalb **CorelDRAW** besser.

5.6.1 Objekte umformen

Objekte können Sie nachträglich mit dem **Auswahlpfeil** anfassen und verschieben oder an den Anfasserpunkten die Größe ändern:



Wenn Sie noch einmal drücken, wechseln die Anfasserpunkte:

| Drehpfeile, in der Mitte schieflstellen: | An den Ecken auseinanderziehen : | Parallel auseinanderziehen (auch zu einem X): |
|---|---|---|
| Original: |  |  |
| Wirkung: |  |  |
| Weiteres: |  |  |

Wenn Sie beim Drehen die [Strg]-Taste gedrückt halten, wird exakt um 15°/30°/45°/60°/90° usw. gedreht.

8.4 Bildsprüher

Ein sehr einfaches, aber äußerst wirkungsvolles Hilfsmittel. Mit diesem Werkzeug können wir Bilder aus diversen Bilderlisten versprühen.

Versprühte Schmetterlinge:

Mit Bildsprühdosen können auch schnell schöne **Hintergründe** oder Rahmen, z.B. um ein Porträt, erstellt werden.

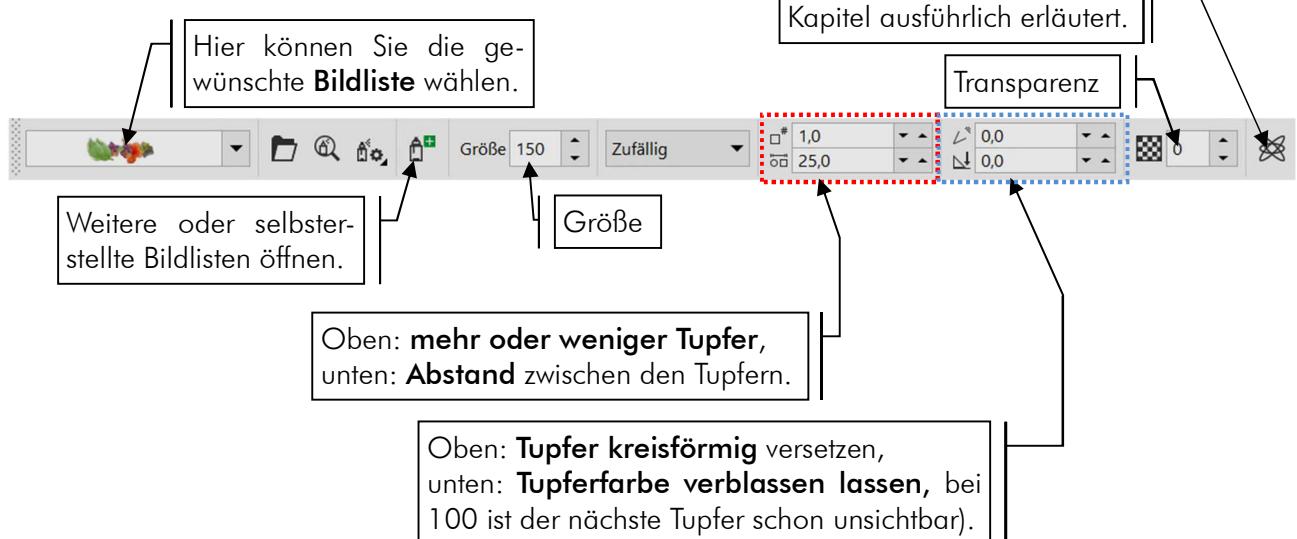


Dies ist so anzuwenden:

- Bei dem Pinsel den **Bildsprüher** (früher: Bildsprühdose) und
- dann oben aus der Eigenschaftsleiste eine **Bildliste** auswählen,
- ↳ diese mit **gedrückter Maustaste** versprühen oder
- ↳ mit **einmal Klicken** jeweils ein Bild dieser Bildreihe setzen.



Die Eigenschaftsleiste hierfür:



Bei jeder Bildsprühdose sind acht oder mehr verschiedene Einzelbilder gespeichert, die nacheinander eingefügt werden, z.B. acht Schmetterlinge.

Bildlisten laden:

- Weitere **Bildlisten** finden Sie im **Corel Connect** bei Inhalte-Zentrale, dann Bilderlisten.

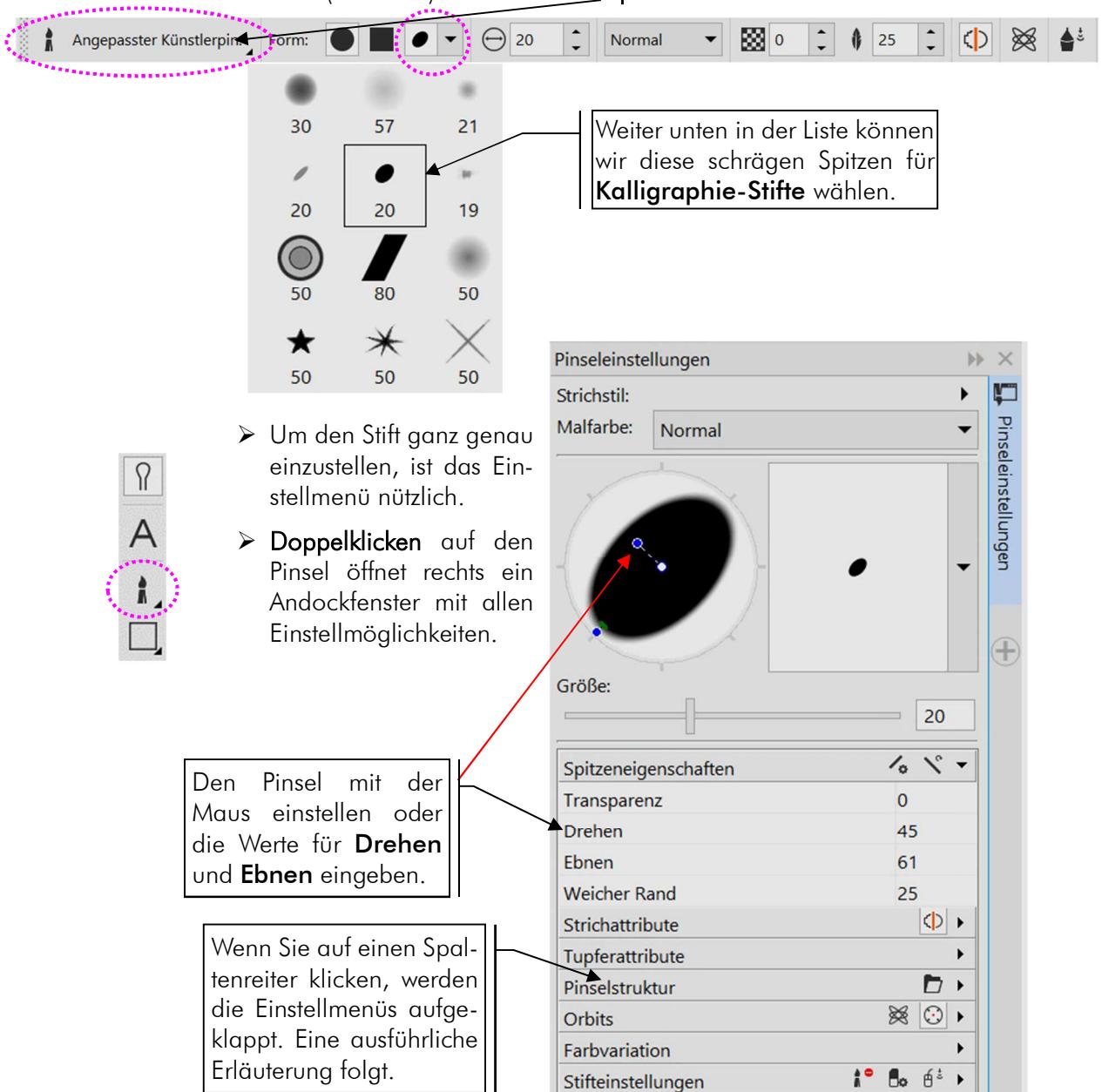
Eigene Bildlisten erstellen:

- Wie Sie **eigene Bildlisten** erstellen können, wird im Fortschrittsband zu CorelDRAW und PHOTO-PAINT erläutert. Noch fehlen uns die hierfür erforderlichen Masken- und Objektbefehle.

9. Spezielle Pinseleinstellungen

9.1 Die Freihandlinie und Kalligraphie

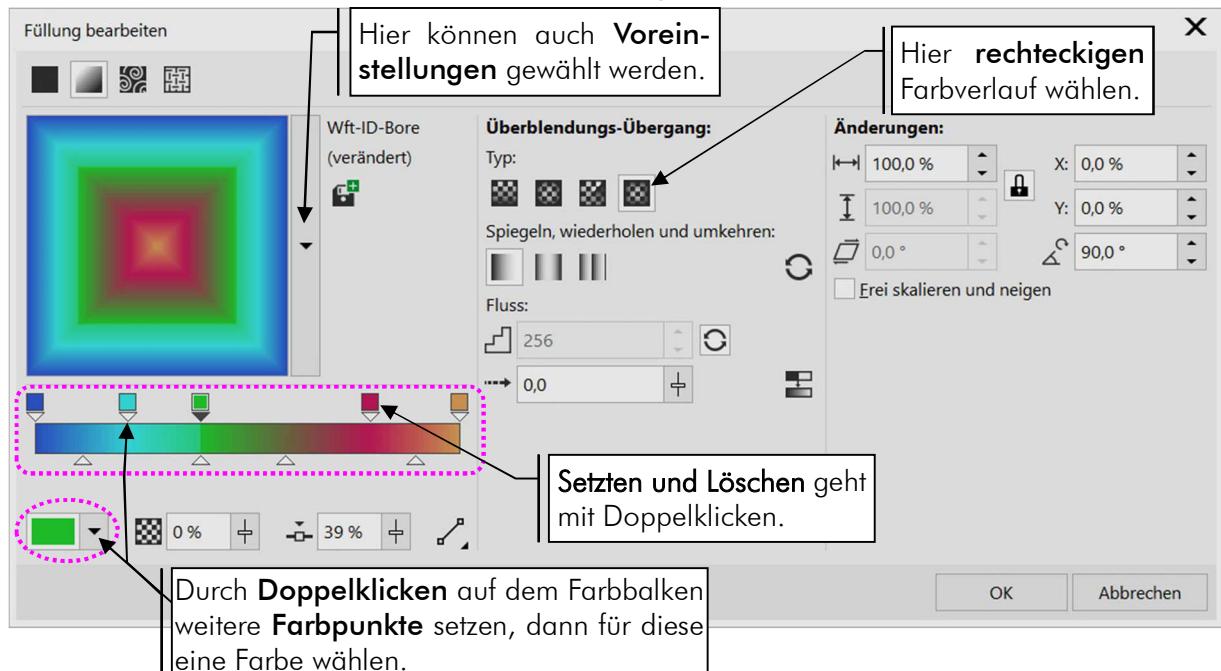
Jetzt wollen wir uns die Einstellmöglichkeiten genauer ansehen. Wählen Sie bei dem **Pinsel** (Malfarbe) z.B. den **Künstlerpinsel** oder den **Bleistift**.



10.2.1 Mehrfarben-Füllung

Mit diesen Einstellmöglichkeiten für den Farbverlauf kann auch eine mehrfarbige Füllung erzielt werden. Dies probieren wir anhand einer kleinen Übung.

Damit können mehr als zwei Farben eingestellt werden:



Weiteres zu den Farbverlaufsfüllungen:



- ♦ einen **markierten Farbpunkt** können Sie mit der Maus **verschieben** oder eine andere **Farbe** wählen oder diesen mit erneutem **Doppelklicken löschen**.



☞ Sie können beliebig viele neue Farbpunkte setzen und damit individuelle Füllmuster zusammenstellen.



- ♦ Bei „**Winkel**“ können Sie die Füllung drehen oder bei „**Fluss**“ die Anzahl der Streifen reduzieren, wenn einzelne Farbstreifen erkennbar sein sollen.



- ♦ Natürlich können Sie auch für die anderen Füllungen (**Radial, Konisch, Eckig**) die Farben anpassen.



- **Zeichnen** Sie noch ein paar Quadrate mit jeweils anderen Füllungseinstellungen.

10.3 Voreinstellungen



Bei dieser Schaltfläche können diverse voreingestellte Füllungen ausgewählt werden. An sich einfach bis auf diese zwei Schwierigkeiten:

- ♦ Wählen Sie zunächst eine **Kategorie** (Home & Student Edition ist ohne Kategorien), z.B. Essen, dann eine Füllung mit Doppelklicken und Sie können diese mit dem Farbeimer ausgießen.
- ♦ **Voreinstellung entfernen** geht nur so: einfache Voreinstellung wählen und Farbpunkte durch Doppelklicken löschen.

12.3 Über Objekte und Masken

Sie sehen, der Jet wurde zu einem **Objekt**, das beliebig verschoben oder in der Größe geändert werden kann. Dieses Objekt könnten Sie genauso kopieren und auch in andere Fotos einfügen, auch mehrfach.

Objekte und Masken:

- ◆ **Masken** sind Markierungsrahmen. Mit diesen Rahmen werden **Bildbereiche** ausgewählt, die dann mit Effekten verfremdet oder kopiert und als **Objekt** eingefügt werden können, auch mehrfach.
- ◆ **Objekte** können Sie mit dem **Auswahlwerkzeug** anklicken, verschieben, in der Größe ändern, verformen usw.



Ein Flugzeug dicker, das andere gestreckt und mit Effekt-Verzerr-Wirbel verdreht.



12.4 Spezielle Masken

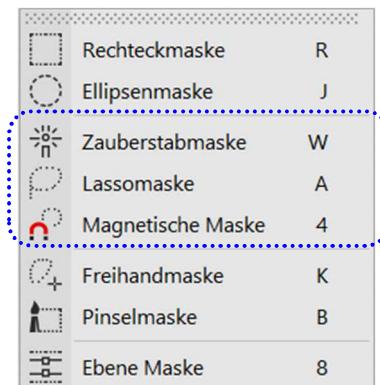
Wenn Objekte ganz präzise vom Hintergrund zu lösen sind, wird in der Fachsprache vom „**Freistellen**“ gesprochen.

- ◆ Die auf **Farbauswahl** basierenden Masken funktionieren nur bei ziemlich klaren Farbunterschieden zwischen Objekt und Hintergrund.
- ◆ Ist das nicht der Fall, gibt es eine **Freihandmaske**, mittels der in Handarbeit eine Maske erstellt werden kann,
- ↳ sowie ein Paar spezielle Maskenwerkzeuge, die eine Kombination zwischen dieser Freihandmaske und der Farbmaske darstellen, die aber nur in seltenen Fällen vorteilhaft sind.

12.4.1 Kombinierte Maskenhilfsmittel

Um genauer an das Objekt heranzukommen, gibt es weitere Werkzeuge, die eine Kombination aus **Maskenrahmen** und **Farbmaske** darstellen:

- ◆ Die ersten zwei Masken sind **Markierungsrahmen**.
- ◆ Die blau markierten Masken suchen **Farbgrenzen**, so dass, wenn wir uns halbwegs an der Kontur des Objekts entlang bewegen, die Kontur theoretisch erkannt werden könnte.
- ↳ Wie groß diese Farbdifferenzen sein müssen, kann wieder mit der Toleranz in der **Eigenschaftsleiste** bestimmt werden.



14.3 Transparenz

Mit der **Transparenz** können Bilder ineinander übergehen. Wir brauchen hierfür zunächst **zwei Fotos** übereinander.

- Suchen Sie im Internet nach diver und horses, dann ähnliche Bilder herunterladen und im Photo-Paint öffnen:
- Das **Taucher-Bild** kopieren und auf dem Pferdebild einfügen. Nun noch das Taucher-Foto nach rechts vergrößern, bis dieses das Pferdebild ganz überlappt.
- Das **Transparenzwerkzeug** wählen und beim gewünschten Bildübergang einen Pfeil ziehen:
 - Anschließend können Sie diesen **Transparenzpfeil** mit der Maus beliebig verschieben, um die Transparenz perfekt zu gestalten.

Über den Transparenzpfeil:

- ◆ An dessen **Anfang** beginnt das obere Bild, transparent zu werden,
- ◆ in der Mitte (auch das lässt sich mit dem **Schieber** in der Mitte einstellen) ist es halb durchsichtig und
- ◆ am **Ende** des Transparenzpfeils ist nur noch das untere Bild zu sehen.



17. Die Effekte

Diese sehr zahlreichen Effekte werden im Folgenden mit Beispielbildern dargestellt, weil Sie daran sofort die Wirkung erkennen.

17.1 Die 3D-Effekte

Bei den Effekten **Boss**, **Glas** und dem **Abschrägungseffekt** ist vorher eine Maske zu erstellen. Um diese Maske wird bei **Boss** ein Sichtfenster gelegt, bei **Glas** wird eine getönte Scheibe eingefügt.

| 3D-Drehung | Abschrägungseffekt | Zylinder |
|---------------------|--------------------|---------------------|
| | | |
| Relief (Farbe grau) | Glas (Maske nötig) | Seite aufrollen |
| | | |
| | | = getöntes Glas |
| Perspektive | Ein-/Ausbuchtung | Sphäre (=Fischauge) |
| | | |
| Der Boss | Zickzack (=Wellen) | |
| | | |