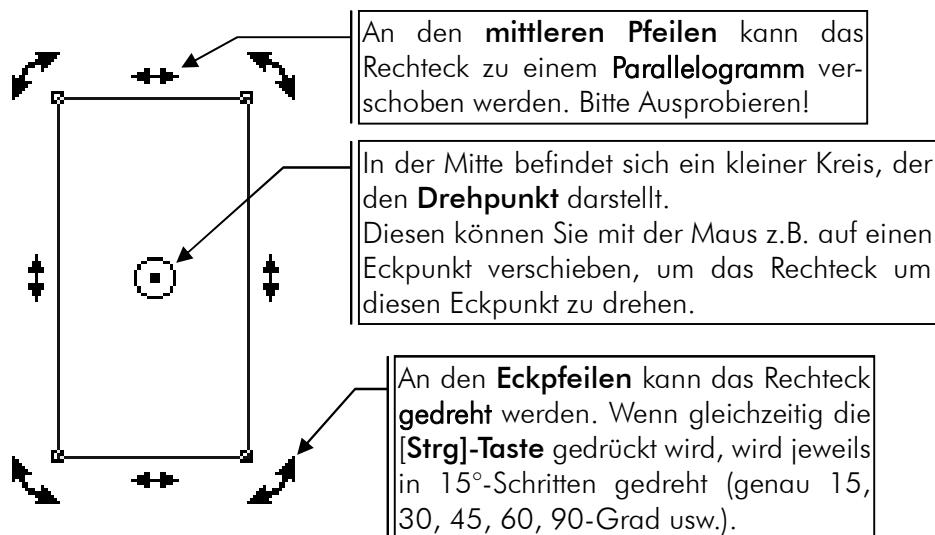


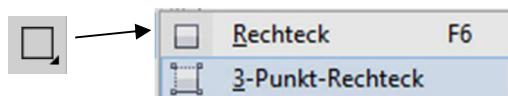
- Zeichnen Sie ein neues Rechteck:



- Alle Optionen **ausprobieren**, ggf. neue Rechtecke zeichnen.  
➤ Löschen Sie alle Rechtecke.

### 3.4.1 Auswahl

Manche Symbole wie das Rechteck haben unten rechts ein **kleines Dreieck**. Dann kann mit gedrückter Maustaste ein Auswahlmenü aufgeklappt werden. Bei dem Rechteck können Sie hier ein Rechteck durch drei Punkte vorgeben, wobei mit gedrückter Maustaste zuerst die ersten Linien des Rechtecks (die ersten beiden Punkte) zu zeichnen sind.



## 3.5 Verschieben und Kopieren

Zeichnungen sind arbeitsaufwendig. Wenn Sie z.B. ein Rad für ein Auto kunstvoll gezeichnet haben, werden Sie dieses kopieren und nicht neu zeichnen wollen.

*Das Kopieren geht im Corel sehr einfach mit einem kleinen Trick:*

- Zeichnen Sie wieder ein **Rechteck**.

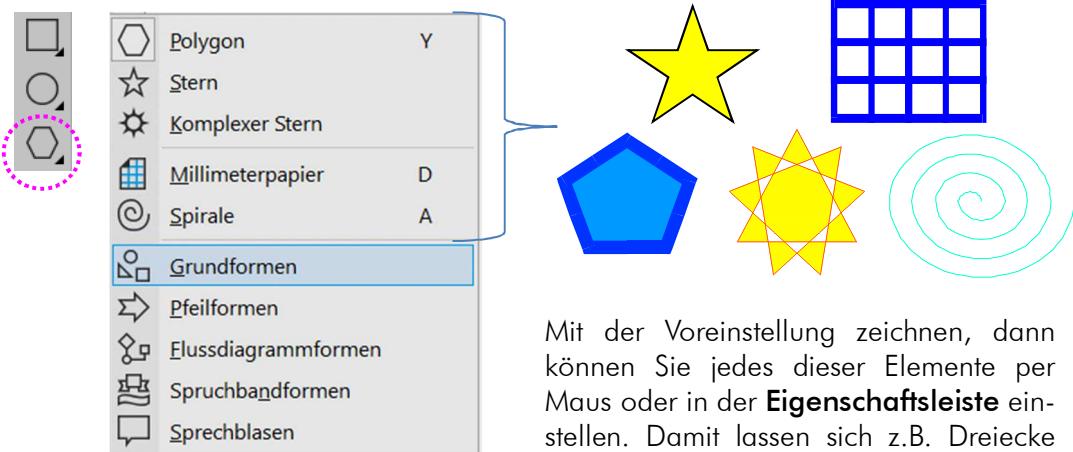
*Immer mit dem Auswahlwerkzeug:*

- ◆ Linke Maustaste auf dem Rechteck **gedrückt halten**, und Sie können das Rechteck **verschieben**.
- ◆ **Linke Maustaste** gedrückt halten, Rechteck genauso verschieben,  
↳ aber zusätzlich unterwegs die **rechte Maustaste kurz klicken** und das Rechteck wird **kopiert**!
- ↳ Wenn Sie die **linke Maustaste dabei gedrückt halten**, haben Sie genügend Zeit, um das nun kopierte Rechteck ganz gemütlich an die gewünschte Position zu schieben.

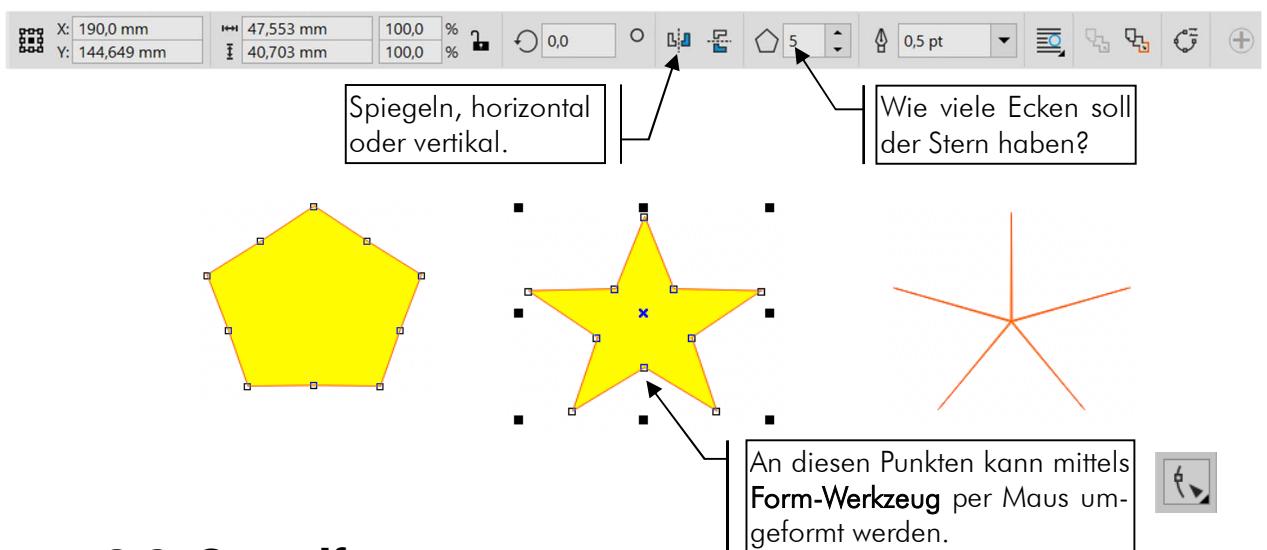
Kopieren

## 8.2 Polygon, Spirale, Gitter

Corel bietet noch Spezialformen, die Sie bei dem **Polygon**-Werkzeug unter den Symbolen für Rechtecke und Kreise finden. Zeichnen Sie damit folgendes:



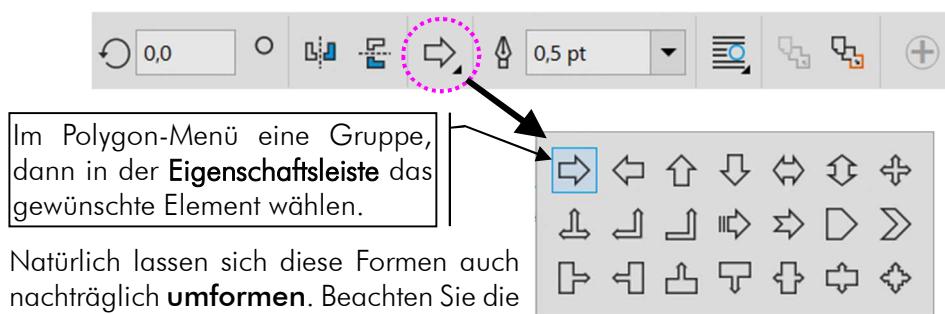
Mit der Voreinstellung zeichnen, dann können Sie jedes dieser Elemente per Maus oder in der **Eigenschaftsleiste** einstellen. Damit lassen sich z.B. Dreiecke (=drei Ecken), Achtecke oder Sterne einstellen:



## 8.3 Grundformen

Auch im Corel gibt es vorgefertigte Standardformen, z.B. für einen Blitz, einen Pfeil oder diverse Sterne oder Sprechblasen – ähnlich wie die AutoFormen in MS Word.

- Bei den Vielecken, Abb. siehe oben, finden Sie im Auswahlmenü die Formen (Grundformen, Pfeilformen usw.). Eine Form-Art wählen, dann können Sie in der Eigenschaftsleiste mehr auswählen:



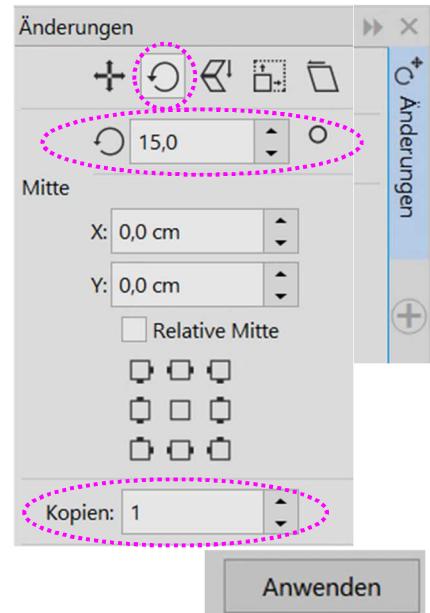
Natürlich lassen sich diese Formen auch nachträglich **umformen**. Beachten Sie die Anfasserpunkte.

## 9.3 Das Menü „Änderungen“

Aktionen mit der Maus gehen schnell, doch genauso schnell sind Elemente versehentlich verschoben. Wenn es präziser gehen soll, bietet sich das Menü Anordnen-Änderungen... an (= Fenster-Andockfenster-Änderungen...).

Sie können auf den verschiedenen Karteikarten alle Aktionen wie mit der Maus durchführen, nur dass Sie hier exakte Koordinaten eingeben. Das bietet zwei Vorteile:

- ◆ Es geht gemütlicher und Sie können hier alle Aktionen rückgängig machen, auch nachdem Sie zahlreiche andere Befehle ausgeführt haben. Ein Beispiel:
  - ↳ damit gezeichnet werden kann - ohne einen Hintergrund versehentlich zu verschieben - kann dieser vorübergehend um 300 mm in den Seitenrand verschoben werden. Wenn alles fertig ist, wird der Hintergrund um -300 zurückgeschoben.



### Das Eisenbahnrad perfekt zeichnen:

- Mit **Rückgängig** die zur Übung mittels Maus gedrehten Speichen löschen, dann die erste Speiche (der Drehpunkt ist bereits in der Mitte des Rades) mit **Anordnen-Änderungen-Drehen** drehen.
- Wenn der **Drehwinkel** nicht passt, **rückgängig** und mit anderem Winkel erneut probieren.

### Nieten ergänzen:

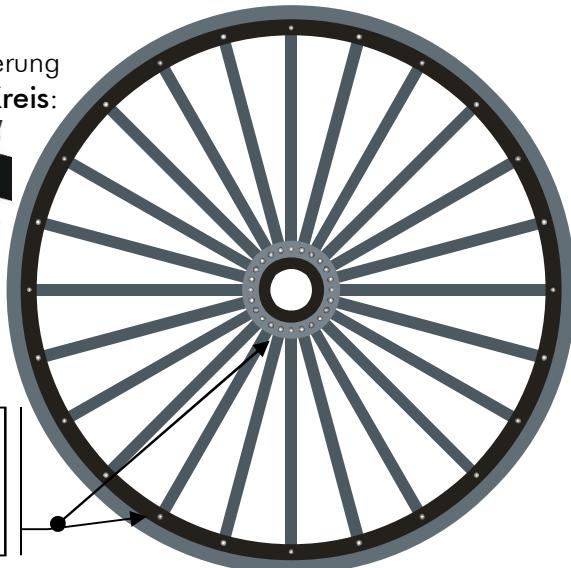
Das geht so gut, dass wir genauso eine **Niete** zeichnen und wie die Speiche um das Rad kopieren können.

- Zeichnen Sie bei starker Vergrößerung eine Niete als **radial gefüllten Kreis**:



- deren Drehpunkt in die Mitte des Rades verlagern und diese außen herum mit Anordnen-Änderungen **kopieren**.

Auch Nieten (radial gefüllte Kreise) können gezeichnet und mit **Anordnen-Änderungen-Drehen** um den Mittelpunkt herum vervielfältigt werden.



-  ➤ Anschließend alles mit einem großen Auswahlrahmen oder [Strg]-a markieren und **gruppieren**.
- **Speichern** Sie das Rad als „Eisenbahnrad“, denn wir werden dies später in der Zeichnung Lokomotive einfügen.

### 10.3 Die Symbolschriften

Dem Windows sowie Corel-Programmpaket sind Schriften beigelegt, die statt Buchstaben Bildchen enthalten. Von diesen Schriften wurden nur Beispiele auf Ihrem Rechner installiert, da installierte Schriften Arbeitsspeicher belegen.

- ◆ Neue Übung, das **Symbolmenü** können Sie mit **[Strg]-[F11]** oder mit dem Befehl **Text-Zeichen einfügen** öffnen.

*Es erscheint rechts ein Andockfenster:*

Mit diesen Pfeilen ► kann die Symbolleiste aus-, bzw. eingeblendet, rechts mit dem X ganz abgeschaltet werden.

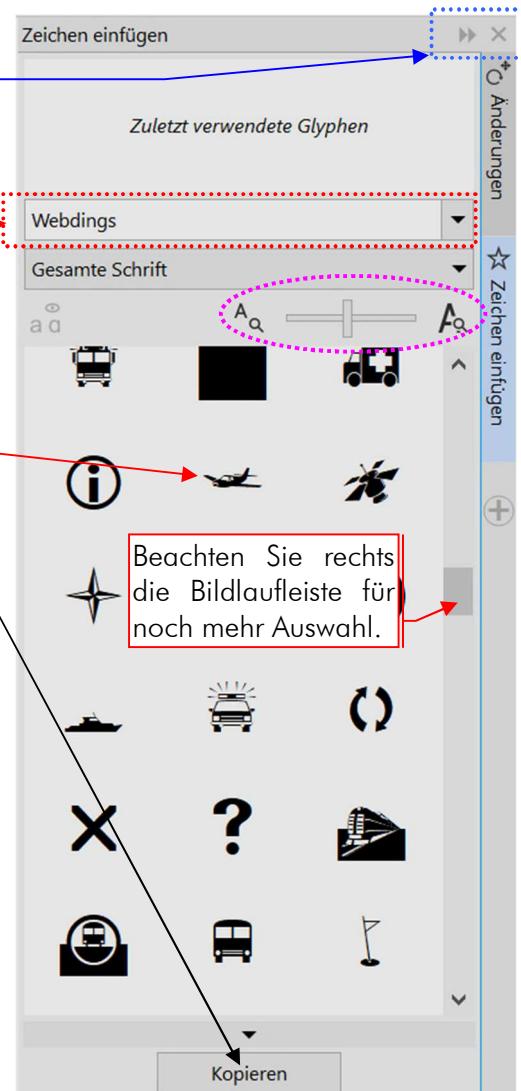
Hier die **Schrift** wählen.  
Am besten beim ersten Mal in Ruhe durchblättern und anschauen, welche Schriften vorhanden sind (beachten Sie Webdings und Wingdings),

dann mit der Maus das gewünschte Symbol in die Zeichnung **ziehen**

oder Symbol anklicken, „**Kopieren**“ und dann in der Zeichnung einfügen, geht auch mit dem Textwerkzeug in einen Text.



Interessante Schriften: Yu Gothic und MS Reference Speciality mit Bruchzahlen und Sonderzeichen, Wingdings, Webdings, Symbol, Schriften mit chinesischen Zeichen: MingLiU und Microsoft JhengHei.



**Symbole in Text integrieren:**

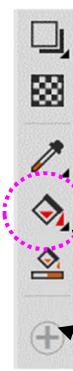
Diese Spezialzeichen können auch aus diesem Corel-Menü **in einen Text eingebaut** werden: wenn der Text mit dem Textwerkzeug geöffnet ist (Cursor blinkt an der gewünschten Stelle) auf das Symbol **Doppelklicken**.

Dann wird das Sonderzeichen in den Text eingefügt, folglich mit diesem wie ein normaler Buchstabe verschoben und geändert.



Nur die Schriftart dürfen Sie nachträglich nicht mehr ändern, weil die neue Schriftart auch für das Sonderzeichen gilt. Dann das Symbol noch einmal einfügen oder diesem die Symbolschrift erneut zuweisen.

## 12.1 Farbverlaufsfüllung einstellen



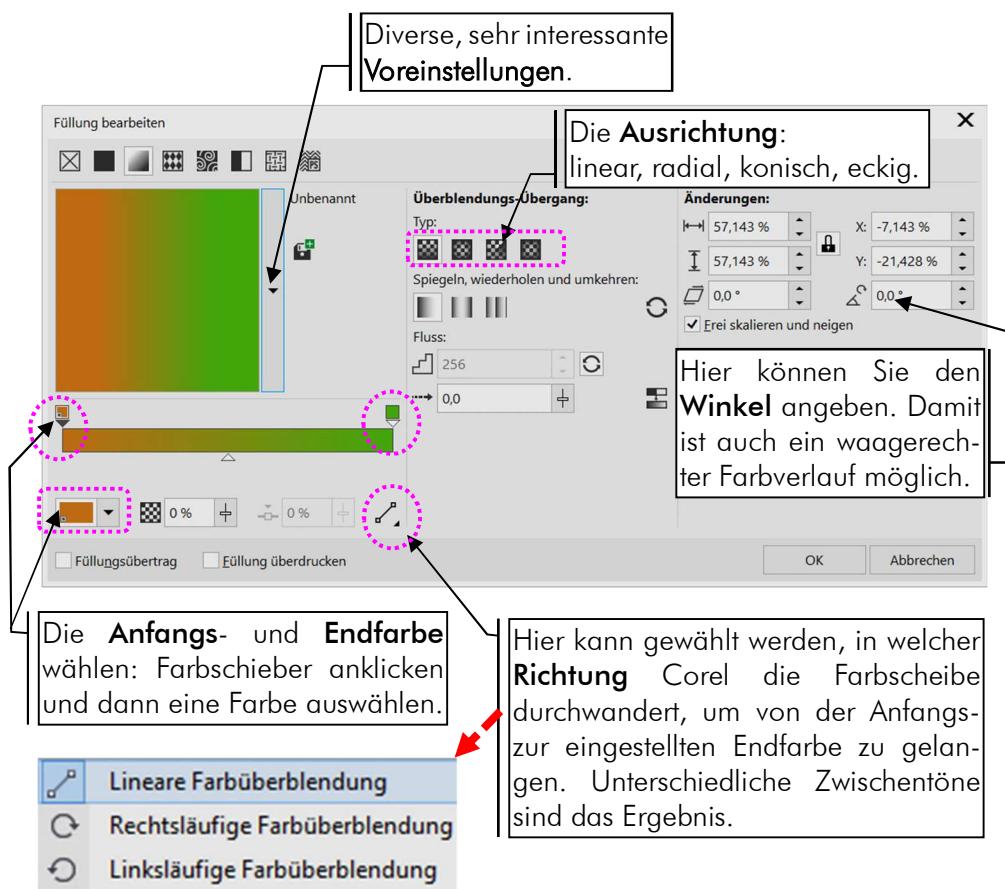
Sie können eine Füllung jederzeit ändern. Probieren wir es aus. Die Farbverlaufsfüllung soll im -37°-Winkel verlaufen.

- **Farbeimer**, dann ein neues Rechteck anklicken und in der Eigenschaftsleiste ganz rechts **Füllung bearbeiten**:



Bei der **Interaktiven Füllung** (oben) könnte mit der Maus eingestellt werden oder oben in der Eigenschaftsleiste, bei **Füllung bearbeiten** (Farbeimer unten) erscheint ein Menü zum Einstellen.

Das können Sie im Menü der Farbverlaufsfüllung einstellen:



Die Ausrichtung:

linear:	elliptisch:	konisch	eckig:

- Auch diese Füllung einem Quadrat zuweisen.

### Anmerkungen zu Corel Connect:

- ◆ Links oben finden Sie Flickr, eine Online-Fotobibliothek. Sie können dort Fotos suchen und herunterladen sowie nach Anmeldung auch eigene Fotos veröffentlichen. Je nach Corel-Version und Update sind möglicherweise auch andere Fotobibliotheken vorhanden.
- ↳ Verwendung im Connect: anklicken und oben im Connect ein Suchwort eintragen, in der Regel werden viele passende Fotos angezeigt.
- ↳ Ggf. copyright beachten, sehr wichtig bei Veröffentlichung Ihrerseits.
- ◆ Wie bei jedem Windows-Fenster können Sie auch Connect an den Rändern vergrößern oder verkleinern.

## 14.2 Übung Geburtstagseinladung

Eine einfache Übung. ClipArts einfügen, ggf. Größe anpassen, Text schreiben, Hintergrund ergänzen, fertig. Bei den unzähligen fertigen ClipArts ist es nur im professionellen Bereich erforderlich, selbst zu zeichnen.



- Neue Zeichnung DIN A4 quer. Bilder zu Festen finden Sie im **Connect** in dem Ordner „**Besonderer Anlass**“, ziehen Sie passende ClipArts in die Zeichnung.

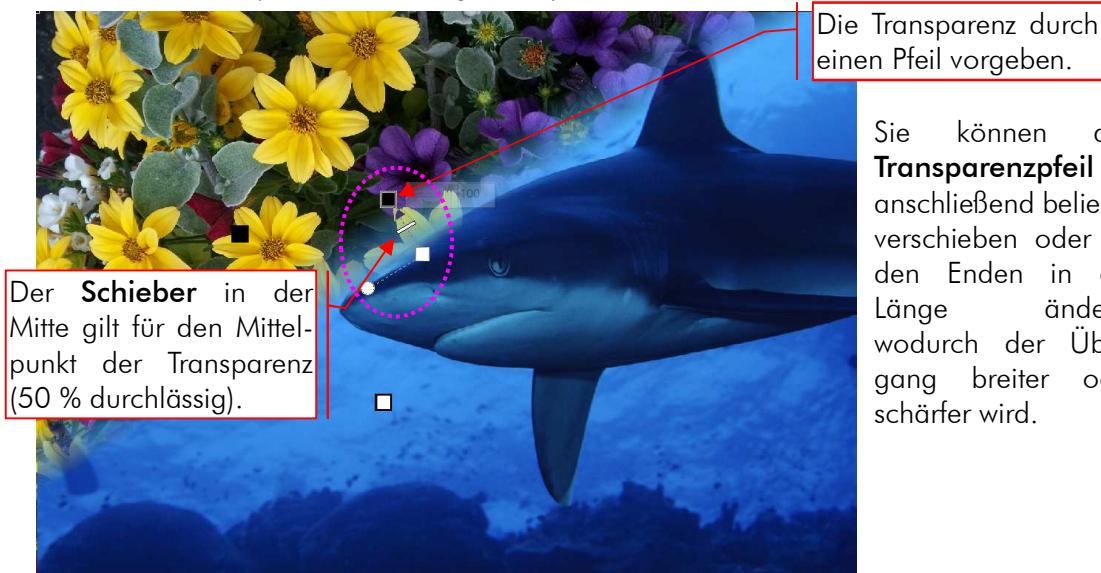
Schauen Sie sich auch die anderen Bilderordner an, da die **Ordnernamen noch fehlerhaft** sind, bei „Leertaste“ finden Sie z.B. Raumfahrtbilder oder Sportbilder auch bei „Jubel“ und „Feld und Wiese“.

## 15.4 Fotos einfügen

Diese **interaktive Transparenz** ist besonders hervorragend, wenn **Fotos** verwendet werden, um ein Foto z.B. nach oben hin immer mehr durchschimmernd einzustellen.

Darum probieren wir dies gleich anhand einer neuen Übung. Auf Seite 73 haben Sie bereits ein ClipArt eingefügt. Genauso können Sie **Fotos** in Corel einfügen, am besten also aus dem Corel **Connect** in die Corel-Zeichnung ziehen, bzw. rechte Maustaste darauf, in Corel übernehmen.

- **Neue Übung**, im Web ein Hai- und ein Blumenfoto suchen, herunterladen und mit der Maus in die Zeichnung ziehen, genauso groß wie das Blatt Papier anordnen (oder größer und dann Ränder abschneiden).
- Dann mit dem **Transparenzwerkzeug** einen provisorischen Transparenzpfahl ziehen, anschließend in der Eigenschaftsleiste die anderen Transparenzeinstellungen ausprobieren.



Sie können den **Transparenzpfahl** anschließend beliebig verschieben oder an den Enden in der Länge ändern, wodurch der Übergang breiter oder schärfer wird.

- In der **Eigenschaftsleiste** können Sie statt linearer Transparenz auf andere Transparenzformen wie **Gleichmäßig** oder **Radial** oder **Muster** umschalten.

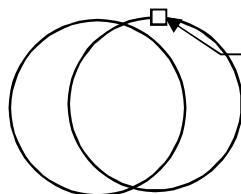
Hier wurde dem Hai-Bild eine Zwei-Farben-Transparenz zugewiesen.



Copyright der Übungsfotos dieser Seite liegt bei Corel.



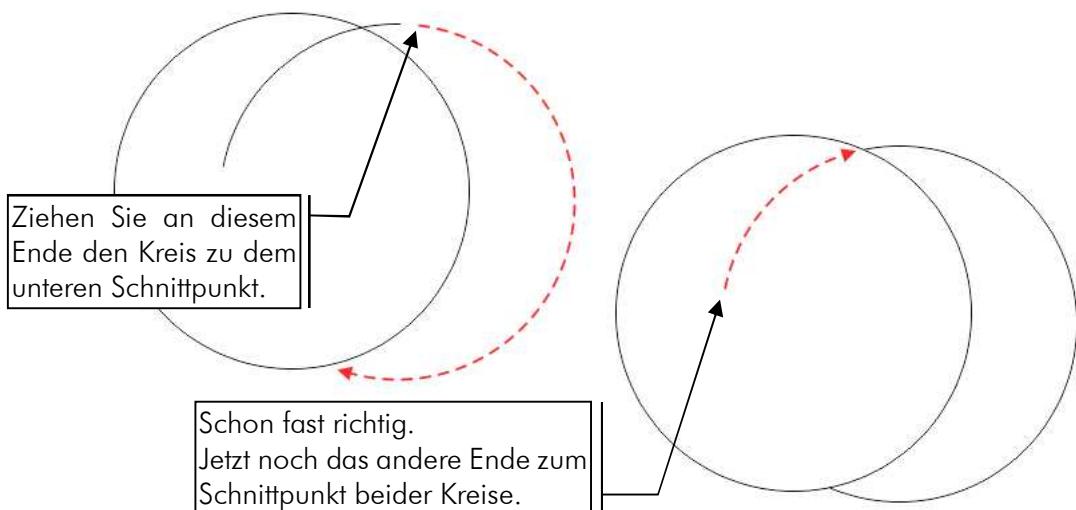
- Klicken Sie bei gewähltem **Form-Werkzeug** auf einen Kreis. Oben am Kreis erscheint ein kleiner **Punkt** (nicht die Anfasserpunkte außen!).



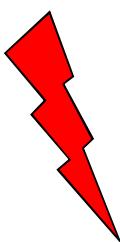
**Öffnen** Sie an diesem Punkt den Kreis ca. 2 cm. Wo bleibt die Linie übrig?

[Strg]-Y

Vorübergehend „Ausrichten an Gitter“ abschalten, damit sich die Kreissegmente treffen können.

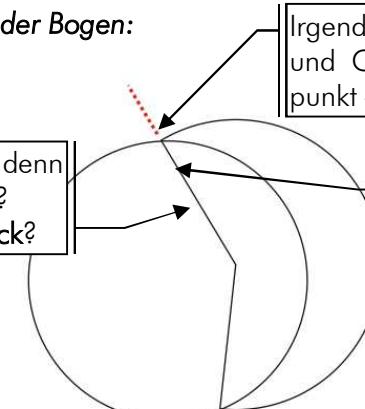


#### Tortenstück oder Bogen:



Was sollen denn diese **Linien**? Ein **Tortenstück**?

Irgendwo **außerhalb** des Kreises loslassen, und Corel zieht keine Linien zum Mittelpunkt – ein **Kreisbogen** entsteht.



Irgendwo **innerhalb** des Kreises die Maus loslassen, und die Linien zum Kreismittelpunkt sind da – ein **Tortenstück**.

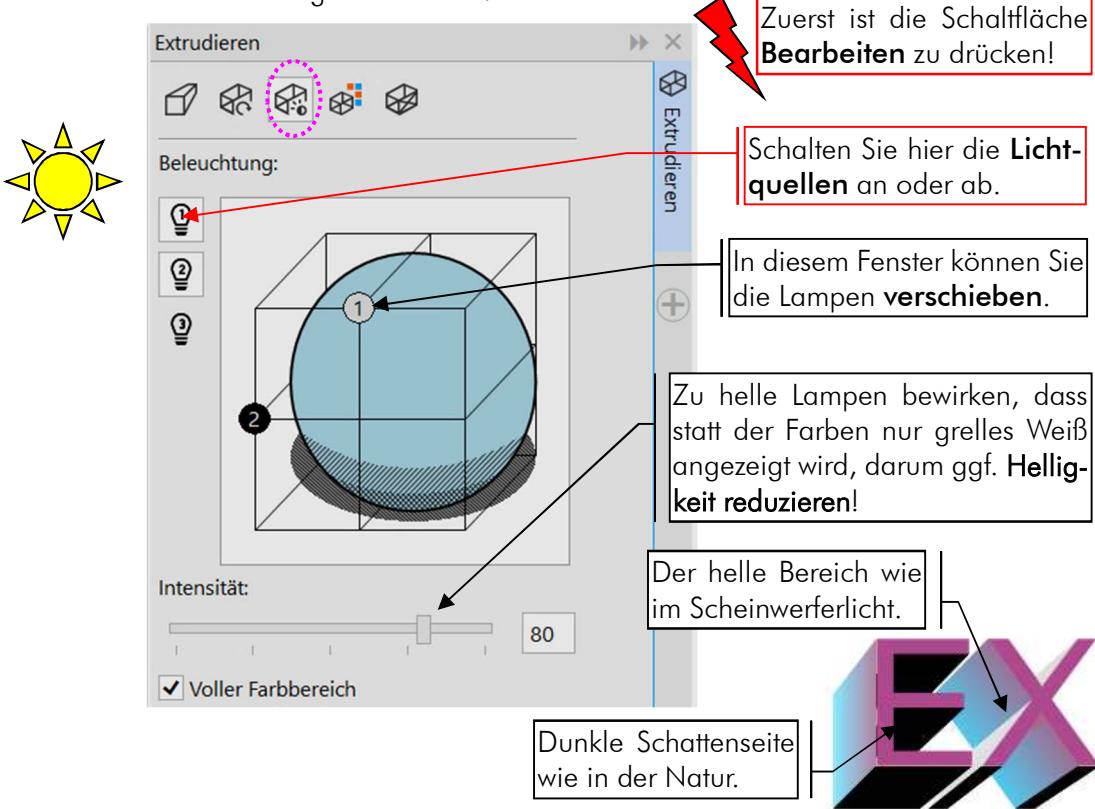
Keine unnötigen Gedanken, welcher Teil erhalten bleibt. Etwas öffnen, dann sehen, in welche Richtung es weitergeht.



- Jetzt noch den zweiten Kreis zum Kreisbogen umformen und der Mond ist fertig.

## 22.4 Licht und Schatten

Bei wirklichen Gegenständen gibt es immer Licht und Schatten. Dafür können wir im Corel bis zu drei **Lampen** setzen, die unser Objekt nicht nur beleuchten, sondern auch die Schattenseiten erzeugen. Jede dieser Lampe kann in der Leuchtkraft reguliert werden.



## 22.5 Abschrägen

Hier können scharfe Kanten durch abgeschrägte Flächen ersetzt werden, was bei allen natürlichen Gegenständen der Fall ist, so dass die Objekte noch realitätsgetterwerden.

