

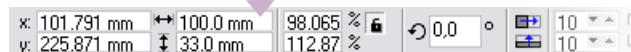
Kapitel 6 Aqua-Button - Grundformen in Corel Draw

Besucher meiner Webseite werden sich zu Recht fragen, warum ich noch einmal einen Tutorial/Workshop über den berühmten „Aqua Button“ schreibe, obwohl ich bereits einen kostenlos im Bereich „Download“ ins Netz gestellt habe. Die Antwort ist ganz simpel, ich mag die Dinger einfach und zeige Ihnen hier einen etwas anderen Weg zum Ziel. Dabei wird besonders die Zusammenarbeit von Corel Draw und Corel Photo Paint im Vordergrund stehen.

Außerdem eignet sich das Objekt hervorragend um bestimmte Techniken aufzuzeigen. Im ersten Teil werden Sie die Grundformen in Corel Draw gestalten. Dann geht es weiter in Photo Paint, dort bringen Sie die Objekte visuell auf Vordermann. Dabei kommen die webersicheren Farben zum Einsatz und abschließend wird ein Dateiformat gewählt, dass den Einsatz im Web ermöglicht.

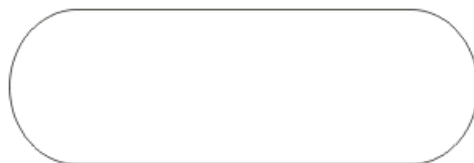
Bevor Sie loslegen können, hier noch ein wichtiger Hinweis. Für den ersten Teil gibt es auf der Corel Webseite www.designer.com einen fast identischen Workshop von Tim Carden in englisch für die amerikanische Version von Corel Draw. Hier wird nur die Produktion der Grundformen übernommen, es gibt nun mal kein Copyright auf die Beschreibung von einfachen Corel Funktionen. Im zweiten Teil werden vollkommen eigene Wege beschriftet.

1 Rechteck zeichnen und bearbeiten → Mit dem Hilfsmittel „Rechteck“ zeichnen Sie ein Rechteck in beliebiger Größe oder passen es nachträglich meinem Beispiel an. Dazu markieren Sie das Objekt und klicken in der „Eigenschaftsleiste“ auf die Schaltfläche **Unproportionales Skalierungs-/Größenänderungsverhältnis**, ist diese bei Ihnen bereits aktiv, dann müssen Sie auch in diesem Fall nichts drücken. Bei gedrückter Schaltfläche können Sie unterschiedliche Wert für die Skalierung eines Objektes eingeben, durch Betätigen der **(Eingabe)**-Taste werden die Maße zugewiesen. Geben Sie für die Breite den Wert **100,0** mm und für die Höhe **33,0** mm ein. Zugegeben ist ein bisschen groß geraten, aber so erkennen Sie auch besser die angewendeten Techniken.



Die Maße für die Breite und Höhe werden hier eingegeben

Eigentlich hat so ein typischer Button rechts und links abgerundete Ecken. Das geht in Corel Draw ganz einfach, stellen Sie sicher, das Rechteck ist markiert. Sie erkennen die acht Anfasserpunkte und außerdem bei genauem Hinsehen weitere kleine Eckpunkte an den jeweiligen vier Ecken. Klicken Sie nun auf einen dieser kleinen **Eckpunkte** rechts oder links oben und ziehen mit gedrückter Maustaste den Knoten soweit wie möglich nach unten. Prima, Ihr Rechteck hat nun rechts und links eine Rundung erhalten. Natürlich hätten Sie auf die gleiche Weise einen der unteren Eckpunkte nach oben ziehen können, das Ergebnis ist identisch.



Das abgerundete Rechteck

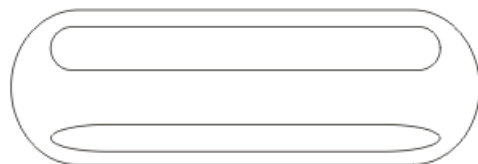
Mit der **(+)**-Taste im Ziffernblock erzeugen Sie ein Duplikat, das genau über dem Original liegt und automatisch markiert ist. Jetzt nicht wo anders hinklicken, sondern die **(Umschalt)**-Taste gedrückt halten und am besten den rechten oberen Anfasserpunkt mit gedrückter Maustaste etwas nach innen schieben, bis das Objekt um ca. 80% reduziert ist.

Kapitel 6 Aqua-Button - Grundformen in Corel Draw

Es kommt nicht auf den Millimeter an, orientieren Sie sich bitte an der Abbildung. Das Objekt ist weiterhin markiert, ziehen Sie nun den oberen Anfasserpunkt in der Mitte, etwas nach unten und stauchen es damit. Auch hier werfen Sie am besten einen Blick auf die Abbildung. Zeichnen Sie ein weiteres Rechteck und geben Sie ihm ebenfalls gerundete Ecken wie oben beschrieben.



Ein Duplikat auf ca. 80% reduziert



Das Duplikat wird gestaucht und ein neues Rechteck gezeichnet

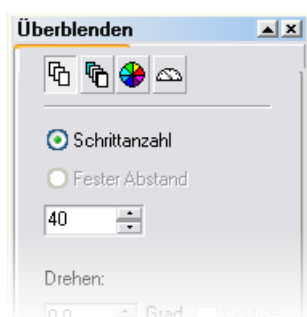
Sollte Ihnen das alles zuviel Arbeit sein, dann wissen Sie ja, auf der CD finden Sie zusätzlich zu dem jeweiligen Artikel jeden einzelnen Arbeitsschritt als Datei. Also einfach Öffnen und mit dem nächsten Schritt weitermachen. Ob Sie dabei auch etwas lernen, müssen Sie selbst entscheiden, aber es ist auf jeden Fall bequemer.

2 Mit Farbe füllen und Überblenden ➔ Die beiden Objekte erhalten vorerst eine Farbfüllung aus grau und weiß. Damit wird es später in Photo Paint möglich, jeden gewünschten Farbton anzuwenden, ohne dass die Bereiche des Lichteinfalls extra bearbeitet werden müssen. Markieren Sie das größere Objekt und klicken zuerst mit der linken Maustaste auf die Farbe **20% Schwarz** und danach mit der rechten Maustaste auf das oberste Kästchen mit dem (**X**) in der Farbpalette. Damit haben Sie die Umrisslinie entfernt. Wiederholen Sie den Vorgang mit den beiden kleineren Objekten, also auch ohne Umrisslinie und der Füllfarbe weiß.



Die Objekte ohne Umrisslinie und Farbfüllung

Die Besonderheit bei dem hier vorgestelltem Aqua Button, ist der Rand im unteren Bereich, der in der Originalfarbe bestehen bleibt. Deshalb wird hier eine Überblendung angewendet, andernfalls wäre auch ein einfacher Farbverlauf denkbar. Markieren Sie mit gedrückter (**Umschalt**)-Taste das große und das gestauchte, untere Objekt und führen aus **>Effekte >Überblendung**. Im Dialogfenster „Überblenden“ aktivieren Sie die Checkbox für „Schritte“, stellen den Wert auf **40** Schritte und klicken auf die Schaltfläche **Zuweisen**. Belohnt werden Sie mit einer perfekten Überblendung.



40 Stufen für die Überblendung

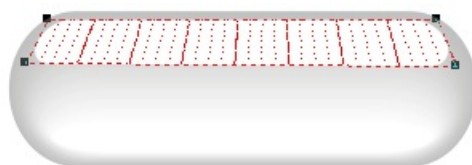
Kapitel 6 Aqua-Button - Grundformen in Corel Draw

Corel Draw 9: Hier werden Sie den Effekt „Überblendung“ vergeblich suchen, es funktioniert ein klein wenig anders. Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Interaktive Überblendung“, mit gedrückter Maustaste ziehen Sie von dem gestauchten Objekt in gerader Linie nach oben. Die Überblendung wird automatisch zugewiesen. In der „Eigenschaftsleiste“ können Sie die Schritte auf **40** einstellen und mit der (**Eingabe**)-Taste übernehmen.



Die Überblendung ist zugewiesen

3 Perspektive und Transparenz Der Aqua Button vermittelt schon in etwa, was mal aus ihm werden soll. Etwas Feinabstimmung ist aber noch notwendig. Die Funktion „Perspektive“ eignet sich hervorragend für die Anpassung des kleinen, abgerundeten Rechteckes an die eigentliche Grundform. Markieren Sie das weiße Rechteck und über **>Effekte->Perspektive hinzufügen** erscheint ein rotes Netz über dem ausgewählten Objekt mit vier Eckpunkten. Gleichzeitig wird der Mauszeiger verändert dargestellt und das Hilfsmittel „Form“ ist jetzt aktiv. Ziehen Sie bei gedrückter (**Strg**)-Taste und (**Umschalt**)-Taste den rechten oder linken unteren Eckpunkt nach außen, bis die gewünschte Form erreicht ist. Durch einen Wechsel auf das Hilfsmittel „Auswahl“ wird die Änderung zugewiesen. Klappt es mit der Perspektive nicht auf Anhieb, führen Sie aus **>Effekte>Perspektive aufheben** und wiederholen den Vorgang. Mit etwas Übung gelingt auch diese Aufgabe.



Über dieses Gitter wird die Perspektive eingestellt

Das nun veränderte Objekt, das den Lichteinfall simulieren soll, wirkt noch irgendwie nicht ganz perfekt. Probieren Sie folgendes aus, vergrößern Sie zuerst die Ansicht mit dem Hilfsmittel „Zoom“ für ein genaueres Arbeiten. Wechseln Sie zu dem Hilfsmittel „Interaktive Transparenz“, halten die (**Strg**)-Taste und ziehen mit gedrückter Maustaste den Cursor von der oberen Kante des Objekt bis zum unteren Rand, auch diesmal wird mit einem Wechsel auf das Hilfsmittel „Auswahl“ die Änderung zugewiesen. Nun haben Sie eine sanft verlaufende Transparenz über die gesamte Höhe des Objekts erzeugt. Jetzt ist der Aqua-Button perfekt und kann später in Photo Paint mit den verschiedenen Web-Farben Bekanntschaft machen.

Sicherlich ist Ihnen bekannt, dass eine Vektorgrafik verlustfrei skaliert werden kann. Also haben Sie jetzt einen Button produziert, der in nur jeder denkbaren Größe auf seinen Einsatz wartet.

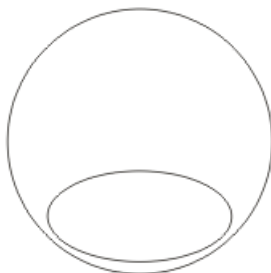


Der perfekte Aqua-Button, in Photo Paint erhält er später Farbe

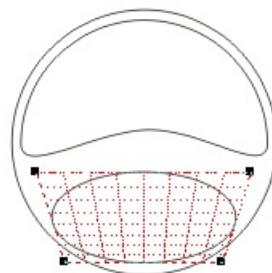
Kapitel 6 Aqua-Button - Grundformen in Corel Draw

4 Kreis-Grundformen → Wenn wir gerade dabei sind basteln wir auch noch einen kreisrunden Button mit den selben Eigenschaften. Im Prinzip wird exakt der bisherige Weg wiederholt, nur bei der oberen Lichtfläche ist etwas mehr Fummelei angesagt, aber ich bin ganz sicher, auch das wird Ihnen gelingen.

Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Ellipse“ und zeichnen mit gedrückter (**Strg**)-Taste einen Kreis. Die Maße von ca. **56 mm** werden, wie Ihnen bereits bekannt, in der „Eigenschaftsleiste“ eingestellt und zugewiesen. Für den unteren Lichteinfall zeichnen Sie mit dem selben Hilfsmittel eine Ellipse. Diese können Sie wie in Schritt 3 beschrieben mit der Funktion „Perspektive“ der äußeren Kreisform anpassen, ist aber bei diesem Beispiel nicht unbedingt notwendig.



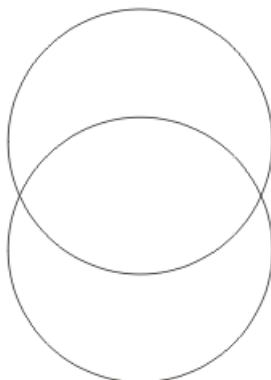
Eine Ellipse ist die Grundform für die spätere Überblendung



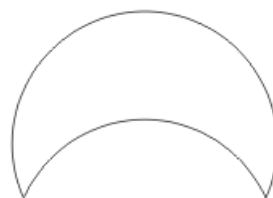
Der Effekt "Perspektive" kann für die Anpassung eingesetzt werden

5 Lichtfläche für den Kreis Der ganz am Anfang erwähnte Autor Tim Carden benutzt dafür Funktionen von Corel Draw, die ich hier aus Gründen des Copyrights nicht nutzen möchte. Aber wie bei jedem Programm führen viele Wege nach Rom oder wie in diesem Fall zu der gewünschten Form.

Markieren Sie den Kreis und erzeugen mit der (+)-Taste eine Kopie, diese schieben Sie für ein leichteres Arbeiten auf eine freie Stelle im Dokument. Mit der gleichen Methode erstellen Sie eine weitere Kopie und positionieren diese mit den (**Pfeil**)-Tasten etwas nach unten. Markieren Sie beide Kreise und klicken in der „Eigenschaftsleiste“ auf die Schaltfläche Schnelzzuschnitt und löschen danach mit der (**Entf**)-Taste den unteren Kreis. Was bleibt, ist so was ähnliches wie ein Halbmond.



Die zwei duplizierten Kreise



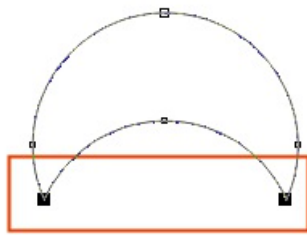
Das Kreiselement nach dem "Schnelzzuschnitt"



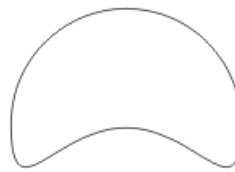
Die Schaltfläche "Schnelzzuschnitt"

Kapitel 6 Aqua-Button - Grundformen in Corel Draw

Noch nicht ganz gelungen, die unteren spitzen Ecken sind störend und sollen abgerundet werden. Auch das ist für Corel Draw kein großes Problem. Markieren Sie das Objekt und wechseln zum Hilfsmittel „Form“ und ziehen einen Auswahlrahmen um die unteren zwei Knotenpunkte (in der Abbildung rot umrandet) und löschen diese mit der (**Entf**)-Taste. Nun haben die Ecken die gewünschte Rundung. Jetzt ist das Objekt aber noch etwas zu groß, dieses korrigieren Sie wie folgt. Objekt ist markiert, halten Sie die (**Umschalt**)-Taste gedrückt und ziehen mit gedrückter Maustaste den rechten, oberen Anfasserpunkt etwas in die Objektmitte, bis er die gewünschte Größe hat.



Die zwei Knotenpunkte, die gelöscht werden



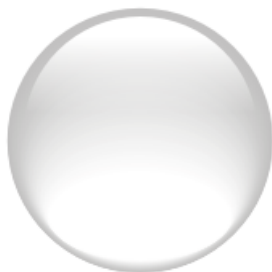
Die Lichtfläche nach der Knotenbearbeitung und Skalierung

Bevor Sie dieses Objekt wieder an seinen Zielpunkt schieben, markieren Sie es und führen aus **>Anordnen>Anordnung>Nach vorn**. Damit stellen Sie sicher, dass das Objekt später auch wirklich über der Überblendungsgruppe angeordnet ist. Geben Sie nun den drei Objekten, wie in Schritt 2 beschrieben die graue und weiße Farbe und entfernen die Umrisslinie.



Die Formen vor der Überblendung und dem Einsatz von Transparenz

Die Überblendung von Ellipse und Kreis sowie die Transparenz für die obere Lichtfläche, ist eine exakte Wiederholung der Schritte wie in Schritt 2 und Schritt 3 beschrieben. Corel 9 User denken bitte an die etwas abweichende Vorgehensweise.



So sollte Ihr Ergebnis aussehen

Sie haben damit die beiden gebräuchlichsten Formen für einen Aqua Button konstruiert. Wie bereits zuvor erwähnt, die Zuweisung von Farbe und dem Schatten erfolgt in Photo Paint und wird im nächsten Kapitel beschrieben.