

Kapitel 2 ...noch besser gehts mit Photo Paint

Sollten Sie den Wunsch haben, besonders die Ränder der Puzzleteile (Kapitel 1) etwas realistischer zu gestalten, also nicht so flach, ja auch das ist möglich. Dazu eignet sich in hervorragender Weise, Corel Photo Paint, ein Bildbearbeitungsprogramm der Spitzenklasse, dass keinen Vergleich zu scheuen braucht. Ja, es soll Leute geben, die schon seit Jahren mit den verschiedenen Versionen von Corel Draw arbeiten und nicht wissen, Corel Photo Paint gehört zum standardmäßigen Lieferumfang. Bei den meisten Aufgabenstellungen ist es ohnehin sinnvoll, mit beiden Programmen zu arbeiten. Also nutzen Sie die Möglichkeit, die Ergebnisse werden Sie überzeugen.

1 Neues Bild in Photo Paint anlegen → Überlegen Sie vor Beginn einer Arbeit, welche endgültigen Maße das geplante Bild haben soll, es erspart Ihnen eine nachträgliche Neuberechnung. Unser Beispiel soll 120 mm breit und 90 mm hoch werden. Öffnen Sie Photo Paint und führen aus **>Datei >Neu**, im Dialogfenster wählen Sie „Farbmodus“ **RGB/24 Bit**, „Breite“ **120,00mm**, „Höhe **90,00mm** und eine „Auflösung“ von **300 DPI**. Mit der **(F4)**-Taste zentrieren Sie das neue noch leere Bild auf der Arbeitsfläche.



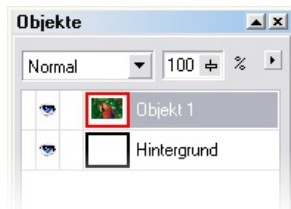
Die Einstellungen für ein neues Bild

2 Von Vektor in das Bitmap Format → Um es vorweg zu nehmen, für alles was Sie in Corel Draw zeichnen also Vektorobjekte und anschließend in Photo Paint weiter bearbeiten möchten, ist der Königsweg der Transport über die Zwischenablage. Keine zusätzlichen Abfragen in Dialogfenstern, keine Probleme und die Auflösung wird dem bereits geöffneten Zielbild angepasst. Einfacher geht es nun wirklich nicht.

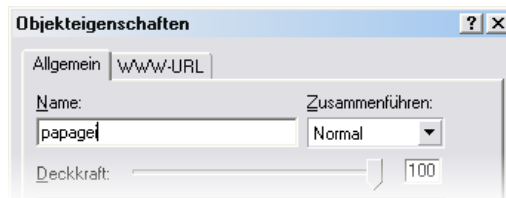
Kapitel 2 ...noch besser gehts mit Photo Paint

Doch der Reihe nach, zuerst laden Sie ein Foto von der CD. Über **>Datei>Importieren >Importieren** laden Sie aus dem Verzeichnis *kap2_zubehör* das Bild *papagei.tif*. Der Cursor wird jetzt als Kreuz dargestellt, an dem das Bild magnetisch festsetzt, ein Mausklick in die geöffnete Datei und das Bild ist angekommen. Wenn bei Ihnen das „Andock-Fenster Objekte“ noch nicht sichtbar ist, holen Sie es mit (**Strg+F7**)-Taste auf die Arbeitsfläche. Wollen Sie problemlos mit Photo Paint arbeiten, ist dies ein absolut unverzichtbares Werkzeug.

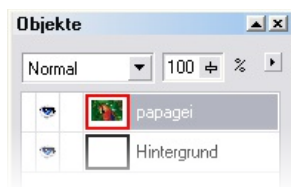
Umbenennen im Andock-Fenster Objekte: Dies ist quasi die Steuerzentrale für das einfache Arbeiten mit Objekten und die wichtigsten Funktionen. Nachdem Sie das Bild geladen haben, wird Ihnen dort der Hintergrund und das Objekt angezeigt. Photo Paint würde weitere Objekte als solche bezeichnen und fortlaufend nummerieren. Arbeiten Sie mit einer größeren Anzahl von Objekten ist es oft hilfreich, diesen einen aussagefähigen Namen zu geben. Hierzu führen Sie im „Andock-Fenster Objekte“ einen Doppelklick auf die farbig hinterlegte Bezeichnung aus. Im Dialogfenster „Objekteigenschaften“ geben Sie den Namen „papagei“ ein. Danach ist keine Verwechslung mehr möglich.



automatisch wird ein Objekt mit einer fortlaufenden Nummer angezeigt

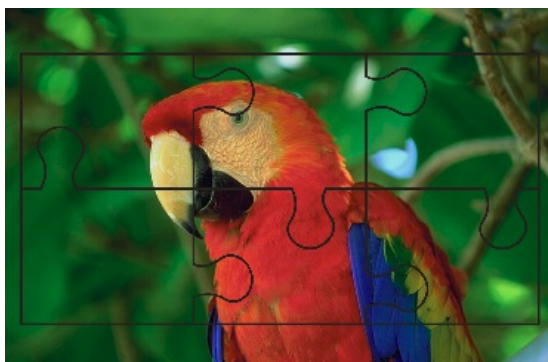


Im Dialogfenster "Objekteigenschaften" vergeben Sie einen eigenen Namen



Ansicht nach der Umbenennung

Puzzleteile einfügen Öffnen Sie Corel Draw und laden von der CD aus dem Ordner *kap2_zubehör* die Datei *puzzle_ohne_füllung.cdr*. Markieren Sie das gesamte Objekt (es sind die gleichen Puzzleteile wie im Kapitel 1 produziert, lediglich die Umrissstärke der Linien wurde auf 0,4mm erhöht) und führen aus **>Bearbeiten>Kopieren**. In Photo Paint fügen Sie es ein, über **>Bearbeiten>Einfügen>Als neues Objekt einfügen**. Geben Sie anschließend dem Objekt die Bezeichnung „puzzle“. Wenn Sie sich an dieser Stelle fragen, ob das auch mit dem Befehl **>Importieren** funktioniert hätte, lautet die Antwort „Ja“, Aber Sie sollen beide Möglichkeiten kennen lernen, um selbst zu entscheiden, welche Sie bevorzugen.

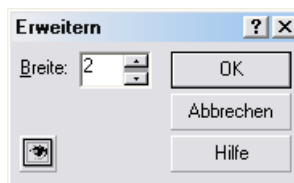
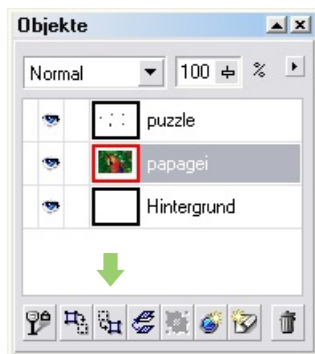


Die Puzzleumrisslinien sind über dem Foto angeordnet

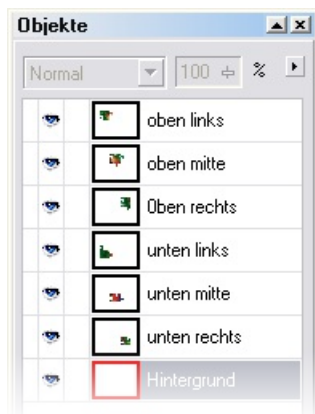
3 Bildteile maskieren und Objekte erstellen → Meistens hat ein Betrachter nicht die geringste Ahnung, welche aufwendigen Arbeiten notwendig sind, um ein professionelles Werk zu gestalten, so auch in diesem Fall. Es wartet eine Menge Arbeit auf Sie. Damit später alle einzelnen Teile des Puzzles, wie in der Realität verschiebbar werden, muss jedes Segment zuerst maskiert werden und daraus entsteht ein Objekt.

Im „Andock-Fenster Objekte“ markieren Sie den Hintergrund durch einen Klick auf das Wort „Hintergrund“. Klicken Sie danach auf das **Augensymbol** vor dem Objekt „papagei“, damit wird es unsichtbar und Sie erhalten die Möglichkeit problemlos zu maskieren. Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Zauberstab“ und klicken in ein Puzzleteil. Achtung! Diese Maske erweitern Sie über **>Maske>Form>Erweitern** um eine „Breite“ von **2** Pixel. (So erreichen Sie, dass die Umrisslinie in die Auswahl einbezogen wird) Im „Andock-Fenster Objekte“ klicken Sie auf das Wort „Papagei“ und klicken auf die Schaltfläche **Objekt aus Maske erstellen**. Auf diese Weise erhalten Sie ein Puzzleteil aus dem Bild vom Papagei.

Photo Paint 9: Hier lautet der Befehl **>Maske>Formular>Expandieren**

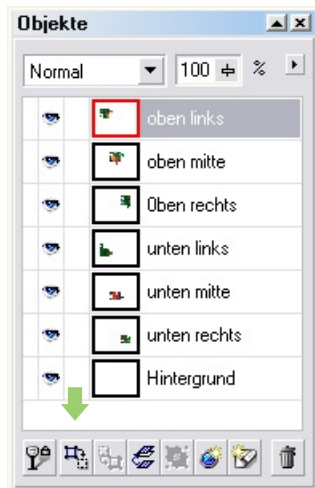


Exakt diesen Vorgang wiederholen Sie mit allen Segmenten des Puzzles. Zu empfehlen ist, die Objekte entsprechend Ihrer Lage zu benennen. Es erleichtert Ihnen die Organisation mit den Teilen. Haben Sie alle Objekte neu erstellt, können Sie das Originalbild und den Puzzleumriss markieren und löschen, hierzu klicken Sie auf das **Papierkorbsymbol** im „Andock-Fenster Objekte“.



4 Malen auf Maske → Für die realistische Darstellung brauchen die Puzzleteile einen Rand, der plastisch wirkt. In einem späteren Arbeitsschritt wird dieser noch besonders hervorgehoben. Hierfür lassen Sie Photo Paint vorerst automatisch auf eine Maske malen.

Markieren Sie im „Andock-Fenster Objekte“ ein Teil und klicken auf die Schaltfläche **Maske aus Objekt erstellen**.

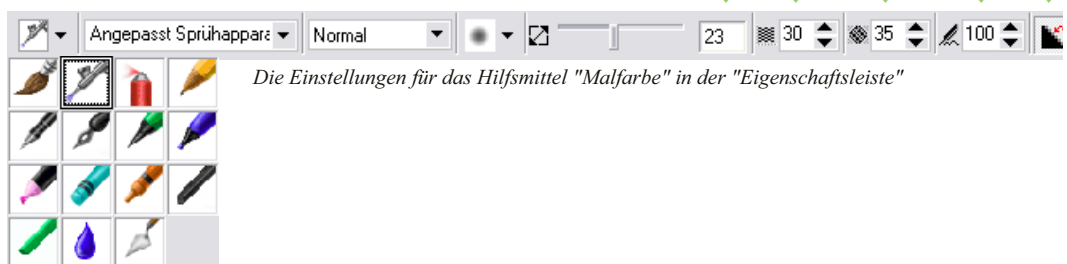


Ein markiertes Objekt und die Schaltfläche "Maske aus Objekt erstellen"

Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Malfarbe“ und mit einem Klick in der „Farbpalette“ auf die Farbe **20% schwarz** wird dieser Grauton als Malfarbe bestimmt. In der „Eigenschaftsleiste“ übernehmen Sie die folgenden Einstellungen: **Sprühapparat**, „Spitzengröße“ **23**, „Menge“ **30**, „Transparenz“ **35**, „Weichen Rand“ **100** und die Schaltfläche **Anti-Alias** aktivieren.



Das Hilfsmittel "Malfarbe"



Die Einstellungen für das Hilfsmittel "Malfarbe" in der "Eigenschaftsleiste"

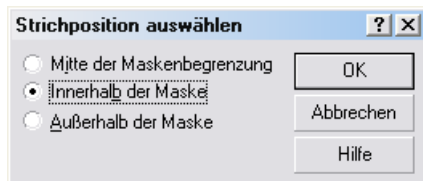
Wenn Sie dann noch in der „Eigenschaftsleiste“ auf die Schaltfläche **Überpinselt die Maske...** (diese wird erst anwählbar wenn eine Maske erstellt wurde). Es öffnet sich das Dialogfenster „Strichposition auswählen“, hier aktivieren Sie die Checkbox für **innerhalb der Maske**. Auch diese Aktion wiederholen Sie mit den restlichen Objekten. Nach dem Malen auf alle Objekte, bitte nicht vergessen, die zuletzt erstellte Maske über **>Maske>Entfernen** zu löschen.



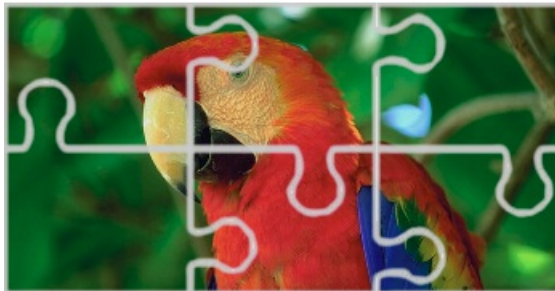
Die Schaltfläche "Überpinselt die Maske..." in der "Eigenschaftsleiste"

Photo Paint 9: Hier trägt die Schaltfläche die Bezeichnung "Strichmaske"

Kapitel 2
...noch besser gehts mit Photo Paint



Die Einstellung im Dialogfenster "Strichposition auswählen"

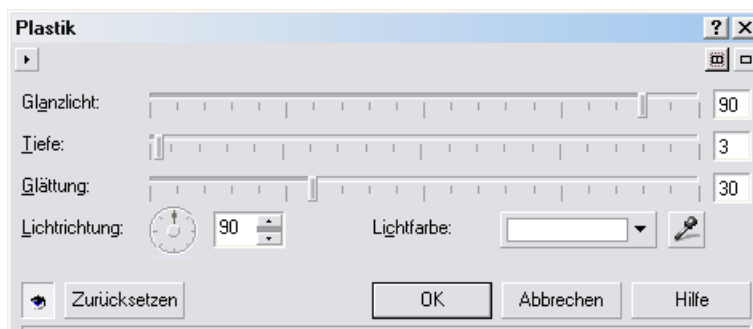


Durch das Aufsprühen auf die Maske, werden die Konturen deutlich dargestellt

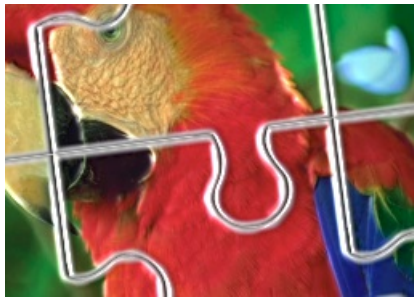
5 Kanten betonen durch Effekt Filter → Bevor Sie die Lichtkanten betonen, sollten die Puzzleteile in ihre endgültige Position gebracht werden. Hierzu ziehen Sie mit dem Hilfsmittel „Objektauswahl“ im Dokument einen Rahmen um alle Teile. Mit einem Klick auf die nun markierten Teile, können Sie über die Eckpfeile mit gedrückter Maustaste eine leichte Drehung nach links vornehmen. Achtung! Auch wenn Sie die Drehung sofort sehen, sie wird von Photo Paint erst zugewiesen, wenn Sie einmal auf das aktive Hilfsmittel „Objektauswahl“ klicken oder alternativ im „Andock-Fenster Objekte“ auf das Wort „Hintergrund“.

Photo Paint 9: Hier müssen Sie nach einer Drehung oder Skalierung in der „Eigenschaftsleiste“ auf die Schaltfläche **Zuweisen** klicken.

Corel hat den Filter in einer Rubrik untergebracht, in der man ihn normalerweise nicht suchen würde. Markieren Sie ein Puzzleteil und öffnen Sie über **>Effekte>Füllmuster>Plastik** den gleichnamigen Effektfilter. Im Dialogfenster „Plastik“ übernehmen Sie die folgenden Werte, „Glanzlicht“ **90**, „Tiefe“ **3**, „Glättung“ **30**, „Lichtrichtung“ **90** und „Lichtfarbe“ **weiß**. Auf alle restlichen Objekte wird der Filter mit identischen Einstellungen zugewiesen, nur mit der **Lichtrichtung** können Sie etwas experimentieren.

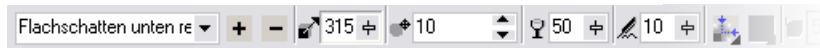


Veränderungen der Werte für Lichtrichtung und Tiefe führen in den meisten Fällen zum gewünschten Resultat



Hat sich der Aufwand gelohnt? Urteilen Sie selbst

6 Schatten und Hintergrund → Für den Schatten markieren Sie alle Teile, aktivieren das Hilfsmittel „Interaktiver, hinterlegter Schatten“. In der „Eigenschaftsleiste“ beginnen Sie mit einer der Voreinstellungen, für das Beispiel habe ich **Flachschatten unten rechts** gewählt. Danach können Sie die Werte für den Schatten in der „Eigenschaftsleiste“ je nach Wunsch anpassen. Hier empfehle ich Ihnen, einmal mit unterschiedlichen Einstellungen zu experimentieren. Die Wirkung der Puzzleteile wird noch erhöht, wenn Sie ein Teil davon auswählen und verschieben.



Einstellungen für den Schatten in der "Eigenschaftsleiste"

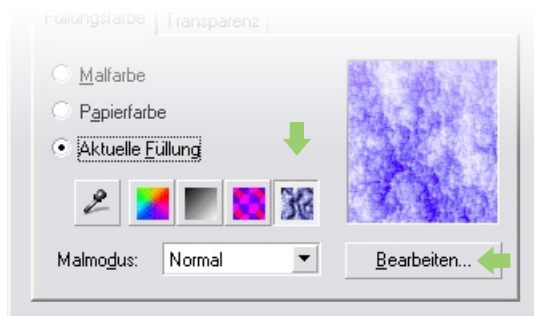
Achtung! Achtung! (hier ist wirklich 2x Achtung angesagt) Wenn Sie das Bild im Photo Paint eigenen *.CPT Format speichern, bleiben die Objekte weiterhin vorhanden. Möchten Sie aber anschließend das Bild in Corel Draw importieren, wird der Schatten nicht angezeigt. Dieses Problem besteht in der Version 9 sowie der Version 10. Abhilfe erfolgt indem Sie den Schatten vom jeweiligen Objekt trennen. Hierzu erst mit der linken Maustaste das Objekt im „Andock-Fenster Objekte“ markieren, dann rechte Maustaste, Kontextmenü **>Hinterlegter Schatten >Schatten teilen**. Auch diesen Vorgang mit allen Objekten wiederholen. Erst danach wird der Schatten auch in Corel Draw dargestellt.



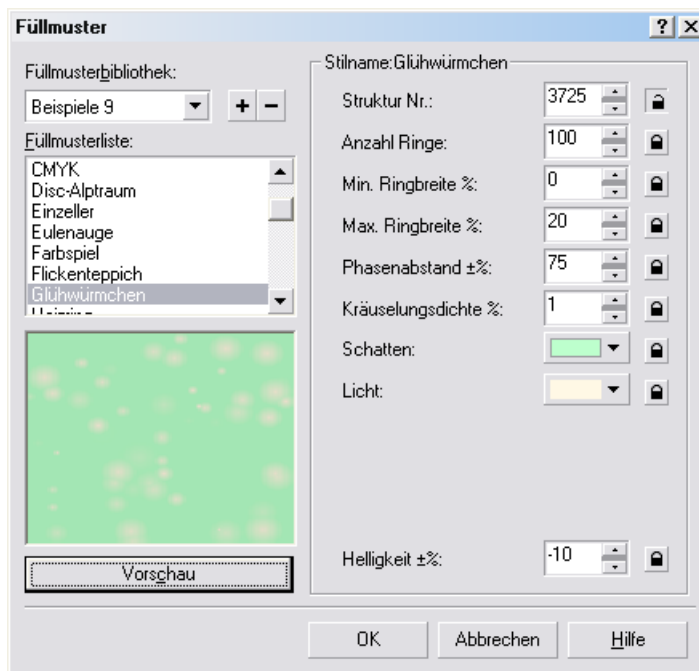
Das Ergebnis mit einem Hintergrund Füllmuster

Kapitel 2 ...noch besser gehts mit Photo Paint

Corel bietet eine Vielzahl von fertigen Hintergrundmustern, die sich recht einfach anpassen und verändern lassen. Markieren Sie im „Andock-Fenster Objekte“ den „Hintergrund“ und führen aus **>Bearbeiten>Füllung**, im Dialogfenster klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllmuster** und **Bearbeiten**. Im neuen Dialogfenster „Füllmuster“ wählen Sie in der „Füllmusterbibliothek“ die **Beispiele 9** und in der „Füllmusterliste“ die Voreinstellung **Glühwürmchen**. Verändern Sie die Farbe für den „Schatten“ auf ein **helles Grün** und weisen Sie zu. So einfach sind passende Hintergrundfüllungen möglich.



Die Schaltflächen im Dialogfenster "Füllung"



Die unzähligen Füllmuster können Sie auf jede erdenkliche Art verändern

Kapitel 2 ...noch besser gehts mit Photo Paint

Variation → Wenn Sie noch mit einem weiteren Beispiel experimentieren möchten finden Sie die Zutaten auf der CD im Ordner *Kap02_zubehör*, die Datei *variation.cdr*. Diesmal wurde ein einfacher Hintergrund mit einem Muster (das Muster finden Sie unter **Beispiele 9** unter der Bezeichnung **Stahlwolle**, es wurden die Farben in weiß und blau geändert) gefüllt und ein Symbol darüber gelegt. In Photo Paint wurde ein neues Bild geöffnet und alle Teile aus Draw über die Zwischenablage eingefügt. Danach werden genau die oben beschriebenen Arbeitsschritte wiederholt. Nach einigen Überlegungen werden Ihnen bestimmt weitere Einsatzmöglichkeiten für diesen Effekt einfallen.



Damit wird auch der Bleistift zum Blickfang

Layout and PDF Files with Corel Draw 10
copyright 2002 by kay michael kuhnlein