

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

Wann immer Sie etwas plakativ darstellen möchten, eignet sich die folgende Technik auf hervorragende Weise. Sie ist einfach, schnell und erzielt große Wirkung. Geeignet sind alle Bilder mit Objekten, die an Hand ihrer Umrisssform gut zu erkennen sind. Selbst bei Portraits erzielen Sie imposante Resultate, welche Photos völlig ungeeignet dafür sind, finden Sie recht einfach durch Ausprobieren selbst heraus.

Die Ergebnisse wirken wie eine künstlerische Tuschzeichnung, aber ich garantiere Ihnen, Sie müssen hierfür in COREL PHOTO PAINT kein einziges Malwerkzeug anrühren.

1 Neues Bild öffnen → Wie an jedem Anfang brauchen wir eine neue leere Fläche, die mit etwas brauchbarem gefüllt werden soll. Mit **>Datei>Neu** gelangen Sie in das Dialogfenster „Neues Bild anlegen“, hier stellen Sie ein: „Farbmodus“ **RGB/24 Bit**, „Breite“ **1024 Pixel**, „Höhe“ **768 Pixel** und eine Auflösung von **72 DPI**. Das neue Dokument wird automatisch mit einer Zoomstufe von 100% angezeigt, mit der Taste (**F4**) zentrieren Sie das Bild auf der Arbeitsfläche.

Für viele ungeübte Anwender ist so eine leere Fläche der reinste Horror, es will absolut keine Idee aufkommen, wie und mit was man sie füllen kann. Doch nach diesem Kapitel dürfte das für Sie kein Problem mehr darstellen.

Als erstes Beispiel habe ich für Sie eine typische Straßenszene aus Los Angeles ausgewählt. Das Haus im Vordergrund wird später eine einheitliche Fläche für die Texteingabe hergeben. Alternativ können Sie aber diesen Workshop auch mit einem Photo Ihrer Wahl durchführen.



Das vertraute Dialogfenster für ein neues Bild

2 Bild neu berechnen → Laden Sie mit **>Datei>Öffnen** von der CD aus dem Verzeichnis *kap02_zubehör* das Bild „DSC 03126“. Wie groß ist eigentlich unser Bild? Ihnen ist sicherlich bereits bekannt, die Bildschirmansicht gibt Ihnen keine genauen Informationen oder Anhaltspunkte über die tatsächliche Größe des Bildes. Rufen Sie auf **>Datei>Dokumentinformation** hier erhalten Sie die gewünschte Information. Die Breite ist 1280 Pixel, die Höhe 1024 Pixel, ein klein wenig zu groß für unsere bereits geöffnete Datei, bei der wir uns auf die Maße 1024 x 768 Pixel festgelegt haben. Was tun?

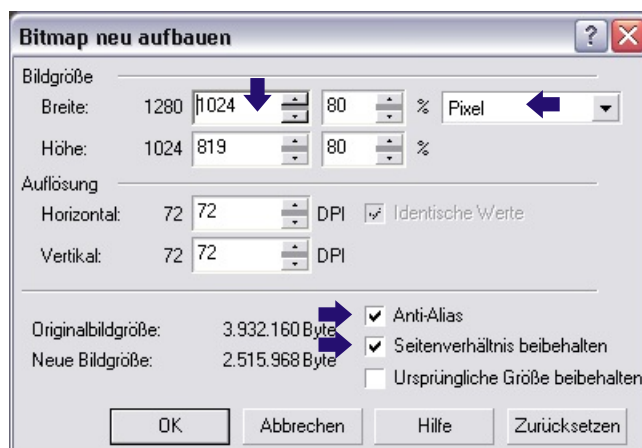
Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll



Hier erhalten Sie alle wichtigen Informationen über ein geöffnetes Bild

Sie können das Bild über die Zwischenablage in die neue Datei einfügen und dort über die acht Anfasserpunkte das Bild skalieren. Auf diese Weise wäre auch denkbar, das Bild in der Originalgröße zu belassen und die überstehenden Randbereiche zu beschneiden, der Nachteil Bildteile gehen dabei verloren. Wir entscheiden uns für die dritte Möglichkeit, wir lassen COREL PHOTO PAINT das Bild neu berechnen und nehmen dabei Einfluss auf die neue Größe.

Vor der Aktion habe ich die Entscheidung getroffen, die ganze Breite des Bildes zu nutzen. Führen Sie aus **>Bild>Bild neu aufbauen**, so gelangen Sie in das Dialogfenster „Bitmap neu aufbauen“. Zuerst setzen Sie die „Maßeinheit“ auf „**Pixel**“ und in das Feld für „Breite“ tragen Sie **1024** ein, achten Sie noch darauf, dass die beiden Kontrollkästchen für „**Anti-Alias**“ und „**Seitenverhältnis beibehalten**“ aktiviert ist. Danach bestätigen Sie mit **>OK**. Wenn Sie vorher ganz genau hingeschaut haben, ist Ihnen nicht entgangen, COREL PHOTO PAINT hat automatisch eine proportionale Höhe von 819 Pixel berechnet, also immer noch groß genug für unser Beispiel.



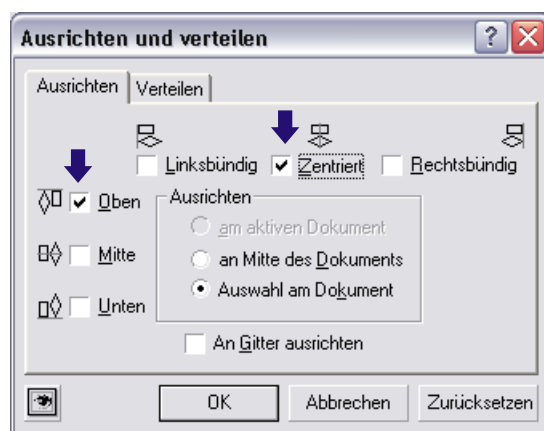
Damit wird die Größe eines Bildes verändert oder / und die Auflösung neu berechnet

In diesem Dialogfenster wird auch auf die gleiche Weise eine Umrechnung für geänderte Auflösung vorgenommen. Hierzu tragen Sie nur noch zusätzlich im Feld „Auflösung“ den Wert auf 150 DPI oder 300 DPI ein. Für unser Beispiel belassen wir es aber bei einer Auflösung von 72 DPI.

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

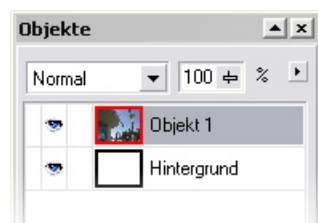
Der Rest ist Windows Technik, mit **(Strg)+(C)** gelangt das neu berechnete Bild in die Zwischenablage und Sie wechseln zu dem leeren Dokument und fügen es dort mit **(Strg)+(V)** ein. Sie erinnern sich, nach der Neuberechnung hat unser eingefügtes Bild eine Höhe von 819 Pixel, wo sind die nicht sichtbaren Bereiche, unterhalb des Bildrandes oder oberhalb des Bildrandes? Sie sind noch vorhanden und befinden sich außerhalb des oberen Bildrandes. Wir möchten es aber genau anders herum, das Bild soll am unteren Bildrand beschnitten werden. Mit **(Strg)+(A)** öffnen Sie das Dialogfenster „Ausrichten und Verteilen“ und aktivieren die Kontrollkästchen für „Oben“ und „Zentriert“, danach ist das eingefügte Bild am Zielort angekommen. Die tatsächliche Beschneidung nehmen wir erst am Ende des Kapitels vor.

Hinweis: **Corel Photo Paint 9** Hier heißt der Befehl **>Bild>Bitmap neu erstellen**



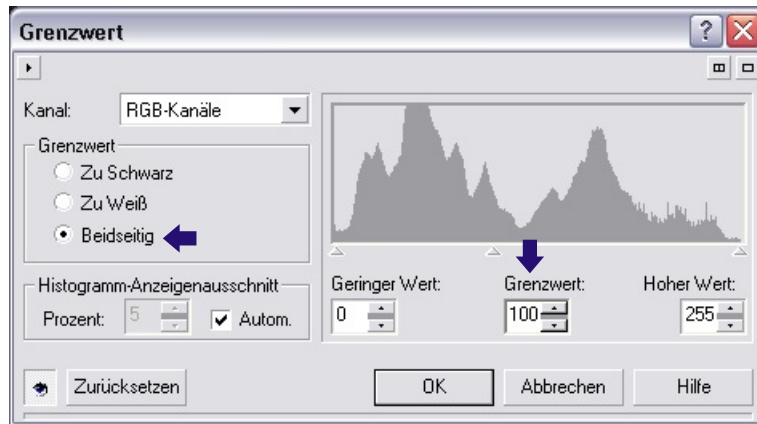
Das Bild wird wunschgemäß ausgerichtet

3 Grenzwert einstellen → Bitte holen Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+(F7)** das „Andockfenster Objekte“ auf die Arbeitsfläche, wenn es da nicht schon bereits ist. Es erleichtert Ihnen die weitere Bearbeitung. Ein Blick auf das „Andockfenster Objekte“ zeigt Ihnen den weißen Hintergrund und unser eingefügtes Bild wird als „Objekt1“ angezeigt. Ein einfacher Mausklick auf das Wort „Objekt1“ markiert das Objekt, der Name wird farbig unterlegt und das kleine Vorschaufenster erhält einen roten Rahmen.



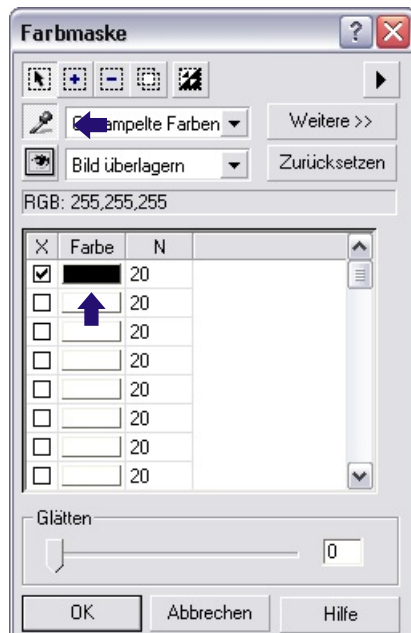
Wenn der Name farbig unterlegt ist und das Vorschaubild einen roten Rahmen aufweist, haben Sie das Objekt markiert

Die Einstellungen für den eigentlichen Effekt erledigen wir in einem einzigen Dialogfenster. Rufen Sie auf **>Bild>Ändern>Grenzwert**, im gleichnamigen markieren Sie die Checkbox für „Grenzwert“ „Beidseitig“ und schieben den mittleren Regler für „Grenzwert“ auf einen Wert von ca. **100**. Je nach persönlichem Geschmack können Sie auch einen leicht veränderten Wert einstellen. Für eine reine schwarz/weiß Zeichnung wäre es das schon gewesen, wir wollen aber in den folgenden Arbeitsschritten doch noch einige interessante Dinge testen.



Die Einstellungen für den Effekt

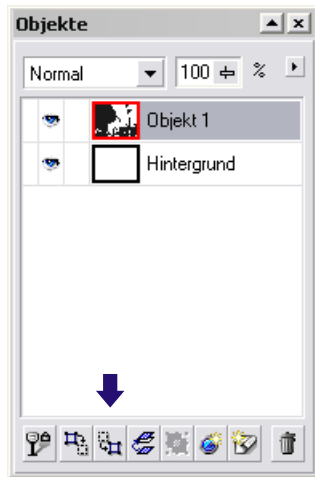
4 Mit Farbmaske maskieren → Mehr gestalterische Freiheit erhalten Sie, wenn aus den schwarzen Bereichen Objekte entstehen. Besonders geeignet ist dafür die Funktion „Farbmaske“. Stellen Sie sicher, das eingefügte Objekt ist markiert und über **>Maske>Farbmaske** rufen Sie das Dialogfenster auf. Wichtig ist, dass im Bereich „Farbe“ nicht bereits eine andere Farbe ausgewählt ist, in diesem Fall müssten Sie mit der rechten Maustaste **>Farbe löschen** ausführen. Wenn alles leer ist, aktivieren Sie den Button mit der „**Pipette**“ und klicken mit dem veränderten Mauszeiger im geöffneten Bild auf einen schwarzen Farbbereich, danach bestätigen Sie mit **>OK**. Auf diesen Weg haben Sie alle schwarzen Bildteile maskiert.



So maskieren Sie alle schwarzen Farbbereiche in dem Bild

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

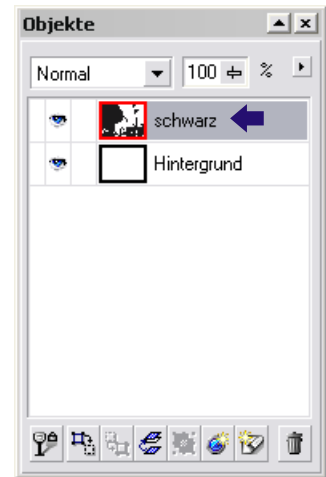
Im „Andockfenster Objekte“ ist das Bild weiterhin markiert und Sie klicken auf den Button „**Objekt aus Maske erstellen**“. So erhalten Sie ein neues Objekt das COREL PHOTO PAINT in der Reihenfolge im „Andockfenster Objekte“ an die oberste Stelle gerückt hat. Per Doppelklick auf die Bezeichnung „Objekt2“ vergeben Sie die neue Bezeichnung „schwarz“. Markieren Sie das „Objekt1“ und löschen es mit der (**Entf**)-Taste, achten Sie darauf, dass Sie dabei auch das richtige Objekt erwischen.



Über diese Schaltfläche entsteht aus der Maske ein neues Objekt



Das neue Objekt nach der Umbenennung



Das Ursprungsobjekt ist gelöscht

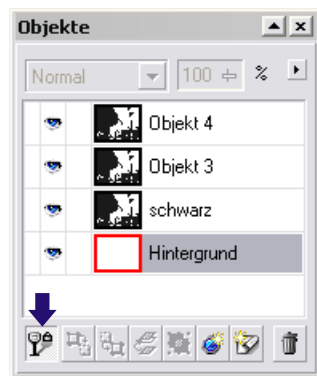


Das Zwischenergebnis in schwarz/weiß

5 Objekt duplizieren und färben → Von dem Objekt „schwarz“ benötigen wir zwei weitere Duplikate mit unterschiedlicher Farbfüllung. Erst mal die Duplikate, klicken Sie im „Andockfenster Objekte“ auf das Objekt „schwarz“ erst mit linker Maustaste dann mit rechter Maustaste im Kontextmenü **>Auswahl duplizieren**, diesen Vorgang wiederholen Sie noch einmal bis Sie zwei neue Duplikate erhalten.

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

Vor dem Färben der Objekte müssen Sie eine Besonderheit berücksichtigen. Bei den Objekten haben Sie ja keine komplette Ebene, sondern es sind transparente Bereiche vorhanden. Damit auch wirklich nur die Objekte und eben nicht die ganze Fläche der Ebene gefärbt wird, drücken Sie den Button „**Objektransparenz sperren**“ im „Andockfenster Objekte“.

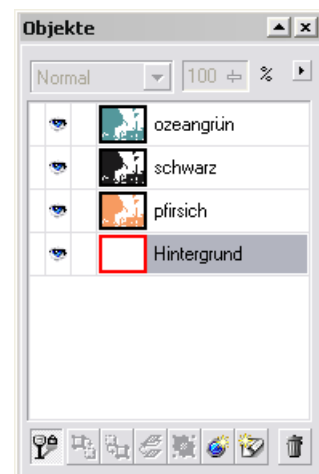


Diesen Button müssen Sie drücken, damit nur das Objekt gefärbt wird

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Farbpalette auf die Farbe „Pfirsich“ oder wählen Sie eine Farbe nach Ihrem persönlichen Geschmack. Dieser Mausklick bestimmte die gewählte Farbe als „Aktuelle Füllung“, es wird auch in der Statuszeile angezeigt. Im „Andockfenster Objekte“ markieren Sie das unterste der drei Objekte und färben es über **>Bearbeiten>Füllung**, im Dialogfenster erscheint sofort die aktuelle Füllung und Sie müssen nur mit **>OK** bestätigen. Wiederholen Sie den Vorgang mit dem obersten der drei Objekte, dabei bestimmen Sie mit der rechten Maustaste die Farbe „Ozeangrün“ als „Aktuelle Füllung“. Jetzt stimmen aber unsere Bezeichnungen der Objekte im „Andockfenster Objekte“ nicht mehr, also jeweils Doppelklick auf den Namen und die Farbe als Bezeichnung eingeben.

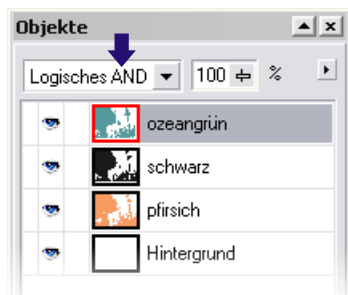


Hiermit geben Sie dem Objekt die gewünschte Farbe



Die Objekt mit den neuen Namen

6 Objekte platzieren ➡ Bevor Sie die drei Objekte mit den (*Pfeil*)-Tasten an ihren endgültigen Platz verschieben, gibt es doch noch einen kleinen Trick dabei zu berücksichtigen. Das oberste, ozeangrün gefärbte Objekt würde alles verdecken und der geplante Effekt ist dann nicht zu realisieren. Wie gesagt, ein kleiner Trick und es funktioniert, markieren Sie im „Andockfenster Objekte“ das Objekt „ozeangrün“ und wählen Sie aus dem Modus „Zusammenführen“ die Einstellung „**Logisches AND**“, danach können Sie die Objekte verschieben, orientieren Sie sich dabei an der Abbildung oder laden von der CD den Arbeitsschritt *kap02_schritt6.cpt*.

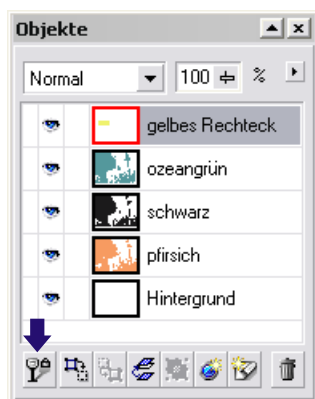


Wählen Sie die Einstellung „Logisches AND“

Mit dieser Technik kann wirklich jedes Thema und Objekt als Bild dargestellt werden, Sie können es universell einsetzen und das mit nur jeder denkbaren Farbkombination. Unter Variationen, aufbauend auf dieser Technik, erfahren Sie weitere Gestaltungsmöglichkeiten.

7 Fläche verzerren ➡ Ein Blick auf Wallpaper und andere Bilder im Internet zeigt, es liegt im Trend mit etwas Text zu arbeiten. Im Beispiel möchten wir den Text nicht direkt auf das oberste Objekt schreiben, sondern vorher eine hellgelbe Fläche mit unregelmäßigen Kanten erzeugen.

Bestimmen Sie mit der rechten Maustaste in der Farbpalette die Farbe „Hellgelb“ als „Aktuelle Füllung“. Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Rechteck“ und gestalten ein Rechteck über der schwarzen Grundfläche. Jetzt gilt es wieder etwas Besonderes zu beachten, der folgende Filter bringt nur das gewünschte Ergebnis, wenn im „Andockfenster Objekte“ der Button für „Transparenz sperren“ wieder deaktiviert wird.



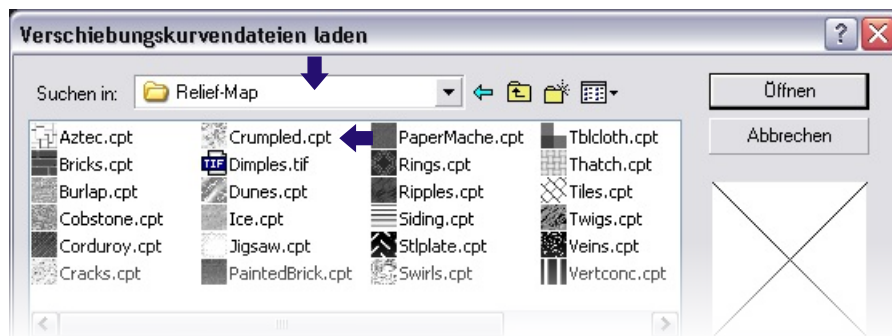
Für den folgenden Effekt muss der Button „Transparenz sperren“ deaktiviert werden



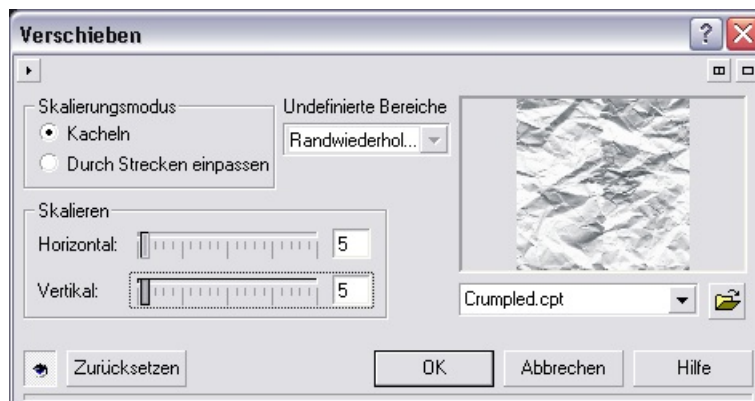
Hilfsmittel „Rechteck“

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

Über **>Effekte>Verzerren>Verschieben** rufen Sie das Dialogfenster auf, hier klicken Sie im rechten Teil des Fensters auf das „Dateisymbol“. Sie müssen, wenn nicht sofort angezeigt, den Ordner „Custom“ suchen und hier finden Sie den gesuchten Ordner „Relief-Map“. Nach dem Öffnen wählen Sie die Datei „Crumpled.cpt“, diese markieren Sie und klicken auf **>Öffnen**. Zurück im Dialogfenster „Verschieben“ setzen Sie die Regler für „Skalieren“ jeweils auf einen Wert von **5** und weisen zu. Wir haben hier eine Datei, die eigentlich für einen anderen Effekt vorgesehen ist für unsere Zwecke genutzt. Mit dieser hervorragenden Funktion machen Sie auch in anderen Kapiteln Bekanntschaft.



Hier finden Sie die Datei für den Filter "Verzerren"



Diese Einstellungen führen zum Erfolg

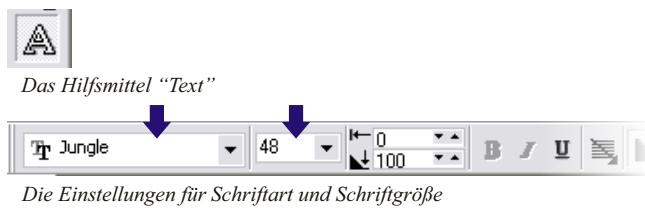


Die gelbe Fläche nach dem Verzerren

Nicht vergessen dürfen wir, die Objekte wurden in Schritt Nr. 6 über den Bildrand hinaus verschoben, es sind nicht sichtbare Bildteile vorhanden. Diese beseitigen Sie über **>Maske>Alles auswählen** und **>Bild>Beschneiden>Auf Maske beschneiden**. Die Maske wird abschließend mit **>Maske>Entfernen** gelöscht. Dieses ist unbedingt notwendig für den Fall, dass Sie dieses Bild im .cpt Format speichern möchten und später in Corel Draw ausdrucken. Ohne Beschneidung würden diese überstehenden, nicht sichtbaren Teile trotzdem gedruckt.

Kapitel 2 Einfach aber Wirkungsvoll

8 Text eingeben → Bevor Sie Text schreiben, bestimmen Sie erst die Farbe für Ihren Text, hierzu klicken Sie mit der linken Maustaste in der Farbpalette auf die Farbe „schwarz“. Damit haben Sie diese Farbe als Malfarbe ausgewählt, der folgende Text wird in dieser Farbe geschrieben. Mit aktivem Hilfsmittel „Text“ suchen Sie in der „Eigenschaftsleiste“ die Schriftart, stellen die Schriftgröße ein, klicken dann in das geöffnete Dokument und schreiben den Text. Ich habe für alle Beispiele die Bilder mit „A-dezign“ gekennzeichnet in der Schriftart „Jungle“, die Sie auf der CD im *kap02_zubehör* finden. Achtung, verzichten Sie wegen dem Urheberrecht bei Ihren eigenen Werken auf diese Bezeichnung und wählen Sie bitte einen eigenen Namen.



Nachdem der Text eingegeben wurde, habe ich die gelbe Fläche über die Anfasserpunkte skaliert, dabei müssen Sie beachten, nach jedem Verschieben der Anfasserpunkte die **(Eingabe)**-Taste zu betätigen. Erst dadurch wird die Skalierung auch zugewiesen. Der weitere Text wurde mit „Arial Black“ und „Arial“ geschrieben. Ob Sie nun Ihre Bilder mit einer Unterschrift schmücken oder mit überhaupt keinem Text versehen, entscheiden ganz alleine Sie und Ihr persönlicher Geschmack.

Hinweis: Für diesen Effekt habe ich zwei weitere interessante Variationen vorgesehen, diese finden Sie im nächsten Kapitel.



Ist das schon Kunst, oder?