

## Kapitel 13 Mit der Einladung kommen auch Gäste

Selbst auf die Gefahr, dass ich mich wiederhole, Sie haben mit Corel Draw auch Photo Paint für Ihr gutes Geld erworben. Sie sollten deshalb auch Ihre Investition immer dann nutzen, wenn es für die Gestaltung, von was auch immer, von Vorteil ist. Stellen Sie sich vor, Sie möchten eine Einladungskarte herstellen und es wäre nicht schlecht, wenn der Text und die grafischen Muster etwas 3D-mäßig aussehen. Allein mit Corel Draw haben Sie da wirklich nicht die besten Karten, aber in Zusammenarbeit mit Corel Photo Paint kein Problem und ein ansehnliches Ergebnis ist garantiert. Das eben ist der Vorteil von Corel Draw, zwei leistungsstarke Programme und mehr in einem Paket.

Diesmal dient uns Corel Draw als Layout Programm, der Ausgangspunkt für unsere Ideen und ausgedruckt wird dann auch aus Corel Draw heraus. Die Hauptaufgabe erledigt Corel Photo Paint.

**1 Datei öffnen** → Um nicht wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen, öffnen Sie mit **>Datei>öffnen** von der CD im Ordner *Kapitel 13* die Datei *kap13\_schritt1.cdr*. Damit die Schrift auch bei Ihnen ordentlich angezeigt wird, müssen Sie vorher aus dem Ordner *kap13\_zubehör* die Schrift **Souvenir LT BT** auf Ihrem System installieren. Alternativ nutzen Sie eine andere Schriftart.

Die geöffnete Datei zeigt Ihnen ein Rechteck mit den Maßen 150,00 mm breit und 105,00mm hoch, ideale Maße für eine faltbare Karte. Zusätzlich sehen Sie ein Muster aus grafischen Objekten. Sollten Sie mich an dieser Stelle fragen, wie diese Elemente gezeichnet werden. Am besten gar nicht (dauert einfach zu lange), einfacher ist es aus der Vielzahl von Cliparts solche einzelne Formen zu suchen, diese duplizieren und durch Spiegeln neu zu ordnen. Ist alles wunschgemäß ausgerichtet, werden diese Objekte gruppiert. (Um den Rahmen dieses Workshops nicht zu sprengen, wurde auf die detaillierte Schritt für Schritt Anleitung verzichtet.) Die nächsten Arbeitsschritte erfolgen ausnahmslos in Corel Photo Paint und werden ausführlich und leicht verständlich erklärt.



*Das vorbereitete Deckblatt mit Muster und Schrift*

**2 Neues Bild in Photo Paint anlegen** → Sie starten Corel Photo Paint und mit **>Datei >Neu** gelangen Sie in das Dialogfenster „Neues Bild anlegen“. Hier übernehmen Sie die folgende Werte, „Farbmodus“ **RGB/24 Bit**, „Papierfarbe“ **weiß**, „Breite“ **150,00 mm**, „Höhe“ **105 mm** und eine „Auflösung“ von **150 DPI**.

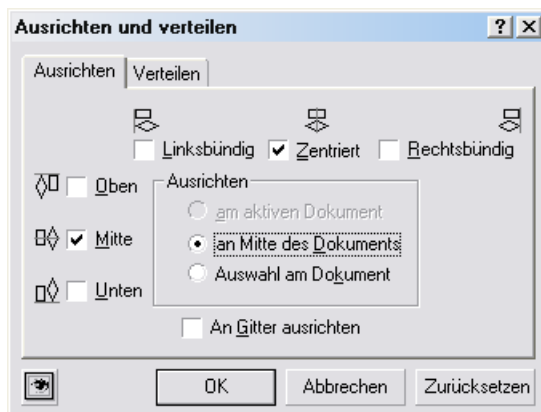
## Kapitel 13 Mit der Einladung kommen auch Gäste

(Für die Ausgabe auf einem Tintenstrahldrucker ist diese Auflösung vollkommen ausreichend, möchten Sie die Daten aber an eine Druckerei weiter geben, dann ist eine Auflösung von 300 DPI unerlässlich.) Mit der **(F4)**-Taste zentrieren Sie das Bild auf der Arbeitsfläche.



Hier legen Sie die Maße und Auflösung für das neue Bild fest

**3 Von Draw nach Paint** → Ich gehe davon aus, dass Sie die Datei in Corel Draw in der Zwischenzeit nicht geschlossen haben, andernfalls wieder öffnen. Markieren Sie mit gedrückter **(Umschalt)**-Taste das Wort „Einladung“ und das Muster. Über **>Bearbeiten>Kopieren** gelangt es in die Zwischenablage. Zurück in Photo Paint, lautet der Befehl **>Bearbeiten>Einfügen>Als neues Objekt einfügen**. Um sicher zu stellen, dass alles exakt zentriert auf dem Hintergrund angeordnet ist, direkt ausführen **(Strg)+(A)**-Taste, es öffnet sich das Dialogfenster „Ausrichten und Verteilen“. Hier aktivieren Sie die Checkbox für **An Mitte des Dokuments** und bestätigen.



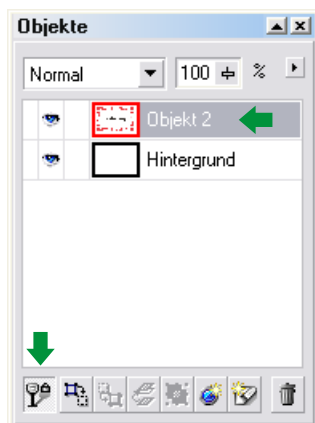
Damit werden Objekte in einem Dokument zentriert angeordnet

Falls bei Ihnen das „Andockfenster Objekte“ nicht bereits sichtbar ist, holen Sie es mit **(Strg)+(F7)**-Taste auf die Arbeitsfläche, dieses brauchen wir für die nächsten Arbeitsschritte.

**4 Objekt färben** ➡ Selbstverständlich erhält die Schrift und das Muster eine neue Farbe. Aber ganz so einfach wie in Corel Draw, Objekt markieren und einfach auf eine Farbe klicken, funktioniert es in Photo Paint nicht. Es wird ein ganz klein wenig mehr Arbeit von Ihnen verlangt. Zuerst bestimmen Sie eine Farbe als „**Malfarbe**“ oder als „**Aktuelle Füllung**“.

Wir probieren es hier mal mit der „Aktuelle Füllung“, hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe **Gold** in der Standard Farbpalette. Wenn Sie den Cursor über die Farbkästchen halten, wird nach zwei Sekunden der Farbname als „Quickinfo“ eingeblendet. Haben Sie die gesuchte Farbe mit der rechten Maustaste angeklickt, wird sie in der „Statuszeile“ auch entsprechend angezeigt.

Bevor wir mit der eigentlichen Färbung beginnen, schauen Sie auf das „Andockfenster Objekte“. Hier erkennen Sie am roten Rahmen vom kleinen Vorschaubild und dem farbig unterlegten Namen, dass unser Objekt markiert ist. Das ist auch notwendig und soll so bleiben. Zusätzlich drücken Sie die Schaltfläche **Objekttransparenz sperren**, ebenfalls im „Andockfenster Objekt“. Damit stellen Sie sicher, nur das Objekt wird gefärbt, alles andere also auch der Hintergrund bleibt davon unberücksichtigt.



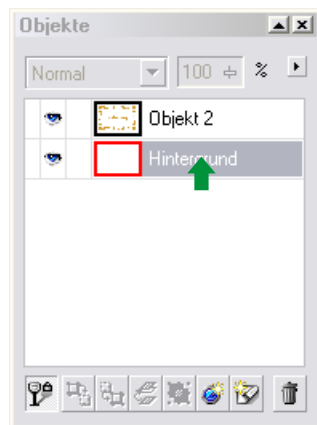
*Im "Andockfenster Objekte" das Objekt markieren und die Transparenz sperren*

Nun zum eigentliche Färben, führen Sie aus **>Bearbeiten>Füllung**, es öffnet sich das Dialogfenster. Standardmäßig zeigt Photo Paint hier zuerst die „Aktuelle Füllung“ an. Deshalb müssen Sie nur mit **>Ok** bestätigen.

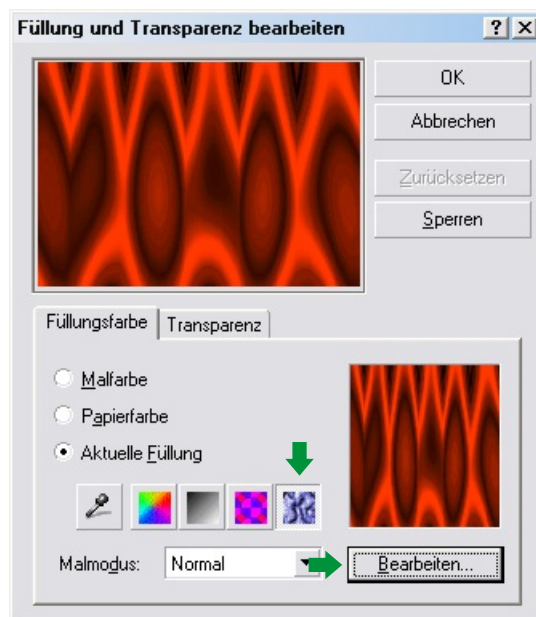


*Die aktuelle Füllfarbe wird zugewiesen*

**5 Hintergrund füllen** → Nehmen wir uns als nächstes den Hintergrund vor, für diesen nutzen wir eines von den hunderten Füllmuster, die zum Lieferumfang gehören. Zuerst klicken Sie im „Andockfenster Objekte“ auf das Wort „Hintergrund“, es ist danach farbig unterlegt und somit markiert. Wie zuvor mit der Farbe rufen Sie auf **>Bearbeiten>Füllung**, diesmal klicken Sie im Dialogfenster (Ihr Dialogfenster kann etwas anders aussehen als die Abbildung, da Photo Paint immer das zuletzt verwendete Füllmuster anzeigt,) erst auf die Schaltfläche **Füllmuster** und dann auf **Bearbeiten**.



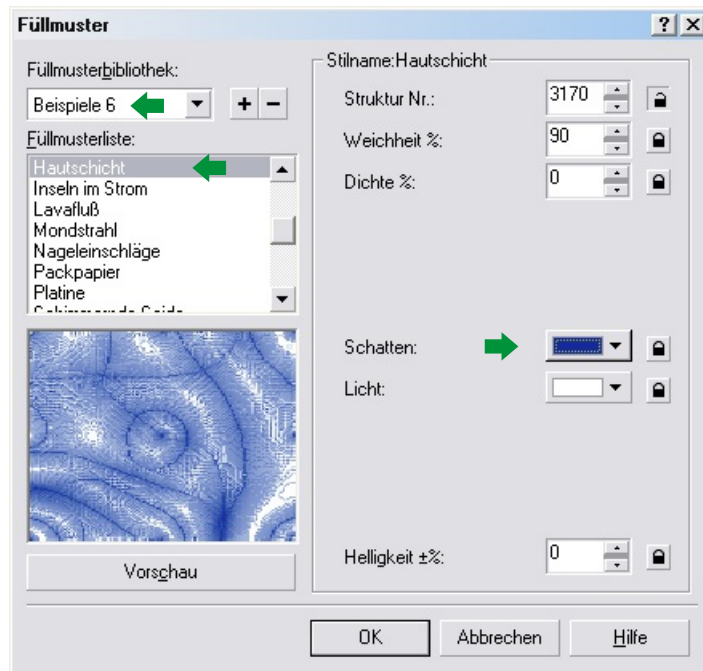
*Diesmal wird der "Hintergrund" markiert*



*So gelangen Sie in das Dialogfenster "Füllmuster"*

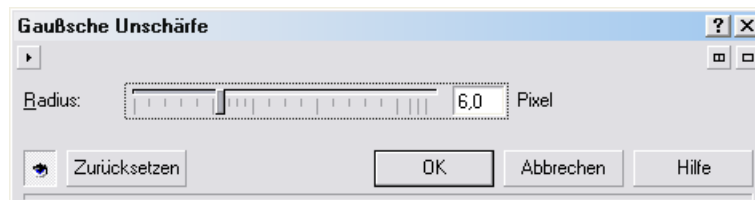
Im neuen Dialogfenster „Füllung“ wählen Sie unter „Füllmusterbibliothek“ im Flyout Menü **Beispiele 6**, in der „Füllmusterliste“ die Voreinstellung **Hautschicht**. Im rechten Bereich klicken Sie auf das Farbkästchen vom „Schatten“ und wechseln die Farbe auf **Marineblau**. Ein weiterer Klick auf den Button „Vorschau“ zeigt Ihnen das Ergebnis. Damit dieses Füllmuster auch wirklich auf unseren Hintergrund landet, bestätigen Sie in beiden Dialogfenstern mit **>OK**. Zu Recht werden Sie sich fragen, warum habe ich unter allen Füllmustern nun ausgerechnet dieses blöde ausgesucht. Ich möchte Ihnen gerade an diesem Beispiel zeigen, wie auch daraus noch etwas ansehnliches wird.

**Kapitel 13**  
**Mit der Einladung kommen auch Gäste**



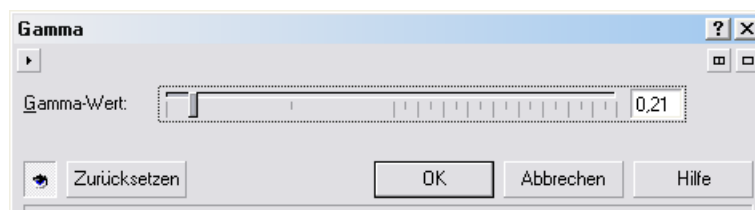
Die Einstellungen für das Füllmuster

Im „Andockfenster Objekte“ ist der Hintergrund weiterhin markiert. Rufen Sie dann auf **>Effekte >Unschärfe>Gaußsche Unschärfe**, im gleichnamigen Dialogfenster schieben Sie den Regler auf einen Wert von ca. **6,0 Pixel**. Sieht doch schon ganz gut aus, ist aber für unsere Einladungskarte noch etwas zu hell.



Mit diesem Effekt erhält der Hintergrund eine Unschärfe

Zu diesem Zweck rufen wir auf **>Bild>Anpassen>Gamma**, hier schieben Sie den Regler auf einen Wert von ca. **20**. Nun erkennen Sie wahrscheinlich auch, warum ich dieses vermeintlich blöde Füllmuster gewählt habe. Jetzt erkennt kein Mensch mehr, dass ich mit einem fertigen Füllmuster gearbeitet habe. Wenn Sie Originalfüllmuster ohne weitere Manipulation einsetzen, wird dieses von jedem versierten Corel User als solches auch erkannt und das muss nicht sein.



Durch "Gamma" wird der Hintergrund dunkler



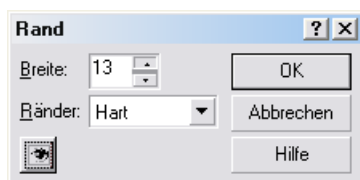
Das mögliche Zwischenergebnis

**6 Neues Objekt aus Maske** → Unsere Einladungskarte sieht vielleicht noch besser aus mit einem schmalen Goldrand. Dafür gibt es in Photo Paint verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten, eine davon lernen Sie jetzt kennen. Bei der Arbeit mit mehreren Objekten in einem Dokument, ist es durchaus sinnvoll zu einer besseren Erkennung, diesen eine aussagefähige Bezeichnungen zu geben. Ein Doppelklick im „Andockfenster Objekte“ auf das Wort „Objekt 2“ gibt Ihnen die Möglichkeit in einem neuen Dialogfenster dieses Objekt als **Muster** zu benennen.



Das Objekt wird umbenannt

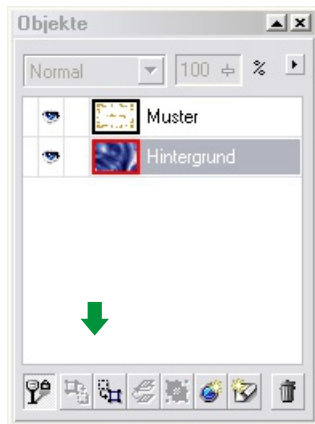
Markieren Sie wieder durch einen Klick auf das Wort „Hintergrund“ den Hintergrund. Mit der rechten Maustaste erreichen Sie das Kontextmenü und führen aus **>Alle Auswählen**. Was ist passiert? Sie haben den gesamten Hintergrund maskiert, zu erkennen an der rot gepunkteten Linie um das gesamte Dokument. Diese Maske bearbeiten Sie mit **>Maske>Form>Rand**, im Dialogfenster stellen Sie ein „Breite“ **13** und „Ränder“ **Hart**. Nach dieser Aktion ist der Rand als Maske sehr gut zu erkennen.



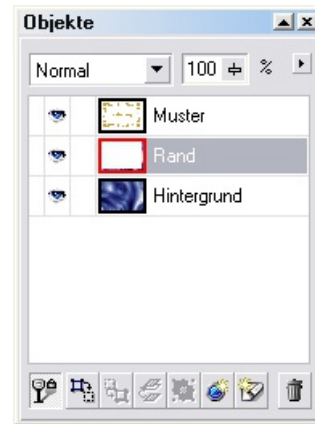
Damit wird die Maske verändert

Aus dieser bearbeiteten Maske entsteht ein Objekt, indem Sie im „Andockfenster Objekte“ auf die Schaltfläche **Objekt aus Maske erstellen** klicken. Wie oben beschrieben, geben Sie dem neuen Objekt die Bezeichnung **Rand**. Vorerst ist der Rand jetzt kaum sichtbar, da er ja die selbe Füllung wie der gesamte Hintergrund aufweist.

**Kapitel 13  
Mit der Einladung kommen auch Gäste**

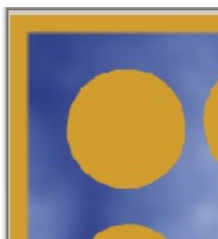


Mit diesem Button erzeugen Sie ein neues Objekt



Das Objekt "Rand" wird hier angezeigt

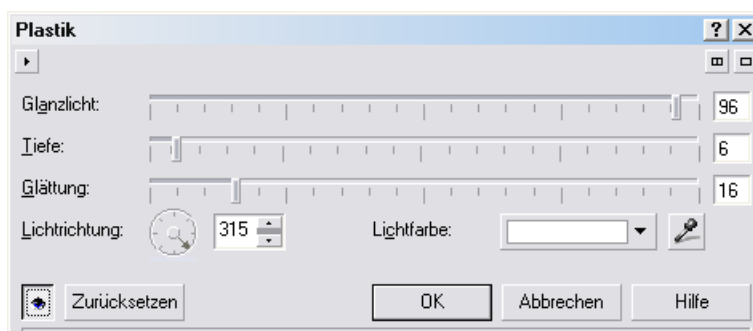
Das wollen wir noch ändern, markieren Sie das Objekt, klicken mit der rechten Maustaste auf die Farbe **Gold** in der Standardfarbpalette und färben mit **>Bearbeiten>Füllung**, im Dialogfenster müssen Sie nur mit **>OK** bestätigen.



Das Bild hat einen Rand erhalten

**7 Effekt zuweisen** → Was wollten wir eigentlich in Photo Paint erreichen und warum haben wir das nicht alles in Corel Draw gemacht? Ja richtig, in Draw gibt es keine Maskenfunktion und auch der folgende Effektfiler ist nur in Photo Paint vorhanden. Unser Muster/Text und der Rand soll etwas plastischer wirken, so 3D-mäßig aussehen. Genau das werden wir jetzt gemeinsam in Angriff nehmen.

Im „Andockfenster Objekte“ markieren Sie das Objekt „Muster“ und rufen Sie auf **>Effekte >Füllmuster>Plastik**. Im Dialogfenster „Plastik“ übernehmen Sie die folgenden Einstellungen „Glanzlicht“ **96**, „Tiefe“ **6**, „Glättung“ **16**, „Lichttrichtung“ **315** und „Lichtfarbe“ **weiß**. Sie können aber auch mit eigenen Werten etwas experimentieren, vielleicht gefällt Ihnen ja eine andere Einstellung besser. (Hinweis: Wenn Sie z. B. mit einer Auflösung von 300 DPI arbeiten, erreichen Sie den gleichen Effekt nur mit veränderten Werten.)



Die Einstellungen für den Effekt "Plastik"

## Kapitel 13 Mit der Einladung kommen auch Gäste

Nach dem Zuweisen markieren Sie das Objekt „Rand“ und wiederholen den Vorgang mit den selben Einstellungen. Bleibt noch übrig, das Werk zu speichern. Hierbei müssen Sie berücksichtigen, nur wenn Sie im Photo Paint Format **.cpt** speichern, bleiben auch alle Objekte erhalten. Mit **>Datei>Speichern unter** erreichen Sie das Dialogfenster, hier suchen Sie ein Verzeichnis Ihrer Wahl und bestimmen als „Dateityp“ **CPT**. Im folgenden, letzten Arbeitsschritt werden wir dann wieder in Corel Draw mit dieser Datei arbeiten.



*Text, Muster und Rand in Photo Paint bearbeitet*

Jetzt verstehen Sie wahrscheinlich auch besser, warum Corel Photo Paint für die Arbeit herangezogen wurde. Ein solcher Effekt kann nur mit einem Photo Bearbeitungsprogramm oder einem Spezialprogramm erzeugt werden. Mit einem Vektor Zeichenprogramm wie Corel Draw allein, ist das nicht möglich. Wenn Sie einmal aufmerksam CD Hüllen, Anzeigen in Zeitschriften oder Buchhüllen betrachten, stellen Sie fest, dass bei fast 80% aller Arbeiten ein Bildbearbeitungsprogramm zum Einsatz kam.

**8 Feintuning in Corel Draw** ➡ Jetzt brauchen wir erneut unsere Ausgangsdatei in Corel Draw. Haben Sie die vielleicht schon gelöscht? Auch kein Problem, laden Sie von der CD noch einmal im *Kapitel 13* die Datei *kap13\_schritt1.cdr*. Wenn alles richtig funktioniert, müssten auch bei Ihnen die Hilfslinien angezeigt werden. Den Hintergrund, Muster und Text benötigen wir nun nicht mehr, alles markieren und mit der **(Entf)**-Taste löschen.

Bevor wir die gespeicherte CPT Datei importieren, aktivieren Sie bitte **>Ansicht>An Hilfslinien ausrichten**. Das ist für die folgenden Arbeiten sehr hilfreich. Über **>Datei>Importieren** suchen Sie die zuvor in Photo Paint gespeicherte Datei. Mit dem veränderten Mauszeiger klicken Sie auf eine leere Stelle im Dokument. Jetzt können Sie mit dem Hilfsmittel „Auswahl“ das Bild exakt an den Hilfslinien ausrichten.

Die Einladungskarte war von Anfang an als Klappkarte konzipiert. Vielleicht würde nur der schmale Goldrand von der Vorderseite auch auf der Rückseite ganz gut aussehen. Woher nehmen wir nun diesen Goldrand? Müssen Sie für den Goldrand noch einmal alle Arbeitsschritte wiederholen? Nein, müssen Sie Gott sei Dank nicht. Wie bereits in Schritt 7 hingewiesen, wir haben im cpt Format gespeichert. Alle Objekte sind einzeln vorhanden und das auch in Corel Draw.

Erzeugen Sie mit der **(+)**-Taste im Zahlenblock eine Kopie von der Vorderseite und schieben diese auf eine leere Stelle im Dokument. Achten Sie darauf, das Duplikat muss weiterhin markiert sein. Mit **>Anordnen>Gruppierung aufheben** haben Sie danach Zugriff auf alle einzelnen Objekte in dem Bild.



## Kapitel 13 Mit der Einladung kommen auch Gäste

Platzieren Sie den Goldrand oberhalb der Vorderseite und löschen Sie die nicht benötigten Objekte. Eine prima Sache, deshalb möchte ich Ihnen empfehlen, bei jeder Arbeit mit mehreren Objekten in Corel Photo Paint immer notfalls zusätzlich das Bild im cpt Format zu speichern. Schließlich weiß man nie, ob nicht gerade ein solches Objekt für eine andere Arbeit genutzt werden kann und neu machen dauert auf jeden Fall länger.



*Vorder- und Rückseite der Faltkarte mit dem eleganten Goldrand*

Jetzt möchten Sie wahrscheinlich auf der Innenseite der Karte auch etwas Text schreiben. Dafür erstellen Sie am besten eine neue Seite im selben Dokument. Über **>Layout>Seite einfügen** erhalten Sie eine neue Seite, in unserem Fall die gewünschte Innenseite. Ganz toll die Hilfslinien werden auch auf dieser Seite angezeigt und helfen Ihnen bei der Orientierung. Bevor Sie mit dem Anfangen mit dem Hilfsmittel „Text“ zu schreiben, sollten Sie die Funktion **>Ansicht>An Hilfslinien ausrichten** wieder deaktivieren. Beim Ausdrucken darauf achten, dass Sie nur jeweils die aktuelle Seite ausdrucken, es sei denn Sie haben einen dieser Drucker der Vorder- und Rückseite druckt.

Ich hoffe, dass Sie mit diesem Artikel wieder einige Anregungen erhalten haben, um daraus mit eigenen Motiven vorzeigbare Resultate zu gestalten. Dabei wünsche ich Ihnen viel Erfolg.