

Kapitel 3 ...so geht's auch

Die folgenden Arbeiten basieren auf der Technik wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben, es ist aber nicht zwingend notwendig zuvor das Kapitel 2 abzuarbeiten. Sie können direkt von hier loslegen.

Warum noch einmal eine diese Technik? Es soll Ihnen aufzeigen, was alles machbar ist und Ihre Kreativität in Schwung bringen. Stellen Sie sich doch einfach die Frage: Wäre ich von alleine auf die Idee gekommen?

1 Neues Bild öffnen → Am Anfang ist es immer dasselbe, 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.



Die Maße vom der neuen Datei

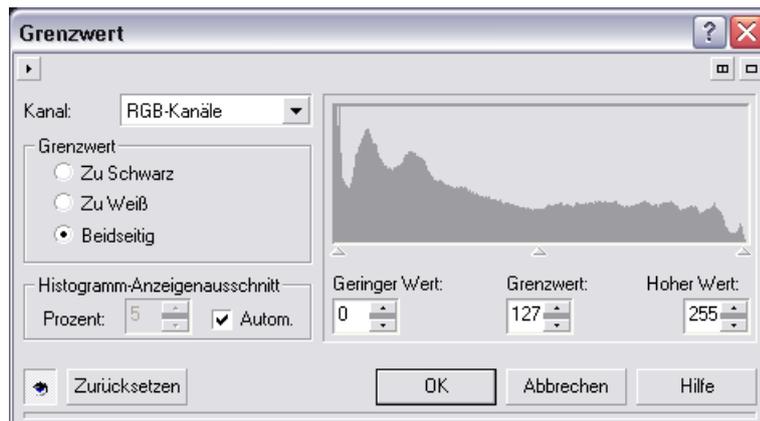
Was soll diesmal auf der leeren, weißen Fläche entstehen? Ein Bild das irgendwie an Pop Art erinnert. Jeder Betrachter, der sich mit Bildbearbeitungsprogrammen nicht ganz so auskennt, würde annehmen, Sie haben das ganze Bild gemalt. Sie aber wissen es gleich besser.

2 Bild importieren, Grenzwert einstellen → Bitte aktivieren Sie mit der Tastenkombination (**Strg**)+(**F7**) das „Andockfenster Objekte“, Sie werden es bald brauchen.

Immer wenn Sie ein Photo in eine bereits geöffnete Datei einsetzen möchten, haben Sie grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Einmal lässt sich das Bild in COREL PHOTO PAINT öffnen und dann über die Zwischenablage einfügen oder Sie importieren es direkt in das geöffnete Dokument. Hier werden wir zur Abwechslung mal direkt importieren. Über **>Datei>Importieren >Importieren** suchen Sie auf der CD im Ordner *kap03_zubehör* die Datei *new york.cpt*. Der Mauszeiger wird danach als Kreuz dargestellt, und das Bild hängt magnetisch an diesem Kreuz, mittels Mausclick in die geöffnete Datei wird das Photo importiert.

Kapitel 3 ...so geht's auch

Nun wiederholen wir erst einmal die Technik aus dem vorangegangenen Kapitel. Im „Andockfenster Objekte“ muss das eingefügte Objekt markiert sein, zu erkennen an der farbigen Unterlegung der Bezeichnung „Objekt1“ und dem roten Rahmen um das kleine Vorschaubild. Rufen Sie auf **>Bild >Ändern>Grenzwert**, im gleichnamigen Dialogfenster, aktivieren Sie erst die Checkbox für „Grenzwert“ „Beidseitig“ und schieben den mittleren Regler für „Grenzwert“ auf ca. 127. Ist klar, auch als Anfänger wissen Sie, mit **>OK** werden in jedem Dialogfenster die Einstellungen zugewiesen.



So wird aus Ihrem Bild eine schwarz/weiß Zeichnung

3 Maskieren, Objekt aus Maske → Wir möchten nun einige der weißen Bereiche bunt ausmalen, wie Sie es vielleicht noch aus den Malbüchern Ihrer Kindheit her kennen. Sehr schnell würden Sie merken, es ist gar nicht so einfach die Ränder einer solchen Farbfläche exakt zu zeichnen. Einfacher wird es, wenn wir aus den schwarzen Bereichen ein Objekt erstellen und dann recht einfach auf dem Hintergrund die Flächen ausmalen.

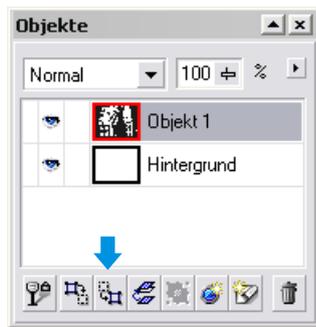
Bevor wir ein Objekt erstellen können, müssen wir es vorher maskieren. Stellen Sie sicher, das eingefügte Objekt ist markiert und über **>Maske>Farbmaske** rufen Sie das Dialogfenster auf. Wichtig ist das im Bereich „Farbe“ nicht bereits eine andere Farbe ausgewählt ist, in diesem Fall müssten Sie mit 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.



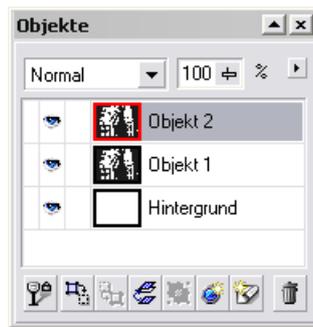
Maskieren mit der „Farbmaske“

Kapitel 3 ...so geht's auch

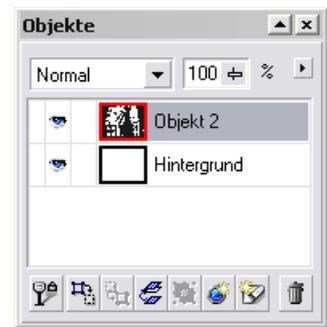
Im „Andockfenster Objekte“ ist das Bild weiterhin markiert und Sie klicken auf den Button **„Objekt aus Maske erstellen“**. So erhalten Sie ein neues Objekt das COREL PHOTO PAINT in der Reihenfolge im „Andockfenster Objekte“ an die oberste Stelle gerückt hat. Markieren Sie danach das „Objekt1“ und löschen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



So wird aus der Maske ein neues Objekt



Das neue Objekt wie ganz oben angeordnet



Nach dem Löschen bleibt das neue Objekt übrig

4 Auf den Hintergrund malen ➔ Auch wenn Sie mit einem Pinsel am Computer schon mal hantiert haben und keine brauchbaren Ergebnisse erzielt, keine Angst was ich Ihnen hier an Malleistung abverlange, das können Sie auf jeden Fall.

Zuerst klicken Sie mit der linken Maustaste in der Farbpalette auf die Farbe „Cyan“, dadurch wird diese als Malfarbe bestimmt. Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Malfarbe“, im gleichen Moment erhalten Sie in der „Eigenschaftsleiste“ die entsprechenden Einstellungen für die Pinselform und Farbmenge. Hier wählen Sie den **„Künstlerpinsel“** aus und im Popup Menü aktivieren Sie die Voreinstellung **„Groß, hart“**, alle anderen Werte lassen Sie unverändert.



Pinselart und Pinselgröße werden hier eingestellt

Hilfsmittel „Malfarbe“

Wichtig ist nun, dass Sie im „Andockfenster Objekte“ den „Hintergrund“ markieren, denn darauf wollen wir ja malen. Nun können Sie die Streifen in der Fahne mit Farbe ausmalen. Wenn Sie zuvor mit dem Hilfsmittel „Zoom“ die Ansicht vergrößern, lässt es sich wahrscheinlich bequemer arbeiten. Sie müssen nicht die weißen Flächen exakt ausmalen, auch über die schwarzen Bereiche dürfen Sie mit dem Pinsel malen, denn diese Striche bleiben unsichtbar. Sie erinnern sich, dank unserer angewendeten Technik sind alle schwarzen Flächen ein Objekt und liegen schützend über den bemalten Hintergrund.

Malen Sie nun wie in meinem Beispiel gezeigt die anderen Flächen mit den Farben „dunkelgelb“ und „rot“ oder Sie experimentieren gleich mit einem eigenen Bild und Farben Ihrer Wahl. Ich bin sicher, nach einigen Versuchen werden Ihnen echte vorzeigbare Bilder gelingen.



Nur wenige Betrachter haben eine Ahnung wie so ein Bild entsteht

5 Text hinzufügen → Sollen Ihre Bilder im Internet auf Ihrer Homepage gezeigt werden, ist es durchaus sinnvoll Ihr Werk mit Initialen oder einem Signet zu versehen. Das verhindert zwar keinen Missbrauch, erschwert ihn aber ein klein wenig. 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.



Schriftart und Schriftgröße wird in der „Eigenschaftsleiste“ eingestellt



Hilfsmittel „Text“

Welche Schriftart ist für einen weiteren Text geeignet? Was halten Sie von einem Textmix aus „Malapropism“ (ein Freewarefont), „Arial Fett Kursiv“, „Litograph“ und „Benguiat Gothic“? Wenn Sie den Text wie im Beispiel gezeigt schreiben möchten, müssen die Schriftarten auf Ihrem System installiert werden. Sie finden alle Schriften im Ordner *kap03_zubehör*.

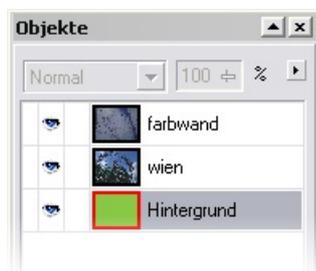
Aktivieren Sie das Hilfsmittel „Text“, suchen in der „Eigenschaftsleiste“ die Schriftart und stellen die Schriftgröße ein. Bevor Sie nun loslegen mit dem Schreiben, müssen Sie vorher per linken Mausklick in der Farbpalette die gewünschte Farbe als „Malfarbe“ bestimmen. Mit der „Malfarbe“ wird dann auch geschrieben. Wenn Sie gerne das Beispiel exakt nachbauen möchten, hier die genauen Schriftgrößen: „P“- Malapropism 150 Punkt, „op“ Malapropism 96 Punkt, „ART Litograph 48 Punkt, „meets“ Arial 36 Punkt fett kursiv, und „pixel“ Benguiat Gothic 72 Punkt fett. Für ein solches Bild ist ein Text in verschiedenen Schriftarten durchaus wirkungsvoll.



Text im Schriften-Mix

6 Variation1 Neue Datei und neue Bilder ➡ Hier erfahren Sie wie bei gleicher Technik auch Farbspuren und Farbspritzer auf eine Fläche gezaubert werden. Eigentlich brauchen Sie nur die Bilder, wie es geht müssten Sie an dieser Stelle bereits wissen und ganz alleine ohne weitere Hilfestellung das Werk produzieren. Deshalb erfolgen die folgenden Hinweise in etwas gestraffter Form.

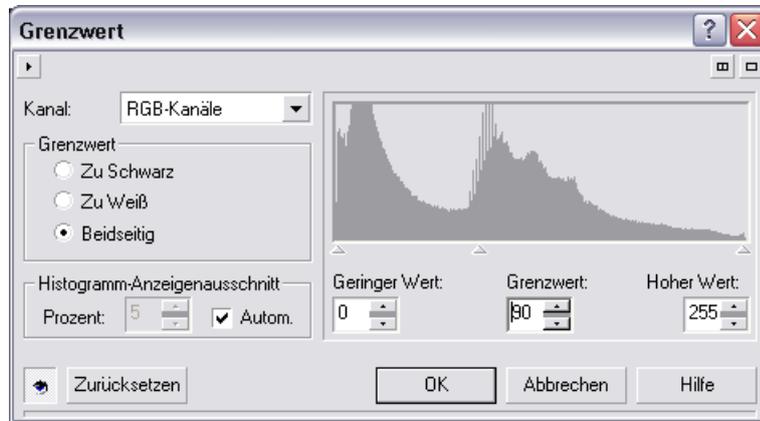
Öffnen Sie von der CD im *Kapitel03* die Datei *kap03_schritt6.cpt*, so erhalten Sie eine neue Datei. Der Hintergrund wurde mit der Farbe „Marsgrün“ gefärbt und zwei weitere Bilder sind eingefügt. Sie wurden bereits passend auf die Dateigröße beschnitten.



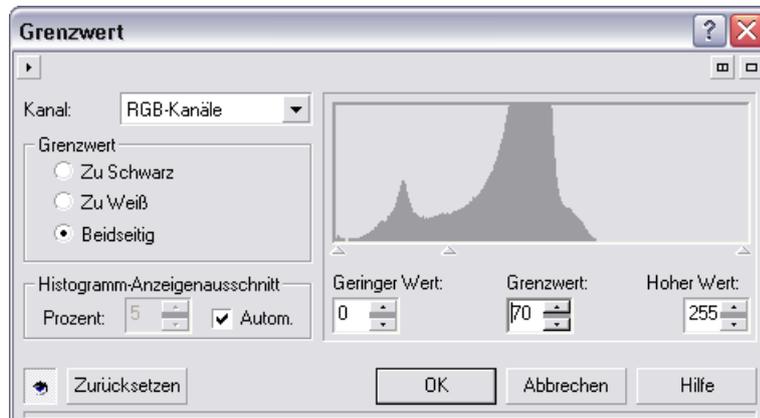
Die neue Datei mit grünem Hintergrund und zwei neuen Photos als Objekte

7 Variation1 Grenzwert einstellen ➡ Wie arbeiten Sie denn nun, wenn Sie zwei übereinander liegende Objekt haben? Alles kein Problem, nehmen Sie es am besten in Angriff wie folgend beschrieben. Markieren Sie im „Andockfenster Objekt“ zuerst das untere Objekt „wien“ und klicken dann auf das „Augensymbol“ vor dem Objekt „farbwand“. Jetzt haben Sie freie Sicht und können ausführen **>Bild>Ändern>Grenzwert**, hier **„Beidseitig“** aktivieren und den Regler für „Grenzwert“ auf ca. **90** schieben. Danach markieren Sie das obere Objekt „farbwand“, es wird dadurch auch automatisch wieder sichtbar. Auch dieses Bild bearbeiten Sie mit dem Filter **>Grenzwert**, der geeignete Wert liegt hier bei ca. **70**. Damit haben Sie schon die halbe Miete. Wenn es beim Nachbauen etwas klemmt, noch mal zusätzlich in Schritt 2 nachlesen.

Kapitel 3
...so geht's auch

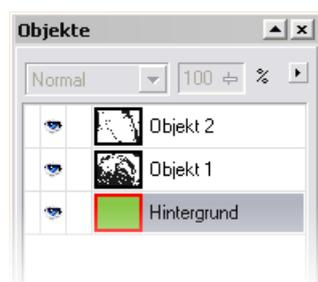


Der Grenzwert für das Bild „wien“



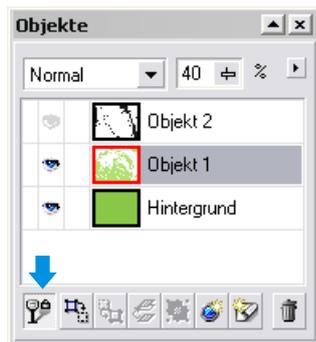
Bei dem Objekt „farbfeld“ führt diese Einstellung zum gewünschten Resultat

8 Variation1 Objekt aus Maske Wie im vorangegangenen Schritt beschrieben, erst im „Andockfenster Objekte“ das Objekt „wien“ markieren und das Objekt „farbwand“ ausblenden. Mit **>Maske>Farbmaske** werden alle schwarzen Bereiche maskiert und im „Andockfenster Objekte“ auf den Button **„Objekt aus Maske erstellen“** klicken. So erhalten Sie wieder ein neues Objekt und das Bild „wien“ kann mit der **(Entf)**-Taste gelöscht werden. Diesen Vorgang wiederholen Sie mit dem Objekt „farbwand“. Falls Sie mit der „Farbmaske“ nicht ganz klarkommen, eventuell noch einmal in Schritt 3 nachlesen. Sie erkennen, es ist gar nicht so kompliziert mit mehreren Objekten gleichzeitig zu arbeiten.



Nach dieser Aktion haben Sie zwei neue Objekte aus den schwarzen Farbbereichen

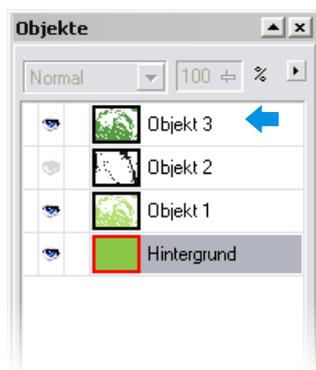
9 Variation 1 mit Farbe füllen → Nach einer kurzen Bestandsaufnahme erfassen wir, es sind zwei neue Objekte vorhanden. COREL PHOTO PAINT hat sie automatisch als „Objekt 1“ und „Objekt 2“ gekennzeichnet. (Möglicherweise wird bei Ihnen hinter dem Wort „Objekt“ eine höhere Zahl angezeigt, lassen Sie sich davon nicht weiter irritieren) Bestimmen Sie per rechtem Mausklick in der Farbpalette auf die Farbe „**Mondgrün**“ diese als „Füllfarbe“. Aktivieren Sie im „Andockfenster“ den Button für „**Transparenz sperren**“, damit ist gewährleistet, dass nur das Objekt gefärbt wird. Markieren Sie das Objekt mit dem Riesenrad.



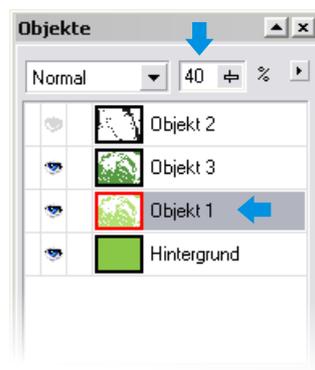
Diesen Button aktivieren vor dem Zuweisen von Farbe

Jetzt sind Sie bereit über **>Bearbeiten>Füllung** das Riesenrad mit der zuvor gewählten Farbe zu füllen. Von diesem Objekt brauchen wir ein Duplikat mit einer dunkleren Füllung. Das bedeutet für Sie, das Riesenrad muss weiterhin markiert sein, dann mit rechter Maustaste im Kontextmenü **>Auswahl>Duplizieren** ausführen. Das Duplikat ist automatisch markiert, bitte nicht verändern, in der Farbpalette klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe „**Avocado grün**“ und füllen es auch mit **>Bearbeiten>Füllen**.

COREL PHOTO PAINT hat das Duplikat im „Andockfenster Objekte“ automatisch in der Reihenfolge ganz oben angeordnet, da wollen wir es aber nicht haben. Deshalb markieren und mit gedrückter Maustaste um eine Position nach unten ziehen. Außerdem erscheint die Füllung mit dem hellen grün noch nicht hell genug, also markieren und den Regler für die „Deckkraft“ auf ca. **40%** schieben.



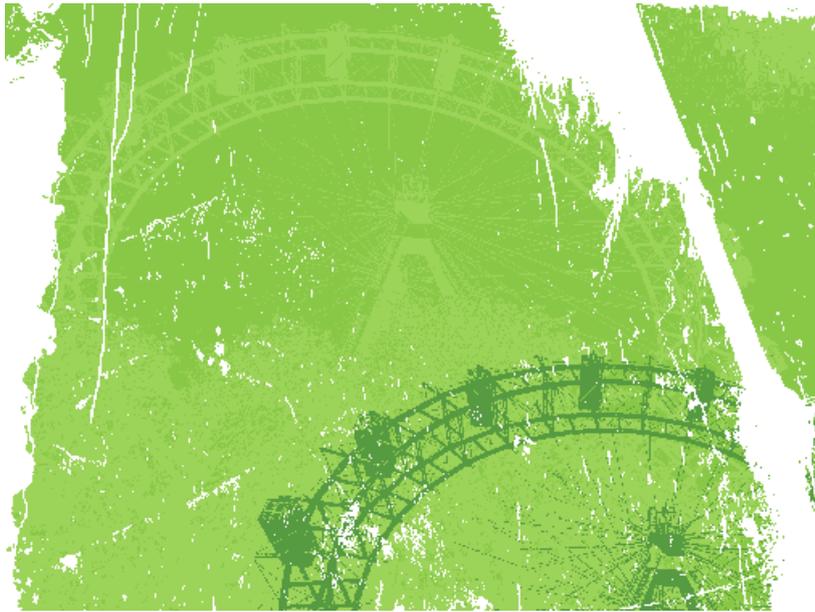
Das Duplikat schieben Sie eine Position nach unten



Für das Objekt mit der „Mondgrünen“ Füllung verändern Sie die Deckkraft

Da wäre dann noch das Objekt mit den Farbspuren, es erhält auf die gleiche Weise eine Füllung in der Farbe „**Weiß**“.

1 0 Variation1 Verschieben und Beschneiden ➡ Bevor wir mit einem weiteren Bildelement hantieren, sollten Sie das dunkle Avocado-grüne Riesenrad wie in der Abbildung gezeigt nach unten rechts verschieben. Damit haben Sie gleichzeitig wieder einen überstehenden, nicht sichtbaren Bildbereich, den Sie wie folgt entfernen, **>Maske>Alles auswählen** und danach **>Bild>Beschneiden>Auf Maske beschneiden**. Falls ich mal in einem der Artikel geschrieben habe, „Bildbearbeitung ist einfach und geht ganz schnell“, das war gelogen.



So wird das dunkle Riesenrad platziert

1 1 Variation1 Importieren und Text ➡ Über **>Datei>Importieren>Importieren** holen Sie von der CD im Ordner *kap03_zubehör* die Datei *männer.cpt* in das Bild. Auf diese Weise lernen Sie gleich wieder eine Besonderheit kennen. Das importierte Bild besteht aus einem Hintergrund und dem Objekt. Über Importieren werden auch beide Elemente eingefügt. Deshalb im „Andockfenster Objekte“ den weißen Hintergrund von dem importierten Bild markieren und mit der **(Entf)**-Taste löschen. Schieben Sie die beiden Männer an die gewünschte Position.

Mein Zeichen „A-dezign“ habe ich wieder in der Schriftart „Jungle“ und einer Schriftgröße von 72 Punkt geschrieben. Dann dachte ich, es sieht vielleicht ganz nett aus wenn, noch zusätzlich ein Effektfiler eingesetzt wird. Vorausgesetzt Sie möchten das auch mit Ihrem Schriftzug machen, schreiben Sie Ihren Text und rufen auf **>Effekte>Verzerren>Nasse Farbe**. Halt, wenn Sie in der Zwischenzeit nicht irgendwo anders hingeklickt haben, dann stehen Sie vor demselben Problem. Schließen Sie wieder das Dialogfenster von dem Filter und **deaktivieren** erst im „Andockfenster Objekte“ die Schaltfläche **„Transparenz sperren“**. Dieser Filter funktioniert nur korrekt, wenn diese Schaltfläche deaktiviert ist, nun noch einmal aufrufen und im Dialogfenster „Nasse Farbe“ „Nässe“ auf **48** und „Prozent“ auf **100**. Für den restlichen Text habe ich die Schriftart „Logic Lodger“ benutzt, auch diese finden Sie auf der CD im *kap03_zubehör*.

Kapitel 3
...so geht's auch



Die Einstellungen für "Nasse Farbe"

Haben Sie das alles ohne größere Fehler hinter sich gebracht, dürfen Sie sich ab sofort als „fortgeschrittener Anwender“ bezeichnen.



Was will uns der Künstler damit sagen? Er überlässt es dem Betrachter.



Mit der Technik können Sie auch Portraits darstellen

Kapitel 3 **...so geht's auch**

Um ein Bild mit dem „Grenzwert“ als Zeichnung darzustellen, ist wirklich nahezu alles und jedes geeignet. Auch Portraitaufnahmen bringen ein beachtenswertes Resultat, nur beim Erkennen der jeweiligen Person muss der Betrachter schon etwas guten Willen mitbringen. Ein solches Beispiel finden Sie auf der CD unter *kap03_schritt12*. Hier sehen Sie ein Foto der amerikanischen Schauspielerin Sharon Stone, das mit der Ihnen nun bekannten Methode verändert wurde. Hätten Sie es erkannt?

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