

Vektororientiertes Grafikprogramm Corel Draw

Impressum

Autor, Inhalt, Durchführung: **Reiner Mairon**

3. Ausgabe vom **09.03.2019**

Internet: **www.multimedia-mairon.de**
Mail: **service@multimedia-mairon.de**
Mobil: **0171 – 830 10 61**

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dieses Buch wurde mit großer Sorgfalt erstellt und geprüft. Trotzdem können Fehler nicht vollkommen ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine rechtliche Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Die in diesem Buch und den abgebildeten bzw. zum Download angebotenen Dateien genannten Personen und Organisationen, Adress- und Telekommunikationsangaben, Bankverbindungen etc. sind frei erfunden. Übereinstimmungen oder Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sowie tatsächlich existierenden Organisationen oder Informationen sind unbeabsichtigt und rein zufällig.

	Grundlagen		

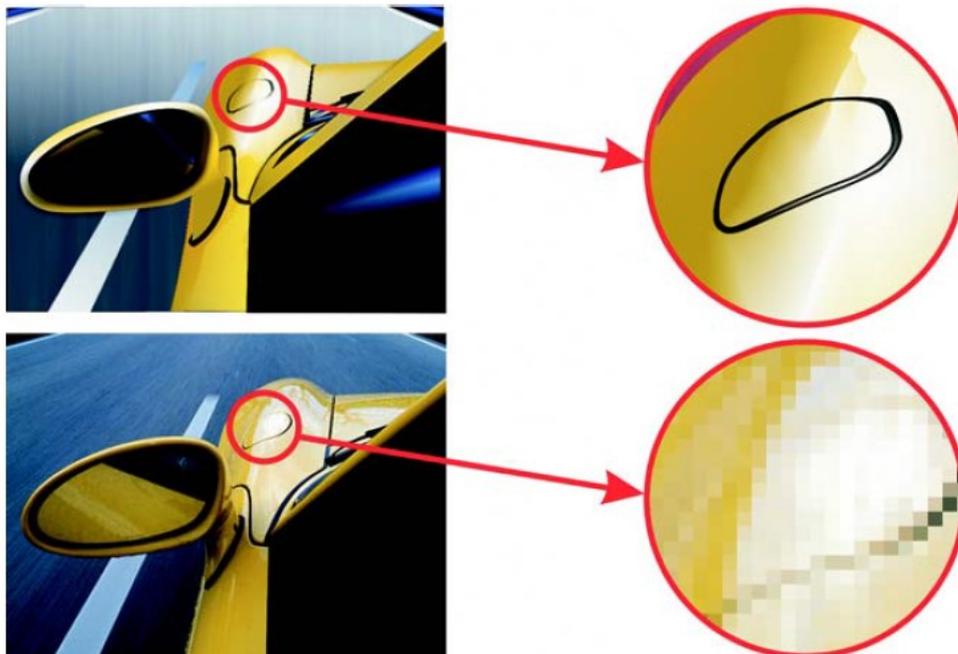
Informationen zu Grafikarten

Die beiden **Hauptarten von Computergrafiken** sind **Vektorgrafiken** und **Bitmaps**.

Vektorgrafiken bestehen aus **Linien** und **Kurven** und werden anhand von mathematischen Definitionen erzeugt, die Position, Länge und Richtung der gezeichneten Linien vorgeben.

Bitmaps (die auch als **Rasterbilder** bezeichnet werden) setzen sich aus **vielen kleinen Quadraten**, den so genannten Pixeln, zusammen. Jedem Pixel ist eine genaue Position im Bild und ein bestimmter numerischer Farbwert zugeordnet.

Vektorgrafiken eignen sich besonders gut für Logos und Bilder, da sie unabhängig von der Auflösung sind und auf jede Größe skaliert werden können. Darüber hinaus können sie mit jeder Auflösung gedruckt und angezeigt werden, ohne dass Details verloren gehen oder die Qualität darunter leidet. Außerdem können mit Vektorgrafiken scharfe und klare Umrisse erzeugt werden. Bitmaps dagegen sind hervorragend für Fotos und digitale Zeichnungen geeignet, da sie Farbübergänge gut wiedergeben. Bitmaps sind abhängig von der Auflösung, d. h., sie werden durch eine feste Anzahl von Pixeln dargestellt. Bitmaps sehen in der Größe, in der sie erstellt wurden, sehr gut aus. Sie können jedoch ausgefranst wirken oder an Bildqualität verlieren, wenn sie skaliert oder bei höherer Auflösung als der ursprünglichen angezeigt oder gedruckt werden.



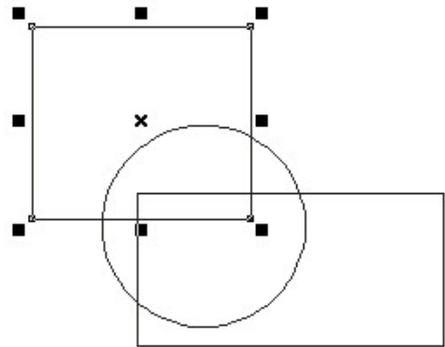
Die ersten Schritte

Objekte bearbeiten - Vergrößern Verkleinern Verzerren und drehen

Zum Bearbeiten von Objekten wählen Sie zunächst das Auswahlwerkzeug (Pfeil) an und klicken anschließend auf das entsprechende Objekt. Aktivierte Objekte werden mit acht Markierungspunkten gezeigt.



Weitere Objekte können mit der **SHIFT - Taste** zusätzlich angeklickt werden, **oder aber indem Sie mit dem Werkzeug PFEIL einen Rahmen um die entsprechenden Objekte ziehen**. Es sind alle Objekte aktiv, die sich innerhalb dieses Rahmens befinden.



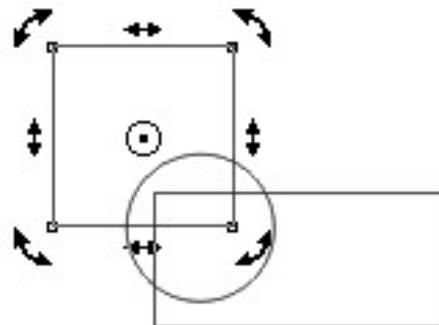
ZIEHEN an den Eckpunkten

ZIEHEN an den Mittelpunkten

ZIEHEN an der Kontur oder innerhalb des Objektes

Klicken Sie auf ein bereits markiertes Objekt ein weiteres Mal, so werden die acht Markierungspunkte durch **Pfeile** ersetzt und angezeigt. Zusätzlich erscheint in der Mitte des Objektes ein Kreis mit einem Punkt.

Mit den Eckpfeilen können Sie nun das Objekt drehen, an den mittleren Pfeilen verzerren



Der **kleine Kreis mit dem Punkt** kennzeichnet die **ACHSE**, um die das Objekt gedreht wird. Diese kann durch ziehen an eine andere Position gesetzt werden, um die das Objekt dann wiederum gedreht werden kann.

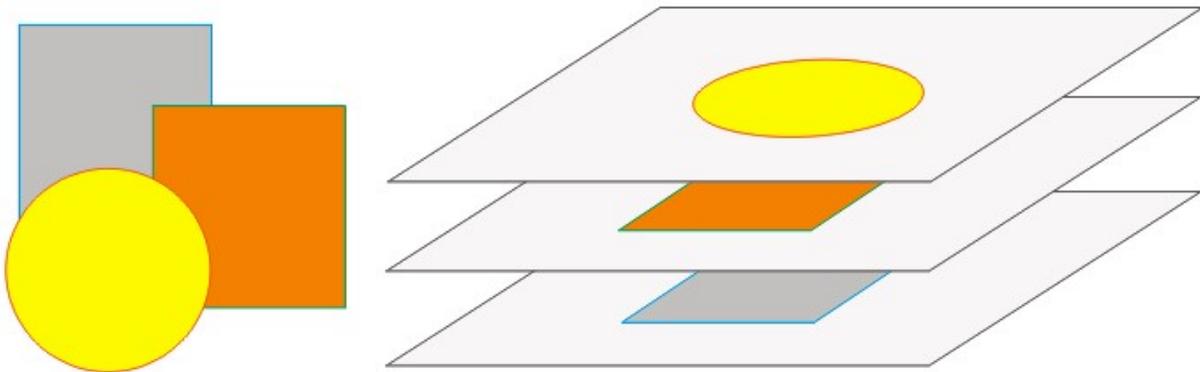
Die ersten Schritte

Farben setzen und Objekte anordnen

Sind mehrere Objekte erzeugt und überlappend gesetzt, können Sie diese nun einzeln in deren Anordnung verändern, das heißt, über oder unter die anderen Objekten setzen.



Man kann sich dies nun so vorstellen, dass JEDES Objekt, welches erzeugt wird auf einer eigenen Klarsichtfolie liegt. Man spricht auch von Ebenen!



Sie können Objekte nun über ein **Kontextmenü (RMT)** auf dem markierten Objekt, oder über **Short-Cuts (Tastenkombinationen)** anordnen:

