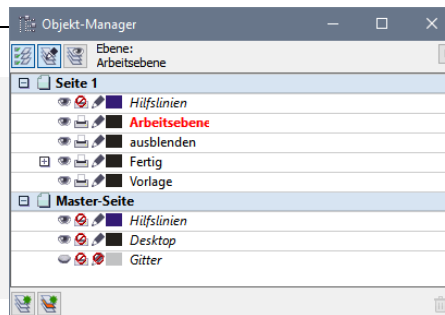


Tipps und Tricks zu CoreIDRAW Toons



Ebenen

Erstelle im Objekt-Manager (Extras --> Objekt-Manager) mind. vier Ebenen. Eine Arbeitsebene, eine Ebene zum Ausblenden von Objekten, eine für fertige Objekte und eine Ebene für die Vorlage.



Vorlagen

Benutze das Snipping Tool (bzw. Skitch oder die <Druck>Taste) um vom Übungsblatt die Graphik auf eine Vorlage-Ebene in CoreIDRAW zu kopieren.



Hilfsmittel Freihand

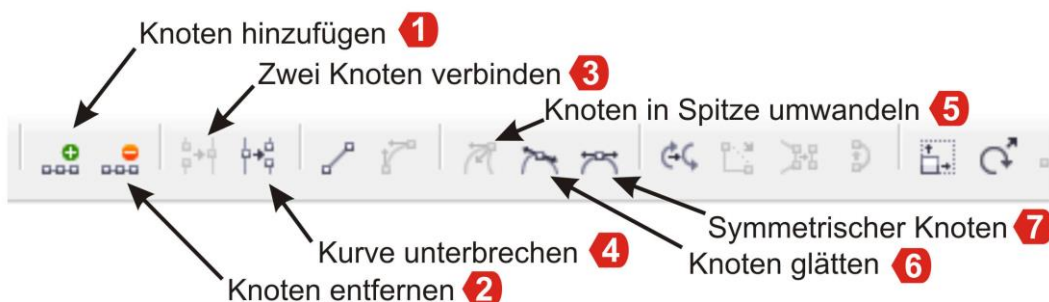
Mit dem Freihand-Werkzeug <F5> kannst du großflächige Linien vordefinieren und im Anschluss dann mit dem Hilfsmittel Form <F10> bearbeiten. Wenn eine **markierte** Linie um eine weitere über den Knotenpunkt verbunden wird, ergänzt sich diese und wird damit zu einem Objekt. Sind alle Knoten geschlossen, dann lässt sich das Objekt mit Farbe füllen.



Hilfsmittel Form

Zieht man mit dem Hilfsmittel Form <F10> eine Marquise über ein aktiviertes Linien-Objekt dann werden alle Knotenpunkte markiert und es lassen sich alle **Linien in Kurven konvertieren**. Knotenpunkte lassen sich danach verschieben und über die Anfassen kann man dann die Kurvenrichtung der Knoten anpassen.

1. Knoten hinzufügen: Einen weiteren Knoten an einer beliebigen Stelle hinzufügen.
2. Knoten entfernen: Wenn man zu viele Knoten hat, oder wenn man einen Teil einer Linie herausscheiden möchte.
3. Zwei Knoten verbinden: Um eine Fläche zu schließen
4. Kurve unterbrechen: Einen markierten Knoten teilen.
5. Knoten in Spitze umwandeln: Zwei Tangentenhälften (das Gegenteil eines glatten Knotens)
6. Knoten glätten: Der Knoten wird abgerundet.
7. Symmetrischer Knoten: Beide Anfassen verändern sich gleichzeitig.



Umriss

Wenn kein Objekt ausgewählt ist, kann man über den Umrissdialog <F12> Standardeinstellungen (Attribute) festlegen. Im Umrissdialog findet man auch die Option "Mit Bild skalieren" – damit wird die Umrissstärke (Rand) beim Vergrößern/Verkleinern (skalieren) mitverändert.



Hilfsmittel Pipette und Hilfsmittel Farbtopf

Mit dem Hilfsmittel Pipette kann man Farbwerte herauslesen mit dem Hilfsmittel Farbtopf diese dann einer Fläche oder einem Rand zuweisen.