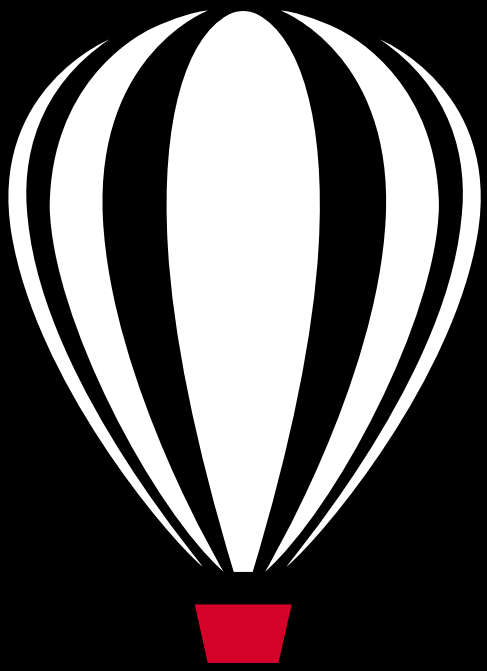


Corel®

PHOTO-PAINT™ X8

Benutzerhandbuch

Copyright 2016 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Corel® PHOTO-PAINT® X8 – Benutzerhandbuch

Produktspezifikationen, Preisangaben, Verpackung, Technischer Support und allgemeine Informationen („Spezifikationen“) beziehen sich ausschließlich auf die Englischen Sprachversionen, wie sie im Einzelhandel erhältlich sind. Die Angaben zu anderen Versionen (einschließlich anderer Sprachversionen) können hiervon abweichen.

Diese Informationen werden ohne Mängelgewähr und ohne weitere Garantien oder Bedingungen, weder ausdrückliche noch implizite, einschließlich, aber nicht beschränkt, auf Garantien hinsichtlich des Zustands der Handelswaren, der zufrieden stellenden Qualität, der Gebrauchstauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder sich durch Gesetz, Statut, Handelsbrauch oder -üblichkeit oder anderweitig ergebende Garantien zur Verfügung gestellt. Sie tragen das vollständige Risiko für die aus diesen Informationen oder ihrer Nutzung entstehenden Ergebnisse. Corel haftet weder Ihnen noch einer anderen Person oder Organisation gegenüber für irgendwelche indirekten, zufälligen, speziellen, oder Folgeschäden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Einnahmen- oder Gewinneinbußen, verlorene oder beschädigte Daten und andere geschäftliche oder wirtschaftliche Verluste, selbst wenn Corel auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder diese vorhersehbar sind. Darüber hinaus haftet Corel nicht für Ansprüche Dritter. Corels Gesamthaftung Ihnen gegenüber entspricht den Kosten, die Ihnen durch den Kauf dieser Materialien entstanden sind. Einige Staaten/Länder lassen keinen Ausschluss bzw. keine Beschränkung der Haftung für Folgeschäden oder beiläufige Schäden zu, sodass die oben genannten Einschränkungen eventuell nicht für Sie gelten.

Corel, das Corel-Logo, das Corel-Ballon-Logo, CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, CONNECT, CAPTURE, Knowledge Base, PaintShop Pro, Painter, PHOTO-PAINT, PowerClip, Corel VideoStudio und WordPerfect sind Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation bzw. deren Tochterfirmen in Kanada, den USA und möglicherweise anderen Ländern. Weitere Produkt-, Schrift- und Firmennamen sowie Logos sind möglicherweise Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Unternehmen.

Patente: www.corel.com/patent

230124

Inhaltsverzeichnis

Erste Schritte....15

Installation von CorelDRAW Graphics Suite....17

Systemanforderungen....17

Vorbereiten der Installation....18

Installation der Anwendungen von CorelDRAW Graphics Suite....18

Installationsoptionen....18

Installationen ändern und reparieren....21

Deinstallieren CorelDRAW Graphics Suite....21

Häufig gestellte Fragen....22

Corel- Konten und -Services....23

Authentifizierung CorelDRAW Graphics Suite....23

Kontoeinstellungen und Produktdetails überprüfen....24

Corel-Produkte aktualisieren....24

Upgrade-Programm....24

Ändern der Benutzeranmeldeinformationen....25

Technischer Support von Corel....25

Informationen zu Corel....25

Die neuen Funktionen in der CorelDRAW Graphics Suite X8....27

Einfacher Einstieg....27

Gestaltung....30

Personalisierung....32

Finden Sie heraus, was in Vorgängerversionen neu war....35

Informationsquellen....37

Hilfe aufrufen....37

Verwendung der Hilfe und der Kurzinfos....38

Verwendung der Hinweise....39

Lerntouren....40

Willkommensbildschirm....41

Zugriff auf eBooks....41

Schnellstarthandbuch....42
Tipps von Experten....42
Video-Informationsquellen....42
Community-Website für Entwickler....43
Handbuch für den Einsatz im Netzwerk....43
Webbasierte Ressourcen....43
Starten und einrichten....45
Starten und beenden Corel PHOTO-PAINT....45
Ändern der Sprache....45
Starteinstellungen ändern....46
Der Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT....47
Begriffe in Corel PHOTO-PAINT....47
Corel PHOTO-PAINT Anwendungsfenster....48
Arbeitsbereiche wählen....50
Symbolleisten....51
Hilfsmittelpalette....54
Eigenschaftsleiste....62
Andockfenster....63
Farbpalette....65
Statusleiste....65
Einstellungen anpassen....67
Einstellungen für den Arbeitsbereich anpassen....67
Warnmeldungen deaktivieren....68
Bilder in Corel PHOTO-PAINT öffnen....69
Bilder öffnen....69
Dateien importieren....71
Bilder scannen....74
Bilder erstellen....74
Mit gescannten Bildern arbeiten....76
Mit Vektorgrafiken arbeiten....77
Bilder und Bildinformationen anzeigen....79

Bilder anzeigen ... 79
Zoomen ... 81
Bildinformationen anzeigen ... 82
Das Bildfenster aktualisieren ... 83
Digimarc-Wasserzeichen erkennen und einbetten ... 83
Hilfslinien, Gitter und Lineale verwenden ... 85
Hilfslinien einrichten ... 85
Gitter einrichten ... 88
Lineale einrichten ... 90
Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen ... 93
Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen ... 93
Frühere Bildversion wiederherstellen ... 95
Aktionen wiederholen und abschwächen ... 96
Speichern und Schließen ... 99
Bilder speichern ... 99
Bilder in andere Dateiformate exportieren ... 101
Mit gesperrten Dateien arbeiten ... 103
Bilder schließen ... 103
Kreative Werkzeuge und Inhalte suchen und verwalten ... 105
Erwerben von Anwendungen, Plugins und Erweiterungen ... 105
Inhalte mit dem Andockfenster „Weitere Werkzeuge“ finden ... 107
Auf Inhalte zugreifen ... 110
Inhalt durchsuchen und gezielt nach diesem suchen ... 112
Inhalt anzeigen ... 115
Inhalt verwenden ... 116
Schriften installieren ... 118
Inhalte verwalten ... 119
Ablagen mit OneDrive synchronisieren ... 120
Inhaltstypen ... 122

Bilder bearbeiten ... 125

Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern ... 127
Bildabmessungen ändern ... 127
Bildauflösung ändern ... 128
Seitengröße ändern ... 129
Bilder beschneiden, zusammenfügen, skalieren sowie ihre Ausrichtung ändern ... 131
Bilder beschneiden ... 131
Bilder zusammenfügen ... 133
Bilder mit der intelligenten Schneidefunktion skalieren ... 135
Bilder geraderichten ... 137
Korrektur perspektivischer Verzerrungen ... 140
Bilder drehen und wenden ... 141
Bilder retuschieren ... 143
Gescannte Bilder optimieren ... 143
Rote Augen entfernen ... 144
Staub und Kratzer entfernen ... 145
Bildbereiche klonen ... 148
Bildschärfe erhöhen ... 151
Artefakte und Rauschen von JPEG-Bildern entfernen ... 152
Bildbereiche radieren ... 152
Farben verschmieren, verwischen und überblenden ... 154
Farbe und Ton anpassen ... 157
Den Bildanpassungseditor verwenden ... 157
Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden ... 162
Anpassungsfilter verwenden ... 167
Mit Farbkanälen arbeiten ... 171
Mit Linsen arbeiten ... 175
Linsen erstellen ... 175
Linsen bearbeiten ... 179
Linsen mit dem Bildhintergrund kombinieren ... 181
Bildbereiche umformen ... 183
Bildbereiche verschmieren ... 183

Wirbeleffekte hinzufügen....184
Bildbereiche durch Heranziehen oder Wegdrücken von Pixeln umformen....185

Farbe, Füllungen und Transparenzen....189

Mit Farben arbeiten....191
Übersicht zu Farbmodellen....191
Erklärung der Farbtiefe....193
Farben auswählen....194
Bildpalette verwenden....201
Angepasste Farbpaletten erstellen und bearbeiten....203
Farbpaletten anzeigen und verwalten....207
Farbpaletten in den Palettenbibliotheken ein- und ausblenden....208
Eigenschaften von Farbpaletten festlegen....210
Schmuckfarbenkanäle verwenden....211
Farbmodi ändern....215
Farbmodus von Bildern ändern....215
Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren....217
Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren....218
Bilder in den Duoton-Farbmodus konvertieren....220
Farbverwaltung verwenden....223
Farbverwaltung....223
Erste Schritte für die Farbverwaltung bei Corel PHOTO-PAINT....228
Farbprofile installieren und laden und einbetten....229
Farbprofile zuweisen....230
Farben in andere Farbprofile konvertieren....231
Einstellungen für die Farbkonvertierung auswählen....232
Softproofing....232
Mit Farbverwaltungs-Voreinstellungen arbeiten....235
Mit Farbverwaltungsrichtlinien arbeiten....236
Farben beim Öffnen von Dokumenten verwalten....238
Farben beim Importieren und Einfügen von Dateien verwalten....238

Farben für den Druck verwalten ... 239
Sicheren CMYK-Arbeitsablauf verwenden ... 239
Farben für die Online-Anzeige verwalten ... 240
Bilder füllen ... 241
Gleichmäßige Füllungen zuweisen ... 241
Farbverlaufsfüllungen zuweisen ... 242
Bitmap-Füllungen zuweisen ... 246
Füllmuster zuweisen ... 248
Füllungen Transparenzmuster zuweisen ... 250
Mit Objekttransparenz arbeiten ... 251
Gleichmäßige Transparenzen zuweisen ... 251
Farbverlaufstransparenzen zuweisen ... 252
Mustertransparenzen zuweisen ... 254
Füllmustertransparenzen zuweisen ... 256
Transparenzen mit Pinselstrichen zuweisen ... 258
Ausgewählte Farben in Objekten transparent machen ... 258
Objekte überblenden ... 259
Füllungen und Transparenzen verwalten und freigeben ... 261
Füllungen und Transparenzen verwalten ... 261
Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben ... 264

Masken und Pfade ... 265
Mit Masken arbeiten ... 267
Geschützte und bearbeitbare Bereiche unterscheiden ... 267
Bearbeitbare Bereiche definieren ... 269
Bearbeitbare Bereiche unter Verwendung von Farbinformationen definieren ... 274
Bearbeitbare Bereiche erweitern und verkleinern ... 277
Masken invertieren und entfernen ... 279
Bearbeitbare Bereiche verschieben und ausrichten ... 280
BearbeitbareBereiche ändern ... 282
Ränder von bearbeitbaren Bereichen anpassen ... 285
Transparenz von Masken anpassen ... 287

Bildbereiche ausschneiden ... 288
Bildbereiche mithilfe von Strecken festlegen ... 293
Strecken erstellen ... 293
Strecken verwalten ... 296
Strecken formen ... 297
Streckenknoten hinzufügen und löschen ... 299
Strecken verbinden und unterbrechen ... 300
Knotentypen ändern ... 301
Pinselstriche Strecken zuweisen ... 302
Mit Schneidepfaden arbeiten ... 303
Mehrere Masken mit Alpha-Kanälen verwalten ... 305
Alpha-Kanäle erstellen und bearbeiten ... 305
Masken und Alpha-Kanäle speichern ... 306
Masken und Alpha-Kanäle laden ... 307
Alpha-Kanäle verwalten ... 309

Malen und Spezialeffekte ... 311
Zeichnen und Malen ... 313
Formen und Linien zeichnen ... 313
Pinselstriche zuweisen ... 317
Sprühbilder erstellen ... 321
Symmetrische Muster und Orbits erzeugen ... 324
Pinselstriche wiederholen ... 326
Angepasste Pinsel erstellen ... 327
Verwendung druckempfindlicher Stifte und Geräte ... 329
Übersicht:Zusammenführungsmodi ... 330
Spezialeffekte anwenden ... 335
Mit Spezialeffekten arbeiten ... 335
Voreinstellungsstile zuweisen ... 337
Farb- und Toneffekte zuweisen ... 338
Spezialeffektkategorien ... 338

Abschrägungseffekte zuweisen... 345
Bokeh-Effekt zuweisen... 346
Linsenreflexionseffekte zuweisen... 348
Beleuchtungseffekte zuweisen... 348
Bilderrahmen hinzufügen... 349
Spezialeffekt-Galerie... 350
Plugins verwalten... 362

Objekte... 363
Mit Objekten arbeiten... 365
Objekte erstellen... 366
Objekteigenschaften ändern... 368
Objekte auswählen... 368
Objekte verschieben, kopieren und löschen... 370
Objekte anzeigen und anordnen... 372
Objekte ausrichten und verteilen... 374
Ausrichtungshilfslinien verwenden... 376
Objekte sperren... 378
Objekte gruppieren und kombinieren... 379
Zusammenführungsmodus für gruppierte Objekte auswählen... 381
Mit Zuschneidegruppen arbeiten... 382
Objekte ändern... 385
Objekte ändern... 385
Objekte beschneiden... 390
Objektränder bearbeiten... 390
Objekte mit hinterlegten Schatten versehen... 393
Zuschneidemasken verwenden... 396
Den Bereich um ein Objekt schützen... 398
Objekte verknüpfen und einbetten... 399
Verknüpfte oder eingebettete Objekte in eine andere Anwendung einfügen... 399
Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten... 400

Text **401**

Text erstellen und formatieren 403

Text hinzufügen und auswählen 403

Farbe zu Text hinzufügen 405

Text formatieren 406

Mit OpenType-Funktionen arbeiten 408

Sonderzeichen, Symbole und Glyphen einfügen 412

Text unterschneiden, verlagern und drehen 416

Text ausrichten 417

Zeilen-, Zeichen- und Wortabstand anpassen 417

Anti-Alias-Text 418

Text an Strecken ausrichten 418

Mit in früheren Versionen erstelltem Text arbeiten 420

Schriften verwalten 421

Schriften anzeigen 421

Schriften filtern 423

Nach Schriften suchen 424

Schriften identifizieren 425

Mit Schriften-Playground Schriften wählen 426

Verwendung des Corel Font Manager 428

Mit Text in verschiedenen Sprachen arbeiten 429

Kodierungseinstellungen für die korrekte und fehlerfreie Anzeige von Text ändern 429

Mit asiatischem und nahöstlichem Text arbeiten 430

OpenType-Unterstützung für asiatischen Text 431

Webbilder und -filme **433**

Filme erstellen und bearbeiten 435

Filme öffnen und abspielen 435

Filme erstellen 436

Bildfolge und Bildrate ändern 439

Filme speichern....442
Bilder für das Web erstellen....445
Bilder für das Web exportieren....445
Webvoreinstellungen speichern und anwenden....452
Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen....452
Bilder in Teilbilder aufteilen....453
Rollover erstellen und bearbeiten....457
Bilder per E-Mail versenden....460

Drucken....461
Grundlegende Informationen zum Drucken....463
Arbeit drucken....463
Druckaufträge gestalten....464
Vorschau von Druckaufträgen anzeigen....465
Druckstile zuweisen....466
Druckaufträge optimieren....467
Farben exakt drucken....468
Auf PostScript-Druckern drucken....470
Vorabkontrolle anzeigen....471
Dateien für Druckdienstanbieter vorbereiten....473
Druckaufträge für einen Druckdienstanbieter vorbereiten....473
Mit Umbruchlayouts arbeiten....474
Druckermarkierungen drucken....476
Farbauszüge drucken....478
Mit Farbüberlappung und Überdrucken arbeiten....480
Auf Film drucken....480
Bilder für den Druck auf Leinwand vorbereiten....481
Mit einem Druckdienstanbieter arbeiten....482

Dateiformate....483
In PDF exportieren....485
Dokumente als PDF-Dateien exportieren....485

Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen in PDF-Dateien einbinden ... 487
Reduzieren der Dateigröße von PDF-Dateien ... 488
Angeben der Kodierungsformate für PDF-Dateien ... 489
Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien angeben ... 489
Sicherheitsoptionen für PDF-Dateien festlegen ... 490
PDF-Dateien optimieren ... 492
Vorabkontrolle für PDF-Dateien anzeigen ... 492
PDF-Dateien für eine Druckerei vorbereiten ... 493
Mit Office-Anwendungen arbeiten ... 495
Dateien in Office-Anwendungen exportieren ... 495
Dokumenten Objekte hinzufügen ... 495
Mit RAW-Kameradateien arbeiten ... 497
Kamera-Rohdateien verwenden ... 497
Kameradateien im Raw-Format importieren Corel PHOTO-PAINT ... 498
Farbe und Ton von RAW-Kameradateien anpassen ... 501
Schärfe von RAW-Kameradateien einstellen und Rauschen reduzieren ... 503
Vorschau von RAW-Kameradateien anzeigen und Bildinformationen abrufen ... 504
Unterstützte Dateiformate ... 507
Adobe Illustrator (AI) ... 508
Windows Bitmap (BMP) ... 508
OS/2 Bitmap (BMP) ... 509
Computer Graphics Metafile (CGM) ... 509
CorelDRAW (CDR) ... 510
Corel Presentation Exchange (CMX) ... 510
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 511
Cursor Resource (CUR) ... 511
AutoCAD Drawing Database (DWG) und AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) ... 511
Encapsulated PostScript (EPS) ... 512
PostScript (PS oder PRN) ... 514
GIF ... 515

JPEG (JPG) ... 516
JPEG 2000 (JP2) ... 517
Kodak Photo-CD-Bild (PCD) ... 518
PICT (PCT) ... 520
PaintBrush (PCX) ... 520
Adobe Portable Document Format (PDF) ... 521
HPGL-Plotter-Datei (PLT) ... 521
Portable Network Graphics (PNG) ... 522
Adobe Photoshop (PSD) ... 523
Corel Painter (RIF) ... 525
TARGA (TGA) ... 526
TIFF ... 526
Corel Paint Shop Pro (PSP) ... 527
WordPerfect-Grafik (WPG) ... 527
Kamera-Rohdateiformate ... 528
Wavelet Compressed Bitmap (WI) ... 528
Windows-Metadatei-Format (WMF) ... 528
Weitere unterstützte Dateiformate ... 528
Empfohlene Formate für den Import von Grafiken ... 529
Empfohlene Formate für den Export von Grafiken ... 529

Anpassen und Automatisieren ... 531

Anpassen Corel PHOTO-PAINT ... 533
Arbeitsbereiche erstellen ... 533
Das Erscheinungsbild eines Arbeitsbereichs anpassen ... 535
Tastaturbefehle anpassen ... 537
Menüs anpassen ... 538
Symbolleisten anpassen ... 540
Die Hilfsmittelpalette anpassen ... 543
Eigenschaftsleiste anpassen ... 543
Statusleiste anpassen ... 544
Filter anpassen ... 546

Dateiverknüpfungen anpassen ... 546
Verwenden von Makros und Skripts zur Automatisierung von Aufgaben ... 549
Mit Makros arbeiten ... 549
Mit Skripts arbeiten ... 555

Allgemeine Hinweise ... 559
Corel PHOTO-PAINT für Adobe Photoshop-Benutzer ... 561
Übersicht über Unterschiede in der verwendeten Terminologie ... 561
Übersicht über Unterschiede bei den verfügbaren Hilfsmitteln bzw. Werkzeugen ... 562
Glossar ... 565

Erste Schritte

Installation von CorelDRAW Graphics Suite....17

Corel- Konten und -Services....23

Die neuen Funktionen in der CorelDRAW Graphics Suite X8....27

Informationsquellen....37

Starten und einrichten....45

Der Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT....47

Einstellungen anpassen....67

Bilder in Corel PHOTO-PAINT öffnen....69

Bilder und Bildinformationen anzeigen....79

Hilfslinien, Gitter und Lineale verwenden....85

Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen....93

Speichern und Schließen....99

Kreative Werkzeuge und Inhalte suchen und verwalten....105

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Installation von CorelDRAW Graphics Suite

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Systemanforderungen" (Seite 17)
- „Vorbereiten der Installation" (Seite 18)
- „Installation der Anwendungen von CorelDRAW Graphics Suite" (Seite 18)
- „Installationsoptionen" (Seite 18)
- „Installationen ändern und reparieren" (Seite 21)
- „Deinstallieren CorelDRAW Graphics Suite" (Seite 21)
- „Häufig gestellte Fragen" (Seite 22)

Systemanforderungen

In der folgenden Liste sind die Mindestsystemanforderungen aufgeführt. Beachten Sie, dass Sie zum Erreichen optimaler Leistung mehr RAM und Festplattenspeicher benötigen als in der Liste angegeben.

- Windows 7, Windows 8.1 oder Windows 10, in 32-Bit oder 64-Bit, mit den jeweils neuesten Updates und Service-Packs
- Intel Core i3/5/7 oder AMD Athlon 64
- 2 GB RAM
- 1 GB freier Festplattenspeicher

  Wenn Sie die Software herunterladen benötigen Sie mehr Platz, da der Download, die dekomprimierten Installationsdateien und der tatsächliche Installationsvorgang berücksichtigt werden müssen.
- Multitouch-Bildschirm, Maus oder Tablet
- Bildschirmauflösung von 1280 x 720 bei 100 % (96 dpi), 1920 x 1080 bei 150 % und 2560 x 1440 bei 200 %
- DVD-Laufwerk (zur Installation der Boxversion der Software erforderlich)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Microsoft Internet Explorer ab Version 11
- Um sich anzumelden und CorelDRAW Graphics Suite zu authentifizieren, Leistungs- und Stabilitätsaktualisierungen zu erhalten, auf Online-Inhalte zuzugreifen und um bestimmte Funktionen (wie die QR-Codes oder die Inhalte-Zentrale) zu benutzen, ist eine Internetverbindung erforderlich.

Wenn das Microsoft .NET Framework noch nicht auf Ihrem Computer verfügbar ist, wird es zusammen mit dem Produkt installiert.

Vorbereiten der Installation

- Stellen Sie sicher, dass Systemdatum und -uhrzeit korrekt eingestellt sind.
- Schließen Sie alle Anwendungen einschließlich der Virenerkennungsprogramme und Anwendungen, die in der Systemleiste oder in der Windows-Taskleiste offen sind. Wenn Sie dies nicht tun, kann sich die Installationszeit erhöhen und der Installationsprozess beeinträchtigt werden.
- Melden Sie sich als Benutzer mit Administratorrechten an.
- Stellen Sie sicher, dass auf dem Laufwerk, auf dem Sie die Anwendung installieren möchten, genügend freier Speicherplatz verfügbar ist.
- Löschen Sie den Inhalt der Temp-Ordner auf dem System, um Datei- und Arbeitsspeicherkonflikte zu vermeiden. Um zu den Temp-Ordnern zu navigieren, geben Sie im Startmenü von Windows 7 oder Windows 10 oder auf dem Desktop von Windows 8 in das Feld **Suchen** die Zeichenfolge **%temp%** ein.
- Installieren Sie CorelDRAW® Graphics Suite X8 in einem eigenen Verzeichnis, um Konflikte mit früheren Versionen zu vermeiden.

Installation der Anwendungen von CorelDRAW Graphics Suite

Dank des Installationsassistenten ist die Installation der in CorelDRAW Graphics Suite enthaltenen Komponenten und Anwendungen denkbar einfach. Sie können die Suite im Rahmen einer typischen Installation installieren oder die Installation durch Auswahl anderer Optionen anpassen.

So installieren Sie die Anwendungen der CorelDRAW Graphics Suite

1. Schließen Sie alle Anwendungen, auch die Virenschutzprogramme.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Legen Sie die DVD in das DVD-Laufwerk ein.

   Wenn der Installationsassistent nicht automatisch gestartet wird, navigieren Sie zum Stammverzeichnis der DVD, suchen Sie **setup.exe** auf der DVD und doppelklicken Sie auf die Datei. Navigieren Sie dabei zu dem Ordner, der der Version Ihres Betriebssystems entspricht: 64-Bit oder 32-Bit.
   - Laden Sie das Produkt herunter.
3. Betätigen Sie im Installationsassistenten den Bildlauf nach unten, um die Lizenzvereinbarung zu lesen und dann durch Aktivierung des Kontrollkästchens die Bedingungen zu akzeptieren.
4. Klicken Sie auf **Weiter**.
5. Geben Sie in das Textfeld **Benutzername** Ihren Namen ein.
6. Geben Sie in das Textfeld **Seriennummer** Ihre Seriennummer ein.

   Bei der Seriennummer wird die Groß-/Kleinschreibung nicht beachtet.Die Bindestriche sind optional.
7. Klicken Sie auf **Weiter**.
8. Folgen Sie den Installationsanweisungen.

Installationsoptionen

Die folgenden Installationsarten stehen zur Wahl:

- **Typische Installation**: Die Haupt- und Dienstprogramme der Suite werden automatisch an einem Standardspeicherort im Ordner „Programme“ installiert. Wenn sie später eine Komponente benötigen, die nicht installiert ist, können Sie Ihre Installation ändern.
- **Benutzerdefinierte Installation**: Ermöglicht die Auswahl zusätzlicher Funktionen, das Ausschließen nicht benötigter Komponenten sowie das Angeben des Speicherorts für die Suite. Sie können beispielsweise Desktopverknüpfungen installieren.
- **Bereitstellung**: Nur beim Kauf von Mehrplatzlizenzen verfügbar. Diese Option ermöglicht die Erstellung eines Server-Image zur Installation der Software auf einzelnen Arbeitsplatzrechnern. Weitere Informationen finden Sie im Bereitstellungshandbuch zur CorelDRAW Graphics Suite X8.

Programme

In der folgenden Tabelle sind die Programme aufgeführt, die standardmäßig installiert werden. Um ein Programm aus der Installation auszuschließen, müssen Sie eine benutzerdefinierte Installation durchführen.

Programm	Erklärung
CorelDRAW®	Eine intuitive und vielseitige Grafikanwendung zum Erstellen qualitativ hochwertiger Vektorillustrationen, Logo-Designs und Seitenlayouts.
Corel® PHOTO-PAINT®	Ein Komplettprogramm für die Bildbearbeitung, mit dem Sie Fotos retuschieren und bearbeiten sowie Original-Bitmap-Illustrationen und Bilder erstellen können.
Corel® CONNECT™	Eine Anwendung, die den leichten Zugriff auf Inhalte wie Clipart, Fotos und Schriften bereitstellt.
Corel® CAPTURE™	Eine benutzerfreundliche Anwendung zum Erfassen von Bildern auf Ihrem Computerbildschirm.
Corel Font Manager™	Eine Anwendung zum Suchen, Ordnen und Verwalten von Schriften.

Programmfunktionen und Dienstprogramme

In der folgenden Tabelle sind die Programmfunktionen aufgeführt, die Sie installieren können. Nicht alle Komponenten stehen in allen Versionen der Software zur Verfügung.

Funktion oder Dienstprogramm	Erklärung	Hinweise
Schreibhilfsmittel	Umfassen Rechtschreibprüfung, Thesaurus und Grammatik in mehreren Sprachen, um das Korrekturlesen und Bearbeiten von Dokumenten zu erleichtern.	Schreibhilfsmittel in der Sprache des Betriebssystem sind erforderlich und werden standardmäßig installiert. Beispielsweise werden die englischen Schreibhilfsmittel auf einem englischen Betriebssystem standardmäßig installiert. Um zusätzliche Sprachen zu installieren, müssen Sie die benutzerdefinierte Installation auswählen oder Ihre Installation später ändern.
Duplexdruck-Assistent	Ermöglicht das Konfigurieren eines Druckers für beidseitiges Drucken.	Erfordert eine benutzerdefinierte Installation.
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Eine Teilmenge der Programmierumgebung Microsoft Visual Basic (VB), die für Anfänger geeignet ist.	Mit VBA können Sie einfache Makros für den persönlichen Gebrauch erstellen, es lassen sich damit jedoch auch komplexere Makroprojekte erstellen.

Funktion oder Dienstprogramm	Erklärung	Hinweise
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Eine integrierte Programmierumgebung, mit der Entwickler und andere Programmierexperten VSTA zum Erstellen selbst der schwierigste Makroprojekte verwenden können.	Um VSTA mit der CorelDRAW Graphics Suite zu verwenden, müssen Sie ein eigenes Exemplar von Microsoft Visual Studio 2015 installiert haben. Wenn Sie erst die CorelDRAW Graphics Suite und dann Microsoft Visual Studio installieren, müssen Sie die VSTA-Funktion neu installieren, indem Sie Ihre CorelDRAW Graphics Suite-Installation ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „So ändern oder reparieren Sie eine CorelDRAW Graphics Suite X8-Installation" auf Seite 21.
Windows-Shellerweiterung	Ermöglicht das Anzeigen von Miniaturansichten programmeigener Corel-Dateien wie CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT), Musterfüllungen (FILL) und anderer programmeigener Dateien.	Wenn Sie die CorelDRAW Graphics Suite oder CorelDRAW Technical Suite zuvor installiert haben, wird diese Option nicht im Installationsassistenten angezeigt.
GPL Ghostscript	Sehr empfehlenswert, wenn Sie EPS- und PDF-Dateien in Ihre Dokumente importieren. Mit dieser Funktion können Sie einzelne Elemente importierter EPS-Dateien isolieren und verwenden statt ausschließlich Header-Bilder. Sie verbessert außerdem den Import von PDF-Dateien, die von Anwendungen von Dritten generiert wurden.	Teil der typischen Installation.

Zusätzliche Optionen

In der folgenden Tabelle sind zusätzliche Installationsoptionen aufgeführt.

Option	Beschreibung	Hinweise
Sprachpakete	Ermöglicht die Verwendung der Programme und der Hilfe in zwei oder mehr Sprachen.	Diese Option ist in mehrsprachigen Versionen der Software enthalten und erfordert eine benutzerdefinierte Installation.
Alle Produktaktualisierungen	Lädt automatisch Produktaktualisierungen herunter und fragt Sie vor der Installation.	Teil der typischen Installation.
Desktopverknüpfungen installieren	Fügt Ihrem Desktop Produktsymbole für den leichteren Zugriff hinzu.	Teil der typischen Installation.

Option	Beschreibung	Hinweise
Installationsdateien kopieren	Ermöglicht Ihnen die Wartung und Aktualisierung der Software ohne Verwendung des Installations-Datenträgers.	Teil der typischen Installation.

Installationen ändern und reparieren

Mit dem Installationsassistenten haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Bearbeiten der aktuellen Installation durch Hinzufügen oder Löschen von Komponenten
- Reparieren der aktuellen Installation durch Beheben von Fehlern wie fehlenden oder beschädigten Dateien sowie fehlerhaften Verknüpfungen und Registrierungseinträgen

Das Reparieren einer Installation ist sinnvoll, wenn Sie Probleme bei der Arbeit mit der Anwendung haben oder einen Programmfehler vermuten.

Bevor Sie eine Installation reparieren, versuchen Sie, den aktuellen Arbeitsbereich auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen. Halten Sie hierfür beim Start der Anwendung die Taste **F8** gedrückt. Beachten Sie, dass beim Zurücksetzen eines Arbeitsbereichs alle Grundeinstellungen für den Arbeitsbereich zurückgesetzt werden.

So ändern oder reparieren Sie eine CorelDRAW Graphics Suite X8-Installation

1. Schließen Sie alle Anwendungen.
2. Klicken Sie in der Windows-Systemsteuerung auf **Programm deinstallieren**.
3. Doppelklicken Sie auf CorelDRAW Graphics Suite X8auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern**.
4. Aktivieren Sie im angezeigten Assistenten die Option **Ändern** oder **Reparieren** und folgen Sie den Anweisungen.

Bereits installierte Komponenten werden im Assistenten nicht angezeigt oder ihre Kontrollkästchen sind ausgegraut.

Bestimmte Funktionen, wie **Installationsdateien kopieren** und **Desktopverknüpfungen installieren**, können nicht durch Ändern der Installation hinzugefügt werden.

Deinstallieren CorelDRAW Graphics Suite

Sie können die CorelDRAW Graphics Suite über die Systemsteuerung deinstallieren. Wenn Sie das Produkt deinstallieren und danach mit derselben Seriennummer auf einem anderen Computer installieren möchten, vergewissern Sie sich, dass während der Deinstallation eine Verbindung zum Internet besteht. Dadurch wird die Zahl der Computer, auf denen Sie das Produkt rechtmäßig installieren dürfen, um einen Computer zurückgesetzt.

So deinstallieren Sie CorelDRAW Graphics Suite

1. Klicken Sie in der Windows-Systemsteuerung auf **Programm deinstallieren**.
2. Doppelklicken Sie auf **CorelDRAW Graphics Suite X8**auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern**.
3. Aktivieren Sie die Option **Entfernen** im angezeigten Assistenten und folgen Sie den Anweisungen.

   Um das Produkt vollständig zu deinstallieren, indem Sie die Benutzerdateien entfernen, wie Voreinstellungen, benutzererstellte Füllungen und benutzerdefinierte Dateien, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Benutzerdateien entfernen**.

Sämtliche weiteren Komponenten und Anwendungen, die Sie mit der Suite installiert haben, wie die Corel Graphics - Windows-Shellerweiterung oder Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), müssen separat deinstalliert werden.

Häufig gestellte Fragen

Wenn Ihre Frage in der folgenden Liste nicht enthalten ist, besuchen Sie den technischen Support von Corel® und durchsuchen Sie die Corel® Wissensdatenbank.

- „Ich möchte ein Upgrade meiner Version der Software installieren. Muss ich die vorherige Version deinstallieren?" (Seite 22)
- „Was ist der Unterschied zwischen einem Upgrade und einem Update?" (Seite 22)
- „Was soll ich tun, wenn ich meine Seriennummer verloren habe und die Software neu installieren möchte?" (Seite 22)
- „Was ist der Unterschied zwischen einer typischen und einer benutzerdefinierten Installation? Welche Art der Installation ist für mich geeignet?" (Seite 22)
- „Wie kann ich die CorelDRAW Graphics Suite im Netzwerk meiner Organisation bereitstellen?" (Seite 22)

Ich möchte ein Upgrade meiner Version der Software installieren. Muss ich die vorherige Version deinstallieren?

Nein. Sie müssen die vorherige Version nicht deinstallieren. Standardmäßig wird die neue Version in einem separaten Ordner installiert. So wird sichergestellt, dass Sie mit beiden Versionen arbeiten können. Ändern Sie nicht den Installationsordner für das Upgrade auf den der vorherigen Version.

Was ist der Unterschied zwischen einem Upgrade und einem Update?

Mit einem Upgrade können Sie die aktuelle Hauptversion der Software installieren. Der Veröffentlichung einer Hauptversion folgen meistens Updates zur Korrektur von Fehlern und Verbesserung der Leistung und Stabilität. Die Bezeichnung eines Updates ist die der Hauptversion mit einer angehängten Zahl, beispielsweise „.1". Standardmäßig werden Sie von der Anwendung benachrichtigt, wenn ein Produkt-Update verfügbar ist. Sie können jedoch auch unter **Hilfe ▸ Updates** nach Updates suchen.

Was soll ich tun, wenn ich meine Seriennummer verloren habe und die Software neu installieren möchte?

Sehen Sie bei Download-Versionen in der E-Mail nach, die Sie beim Erwerb des Produkts von Corel erhalten haben.

Melden Sie sich bei Corel.com an, um auf die Seite **Ihr Konto** zuzugreifen.

Wenn Sie ein Produkt im Karton gekauft haben, sehen Sie auf der Hülle des Installations-Datenträgers nach.

Was ist der Unterschied zwischen einer typischen und einer benutzerdefinierten Installation? Welche Art der Installation ist für mich geeignet?

Siehe „Installationsoptionen" auf Seite 18.

Wie kann ich die CorelDRAW Graphics Suite im Netzwerk meiner Organisation bereitstellen?

Wenn Sie mehrere Lizenzen von CorelDRAW Graphics Suite erworben haben, können Sie die Anwendungen im Netzwerk Ihrer Organisation bereitstellen. Weitere Informationen zu Netzwerkinstallationen finden Sie im Bereitstellungshandbuch zur CorelDRAW Graphics Suite X8. Wenden Sie sich an den technischen Support von Corel, um eine Volumen-Lizenz der Software zu erwerben und das Installationshandbuch zu erhalten.

Corel- Konten und -Services

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Authentifizierung CorelDRAW Graphics Suite" (Seite 23)
- „Kontoeinstellungen und Produktdetails überprüfen" (Seite 24)
- „Corel-Produkte aktualisieren" (Seite 24)
- „Upgrade-Programm" (Seite 24)
- „Ändern der Benutzeranmeldeinformationen" (Seite 25)
- „Technischer Support von Corel" (Seite 25)
- „Informationen zu Corel" (Seite 25)

Authentifizierung CorelDRAW Graphics Suite

Durch die Authentifizierung erhalten Sie Zugriff auf die in der Suite enthaltenen Online-Features und -Inhalte. Sie können CorelDRAW Graphics Suite nach der Installation der Suite, vor dem Start einer Anwendung oder während der Nutzung einer Anwendung authentifizieren.

Um CorelDRAW Graphics Suite zu authentifizieren, müssen Sie sich bei Ihrem Corel.com-Konto anmelden. Dadurch wird Ihr Produkt mit Ihrem Konto verknüpft. Wenn Sie kein Corel.com-Konto besitzen oder Ihr Produkt mit einem neuen Konto verknüpfen möchten, müssen Sie ein Konto erstellen, bevor Sie sich anmelden.

Nach der Installation und Authentifizierung von CorelDRAW Graphics Suite wird das Produkt auf Corel.com auf Ihrer Kontoseite angezeigt. Wenn Sie das Produkt mit einem anderen Konto verknüpfen möchten, müssen Sie Ihre Benutzeranmeldeinformationen ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Benutzeranmeldeinformationen" auf Seite 25.

So authentifizieren Sie das Produkt CorelDRAW Graphics Suite

1. Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Produktdetails**.
   Der Willlkommensbildschirm wird auf der Seite mit den **Produktdetails** geöffnet.
2. Klicken Sie auf der **Konto**-Kachel auf die Option **Zur Authentifizierung anmelden**.
3. Führen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld einen der folgenden Schritte aus:
   - Folgen Sie den Anweisungen zur Erstellung eines Kontos und melden Sie sich an.
   - Melden Sie sich an, indem Sie die Ihrem Konto zugehörige E-Mail-Adresse und das entsprechende Kennwort eingeben.

Solange Sie eine Internetverbindung haben, können Sie nun auf die Online-Funktionen und -Inhalte zugreifen.

Kontoeinstellungen und Produktdetails überprüfen

Sie können von der Anwendung aus auf Ihre Kontoseite zugreifen, um Ihre Kontoeinstellungen zu überprüfen. Auf Ihrer Kontoseite sehen Sie, welche Produkte mit Ihrem Konto verknüpft sind. Zudem können Sie auf den Support zugreifen und Ihre Kommunikationseinstellungen festlegen.

Von der Seite mit den Produktdetails des Willkommensbildschirms können Sie auf detaillierte Informationen zu Ihrem Produktstatus, verfügbaren Updates und Upgradeplänen, Ihrem Konto usw. zugreifen. Wenn Sie beispielsweise ein Abonnement erworben haben, können Sie schnell herausfinden, wie viele Tage Ihr Abonnement noch gültig ist.

So überprüfen Sie Ihr Corel.com-Konto

- Klicken Sie in CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT auf **Hilfe** ▸ **Kontoeinstellungen**.

So greifen Sie auf detaillierte Produktinformationen zu

- Klicken Sie in CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT auf **Hilfe** ▸ **Produktdetails**.

Corel-Produkte aktualisieren

Produktupdates (vormals Service-Packs genannt) beinhalten Leistungs- und Stabilitätsverbesserungen zur Erweiterung des Produkterlebnisses. Standardmäßig werden Sie automatisch benachrichtigt, wenn Produktaktualisierungen und Neuigkeiten verfügbar werden. Darüber hinaus lädt die Anwendung mit der Standardinstallation automatisch neue Produktaktualisierungen herunter und fordert Sie auf, die Installation zu genehmigen.

Um Informationen zu Produktupdates anzuzeigen und die Updateeinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Updates**. Sie finden die entsprechenden Informationen auf der **Updates**-Kachel auf der Seite mit den Produktdetails des Willkommensbildschirms.

Upgrade-Programm

Im Rahmen des Upgrade-Programms erhalten Sie immer die nächste Hauptversion, sobald diese verfügbar wird. Damit wird sichergestellt, dass sich Ihr Produkt immer auf dem neuesten Stand befindet. Das Upgrade-Programm ersetzt die Premium-Mitgliedschaft, die mit früheren Versionen von CorelDRAW Graphics Suite angeboten wurde.

Sie können in CorelDRAW Graphics Suite X8 auf die früheren Premium-Inhalte der Versionen X6 oder X7 zugreifen, solange Ihre Premium-Mitgliedschaft aktiv ist. Wenn Sie nach Ablauf Ihrer Mitgliedschaft weiterhin auf Ihre früheren Premium-Inhalte zugreifen möchten, müssen Sie das Upgrade-Programm erwerben.

Wenn Sie ein Abonnement des Produkts erworben haben, ist das Upgrade-Programm in Ihrem Abonnement inbegriffen. Bei einem Abonnement handelt es sich um eine Zahlungsmethode, die es Ihnen ermöglicht, das Produkt für eine festgelegte Zeitraum zu benutzen, der nach Ablauf verlängert werden kann.

Um das Upgrade-Programm zu erwerben, klicken Sie zuerst auf **Hilfe** ▸ **Produktdetails** und dann auf der Seite **Produktdetails** des Willkommensbildschirms auf die **Upgrade-Programm**-Kachel.

Ändern der Benutzeranmeldeinformationen

Als Benutzer und Besitzer von CorelDRAW Graphics Suite müssen Sie Ihre Benutzeranmeldeinformationen kennen:

- Ihre Produktseriennummer: Damit können Sie Ihr Produkt installieren bzw. neu installieren. Die Seriennummer ist der eindeutige Bezeichner Ihrer Produktlizenz.
- die Ihrem Corel.com-Konto zugehörige E-Mail-Adresse. Für jedes Corel.com-Konto sind eine eindeutige E-Mail-Adresse und ein Kennwort erforderlich. Wenn Sie Ihr Produkt authentifizieren, um auf die Online-Features und -Inhalte zuzugreifen, melden Sie sich mit einem spezifischen Corel.com-Konto an und verknüpfen dadurch das Produkt mit diesem Konto und der zugehörigen E-Mail-Adresse.

Im Folgenden werden zwei typische Fälle beschrieben, in welchen Sie Ihre Kontoeinstellungen ändern und dann im aktualisierten Produkt Ihre Benutzeranmeldeinformationen aktualisieren müssen, um diese den neuen Kontoeinstellungen anzupassen. Mit der Aktualisierung Ihrer Benutzeranmeldeinformationen wird sichergestellt, dass Sie das Produkt nicht deinstallieren und neu installieren müssen.

Sie möchten zwei Produktabonnements, die Sie mit demselben Corel.com-Konto zu verschiedenen Zeiten erworben haben, zusammenführen, damit diese dasselbe Erneuerungsdatum haben.

In diesem Fall sind die Abonnements mit unterschiedlichen Seriennummern verknüpft. Sie müssen zuerst Ihre Kontoseite aufrufen und dann beide Abonnements mit einer der Seriennummern verknüpfen. Danach müssen Sie im Produkt, dessen Seriennummer nun nicht mehr aktuell ist, die Benutzeranmeldeinformationen ändern.

Schritt 1: Gehen Sie auf die Seite **Ihr Konto**, indem Sie sich auf Corel.com anmelden, und klicken Sie dann im Bereich **Produktstatus** auf **Zusammenführen**. Wählen Sie auf der Seite **Abonnements** die Abonnements aus, die Sie zusammenführen möchten. Wechseln Sie zur Seite **Auswahl bestätigen** und wählen Sie die Seriennummer, die Sie beibehalten möchten.

Schritt 2: Starten Sie die Version von CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT, deren Seriennummer nun nicht mehr aktuell ist. Klicken Sie zuerst auf **Extras** ▸ **Optionen** und dann in der Kategorienliste **Global** auf **Benutzeranmeldeinformationen**. Klicken Sie danach auf **Anmeldeinformationen bearbeiten** und geben Sie im Dialogfeld die Seriennummer ein, die Sie in Schritt 1 gewählt haben.

Sie haben zwei Corel.com-Konten, denen zwei unterschiedliche E-Mail-Adressen zugeordnet sind, und möchten die beiden Konten zusammenführen.

Zuerst müssen Sie den technischen Support von Corel kontaktieren, der die beiden Konten für Sie zusammenführt. Dann müssen Sie Ihre E-Mail-Adresse über das Produkt aktualisieren.

Schritt 1: Kontaktieren Sie den technischen Support von Corel mit der Bitte, die beiden Konten für Sie zusammenzuführen. Sie werden dann gebeten, eine aktive E-Mail-Adresse für das zusammengeführte Konto anzugeben. Wenn Sie in beiden Konten Abonnements oder Upgrade-Programme haben, sind diese verschiedenen Seriennummern zugeordnet und Sie müssen eine der Seriennummern auswählen.

Schritt 2: Starten Sie die Version von CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT, die nun mit einem nicht mehr aktuellen Konto oder einer nicht mehr aktuellen E-Mail-Adresse verknüpft ist. Klicken Sie zuerst auf **Extras** ▸ **Optionen** und dann in der Kategorienliste **Global** auf **Benutzeranmeldeinformationen**. Klicken Sie auf **Anmeldeinformationen bearbeiten** und geben Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld die E-Mail-Adresse ein, die Sie für das zusammengeführte Konto gewählt haben. Geben Sie Ihr Kennwort ein. Geben Sie, falls nötig, die Seriennummer ein, die Sie in Schritt 1 gewählt haben.

Technischer Support von Corel

Der technische Support von Corel bietet Ihnen schnell genaue Informationen zu Funktionen, Spezifikationen, Preisen, Verfügbarkeit, Diensten und der technischen Unterstützung von Produkten. Die aktuellen Informationen zum technischen Support für Corel-Produkte finden Sie unter www.corel.de/support.

Informationen zu Corel

Corel ist eines der weltweit führenden Softwareunternehmen und stellt einige der bekanntesten Grafik-, Office- und Digitalmedien-Produkte der Branche bereit. Wir bieten das umfassendste Portfolio innovativer Software und haben uns den Ruf erworben, dass wir Lösungen bieten,

die leicht zu erlernen und zu verwenden sind, sodass ihre Benutzer Kreativität und Produktivität auf einem ganz neuen Niveau erreichen können. Die Branche hat dies mit einer Vielzahl von Auszeichnungen in den Bereichen Innovation, Design und Qualität anerkannt.

Zu unseren weltweit von Millionen von Anwendern genutzten Produkten zählen CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® und Corel® WordPerfect® Office. Weitere Informationen zu Corel finden Sie unter www.corel.com.

Die neuen Funktionen in der CorelDRAW Graphics Suite X8

Die neuen und erweiterten Funktionen der CorelDRAW Graphics Suite X8 werden unter den folgenden Punkten beschrieben:

- „Einfacher Einstieg" (Seite 27)
- „Gestaltung" (Seite 30)
- „Personalisierung" (Seite 32)
- „Finden Sie heraus, was in Vorgängerversionen neu war" (Seite 35)

Informationen zu Funktionen und Hilfsmitteln, die in früheren Versionen der CorelDRAW Graphics Suite eingeführt oder verbessert wurden, finden Sie unter „Finden Sie heraus, was in Vorgängerversionen neu war" auf Seite 35.

Einfacher Einstieg

Die CorelDRAW Graphics Suite X8 macht Ihnen den Einstieg leicht, seien Sie nun Neueinsteiger oder bereits erfahrener Designer. Eine Einführungstour vermittelt Ihnen die Grundlagen und stellt die Neuerungen vor. Dank arbeitsablaufspezifischer Arbeitsbereiche können Sie sofort produktiv arbeiten. Sie profitieren von vielseitigen produktinternen Lernressourcen und können Ihre Projekte um hochwertige Inhalte bereichern. Außerdem unterstützt die Suite die Anzeige auf mehreren Bildschirmen und auf 4K-Displays und ermöglicht Ihnen die Leistungsstärke von Windows 10 zu nutzen.

Eine Tour ansehen

Mithilfe einer Reihe interaktiver Einführungstouren können Sie sofort loslegen und schnell effizient arbeiten. Egal, ob Sie nun zum ersten Mal ein Grafikprogramm benutzen, ein erfahrener Anwender sind oder bereits mit anderen Grafikprogrammen vertraut sind: Für jeden dieser Fälle ist eine Einführungstour verfügbar, die Ihnen hilft, die Funktionen und Werkzeuge der CorelDRAW Graphics Suite X8 in kürzester Zeit umfassend zu nutzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Lerntouren" auf Seite 40.

Die Einführungstouren ermöglichen einen reibungslosen Einstieg.

Unterstützung für UltraHD 4K-Displays

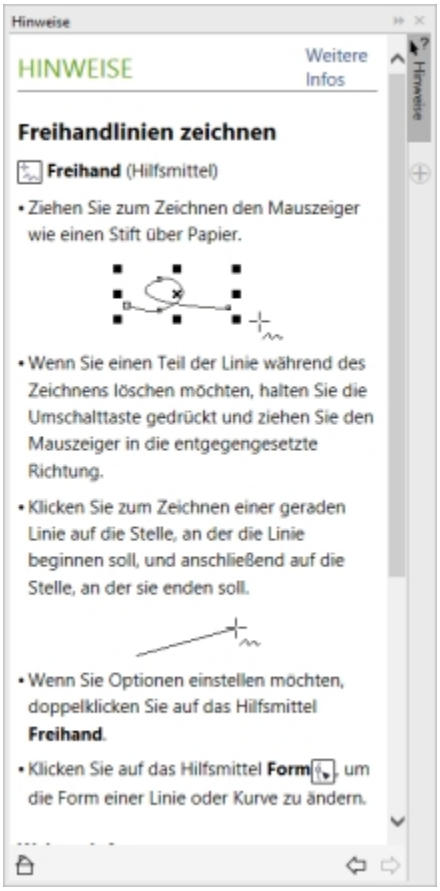
Eine aktualisierte Benutzeroberfläche und Unterstützung für 4K-Bildschirme bedeutet, dass Sie CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT bequem auch auf den höchstauflösenden Bildschirmen, inklusive UltraHD, benutzen können. Das heißt, dass Sie Fotos in ihrer nativen Auflösung bearbeiten und auch die feinsten Details in Bildern sehen können. Und dank der zusätzlichen Pixel können Sie mehrere Fenster nebeneinander öffnen und effizienter arbeiten.

Unterstützung von Windows 10

Dank unserer unnachgiebigen Bemühungen, ein Bedienerlebnis höchster Qualität zu bieten, ist CorelDRAW Graphics Suite X8 vollständig mit Windows 10 kompatibel. Corel bietet den Anwendern die gewohnte Zuverlässigkeit und Leistung, wenn sie auf dem weltweit meistbenutzten Betriebssystem arbeiten.

Verbessertes Hinweise-Andockfenster

Das Andockfenster „Hinweise“ ist eine zentrale Stelle für hochwertige Lernresourcen, die den Lernaufwand für neue Benutzer reduzieren sollen. Es zeigt auf dynamische Weise kontextabhängige Informationen zu den ausgewählten Hilfsmitteln an und stellt Verknüpfungen zu zugehörigen Informationen bereit. Das für die CorelDRAW Graphics Suite X8 verbesserte Andockfenster „Hinweise“ gibt nun schnellen Zugriff auf zusätzliche Ressourcen wie Videohinweise, längere Videos und Texttutorials, damit Sie, ohne lange zu suchen, schnell mehr über ein Hilfsmittel erfahren können. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung der Hinweise“ auf Seite 39.



Erweiterte Hinweisethemen ermöglichen den Zugriff auf zusätzliche Ressourcen zu den Hilfsmitteln.

Fortgeschrittene Multi-Monitor-Unterstützung

Um professionellen Grafikanwendern dabei zu helfen, den Platz für die Gestaltung ihrer Projekte zu vergrößern, wurden CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT auf allen unterstützten Betriebssystemen für die Nutzung auf mehreren Monitoren unterschiedlicher Punktdichte optimiert. Damit wird sichergestellt, dass alle Elemente der Benutzeroberfläche korrekt skaliert werden und unabhängig von der Auflösung auf allen Bildschirmen klar und deutlich lesbar angezeigt werden. So kann beispielsweise ein Dokument aus dem Anwendungsfenster gezogen und auf einem zweiten Bildschirm platziert werden. Auf diese Weise ist es möglich, auf einem Bildschirm eine Zeichnung oder ein Bild und auf einem zweiten Bildschirm die am häufigsten verwendeten Andockfenster und Symbolleisten anzuzeigen.

Der aktualisierte Willkommensbildschirm mit Informationen zum Produkt und Ihrem Konto

Die neue Seite mit Produktdetails im Willkommensbildschirm ist Ihre Universalquelle für das Neueste zur Suite und Ihrem Benutzerkonto. Sie bietet wichtige Informationen zu Ihrem Produkt oder Abonnement, dem Kontostatus, Produktupdates und dem neuen Upgrade-Programm.

Zugriff auf eBooks

Das CorelDRAW X8-Benutzerhandbuch und das Corel PHOTO-PAINT X8-Benutzerhandbuch sind als eBooks verfügbar. Diese in den Dateiformaten EPUB und MOBI verfügbaren eBooks ermöglichen es Ihnen, auf Ihrem eBook-Reader auf die umfassendsten Informationen zu den Produktfunktionen zuzugreifen. Wenn Sie das Benutzerhandbuch auf einem eBook-Reader lesen, müssen Sie auf dem Rechner nicht ständig zwischen Programmfenstern hin und her wechseln, haben die Möglichkeit, auch unterwegs einen Blick reinzuwerfen, und können auch auf die Hilfe zugreifen, wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zugriff auf eBooks" auf Seite 41.

Gestaltung

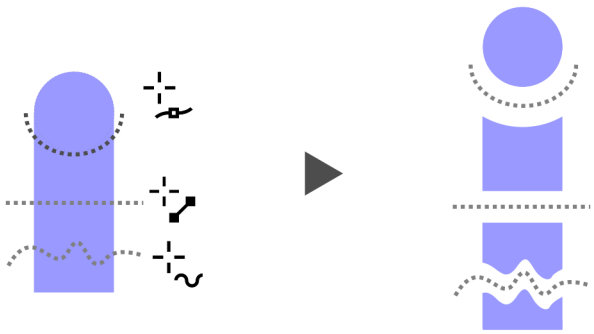
Mit den hochwertigen, jedoch intuitiv zu bedienenden Funktionen der CorelDRAW Graphics Suite X8 können Sie Ihre Fertigkeiten und Kenntnisse im Bereich des Designs optimal nutzen. Die erweiterte Funktion zur Suche und Filterung von Schriften hilft Ihnen, schnell die passende Schrift für Ihr Projekt zu finden. Mit dem optimierten Hilfsmittel „Messer" können Sie Vektorobjekte, Texte und Bitmaps längs eines beliebigen Pfades trennen. In Corel PHOTO-PAINT X8 können Sie zudem mit dem Hilfsmittel „Reparaturklon" Ihre Fotos verbessern und im optimierten Dialogfeld „Bild geraderichten" perspektivische Verzerrungen korrigieren.

Ein- und Ausblenden von Objekten

In CorelDRAW X8 können Sie Objekte und Gruppen von Objekten ausblenden, sodass nur die Bereiche angezeigt werden, die Sie sehen möchten oder sehen müssen. Bei der Arbeit an komplexen Designs kann die Möglichkeit, ein bestimmtes Element in einer Zeichnung auszublenden, eine echte Zeitersparnis bedeuten. Es stellt sicher, dass Sie nicht versehentlich ein Objekt auswählen oder ändern, das Sie nicht bearbeiten wollten, und Sie können einfacher mit Ihren Designs experimentieren.

Objekte teilen

Mit dem erweiterten Hilfsmittel „Messer" können Sie Vektorobjekte, Text und Bitmaps entlang gerader, freihändiger und Bézier-Linien trennen. Sie können zwischen den getrennten Objekten einen Spalt einfügen oder die Objekte überlappen lassen. Sie können auch wählen, ob Sie die Umrisslinien in bearbeitbare Kurvenobjekte umwandeln oder als Umrisslinien beibehalten möchten. Und wenn Sie nicht sicher sind, welches die beste Lösung ist, kann CorelDRAW die Entscheidung für Sie übernehmen: die Anwendung wählt dann automatisch die Option, bei der das Aussehen des Umrisses am besten erhalten bleibt.



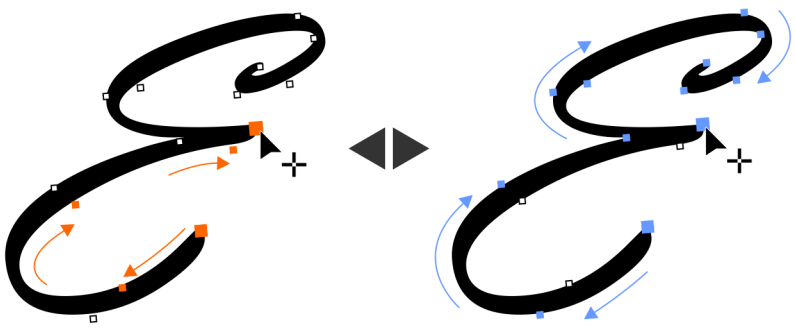
Trennen von Objekten mit dem erweiterten Hilfsmittel Messer.

Schriftlistenfeld

Die passende Schrift für ein Projekt zu finden ist jetzt in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT viel einfacher geworden. Mithilfe des Schriftlistenfelds können Sie Schriften filtern und anzeigen und schnell genau die Schrift finden, die Sie benötigen. Schriften können außerdem nach Stärke, Breite, unterstützten Alphabeten usw. gefiltert werden. Die Schriftsuchfunktionen wurde auch optimiert und Sie können nun anhand von Suchbegriffen nach Schriften suchen.

Auswählen benachbarter Knoten

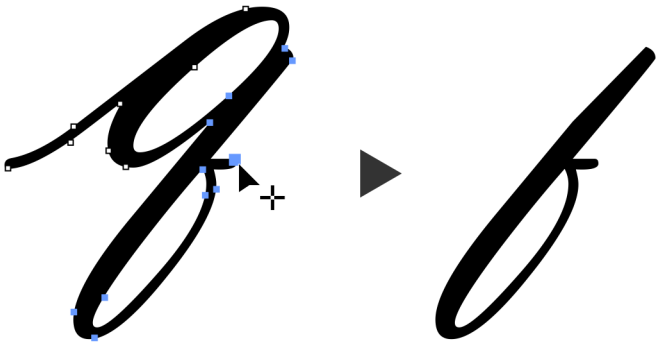
Die erweiterte Knotenauswahl in CorelDRAW X8 vereinfacht die Arbeit mit komplexen Formen. Es ist nun möglich, bei gedrückter Umschalttaste mit dem Hilfsmittel „Form" benachbarte Knoten auf Kurven auszuwählen. Sie können auch die Richtung wechseln, in der die Knoten ausgewählt werden.



Benachbarte Knoten auswählen

Kopieren von Kurvensegmenten

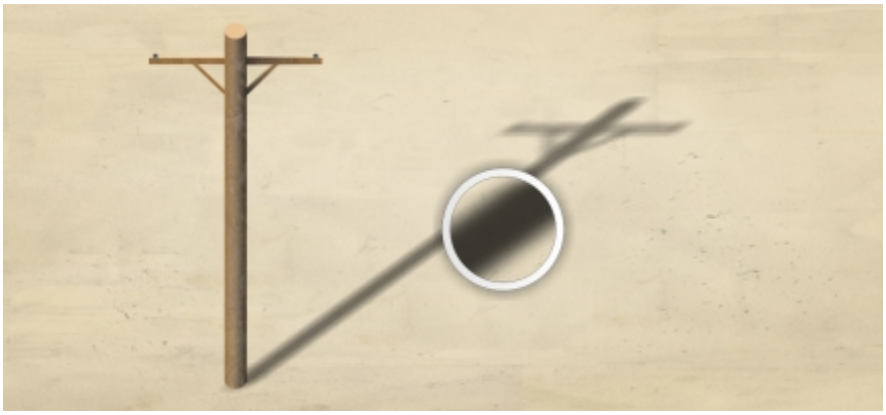
Eine weitere zeitsparende Verbesserung in CorelDRAW X8 ist die Möglichkeit, einen spezifischen Teil eines Kurvensegments zu kopieren oder auszuschneiden. Sie können diesen dann als Objekt einfügen, wodurch sich einfacher nebeneinander liegende Objekte mit ähnlichen Konturen erstellen lassen.



Kurvensegmente kopieren

Hinterlegte Schatten mit Gaußschem Unschärfeverlauf

Hinterlegte Schatten stellen eine großartige Möglichkeit dar, Elemente in Ihren Designs stärker zur Geltung zu bringen. Dank der neuen Schaltfläche „Verlaufsrichtung“ in der Eigenschaftsleiste können in CorelDRAW X8 schnell und einfach realistischere hinterlegte Schatten mit natürlich aussehenden weichen Rändern erstellt werden.



Ein hinterlegter Schatten mit Gaußschem Unschärfeverlauf

Unterstützung von Real-Time Stylus (RTS)

Sie können Ihr RTS-kompatibles Stifttablet oder Gerät benutzen, um Ihre Inspirationen spontan festzuhalten. Die Unterstützung von Windows Real-Time Stylus sorgt für wirkliche Druck- und Neigungsempfindlichkeit und verleiht Ihnen volle Kontrolle über Ihre Pinselstriche in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT. Zudem muss kein spezieller Treiber installiert werden, Sie können also sofort mit der Arbeit beginnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung druckempfindlicher Stifte und Geräte" auf Seite 329.

Reparaturklon

Mit dem neuen Hilfsmittel „Reparaturklon" können Sie einfacher als je zuvor dafür sorgen, dass Ihre Fotomotive immer perfekt aussehen. Damit lassen sich unerwünschte Flecken und Fehler aus einem Bild entfernen, indem diese mit einer abgetasteten Struktur übermalt und der Farbe des retuschierten Bereichs angepasst werden. Mit wenigen Mausklicks können Schönheitsfehler oder Narben nahtlos entfernt und dem Rest des Fotos angeglichen werden.

Korrigieren von perspektivischen Verzerrungen

Mit dem neuen Dialogfeld „Bild geraderichten" in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT können nun in Fotos mit geraden Linien und ebenen Flächen perspektivische Verzerrungen korrigiert werden. Sie können nun Gebäude, Sehenswürdigkeiten oder andere Objekte, die perspektivisch verzerrt sind oder aus einem ungünstigen Winkel aufgenommen wurden, mit wenigen Mausklicks korrigieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Korrektur perspektivischer Verzerrungen" auf Seite 140.

Gaußsche Unschärfelinse

Der Spezialeffekt „Gaußsche Unschärfe" ist jetzt in Corel PHOTO-PAINT als Linse verfügbar, mit der sich Bilder weichzeichnen lassen, ohne dass das Originalbild überschrieben wird. Die Änderungen, die beim Erstellen einer Linse vorgenommen werden, sind zerstörungsfrei: Anstatt die Bearbeitungen auf die Bildpixel anzuwenden, werden sie auf dem Bildschirm durch die Linse wiedergegeben. Die Linse wird als separates Objekt auf einer Ebene über dem Bildhintergrund erstellt, sodass Sie die Linse und das Hintergrundbild separat bearbeiten können, wodurch die Originaldaten und die ursprüngliche Qualität beibehalten werden.

Personalisierung

Um ein komfortables Arbeiten zu gewährleisten, ermöglicht es die aktualisierte Benutzeroberfläche, den Designbereich Ihren Bedürfnissen entsprechend einzurichten und die Größe der Symbole und Farbe des Desktops und der Fensterränder anzupassen. Mithilfe des neuen Corel Font Manager X8 können Sie Schriften durchsuchen und ordnen. Außerdem können Sie Ihre kreativen Werkzeuge erweitern, indem Sie direkt in der Anwendung Apps, Plugins und Makros erwerben.

Corel Font Manager

Wenn die Schriften auf Ihrem System aufgrund ihrer Anzahl mehr Mühe verursachen als Nutzen bringen, ist Corel Font Manager die Lösung. Er gibt Ihnen Werkzeuge zur Verwaltung, Organisation und Suche Ihrer Schrift- und Schriftartensammlungen an die Hand, mit denen Sie jeden Aspekt Ihres typografischen Arbeitsablaufs kontrollieren können. Der Corel Font Manager stellt alle Werkzeuge bereit, um Schriften

für Ihre Projekte zu installieren, Ihre Schriften zu ordnen, damit Sie leichter darauf zugreifen können, oder um nicht benötigte Schriften zu verwalten. Sie können lokal und online nach Schriften suchen, eine Vorschau auf Glyphensätze anzeigen, Schriftsammlungen erstellen und vieles mehr. Weitere Informationen zum Corel Font Manager finden Sie in der Hilfe.

Corel Font Manager

Vollständig anpassbare Benutzeroberfläche

CorelDRAW Graphics Suite X8 bietet mehr Optionen zur Anpassung der Benutzeroberfläche als je zuvor und erlaubt es Ihnen auf diese Weise, Ihren Designbereich auf Ihre Bedürfnisse zuzuschneiden und ein einzigartiges Arbeitsumfeld zu schaffen. Die neu gestalteten Symbole können auf bis zu 250 % vergrößert werden und der Hintergrund der Anwendung kann durch die Wahl eines Designs heller oder dunkler gestaltet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Das Erscheinungsbild eines Arbeitsbereichs anpassen" auf Seite 535.

Anpassen der Desktop-Farbe

CorelDRAW Graphics Suite X8 bietet flexible Farbmodelloptionen für den Desktop. Sie können die Farbe des Bereichs um die Zeichenseite in CorelDRAW oder das Bild in Corel PHOTO-PAINT ändern, um für jedes Projekt eine optimale Umgebung einzurichten, den Gesamtkontrast des Arbeitsbereiches zu reduzieren oder die Lesbarkeit der Designelement zu erhöhen.

Anpassen der Farbe der Fensterränder

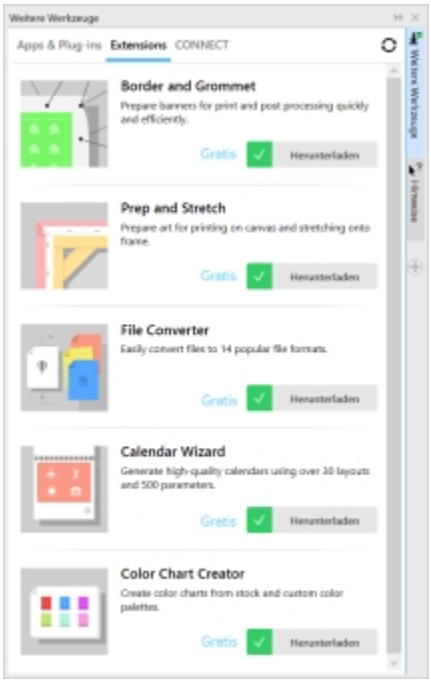
Sie können die Farbe der Fensterränder in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT Ihrer persönliche Vorliebe anpassen. Wenn Sie beide Anwendungen gleichzeitig verwenden, können Sie für jede unterschiedliche Randfarben wählen, damit Sie sofort erkennen, um welche Anwendung es sich handelt, wenn Sie die Programme wechseln.

Bilder für den Druck auf Leinwand vorbereiten

Eine der besten Möglichkeiten, ein tolles Foto zu präsentieren, besteht darin, es auf Leinwand zu drucken. Mit dem neuen Andockfenster „Vorbereiten und Dehnen" in Corel PHOTO-PAINT X8 können Fotos und Bilder in drei einfachen Schritten für den Leinwanddruck vorbereitet werden. Sie können das perfekte Wandbild erstellen, indem Sie das Bild in der Größe anpassen, fein abstimmen und dehnen. Um das Andockfenster **Vorbereiten und Dehnen** benutzen zu können, müssen Sie zuerst die Erweiterung **Vorbereiten und Dehnen** herunterladen. Weitere Informationen finden Sie unter „So erwerben Sie eine Erweiterung" auf Seite 106. Informationen, wie Sie das Andockfenster **Vorbereiten und Dehnen** benutzen, finden Sie unter „Dateien für Druckdienstanbieter vorbereiten" auf Seite 473.

Erweitern Sie Ihre Sammlung kreativer Werkzeuge

Sie können Ihre Sammlung kreativer Werkzeuge erweitern, indem Sie direkt in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT Anwendungen, Plugins und Erweiterungen entweder kostenlos herunterladen oder erwerben. Sie können Ihre kostenlose Lizenz des Corel Website Creator herunterladen, für eine optimale Gestaltung Ihres RAW-Workflows AfterShot Pro erwerben, Corel ParticleShop zur Erzeugung beeindruckender Bitmap-Effekte benutzen und vieles mehr. Um auf diese Sammlung kreativer Werkzeuge zugreifen zu können, müssen Sie über eine Internetverbindung verfügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erwerben von Anwendungen, Plugins und Erweiterungen" auf Seite 105.



Erweitern Sie Ihre Sammlung kreativer Werkzeuge mithilfe des Andockfensters Weitere Werkzeuge.

Öffnen von Dokumenten in frei verschiebbaren Fenstern

Damit Sie Ihren Arbeitsbereich Ihrem Arbeitsstil entsprechend einrichten können, bietet Corel PHOTO-PAINT unterschiedliche Möglichkeiten, wie Fotos geöffnet werden. Sie können nun eine Reihe von Dokumenten in frei verschiebbaren Fenstern sichtbar anzeigen. Oder wenn Sie sich auf ein Bild konzentrieren möchten, können Sie die Dateien in der standardmäßigen Registeransicht öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „So öffnen Sie Dokumente in frei verschiebbaren Fenstern" auf Seite 70.

Statusleiste verschieben

Sie können die Statusleiste nun oben im Anwendungsfenster platzieren, um die Informationen zu den ausgewählten Objekten – wie Farbe, Füllungstyp, Umriss usw. – besser sehen zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „So ändern Sie die Position der Statusleiste" auf Seite 545.

Community-Website für Entwickler

Mit Unterstützung der neuen Community-Site für Entwickler können Sie Ihre eigenen Automatisierungswerkzeuge erstellen. Auf dieser Site finden Sie eine Fülle nützlicher Hilfsmittel, wie z. B. detaillierte Beiträge zum Programmieren oder Codebeispiele, die Ihnen dabei helfen können, Vorgänge mithilfe von Makros zu automatisieren und benutzerdefinierte Funktionen zu erstellen. Und wenn Sie Fragen haben, können Sie ein Community-Forum, die Wissensdatenbank oder die FAQ-Seite konsultieren.

Sie finden diese Site unter http://community.coreldraw.com/sdk/.

Banner für den Druck vorbereiten

Mit dem Dialogfeld „Rand und Öse", das die Vorbereitung von Bannerdesigns für den Druck vereinfacht, beschleunigt CorelDRAW X8 den Arbeitsablauf von Produktionsfachleuten. Es weist intuitive Steuerelemente auf, um den Randbereich zu dehnen oder zu spiegeln oder eine Farbe festzulegen, mit denen der perfekte Rand für das jeweilige Banner erstellt werden kann. Diese Funktion vereinfacht auch das Einfügen von Ösen, welches Ringe oder Randstreifen sind, die in Löcher in dünnen Materialien eingesetzt werden und durch die Schnüre gezogen werden, um Banner sachgemäß aufzuhängen. Das Dialogfeld „Rand und Öse" gibt Ihnen sogar die Möglichkeit, Banner zu erstellen, die entweder auf der gesamten aktiven Seite beruhen oder nur auf ausgewählten Objekten.

Um das Andockfenster **Rand und Öse** benutzen zu können, müssen Sie zuerst die Erweiterung **Rand und Öse** herunterladen.

Finden Sie heraus, was in Vorgängerversionen neu war

Sie können einfach herausfinden, welche von Ihnen verwendeten Funktionen seit der letzten Version von CorelDRAW Graphics Suite optimiert oder neu eingeführt wurden.

So finden Sie heraus, was in Vorgängerversionen der CorelDRAW Graphics Suite neu war

- Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Neue Funktionen markieren** und dann auf eine der folgenden Optionen:
  - **Seit Version X7**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version X8 neu eingeführt oder verbessert wurden
  - **Seit Version X6**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version X7 und X8 neu eingeführt oder verbessert wurden
  - **Seit Version X5**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version X6, X7 und X8 neu eingeführt oder verbessert wurden.
  - **Nicht markieren**: Entfernt die Markierung von Menübefehlen und Hilfsmitteln in der Hilfsmittelpalette.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Informationsquellen

Sie können das Produkt auf verschiedene Weise benutzen lernen: Indem Sie das *Schnellstarthandbuch* lesen; indem Sie auf die Hilfe, die Hinweise und die Kurzinfos zugreifen, indem Sie die Video-Tutorials ansehen und mithilfe der Ressourcen auf der Website von Corel (www.corel.com). Auf der Website finden Sie Tipps, zusätzliche Tutorials sowie Schulungs- und Integrationsmaterial. Sie können auch die mit der Software gespeicherte Readme-Datei (**readme.html**) durchlesen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Hilfe aufrufen" (Seite 37)
- „Verwendung der Hilfe und der Kurzinfos" (Seite 38)
- „Verwendung der Hinweise" (Seite 39)
- „Lerntouren" (Seite 40)
- „Willkommensbildschirm" (Seite 41)
- „Zugriff auf eBooks" (Seite 41)
- „Schnellstarthandbuch" (Seite 42)
- „Tipps von Experten" (Seite 42)
- „Video-Informationsquellen" (Seite 42)
- „Community-Website für Entwickler" (Seite 43)
- „Handbuch für den Einsatz im Netzwerk" (Seite 43)
- „Webbasierte Ressourcen" (Seite 43)

Hilfe aufrufen

Es stehen verschiedene Informationsquellen zur Verfügung. Die folgende Tabelle kann Ihnen dabei helfen zu entscheiden, welche Informationsquellen Sie zurate ziehen sollten, wenn Sie Hilfe benötigen. Auf weitere Informationen zu einigen Ressourcen können Sie zugreifen, indem Sie auf die entsprechenden Verknüpfungen klicken.

Aktion	…finden Sie unter:
Mit dem Erlernen der Anwendungen beginnen	„Video-Informationsquellen" (Seite 42) „Schnellstarthandbuch" (Seite 42) „Lerntouren" (Seite 40)

Aktion	…finden Sie unter:
Informationen zu neuen und erweiterten Funktionen	„Video-Informationsquellen" (Seite 42) „Lerntouren" (Seite 40)
Weitere Informationen zu Produkthilfsmitteln und -funktionen erhalten	Hilfe „Webbasierte Ressourcen" (Seite 43) „Verwendung der Hinweise" (Seite 39) eBook
Ihr Wissen über die Suite durch Lernen von Grafikdesignexperten erweitern	„Tipps von Experten" (Seite 42) „Webbasierte Ressourcen" (Seite 43)
Das Automatisieren von Aufgaben durch die Verwendung von Makros erlernen	Community-Website für Entwickler
Informationen zur Bereitstellung der Suite in einem Netzwerk finden	„Handbuch für den Einsatz im Netzwerk" (Seite 43)
Spezifische Informationen zur neuesten Version der Suite finden	Die über den Installationsassistenten zugreifbare Readme-Datei

Verwendung der Hilfe und der Kurzinfos

Die Hilfe bietet umfassende Informationen zu den Produktfunktionen direkt in der Anwendung. Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, können Sie von der Anwendung aus auf die webbasierte Hilfe zugreifen, die die neuesten Updates enthält. Ist kein Zugang zum Internet vorhanden, wird die lokale Hilfe angezeigt, die bei der Produktinstallation auf den Computer kopiert wurde.

Sie können die gesamte Liste der Hilfethemen durchsuchen, im Index Hilfsmittel und Themen nachschlagen oder nach einem bestimmten Wort suchen. Über das Hilfefenster haben Sie auch Zugang zur Corel Wissensdatenbank auf der Corel-Website sowie anderen Online-Informationsquellen.

Kurzinfos bieten hilfreiche Informationen zu Steuerelementen der Anwendung, wenn Sie den Mauszeiger über Symbole, Schaltflächen und andere Elemente der Benutzeroberfläche halten.

Typografische Konventionen

In der folgenden Tabelle sind wichtige Konventionen beschrieben, die in der Dokumentation verwendet werden.

Konvention	Erklärung	Beispiele
Menü ▸ Menübefehl	Ein Menüelement und ein Menübefehl, auf die Sie nacheinander klicken müssen.	Klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
	Ein Hinweis enthält wichtige Informationen, die für die vorangegangenen Schritte relevant sind. In einem Hinweis können Bedingungen beschrieben werden, unter	Eine zusammengesetzte Überblendung kann nicht kopiert oder geklont werden.

Konvention	Erklärung	Beispiele
	denen das Verfahren ausgeführt bzw. nicht ausgeführt werden kann.	Wenn Sie auf die Schaltfläche **Ränder gleich** klicken, müssen Sie Werte in die Felder **Linker/Oberer Rand** eingeben.
	Ein Tipp enthält Vorschläge zum Ausführen der vorangegangenen Schritte. Er kann Alternativen zu den Schritten oder weitere Vorteile oder Verwendungsmöglichkeiten des Verfahrens enthalten.	Durch Zuschneiden eines Objekts kann die Größe der Zeichendatei verringert werden. Sie können den Umfang des Farbgitters mit dem Regler **Größe** anpassen.

So verwenden Sie die Hilfe

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Produkthilfe**.

2 Klicken Sie auf eine der folgenden Registerkarten:

- **Inhalt** – Ermöglicht das Durchsuchen der Hilfethemen. Um ein Thema zu öffnen, klicken Sie in die Themenüberschrift in der linken Spalte.
- **Index**: Ermöglicht die Suche nach einem Thema über den Index.
- **Suchen** – Ermöglicht die Volltextsuche nach einem bestimmten Wort oder einer Wortgruppe in der Hilfe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Kontextsensitive Hilfe aus einem Dialogfeld heraus anzeigen	Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Hilfe**.
Hilfethema drucken	Öffnen Sie ein Hilfethema, klicken Sie auf den zu druckenden Bereich und wählen Sie dann **Drucken** oben im Hilfefenster.

Sie können die Hilfe auch aufrufen, indem Sie die Taste **F1** drücken.

Vom Willkommensbildschirm aus können Sie ebenfalls auf die Hilfe zugreifen.

So suchen Sie in der Hilfe

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Produkthilfe**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Suchen** und geben Sie im Suchfeld ein Wort oder eine Wortgruppe ein.

Wenn Sie beispielsweise nach Informationen zum RGB-Farbmodus suchen, geben Sie „RGB" ein, um eine Liste relevanter Themen anzuzeigen. Wenn Sie eine Wortgruppe als Suchbegriff eingeben, setzen Sie sie in Anführungszeichen (z.B. **„dynamische Hilfslinien"** oder **„Farbmodus von Bitmaps"**).

3 Wählen Sie in der angezeigten Liste ein Thema aus.

Wenn Ihre Suche keine relevanten Themen ergibt, überprüfen Sie, ob Sie das Suchwort oder den Satz richtig geschrieben haben. Achten Sie darauf, dass die englischsprachige Hilfe die amerikanische Schreibweise verwendet (z.B. „color", „favorite", „center" und „rasterize").Die Suche nach Begriffen in britischer Schreibweise („colour", „favourite", „centre" und „rasterise") bringt keine Ergebnisse.

Verwendung der Hinweise

Die Hinweise bieten direkt in der Anwendung Informationen zu den Hilfsmitteln in der Hilfsmittelpalette. Wenn Sie auf ein Hilfsmittel klicken, wird ein Hinweis zur Verwendung des Hilfsmittels angezeigt. Wenn Sie zusätzliche Informationen zu einem Werkzeug benötigen, können Sie auf relevante Lernmaterialien wie Hilfethemen, Videohinweise, längere Videos oder Textturorials zugreifen.

Die Hinweise werden im Andockfenster „Hinweise“ auf der rechten Seite des Anwendungsfensters angezeigt, doch Sie können sie auch ausblenden, wenn Sie sie nicht mehr brauchen. Informationen zum Arbeiten mit Andockfenstern finden Sie unter „Andockfenster“ auf Seite 63.

So verwenden Sie die Hinweise

Aktion	Vorgehensweise
So blenden Sie die Hinweise ein bzw. aus	Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Hinweise**. Wenn der Befehl **Hinweise** aktiviert ist, werden im Andockfenster **Hinweise** Informationen zum jeweils aktiven Hilfsmittel in der Hilfsmittelpalette gegeben.
Informationen zu einem Hilfsmittel anzeigen	Klicken Sie auf ein Hilfsmittel, das bereits aktiv ist, oder führen Sie eine Aktion damit aus.
So erhalten Sie weitere Informationen zum aktiven Hilfsmittel	Klicken Sie im Abschnitt **Weitere Informationen** auf eine Verknüpfung zu einem relevanten Hilfethema, einem Video oder einem Texttutorial.
So blättern Sie zu vorher angezeigten Themen	Klicken Sie auf die Schaltflächen **Zurück** und **Vorwärts** unten im Andockfenster **Hinweise**.

Lerntouren

Ob Sie Sie nun zum ersten Mal mit einer Grafiksoftware arbeiten, ein Upgrade von einer Vorversion von CorelDRAW Graphics Suite durchführen oder von einer anderen Grafiksoftware wechseln: in jedem Fall hilft Ihnen eine spezifische Lerntour, sich schnell zurecht zu finden. Sie können sich die Tour ansehen, wenn Sie eine Anwendung starten oder zu einem späteren Zeitpunkt.

Die Touren sind leicht navigierbar: Sie können aufeinander folgende Schritte durchlaufen oder zu einem spezifischen Schritt navigieren. Sie können eine Tour zu jedem Zeitpunkt stoppen und die Resultate speichern, sodass Sie später da fortfahren können, wo Sie gestoppt haben.

So absolvieren Sie eine Tour

1. Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Tour ansehen**.
2. Wählen Sie eine der folgenden Touren aus:
   - **Die Grundlagen**: Für Benutzer, zum ersten Mal eine Grafik- oder Bildbearbeitungsanwendung benutzen
   - **Tour durch die Neuerungen**: Für Benutzer, die mit früheren Versionen von CorelDRAW Graphics Suite vertraut sind
   - **Wechsel zu Corel**: Für Benutzer, die mit anderen Grafik- und Bildbearbeitungsanwendungen vertraut sind

Außerdem können Sie	
Zu einem bestimmten Schritt navigieren	Klicken Sie im Statusbalken auf einen Schritt.
Eine Tour vorzeitig beenden und die Resultate speichern	Klicken Sie zuerst auf **Beenden** und danach im Dialogfeld, das Sie fragt, ob Sie die Resultate speichern möchten, auf **Ja**.

Außerdem können Sie

Eine Tour wiederaufnehmen	Klicken Sie zuerst auf den Titel der Tour und dann im daraufhin angezeigten Dialogfeld auf **Weiter**.

Sie können, wenn Sie die Anwendung zum ersten Mal starten, auch vom Bildschirm **Mit dem Gestalten beginnen** aus auf eine Tour zugreifen sowie auch im Willkommensbildschirm.

So blenden Sie die Tourverknüpfungen im Willkommensbildschirm ein und aus

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.
2. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option **Touren im Willkommensbildschirm anzeigen**.

Willkommensbildschirm

Über den Willkommensbildschirm können Sie schnell auf Lernressourcen wie das Discovery Center zugreifen und häufig vorkommende Aufgaben, wie das Öffnen von Dateien und das Erstellen neuer Dateien mithilfe von Vorlagen, rasch ausführen. Hier finden Sie Informationen über die neuen Funktionen in CorelDRAW Graphics Suite X8 und können sich von den Grafikdesigns, die auf der Galerie-Seite vorgestellt werden, inspirieren lassen. Darüber hinaus können Sie die neuesten Produktaktualisierungen überprüfen, finden detaillierte Informationen zu Ihrem Produkt und vieles mehr.

So rufen Sie den Willkommensbildschirm auf

- Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Willkommensbildschirm**.
  Um die verfügbaren Ressourcen anzuzeigen und darauf zuzugreifen, klicken Sie auf die Verknüpfungen links auf dem Willkommensbildschirm.

Wenn der Willkommensbildschirm nicht jedes Mal angezeigt werden soll, wenn Sie die Anwendung starten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Den Willkommensbildschirm beim Starten immer anzeigen** in der linken unteren Ecke.

Zugriff auf eBooks

Das CorelDRAW X8-Benutzerhandbuch und das Corel PHOTO-PAINT X8-Benutzerhandbuch sind als eBooks verfügbar. Diese in den Dateiformaten EPUB und MOBI verfügbaren eBooks ermöglichen es Ihnen, auf Ihrem eBook-Reader auf die umfassendsten Informationen zu den Produktfunktionen zuzugreifen.

Die Benutzerhandbücher sind nun in den Dateiformaten EPUB und MOBI verfügbar.

So greifen Sie auf ein eBook zu

1. Melden Sie sich bei Ihrem Corel.com-Konto an.

2 Klicken Sie auf der Seite **Ihr Konto** auf **Downloads** und laden Sie das gewünschte Buch herunter.

Schnellstarthandbuch

Das im PDF-Format verfügbare *Schnellstarthandbuch* ermöglicht Ihnen einen schnellen Einstieg in die Suite, indem es Ihnen nützliche Werkzeuge und Funktionen vorstellt.

So greifen Sie auf das Schnellstarthandbuch zu

- Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Schnellstarthandbuch**.

Tipps von Experten

Bei den *Tipps von Experten* handelt es sich um eine Reihe von Tutorials von Grafikdesignprofis, die die CorelDRAW Graphics Suite für ihre tägliche Arbeit verwenden. Sie können direkt über das Hilfemenü auf diese Online-Tutorialsals einzelne PDF-Dateien zugreifen.

So rufen Sie die Tipps von Experten auf

- Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Tipps von Experten**.

Video-Informationsquellen

Zwei Arten von Video-Informationsquellen sind verfügbar: kurze Videos, die sogenannten Videohinweise, und Video-Tutorials.

Die kurzen Videos zeigen, wie Sie grundlegende Aufgaben wie das Zeichnen, Formen und Färben von Objekten in CorelDRAW oder das Maskieren und Zuschneiden in Corel PHOTO-PAINT durchführen. Die Videos sind ohne Ton, enthalten aber nützliche Tipps in Textform, die Ihnen dabei helfen, die gezeigten Funktionen zu verstehen. Die kurzen Videos sind nicht länger als zwei Minuten.

Die Video-Tutorials zeigen Ihnen, wie Sie Features wie die Schriftverwaltung, Füllungen und Transparenzen, die Inhalte-Zentrale, die Ausrichtungswerkzeuge, QR-Codes, Fotoeffekte usw. optimal nutzen. Hier finden sowohl neue als auch langjährige Nutzer praktische Vorführungen und Tipps, wie sie produktiver arbeiten und Ihre Kenntnisse erweitern können.

So greifen Sie auf ein Video zu

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Video-Tutorials**.
2 Klicken Sie auf einen Titel im Bereich **Videos**.

Außerdem können Sie

Videos anhalten	Klicken Sie in der Steuerleiste auf die Schaltfläche **Anhalten**.
Ganzen Bildschirm anzeigen	Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Videofensters auf die Schaltfläche **Vollbild**.
Bestimmtes Bild in einem Video anzeigen	Zeigen Sie auf den unteren Rand des Videofensters und klicken Sie auf die Statusanzeige.

Community-Website für Entwickler

Wenn Sie mithilfe von Makros Funktionen automatisieren, benutzerdefinierte Werkzeuge erstellen oder kommerzielle Lösungen entwickeln, die integrativ mit der CorelDRAW Graphics Suite benutzt werden können, dann finden Sie auf der neuen Community-Website für Entwickler viele nützliche und hilfreiche Materialien: ein Programmierhandbuch, eine ausführliche Objektmodellreferenz-Dokumentation mit Codebeispielen und detaillierte Beiträge zum Thema Programmierung.

Sie können entweder Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) oder Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) verwenden, um Makros und benutzerdefinierte Lösungen für CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT zu erstellen.

Handbuch für den Einsatz im Netzwerk

Das *CorelDRAW Graphics Suite X8 Deployment Guide* bietet schrittweise Anleitungen für die Bereitstellung der CorelDRAW Graphics Suite X8 in einem Netzwerk. Dieses Handbuch steht Kunden zur Verfügung, die eine Volumen-Lizenz der CorelDRAW Graphics Suite X8 für ihr Unternehmen erworben haben. Wenden Sie sich an den technischen Support von Corel, um eine Volumen-Lizenz der Software zu erwerben und das Installationshandbuch zu erhalten.

Webbasierte Ressourcen

Die folgenden Internetressourcen helfen Ihnen, CorelDRAW Graphics Suite optimal zu nutzen:

- Wissensdatenbank: Artikel, die vom technischen Support-Team von Corel als Antwort auf Fragen von Benutzern geschrieben wurden
- Community.CorelDRAW.com: eine Online-Umgebung zum Erfahrungsaustausch über das Produkt, für Fragen und Hilfestellungen sowie Anregungen von anderen Benutzern
- Tutorials auf der Corel-Website: ausführliche Tutorials, in denen CorelDRAW Graphics Suite-Experten ihr Fachwissen weitergeben

Für den Zugriff auf Internetressourcen ist eine aktive Internetverbindung erforderlich.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Starten und einrichten

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Starten und beenden Corel PHOTO-PAINT" (Seite 45)
- „Ändern der Sprache" (Seite 45)
- „Starteinstellungen ändern" (Seite 46)

Starten und beenden Corel PHOTO-PAINT

Sie können Corel PHOTO-PAINT über die Windows-Taskleiste starten und Corel PHOTO-PAINT-Sitzungen im Anwendungsfenster beenden.

So starten und beenden Sie das Programm Corel PHOTO-PAINT

Aktion	Vorgehensweise
Starten Corel PHOTO-PAINT	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • (Windows 7 und Windows 10) Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Alle Programme** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X8** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. • (Windows 8) Klicken Sie auf dem Desktop auf die Corel PHOTO-PAINT-Kachel.
Beenden Corel PHOTO-PAINT	Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Beenden**.

Ändern der Sprache

Wenn Sie eine Anwendung in mehreren Sprachen installiert haben, können Sie die Sprache für die Benutzeroberfläche und die Hilfe jederzeit ändern.

So ändern Sie die Sprache der Benutzeroberfläche und der Hilfe

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste auf **Global**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Wählen Sie die gewünschte Sprache für die Benutzeroberfläche**.

   Wenn die Sprache für die Benutzeroberfläche und die Hilfe schon beim Starten der Anwendung geändert werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bei Start der Anwendung fragen**.
4. Starten Sie die Anwendung neu.

Starteinstellungen ändern

Sie können die Starteinstellungen für Corel PHOTO-PAINT angeben, die steuern, wie die Anwendung beim Öffnen angezeigt wird. Sie können z. B. die Anwendung mit geöffnetem Willkommensbildschirm oder einem geöffneten leeren Dokument starten.

So ändern Sie die Starteinstellungen

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Bereich **Erste Schritte** eine Option im Listenfeld **Bei Starten** aus.

   Wenn Sie das Dialogfeld **Neues Bild anlegen** beim Starten von Bildern ausblenden möchten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dialogfeld 'Neues Bild' anzeigen**.

Der Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT

Wenn Sie mit der Terminologie und dem Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT vertraut sind, können Sie die Konzepte und Verfahren im Benutzerhandbuch und in der Hilfe schneller erfassen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Begriffe in Corel PHOTO-PAINT" (Seite 47)
- „Corel PHOTO-PAINT Anwendungsfenster" (Seite 48)
- „Arbeitsbereiche wählen" (Seite 50)
- „Symbolleisten" (Seite 51)
- „Hilfsmittelpalette" (Seite 54)
- „Eigenschaftsleiste" (Seite 62)
- „Andockfenster" (Seite 63)
- „Farbpalette" (Seite 65)
- „Statusleiste" (Seite 65)

Begriffe in Corel PHOTO-PAINT

Für die Arbeit in Corel PHOTO-PAINT sollten Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sein.

Begriff	Erklärung
Kanal	8-Bit-Graustufenbild, in dem Farb- und Maskeninformationen für ein Bild gespeichert sind
Bearbeitbarer Bereich	In einem bearbeitbaren Bereich einer Maske können einem ausgewählten Bildbereich Farben und Effekte zugewiesen werden.
Bild	Datei, die Sie in Corel PHOTO-PAINT öffnen oder erstellen
Linse	Objektebene, die Teile eines Bildes bzw. das gesamte Bild schützt, wenn Sie Farb- oder Farbtonänderungen vornehmen

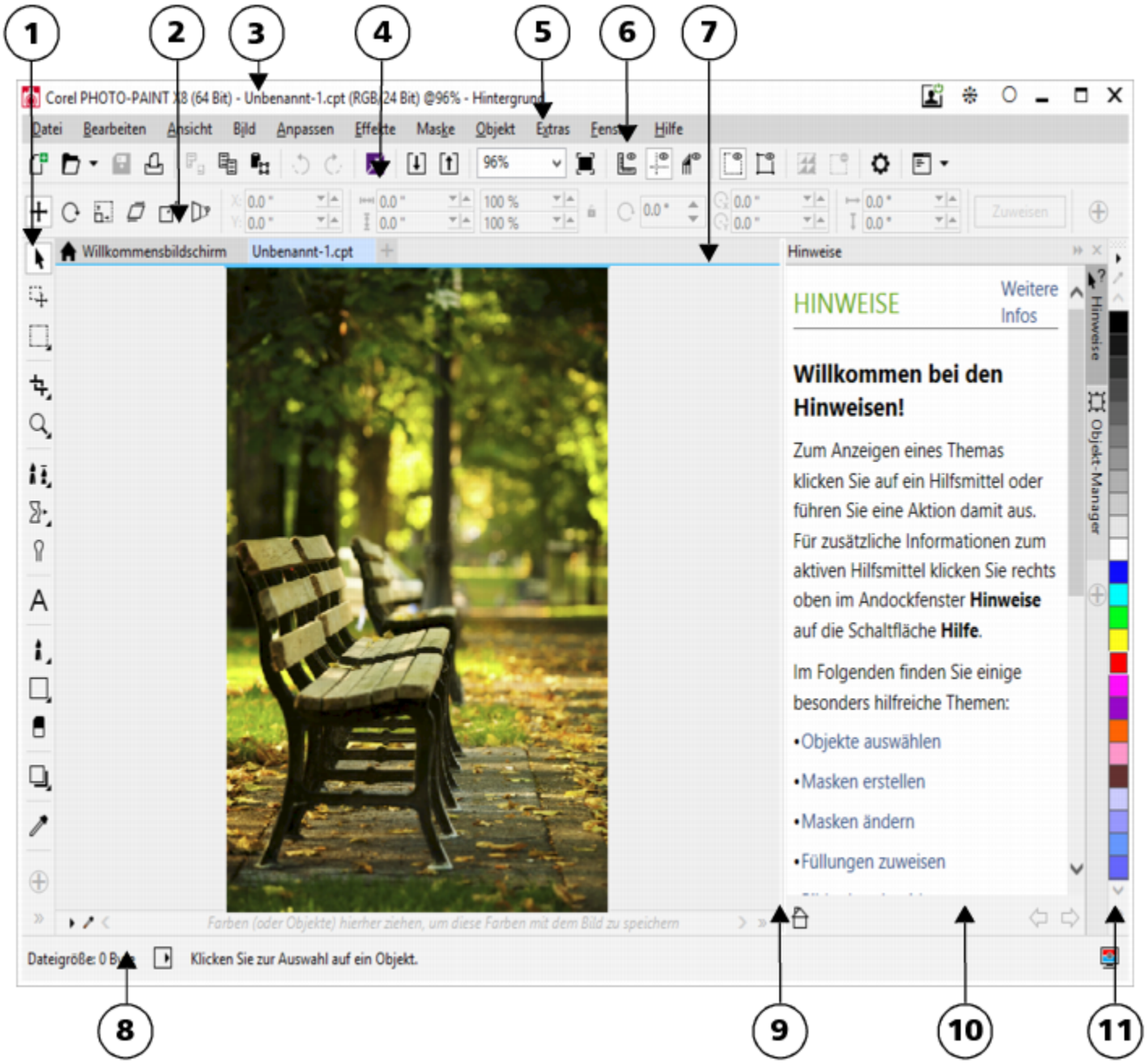
Begriff	Erklärung
Maske	Eine Maske wird während der Bildbearbeitung auf ein Bild angewendet, um geschützte Bereiche und bearbeitbare Bereiche zu definieren.
Objekt	Unabhängige Bitmap, die über ein Hintergrundbild gelegt wird
Strecke	Eine Reihe von Linien- oder Kurvensegmenten, die durch anpassbare Endpunkte, so genannte Knoten, miteinander verbunden sind
Skizze	Eine verkleinerte Bildversion mit niedriger Auflösung

Weitere Begriffe und Definitionen finden Sie im „Glossar" auf Seite 565.

Corel PHOTO-PAINT Anwendungsfenster

Das Anwendungsfenster von Corel PHOTO-PAINT enthält Elemente, mit denen Sie auf die Hilfsmittel und Befehle zum Anzeigen und Bearbeiten von Bildern zugreifen können. Die Anwendungsbefehle sind über die Menüleiste, die Hilfsmittelpalette, die Eigenschaftsleiste, die Symbolleisten sowie über die Andockfenster verfügbar.

Das Anwendungsfenster ist unten dargestellt.



Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Anwendungsfensters beschrieben sind.

Bestandteil	Erklärung
1. Hilfsmittelpalette	Leiste mit Befehlen zum Bearbeiten, Erstellen und Anzeigen von Bildern. Die Hilfsmittelpalette enthält außerdem den Farbauswahlbereich, in dem Sie Farben und Füllungen festlegen können.

Bestandteil	Erklärung
2. Dokument-Registerkarte	Für jedes geöffnete Dokument wird eine Registerkarte angezeigt, sodass Sie schnell von einem Dokument zum anderen wechseln können.
3. Titelleiste	Bereich im Bildfenster, in dem der Titel des Bildes angezeigt wird
4. Eigenschaftsleiste	Frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die abhängig vom jeweils aktiven Hilfsmittel sind
5. Menüleiste	Bereich mit Dropdown-Menüs, in denen Befehle nach Kategorien gruppiert sind
6. Symbolleiste (Standard)	Leiste mit Verknüpfungen zu Menüs und anderen grundlegenden Befehlen, wie z. B. Öffnen, Speichern oder Drucken
7. Bildfenster	Der Bereich, in dem das Bild angezeigt wird. Zwar können mehrere Bildfenster gleichzeitig geöffnet werden, doch werden Befehle stets nur auf das aktive Bildfenster angewendet.
8. Statusleiste	Bereich, in dem Bildinformationen, Systeminformationen und Tipps angezeigt werden
9. Navigator	Eine Schaltfläche zum Anzeigen einer Vorschau des Gesamtbilds, in der Sie mithilfe eines Auswahlrechtecks festlegen können, welcher Teil des Bilds im Bildfensters angezeigt werden soll. Der Navigator ist nur dann verfügbar, wenn das Gesamtbild nicht mit dem Bildfenster angezeigt werden kann.
10. Andockfenster	Fenster, über das Sie auf zusätzliche Befehle und Bildinformationen zugreifen können. Einige Andockfenster enthalten einen Vorschaubereich. Die Andockfenster **Hinweise** und **Objekt-Manager** sind standardmäßig geöffnet.
11. Farbpalette	Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

Die meisten Elemente im Anwendungsfenster können an Ihre individuellen Arbeitsabläufe angepasst werden. Informationen zum Anpassen von Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Anpassen" auf Seite 533.

Arbeitsbereiche wählen

Corel PHOTO-PAINT umfasst eine Sammlung an Arbeitsbereichen, die Sie dabei unterstützen, produktiver zu arbeiten. Bei einem Arbeitsbereich handelt es sich um eine spezifische Konfiguration von Einstellungen, in der Sie speichern, wie die Befehlsleisten, Befehle und Schaltflächen beim Öffnen der Anwendung angeordnet werden. Sie sind darauf ausgelegt, die Hilfsmittel besser zugänglich zu machen, die Sie am häufigsten verwenden. Sie können auf dem Willkommensbildschirm einen Arbeitsbereich auswählen oder innerhalb der Anwendung zu einem anderen Arbeitsbereich wechseln.

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Arbeitsbereiche beschrieben.

Arbeitsbereich	Erklärung
Lite	Dieser Arbeitsbereich mach die in Corel PHOTO-PAINT am häufigsten verwendeten Hilfsmittel und Funktionen besser zugänglich. Wenn Sie das erste Mal mit Corel PHOTO-PAINT arbeiten, ist der Lite-Arbeitsbereich der ideale Einstiegspunkt für Sie.
Im Stil von X6	Dieser Arbeitsbereich ist nahezu identisch mit dem Standardarbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT X6. Er empfiehlt sich insbesondere für erfahrene Corel PHOTO-PAINT-Benutzer, die nahtlos zu einer modernen, aber vertrauten Umgebung in Corel PHOTO-PAINT X8 wechseln möchten. Viele Elemente des Arbeitsbereichs wurden für einen optimierten Arbeitsablauf verbessert.
Standard	Dieser Arbeitsbereich wurde neu gestaltet, um eine intuitivere Anordnung von Hilfsmitteln und Steuerelementen zu bieten. Wenn Sie bereits mit der Verwendung von Corel PHOTO-PAINT oder anderen Bildbearbeitungsprogrammen vertraut sind, ist der Standardarbeitsbereich eine gute Wahl. Die Hilfethemen basieren auf den Einstellungen des Standardarbeitsbereichs.
Adobe Photoshop	Dieser Arbeitsbereich simuliert den Adobe Photoshop-Arbeitsbereich, indem die Corel PHOTO-PAINT-Funktionen dort positioniert sind, wo sich auch die entsprechenden Funktionen in Adobe Photoshop befinden. Dieser Arbeitsbereich ist nützlich, wenn Sie bisher mit Adobe Photoshop gearbeitet haben und nun zu Corel PHOTO-PAINT wechseln und daher noch nicht mit dem Corel PHOTO-PAINT-Arbeitsbereich vertraut sind.

Wenn Ihr Arbeitsablauf sehr individuell ist, können Sie einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich erstellen, der auf Ihre speziellen Anforderungen abgestimmt ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeitsbereiche erstellen" auf Seite 533.

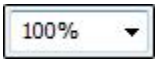
So wählen Sie einen Arbeitsbereich

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Arbeitsbereich** und wählen Sie einen der verfügbaren Arbeitsbereiche.

Sie können auch über den **Willkommensbildschirm** einen Arbeitsbereich auswählen. Oder Sie können auf **Extras** ▸ **Optionen** und anschließend in der Kategorienliste auf **Arbeitsbereich** klicken und dann in der Liste **Arbeitsbereich** das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Arbeitsbereich aktivieren.

Symbolleisten

Symbolleisten bestehen aus Schaltflächen, die den schnellen Zugriff auf Menübefehle ermöglichen. Die Standardsymbolleiste enthält häufig verwendete Befehle. In der nachstehenden Tabelle sind die Schaltflächen der Standardsymbolleiste aufgeführt.

Schaltfläche	Aktion
	Ein neues Bild erstellen
	Ein Bild öffnen
	Ein Bild speichern
	Ein Bild drucken
	Ausgewählte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen
	Ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopieren
	Den Inhalt der Zwischenablage in ein Bild einfügen
	Letzte Aktion widerrufen
	Letzte Aktion wiederherstellen
	Zeigen Sie das Andockfenster **Mehr** an, um weitere kreative Werkzeuge zu erwerben oder Inhalte wie Cliparts, Fotos, Schriften usw. zu suchen.
	Ein Bild importieren
	Ein Bild exportieren
	Zoomstufe ändern

Schaltfläche	Aktion
	Ganzseitenvorschau öffnen
	Lineale ein- oder ausblenden
	Hilfslinien ein- oder ausblenden
	Teilbildgitter ein-/ausblenden
	Masken-Markierungsrahmen ein-/ausblenden
	Objektmarkierungsrahmen ein-/ausblenden
	Eine Maske invertieren
	Eine Maske löschen
	Dialogfeld **Optionen** öffnen
	Corel-Anwendungen starten

Zusätzlich zur Standardsymbolleiste enthält Corel PHOTO-PAINT Symbolleisten für bestimmte Aufgaben. Wenn Sie beispielsweise häufig mit Masken arbeiten, können Sie die Symbolleiste **Maske/Objekt** öffnen. Im Gegensatz zur Eigenschaftsleiste bleibt der Inhalt der Symbolleisten stets unverändert.

Informationen zum Verschieben von Symbolleisten, zum Ändern ihrer Größe sowie zum Auswählen der standardmäßig angezeigten Symbolleisten finden Sie unter „So passen Sie die Position und Anzeige einer Symbolleiste an" auf Seite 540. Darüber hinaus können Sie eine benutzerdefinierte Symbolleiste anlegen und dort die Hilfsmittel und Befehle integrieren, die Sie am häufigsten verwenden.Informationen zum Erstellen angepasster Symbolleisten finden Sie unter „Symbolleisten anpassen" auf Seite 540.

So blenden Sie Symbolleisten ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** und klicken Sie auf eine Symbolleiste.

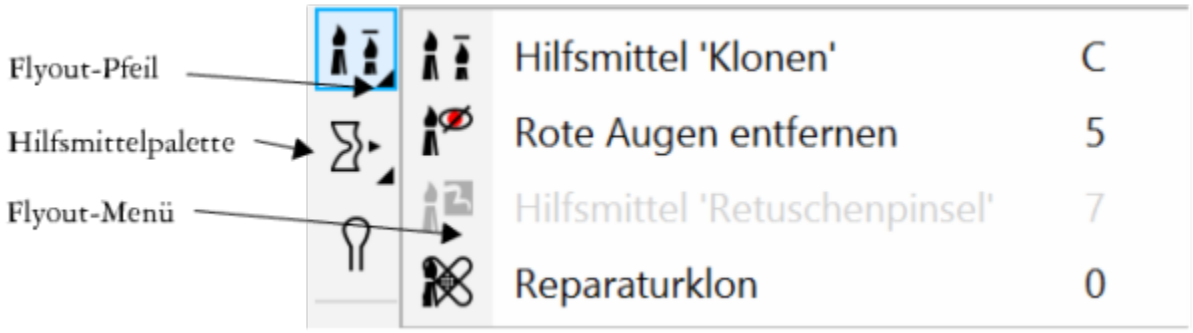
  Ein Häkchen neben dem Namen einer Symbolleiste gibt an, dass die Symbolleiste im Bildfenster angezeigt wird.

Hilfsmittelpalette

Die Hilfsmittelpalette enthält Hilfsmittel zum Bearbeiten, Erstellen und Anzeigen von Bildern. Ein Teil der Hilfsmittel ist standardmäßig sichtbar, andere Hilfsmittel hingegen sind in Flyout-Menüs gruppiert. Flyout-Menüs enthalten eine Gruppe von zusammengehörigen Hilfsmitteln.

Ein kleiner Pfeil in der rechten unteren Ecke der Schaltfläche in der Hilfsmittelpalette zeigt an, dass es sich um ein Flyout-Menü handelt. Das zuletzt verwendete Hilfsmittel in einem Flyout-Menü wird in der Hilfsmittelpalette angezeigt. Sie können auf die Hilfsmittel in einem Flyout-Menü zugreifen, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil in der rechten unteren Ecke einer Schaltfläche in der Hilfsmittelpalette klicken. Nachdem Sie ein Flyout-Menü geöffnet haben, können Sie problemlos die Inhalte anderer Flyout-Menüs durchsuchen, indem Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen mit Flyout-Pfeilen in der Hilfsmittelpalette bewegen.

Wenn Sie Flyout-Menüs aus der Hilfsmittelpalette ziehen, verhalten sich diese wie Symbolleisten. Dadurch sind alle zugehörigen Hilfsmittel während der Arbeit sichtbar.



Wenn Sie im Standardarbeitsplatz auf den Flyout-Pfeil im Hilfsmittel Klonen klicken, wird das Flyout Ausbessern geöffnet.

Neben den Hilfsmitteln wird auch der Farbauswahlbereich in der Hilfsmittelpalette angezeigt. Im Farbauswahlbereich können Sie Farben und Füllungen auswählen.

Die Hilfsmittelpalette kann ein- und ausgeblendet werden, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Hilfsmittelpalette** klicken.

Um Hilfsmittel in der Hilfsmittelpalette ein- bzw. auszublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnelles Anpassen** und aktivieren bzw. deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen. Weitere Informationen finden Sie unter „Die Hilfsmittelpalette anpassen“ auf Seite 543.

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der Hilfsmittel und des Farbauswahlbereichs.

Hilfsmittel

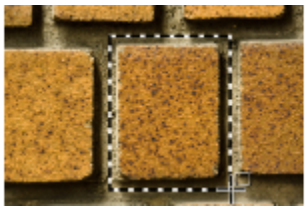
Hilfsmittel „Auswahl“

Mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** können Sie Objekte auswählen, positionieren und ändern.

Mit dem Hilfsmittel **Maskenänderung** können Sie bearbeitbare Bereiche positionieren, in der Größe ändern und umformen.

Hilfsmittel „Maske“

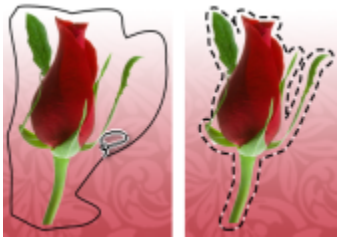
Mit dem Hilfsmittel **Rechteckmaske** können Sie bearbeitbare rechteckige Bereiche definieren.



Mit dem Hilfsmittel **Ellipsenmaske** können Sie bearbeitbare elliptische Bereiche definieren.

Mit dem Hilfsmittel **Zauberstabmaske** können Sie unregelmäßig geformte, bearbeitbare Bereiche definieren, die das zuerst geklickte Pixel sowie alle benachbarten Pixel mit ähnlicher Farbe umfassen.

Mit der **Lassomaske** definieren Sie unregelmäßig geformte bearbeitbare Bereiche, die von Pixeln ähnlicher Farbe umgeben sind.



Mit dem Hilfsmittel **Magnetische Maske** können Sie den Markierungsrahmen an den Rändern von Bereichen ausrichten, die sich farblich von ihrer Umgebung abheben.

Mit dem Hilfsmittel **Freihandmaske** können Sie unregelmäßig geformte oder vieleckige bearbeitbare Bereiche definieren.

Mit dem Hilfsmittel **Rechteckmaske** können Sie an der Stelle im Bild, an der sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich erstellen.

Mit dem Hilfsmittel **Maske: Ebene** erstellen Sie Masken mit Verläufen, die durch parallele Linien definiert werden.

Beschneiden (Hilfsmittel)

Mit dem Hilfsmittel **Beschneiden** können Sie Bilder zuschneiden und schiefe Bilder gerade ausrichten.

Mit dem Hilfsmittel **Teilbilder erzeugen** unterteilen Sie ein größeres Bild in kleinere Bildausschnitte, die auf Webseiten verwendet werden können.

Hilfsmittel „Zoom“

Mit dem Hilfsmittel **Zoom** können Sie den Vergrößerungsfaktor im Bildfenster ändern.

Mit dem Hilfsmittel **Schwenken** können Sie Bereiche eines Bilds in den sichtbaren Anzeigebereich ziehen, wenn das Bild selbst größer ist als das Fenster.

Hilfsmittel „Ausbessern“

Mit dem Hilfsmittel **Klonen** können Sie einen Teil eines Bildes duplizieren und auf einen anderen Teil desselben Bildes (oder auch auf ein anderes Bild) anwenden.

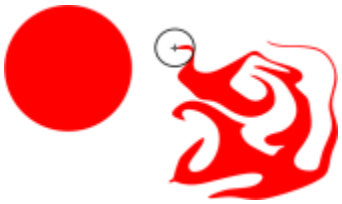
Hiermit entfernen Sie den Rote-Augen-Effekt, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen entsteht.

Mit dem Hilfsmittel **Ausbesserungspinsel** entfernen Sie kleinere Schönheitsfehler wie Risse, Kratzer oder Falten aus einem Bild, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen.

Mit dem Hilfsmittel **Reparaturklon** können kleine Schönheitsfehler nahtlos korrigiert werden, indem diese mit einer abgetasteten und zur Farbe des angrenzenden Bereichs passenden Struktur übermalt werden.

Hilfsmittel „Flüssig“

Mit dem Hilfsmittel **Feuchtes Verschmieren** erzeugen Sie einen Effekt, der dem Verstreichen feuchter Farbe ähnelt.



Mit dem Hilfsmittel **Feuchter Wirbel** können Sie Wirbeleffekte aus bestimmten Bildbereichen erzeugen.

Mit dem Hilfsmittel **Feuchtes Heranziehen** können Sie Bildbereiche umformen, indem Sie Pixel zum Mittelpunkt des Pinselstrichs heranziehen.

Mit dem Hilfsmittel **Feuchtes Zurückweisen** können Sie Bildbereiche umformen, indem Sie Pixel vom Mittelpunkt des Pinselstrichs wegdrücken.

Hilfsmittel „Effekte“

Mit dem Hilfsmittel **Effekt** können Sie lokale Farb- und Tonkorrekturen im Bild vornehmen.

Hilfsmittel „Text“

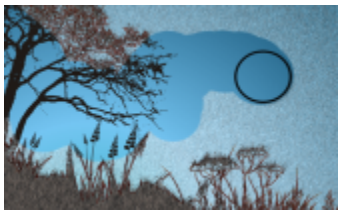
Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Text zum Bild hinzufügen und vorhandenen Text bearbeiten.

Hilfsmittel „Pinsel“

Mit dem Hilfsmittel **Malfarbe** malen Sie ein Bild in der Vordergrundfarbe an.

Mit dem Hilfsmittel **Bildsprühdose** laden Sie ein oder mehrere Bilder und malen Sie in Ihrem Bild an.

Mit dem Hilfsmittel **Pinselstrich widerrufen** können Sie Bildbereiche wieder in den Zustand zurückversetzen, der vor dem letzten Pinselstrich vorlag.



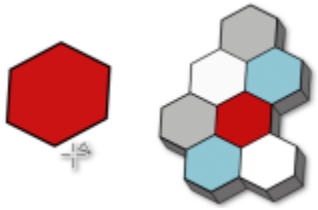
Mit dem Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel** ersetzen Sie die Vordergrundfarbe im Bild durch die Hintergrundfarbe.

Hilfsmittel „Form“

Mit dem Hilfsmittel **Rechteck** können Sie Rechtecke und Quadrate zeichnen.

Mit dem Hilfsmittel **Ellipse** können Sie Kreise oder Ellipsen zeichnen.

Mit dem Hilfsmittel **Polygon** können Sie Polygone zeichnen.



Mit dem Hilfsmittel **Linie** zeichnen Sie einzelne oder verbundene Liniensegmente in der Vordergrundfarbe.

Mit dem Hilfsmittel **Strecke** können Sie Strecken erstellen und bearbeiten.

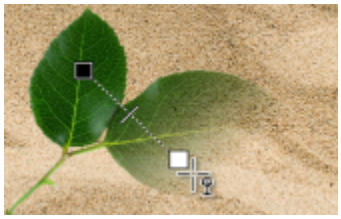
Hilfsmittel „Radierer“

Mit dem Hilfsmittel **Radierer** können Sie Bild- oder Objektbereiche radieren und so das darunter befindliche Objekt oder den Hintergrund sichtbar machen.

Hilfsmittel „Interaktiv/Transparenz“

Mit dem Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** können Sie Schatten zu Objekten hinzufügen.

Mit dem Hilfsmittel **Objekttransparenz** können Sie die Farben eines Objekts allmählich verblassen lassen, um darunterliegende Bildbereiche anzuzeigen.



Mit dem Hilfsmittel **Farbtransparenz** machen Sie Pixel mit einem bestimmten Farbwert in einem Bild transparent.

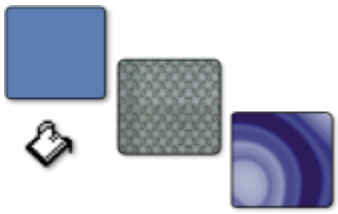
Mit dem Hilfsmittel **Objekttransparenzpinsel** können Sie Bereiche in einem Objekt mit einem Pinsel überstreichen und damit transparenter gestalten.

Hilfsmittel „Pipette“

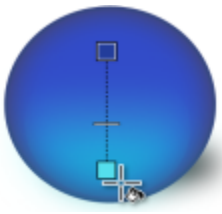
Mit dem Hilfsmittel **Pipette** können Sie Farben in einem Bildern auswählen.

Hilfsmittel „Füllung“

Mit dem Hilfsmittel **Füllung** können Sie Bereiche mit einem der vier Füllungstypen füllen: Gleichmäßige Füllungen, Farbverläufe, Bitmap-Füllungen oder Füllmuster.



Mit dem Hilfsmittel **Interaktive Füllung** weisen Sie einem Objekt, einer Auswahl oder dem gesamten Bild eine Gradientenfüllung zu.



Farbauswahlbereich

Mit dem Feld **Vordergrundfarbe** wird die aktuelle Vordergrundfarbe angezeigt, die bei allen Hilfsmitteln zum Malen und bei jedem Text angewendet wird.

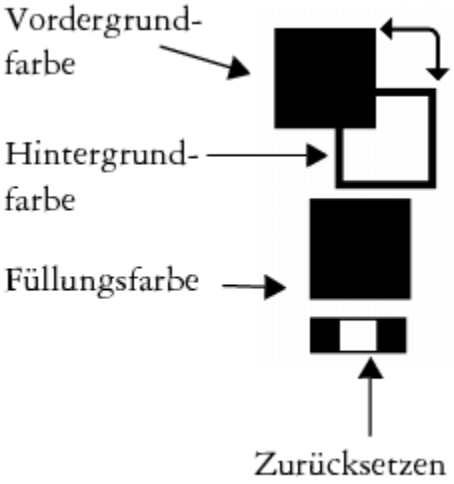
Mit dem Feld **Hintergrundfarbe** wird die aktuelle Hintergrundfarbe angezeigt. Diese wird sichtbar, wenn Teile des Hintergrunds gelöscht werden oder die Papiergröße vergrößert wird.

Mit dem Pfeil können Vorder- und Hintergrundfarbe getauscht werden.

Mit dem Feld **Füllungsfarbe** wird die aktuelle Füllungsfarbe angezeigt, die bei allen Hilfsmitteln für Formen und Füllungen angewendet wird.

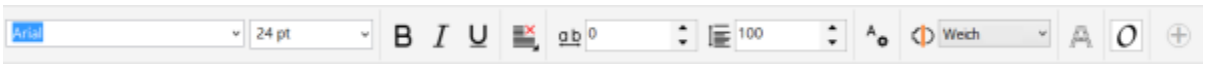
Sie können die Vordergrund-, Hintergrund- oder Füllungsfarbe ändern, indem Sie auf das betreffende Farbfeld doppelklicken.

Mit dem Symbol **Farben zurücksetzen** können die Standardfarben wiederhergestellt werden: Schwarz als Vordergrund- und Füllungsfarbe und Weiß als Hintergrundfarbe.



Eigenschaftsleiste

Die Eigenschaftsleiste enthält häufig verwendete Befehle für das jeweils aktive Hilfsmittel. Im Gegensatz zu den Symbolleisten ändert sich der Inhalt der Eigenschaftsleiste abhängig vom aktiven Hilfsmittel. Wenn Sie beispielsweise das Hilfsmittel **Text** verwenden, stehen in der Eigenschaftsleiste entsprechend textspezifische Einstellungen zur Auswahl, z. B. für Schriftart, Schriftgröße oder Ausrichtung. Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:



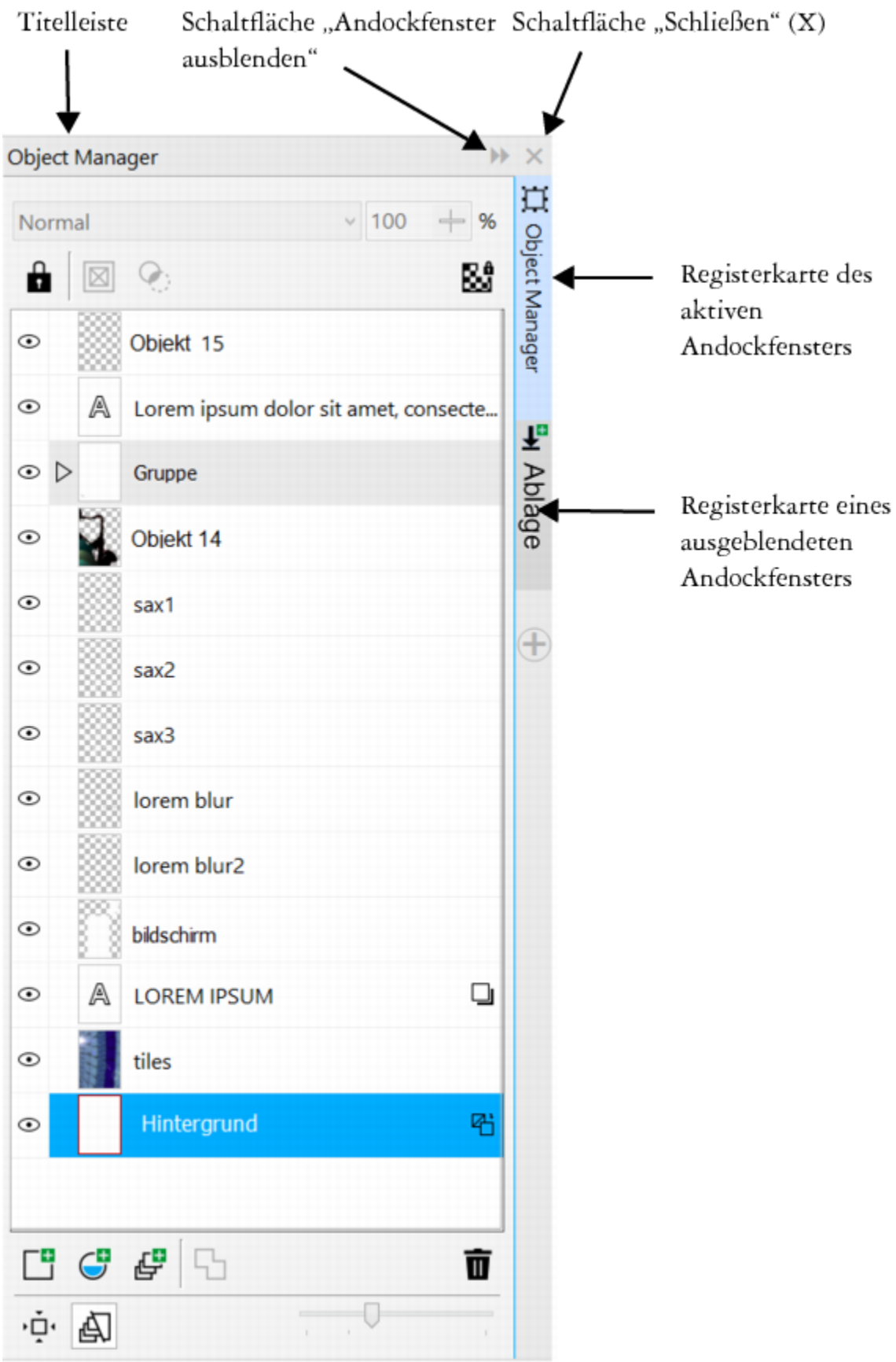
Um Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste ein- oder auszublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnelles Anpassen** und aktivieren bzw. deaktivieren die entsprechenden Kontrollkästchen. Weitere Informationen finden Sie unter „Eigenschaftsleiste anpassen" auf Seite 543.

Andockfenster

In Andockfenstern werden dieselben Steuerelemente angezeigt wie in einem Dialogfeld, beispielsweise Optionen, Schaltflächen und Listenfelder. Im Gegensatz zu den meisten Dialogfeldern können Sie Andockfenster geöffnet lassen, während Sie an einem Dokument arbeiten.Dadurch können Sie sofort auf die Befehle zugreifen, um mit unterschiedlichen Effekten zu experimentieren. Andockfenster bieten ähnliche Funktionen wie Paletten in anderen Grafikprogrammen.

Andockfenster können entweder angedockt oder frei verschiebbar sein. Ein angedocktes Andockfenster ist am Rand des Anwendungsfenster, an einer Symbolleiste oder an einer Palette verankert. Ein frei schwebendes Andockfenster ist an keinem Element des Arbeitsbereichs verankert. Wenn Sie mehrere Andockfenster gleichzeitig öffnen, werden diese im Allgemeinen übereinander angezeigt, wobei nur ein Andockfenster vollständig sichtbar ist. Um auf ein hinter dem sichtbaren Andockfenster liegendes Andockfenster zuzugreifen, klicken Sie auf die zugehörige Registerkarte.

Sie können Andockfenster verschieben und ausblenden, um Bildschirmplatz zu sparen.



Ein Beispiel für Andockfenster ist das Andockfenster Objekt-Manager. Das Andockfenster Objekt-Manager enthält Miniaturansichten des Bildhintergrunds und der Objektebenen sowie Befehlsschaltflächen und Optionen für die Objektbearbeitung.

So öffnen oder schließen Sie Andockfenster

- Klicken Sie zuerst auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** und dann auf ein Andockfenster.

Um Andockfenster zu öffnen oder zu schließen, können Sie auch rechts in einem Andockfenster auf die Schaltfläche **Schnelles Anpassen** klicken und die entsprechenden Kontrollkästchen akivieren bzw. deaktivieren.

Stattdessen können Sie ein Andockfenster auch über die Schaltfläche **X** in seiner Menüleiste schließen. Wenn Sie auf die Schaltfläche **X** in der Titelleiste klicken, werden alle in einer Gruppe verschachtelten Andockfenster geschlossen. Um nur ein bestimmtes Andockfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **X** auf der Registerkarte des Andockfensters.

So verschieben Sie Andockfenster

Aufgabe	Vorgehensweise
Ein Andockfenster verschieben	Ziehen Sie die Registerkarte des Andockfensters an die neue Position.
Mehrere verschachtelte Andockfenster verschieben	Ziehen Sie die Titelleiste des aktiven Andockfensters an die neue Position.

So verankern Sie ein unverankertes Andockfenster

- Ziehen Sie die Titelleiste oder Registerkarte des Andockfensters an den Rand des Zeichenfensters und positionieren Sie den Mauszeiger am Rand. Lassen Sie die Maustaste los, sobald eine graue Vorschau der Position des Andockfensters angezeigt wird.

So blenden Sie ein Andockfenster aus

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Andockfenster ausblenden** auf der Titelleiste des Andockfensters.

Um ein ausgeblendetes Andockfenster einzublenden, klicken Sie auf seine Registerkarte.

Farbpalette

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. Sie können Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die RGB-Farben enthalten. Weitere Informationen zum Auswählen von Farben finden Sie unter „Farben auswählen" auf Seite 194.

Statusleiste

Die Statusleiste zeigt Informationen zum Bild, zum Systemspeicher und zum aktiven Hilfsmittel an. Darüber hinaus werden Informationen zur Dokumentfarbe und zum Farbprüfstatus angezeigt. Als Hilfe bei Ihrer aktuellen Aufgabe können Sie festlegen, welche Angaben angezeigt werden sollen. Wenn Sie beispielsweise mit Bildern arbeiten, die unterschiedliche Abmessungen aufweisen, können Sie die Abmessung des aktuellen Bildes einblenden lassen.

Darüber hinaus können Sie Befehlsschaltflächen in die Statusleiste einfügen. Informationen zum Anpassen der Statusleiste finden Sie unter „Statusleiste anpassen" auf Seite 544.

So legen Sie fest, welche Angaben in der Statusleiste angezeigt werden sollen

- Klicken Sie auf den Pfeil in der Statusleiste und wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen:
  - Dateigröße
  - Aktuelles Hilfsmittel
  - Dokumentmaße
  - Dokumentfarbinformationen
  - Arbeitsspeicher

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Einstellungen anpassen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie verschiedene Einstellungen entsprechend Ihren individuellen Anforderungen anpassen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Einstellungen für den Arbeitsbereich anpassen" (Seite 67)
- „Warnmeldungen deaktivieren" (Seite 68)

Einstellungen für den Arbeitsbereich anpassen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie die vorgegebenen Einstellungen für den Arbeitsbereich entsprechend Ihren individuellen Anforderungen anpassen.

Es gibt zwei Arten von Einstellungsmöglichkeiten für die Anzeige – allgemeine Optionen und Anzeigeoptionen. Die allgemeinen Optionen enthalten unter anderem Einstellungen für die verwendeten Maßeinheiten, den Cursortyp und die Positionen der Dialogfelder.

Außerdem können Sie hier Werte für die Schrittweite und die Größere Schrittweite festlegen. Der Wert für die Schrittweite legt fest, um wie viele PixelObjekte, bearbeitbare Bereiche und Hilfslinien beim Betätigen einer der Pfeiltasten jeweils verschoben werden. Der Wert für die Größere Schrittweite ist ein Vielfaches dieses Werts.

Mit den Anzeigeoptionen können Sie Einstellungen wie die Farbe von Strecken, die Masken, die Hilfslinien und die Transparenzgittermuster sowie Grenzwerte für Masken- und Objekt-Markierungsrahmen festlegen.

So legen Sie allgemeine Optionen fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.
3. Legen Sie die Einstellungen fest.

So legen Sie Anzeigeoptionen fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Legen Sie die Einstellungen fest.

Warnmeldungen deaktivieren

Möglicherweise werden Ihnen Warnmeldungen angezeigt, während Sie mit Corel PHOTO-PAINT arbeiten. Warnmeldungen erläutern die Auswirkungen einer beabsichtigten Aktion und informieren Sie über mögliche permanente Änderungen, die durch die jeweilige Aktion bewirkt würden. Warnungen sind sehr nützlich, wenn Sie mit dem Programm noch nicht gut vertraut sind.Sie können diese Meldungen jedoch auch deaktivieren. Sie sollten die Warnmeldungen jedoch erst dann deaktivieren, wenn Sie sich mit der Anwendung vertraut gemacht haben und die Auswirkungen der einzelnen Befehle kennen.

So deaktivieren Sie Warnmeldungen

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorieliste **Arbeitsbereich** auf **Warnungen**.
3. Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.

Bilder in Corel PHOTO-PAINT öffnen

Für das Laden von Bildern in Corel PHOTO-PAINT gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Bilder öffnen" (Seite 69)
- „Dateien importieren" (Seite 71)
- „Bilder scannen" (Seite 74)
- „Bilder erstellen" (Seite 74)
- „Mit gescannten Bildern arbeiten" (Seite 76)
- „Mit Vektorgrafiken arbeiten" (Seite 77)

Weitere Informationen zum Importieren von RAW-Kameradateien in Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Kameradateien im Raw-Format importieren Corel PHOTO-PAINTCorelDRAWCorel DESIGNER" auf Seite 498.

Bilder öffnen

Die meisten Bitmaps können in Corel PHOTO-PAINT geöffnet werden. Jedes Bild, das Sie öffnen, wird in einem eigenen Bildfenster angezeigt.

Wenn Sie in Corel PHOTO-PAINT Dokumente öffnen, werden diese standardmäßig in einer Registerkarten-Ansicht angezeigt. Die Anwendung kann so angepasst werden, dass die Dokumente in frei verschiebbaren Fenstern geöffnet werden.

Darüber hinaus können Sie Bilder importieren. Auf diese Weise können Sie dem aktiven Bildfenster ein neues Bild hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Dateien importieren" auf Seite 71.

Sie können die Clipart-Elemente und Fotos verwenden, die auf der Corel-DVD enthalten sind. Wenn Sie als Betriebssystem Windows 7 oder Windows 8 verwenden, können Sie anhand unterschiedlicher Kriterien nach Bildern suchen. Dazu zählen Dateiname, Titel, Thema, Autor, Stichwort, Kommentar und sowie andere Eigenschaften der Datei. Weitere Informationen zum Suchen nach Dateien unter Windows 7 oder Windows 8 finden Sie in der Windows-Hilfe. Mit Corel CONNECT können Sie Inhalte durchsuchen und gezielt nach bestimmten Inhalten suchen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erwerben von Anwendungen, Plugins und Erweiterungen" auf Seite 105.

Frühere Versionen multilingualer Dateien öffnen

Sie können Bilder aus Version 11 von Corel PHOTO-PAINT oder aus einer älteren Version, die Text in einer anderen Sprache als der Betriebssystemsprache enthalten, öffnen oder importieren. Hierbei können Sie mithilfe der Codepage-Einstellungen sicherstellen, dass zusammen mit der Datei gespeicherte Objektnamen und Notizen im Andockfenster **Objekte** korrekt angezeigt werden. Um sicherzustellen, dass der Text im Bildfenster korrekt angezeigt wird, müssen Sie die Kodierungseinstellungen verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Kodierungseinstellungen für die korrekte und fehlerfreie Anzeige von Text ändern" auf Seite 429.

So öffnen Sie Bilder

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei abgelegt ist.

3 Klicken Sie auf einen Dateinamen.

Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können nach Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort und Kommentar suchen.

4 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Wasserzeichen erkennen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf Wasserzeichen prüfen**. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Unerwünschte Bereiche von Bildern beim Öffnen entfernen	Wählen Sie im Listenfeld **Öffnen** die Option **Beschneiden und laden**.
Abmessungen von Bildern beim Öffnen verkleinern	Wählen Sie im Listenfeld **Öffnen** die Option **Neu erstellen und laden**.
Nach Bildern suchen	Geben Sie in das Suchfeld ein Suchwort oder einen Begriff ein. Das Suchfeld sucht nur im aktuellen Ordner und dessen Unterordner nach Dateien. Sie müssen zunächst zu dem Ordner navigieren, in dem das Bild gespeichert ist, um an einem anderen Speicherort nach einen Bild zu suchen.
Frühere Version einer Datei öffnen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei und klicken Sie dann auf **Frühere Version wiederherstellen**. Sie können auf frühere Versionen einer Datei nur dann zugreifen, wenn der Systemschutz aktiviert ist. Weitergehende Informationen zum Zugriff auf frühere Dateiversionen finden Sie in der Windows-Hilfe.
Objektnamen und Notizen korrekt in Bildern, das in einer früheren Version von Corel PHOTO-PAINT erstellt wurden, anzeigen	Wählen Sie im Listenfeld **Codepage wählen** die entsprechende Option. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

Sie können ein Bild auch öffnen, indem Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Öffnen** klicken. Wenn die Standardsymbolleiste nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Fenster ▸ Symbolleisten ▸ Standard**.

So öffnen Sie Dokumente in frei verschiebbaren Fenstern

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dokumente in frei verschiebbaren Fenstern öffnen**.

So fügen Sie eine Datei in ein aktives Bild ein

- Ziehen Sie die Bild- bzw. Audiodatei in das Bildfenster.

Sie können eine solche Datei auch in einem neuen Bildfenster öffnen.Ziehen Sie hierzu die Datei in das Anwendungsfenster.

Dateien importieren

Corel PHOTO-PAINT stellt Filter bereit, mit denen Dateien beim Importieren in ein anderes Format konvertiert werden können. Sie können eine Datei importieren und als Objekt im aktiven Anwendungsfenster platzieren. Die importierte Datei wird zu einem Teil des aktiven Bildes. Sie können eine Datei auch importieren, indem Sie sie in einem neuen Anwendungsfenster öffnen.

Für das Importieren einer Datei können Sie entweder die Standardeinstellungen des Importfilters verwenden oder eigene Einstellungen festlegen. Sie können auch das in einer Datei eingebettete ICC-Profil (International Color Consortium) in einem lokalen Ordner für Farben speichern.

Beim Importieren einer Bitmap können Sie die Grafik neu aufbauen, um die Anzahl der Pixel zu ändern, unnötige Details zu entfernen oder die Dateigröße zu reduzieren. Sie können eine Bitmap auch zuschneiden, um nur einen ganz bestimmten Bildbereich für den Import auszuwählen.

Sie können die Clipart-Elemente und Fotos importieren, die auf der Corel-DVD enthalten sind. Wenn Sie als Betriebssystem Windows 7 oder Windows 8 verwenden, können Sie anhand unterschiedlicher Kriterien nach Bildern suchen. Dazu zählen Dateiname, Titel, Thema, Autor, Stichwort, Kommentar und sowie andere Eigenschaften der Datei. Weitere Informationen zum Suchen nach Dateien unter Windows 7 oder Windows 8 finden Sie in der Windows-Hilfe. Mit Corel CONNECT können Sie Inhalte durchsuchen und gezielt nach bestimmten Inhalten suchen. Weitere Informationen finden Sie unter „"Exploring Corel CONNECT" on page 2" auf Seite 105.

Sie können Corel PHOTO-PAINT-Bilder in zahlreiche Dateiformate exportieren. Das von Ihnen gewählte Dateiformat richtet sich danach, wie Sie das Bild in der Zukunft verwenden möchten. Weitere Informationen zum Exportieren von Dateien finden Sie unter „Bilder in andere Dateiformate exportieren" auf Seite 101.

Informationen zu spezifischen Dateiformaten finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate" auf Seite 507.

So importieren Sie eine Datei in ein aktives Bild

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei abgelegt ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** ein Dateiformat.
Wenn Sie nicht sicher sind, welches Dateiformat Sie importieren möchten, wählen Sie **Alle Dateiformate**.

4 Klicken Sie auf einen Dateinamen.
Enthält die Datei Text in einer anderen Sprache als der Ihres Betriebssystems, wählen Sie die entsprechende Option im Listenfeld **Codepage** aus, damit sichergestellt ist, dass Notizen und Objektnamen ordnungsgemäß angezeigt werden. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Speichern des eingebetteten International Color Consortium-Profils (ICC-Profils)	Aktivieren Sie **Eingebettetes ICC-Profil extrahieren**, um das eingebettete ICC-Profil im Farbordner innerhalb des Installationsordners der Anwendung zu speichern.
Überprüfen Sie Wasserzeichen- oder Copyright-Informationen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf Wasserzeichen prüfen**.
Verwenden Sie die Standardeinstellungen des -Filters, ohne sein Dialogfeld zu öffnen.	Aktivieren Sie die Option **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**.
Zu importierende Seite beim Importieren mehrseitiger TIFF-Dokumente auswählen	Aktivieren Sie im Dialogfeld **TIFF importieren** eine Option im Bereich **Wählen Sie die zu importierende(n) Seite(n) aus**. In Corel PHOTO-PAINT können Sie immer nur eine Seite eines mehrseitigen TIFF-Dokuments öffnen.
Nach Bildern suchen	Geben Sie in das Suchfeld ein Suchwort oder einen Begriff ein. Das Suchfeld sucht nur im aktuellen Ordner und dessen Unterordner nach Dateien. Sie müssen zunächst zu dem Ordner navigieren, in dem das Bild gespeichert ist, um an einem anderen Speicherort nach einen Bild zu suchen.

Das Dialogfeld **Bild von Diskette importieren** zeigt die Größe der Datei an, die Sie importieren wollen, sowie alle Anmerkungen, die mit der Datei verbunden sind.

Sie können auch eine Datei importieren, indem Sie diese in einem neuen Anwendungsfenster öffnen. Weitere Informationen zum Öffnen von Dateien in neuen Anwendungsfenstern finden Sie unter „So öffnen Sie Bilder" auf Seite 70.

So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.
   Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können auch nach Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort oder Kommentar, Bitmap-Namen, Objektnamen usw. suchen.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** ein Dateiformat.
   Wenn Sie nicht sicher sind, um welches Dateiformat es sich handelt, wählen Sie **Alle Dateiformate**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie **Importieren** und klicken Sie auf **Neu aufbauen und laden**.
6. Geben Sie im Dialogfeld **Bild neu aufbauen** Werte in folgende Felder ein:
   - **Breite**:Legt die Breite der Grafik in einer gewählten Maßeinheit oder als prozentualen Anteil der Originalbreite fest.
   - **Höhe**:Legt die Höhe der Grafik in einer gewählten Maßeinheit oder als prozentualen Anteil der Originalhöhe fest.
7. Geben Sie im Bereich **Auflösung** Werte in folgende Felder ein:
   - **Horizontal**:Legt die horizontale Auflösung der Grafik in Pixeln oder in Bildpunkten pro Zoll (DPI) fest.

- **Vertikal**:Legt die vertikale Auflösung der Grafik in Pixeln oder in Bildpunkten pro Zoll (DPI) fest.

8 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Seitenverhältnis von Breite zu Höhe beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**.
Maßeinheiten ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Einheiten** eine Maßeinheit aus.
Automatisch gleiche Werte für horizontale und vertikale Auflösung beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Identische Werte**.

Wenn das Dialogfeld für das Importformat eingeblendet wird, wählen Sie die gewünschten Optionen aus. Ausführliche Informationen zu den Dateiformaten finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate" auf Seite 507.

Die Auflösung einer Datei kann beim Importieren nicht erhöht werden.

Sie können auch eine Datei importieren, indem Sie diese in einem neuen Anwendungsfenster öffnen. Weitere Informationen zum Öffnen von Dateien in neuen Anwendungsfenstern finden Sie unter „So öffnen Sie Bilder" auf Seite 70.

So beschneiden Sie Bilder beim Importieren

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.

Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können auch nach Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort oder Kommentar, Bitmap-Namen, Objektnamen usw. suchen.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** ein Dateiformat.

Wenn Sie nicht sicher sind, um welches Dateiformat es sich handelt, wählen Sie **Alle Dateiformate**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie **Importieren** und klicken Sie auf **Zuschneiden und Laden**.

6 Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:

- **Oben**:Legt fest, welcher Bereich vom oberen Rand der Grafik entfernt wird.
- **Links**:Legt fest, welcher Bereich vom linken Rand der Grafik entfernt wird.
- **Breite**:Legt fest, welche Breite der Grafik erhalten bleibt.
- **Höhe**:Legt fest, welche Höhe der Grafik erhalten bleibt.

7 Klicken Sie in das Bildfenster.

Wenn Sie Bitmaps mit 16 Farben importieren, werden diese automatisch in 256 Farben konvertiert.

Sie können die Größe eines Bildes auch ändern, indem Sie den Auswahlrahmen im Vorschaufenster ziehen.

Sie können die Maßeinheiten ändern, indem Sie im Dialogfeld **Bild beschneiden** im Listenfeld **Einheiten** eine andere Maßeinheit wählen.

Bilder scannen

Sie können in Corel PHOTO-PAINT Bilder scannen. Corel PHOTO-PAINT unterstützt Scanner, die die Microsoft WIA-Schnittstelle (Windows Image Acquisition) verwenden. WIA ist eine Standardschnittstelle für das Scannen von Bildern.

Wenn Ihr Scanner WIA nicht unterstützt, aber über einen kompatiblen TWAIN-Treiber verfügt, können Sie möglicherweise diesen Treiber zum Scannen verwenden. TWAIN wird von 32-Bit- und 64-Bit-Versionen von Corel PHOTO-PAINT unterstützt. Beachten Sie jedoch, dass nur sehr wenige 64-Bit-TWAIN-Treiber zur Verfügung stehen.

Wie die Programmoberfläche und die Optionen konkret aussehen, hängt von der jeweiligen Software ab. Informationen zum Verwenden der Software Ihres Scanners finden Sie in der Dokumentation des Herstellers zum Gerät.

Weitere Informationen zum Importieren von RAW-Kameradateien finden Sie unter „Kameradateien im Raw-Format importieren Corel PHOTO-PAINTCorelDRAWCorel DESIGNER" auf Seite 498.

So scannen Sie ein Bild

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** und dann auf einen der folgenden Befehle:
   - **WIA-Quelle auswählen**: Für einen Scanner, der einen WIA-Treiber verwendet
   - **TWAIN-Quelle auswählen**: Für einen Scanner, der einen TWAIN-Treiber verwendet

   Der Befehl wird deaktiviert, wenn kein kompatibler WIA- oder TWAIN-Scannertreiber installiert ist.
2. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld einen Scanner aus.
3. Klicken Sie auf **Auswählen**.
4. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** ▸ **Holen**.
5. Zeigen Sie eine Vorschau des Bildes an und wählen Sie den zu scannenden Bereich aus.
   WIA unterstützt zusammen mit einigen Scannern das Scannen von mehreren Bereichen in einzelne Dateien.
6. Klicken Sie auf **Scannen**.

   Auf der Programmoberfläche des Scanners kann diese Schaltfläche einen anderen Namen haben, z. B. **OK** oder **Senden**.

Bilder erstellen

Sie können Ihre eigenen Grafiken erstellen, indem Sie ein Bild von Grund auf neu erstellen, oder Sie können ein neues Bild aus einem Duplikat eines bereits vorhandenen Bildes erstellen. Wenn Sie ein Bild von Grund auf neu erstellen, können Sie mit Corel PHOTO-PAINT verschiedene Bild- und Farbverwaltungseinstellungen angeben. Sie können Ihre Auswahl in einer Liste mit Voreinstellungen treffen, die darauf basieren, wie Sie das Bild zu verwenden gedenken. So können Sie z. B. die Option **Web** beim Erstellen von Bildern für das Internet oder die Option **Fotos** beim Erstellen eines Fotos verwenden. Wenn sich jedoch die Voreinstellungen für das Bild, das Sie erstellen möchten, nicht eignen, können Sie angepasste Einstellungen auswählen und für die zukünftige Verwendung speichern.

Darüber hinaus können Sie Bilder durch Verwendung von Daten erstellen, die aus einem anderen Bildfenster oder einer anderen Anwendung in die Zwischenablage kopiert wurden.

Wenn Sie ein Bild von Grund auf neu erstellen, können Sie die Bildgröße, die Hintergrundfarbe und den zu verwendenden Farbmodus angeben. Darüber hinaus können Sie die Auflösung des Bildes wählen, d.h. die Anzahl der Pixel pro Maßeinheit.

So erstellen Sie Bilder von Grund auf neu

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf der Begrüßungsseite auf **Neues Dokument**.
   - Klicken Sie im Anwendungsfenster auf **Datei** ▸ **Neu**.
2. Geben Sie im Textfeld **Name** einen Dateinamen ein.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Voreingestelltes Ziel** ein Ziel für die Ausgabe des Bilds aus:

- **Web**: wendet Einstellungen zum Erstellen von Bildern für das Internet an
- **Fotos**: wendet Einstellungen zum Erstellen von Fotos an
- **Standard-CMYK**: wendet Einstellungen zum Erstellen von Bildern für Druckereien an

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Maßeinheiten für Bilder ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Einheiten** eine Maßeinheit aus.
Bildgröße ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Größe** eine Bildgröße für das Bild aus oder geben Sie in den Feldern **Breite** und **Höhe** Werte ein.
Bildausrichtung ändern	Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen für die Bildausrichtung: • **Hochformat** • **Querformat**
Hintergrundfarbe des Bilds ändern	Öffnen Sie die Auswahl **Hintergrundfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.
Farbmodus des Bilds ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodell** einen Farbmodus.
Auflösung des Bilds festlegen	Wählen Sie im Listenfeld **Auflösung** die Auflösung aus.
Wiedergabeabsicht auswählen, die der endgültigen Ausgabe des Bilds entspricht	Wählen Sie im Listenfeld **Wiedergabeabsicht** die gewünschte Wiedergabeabsicht aus. Weitere Informationen zu Wiedergabeabsichten finden Sie unter „Was ist eine Wiedergabeabsicht?“ auf Seite 226.
Farbprofil auswählen, das dem ausgewählten Farbmodus entspricht	Wählen Sie im entsprechenden Listenfeld für das Farbprofil ein Farbprofil aus.
Mehrere Einzelbilder für einen Film in der Datei auswählen	Geben Sie einen Wert in das Feld **Anzahl der Einzelbilder** ein.
Standardeinstellungen des Dialogfelds **Neues Bild anlegen** zurücksetzen	Wählen Sie im Listenfeld **Voreingestelltes Ziel** den Eintrag **PHOTO-PAINT-Standard**.

Wenn Sie nicht möchten, dass das Dialogfeld **Neues Bild anlegen** angezeigt wird und stattdessen mit den Standardeinstellungen neue Bilder erstellen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dieses Dialogfeld nicht mehr zeigen**.

Sie können das Dialogfeld **Neues Bild anlegen** beim Erstellen von Bildern wiederherstellen, indem Sie auf **Extras** ▸ **Optionen** klicken, dann in der Liste der Kategorien **Arbeitsbereich** ▸ **Allgemein** auswählen und das Kontrollkästchen **Dialogfeld 'Neues Bild' anzeigen** aktivieren.

So erstellen Sie angepasste Voreinstellungen

1 Klicken Sie im Anwendungsfenster auf **Datei** ▸ **Neu**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Neues Bild anlegen** die Einstellungen aus, die Sie als voreingestelltes Ziel speichern möchten.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ziel hinzufügen**.

4 Geben Sie im Dialogfeld **Ziel hinzufügen** einen Namen für die neue Voreinstellung des Ziels im Textfeld ein.

Höhere Auflösungen führen zu größeren Dateien.

Sie können Zielvoreinstellungen löschen, indem Sie den voreingestellten Namen im Listenfeld **Voreingestelltes Ziel** auswählen und dann auf die Schaltfläche **Ziel entfernen** klicken.

Wenn Sie keine der vorgegebenen Seitengrößen verwenden möchten, wählen Sie im Listenfeld **Größe** die Option **Angepasst** und geben Sie dann in die Felder **Breite** und **Höhe** die entsprechenden Größenwerte ein.

Sie können ein Bild auch erstellen, indem Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Neu** klicken. Wenn die Standardsymbolleiste nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Standard**.

So erstellen Sie Bilder aus Duplikaten

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Duplizieren**.

2 Geben Sie im Feld **Als** einen Dateinamen ein.

Wenn Sie die Objekte und den Hintergrund in dem neuen Bild kombinieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Objekte mit Hintergrund zusammenführen**.

So erstellen Sie ein Bild aus dem Inhalt der Zwischenablage

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Zwischenablage**.

Mit gescannten Bildern arbeiten

Sie können mehrere Bilder in einem einzelnen Bildfenster öffnen, sodass Sie viele Bilder gleichzeitig verwenden können. Sie können auf jedes geöffnete Bild über seine Registerkarte oben im Bildfenster zugreifen, und Sie können neue Bilder erstellen.

Geöffnete Bilder werden angedockt angezeigt. Sie können jedoch jedes gewünschte Bild lösen und an einen Ort innerhalb oder außerhalb des Anwendungsfensters ziehen.

So verwenden Sie mehrere Bilder

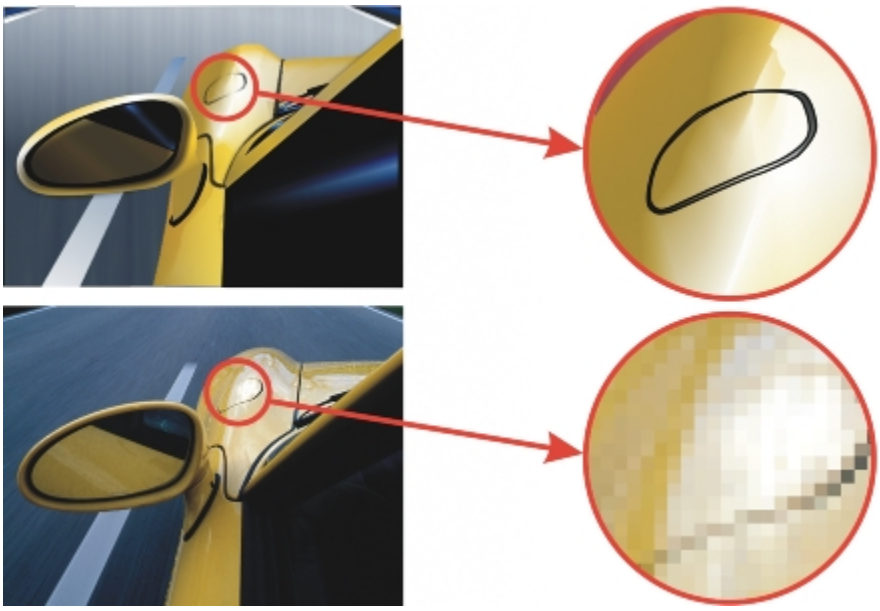
Aktion	Vorgehensweise
Wechseln zu einem anderen geöffneten Bild	Klicken Sie oben im Bildfenster auf die Registerkarte mit dem gewünschten Dateinamen.
Neues Bild erstellen	Klicken Sie rechts neben der letzten Dokumentregisterkarte auf die Schaltfläche **Neu**.
Ein Bild lösen	Ziehen Sie die Registerkarte des Bilds an eine neue Position innerhalb oder außerhalb des Anwendungsfensters.

Mit Vektorgrafiken arbeiten

In Corel PHOTO-PAINT arbeiten Sie mit Bitmaps. 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. Die Positions- und Farbwertdaten werden als Bits gespeichert (daher auch der Name „Bitmap“).

Vektorgrafiken dagegen bestehen aus Linien, Kurven, Objekten und Füllungen, die alle mathematisch berechnet werden. Vektorgrafiken werden von Corel PHOTO-PAINT nicht unterstützt, Sie können aber Vektorgrafiken beim Öffnen bzw. Importieren in Bitmaps umwandeln. Diesen Umwandlungsprozess nennt man Rastern. Sie können Vektorgrafiken auch in CorelDRAW kopieren und dann in Corel PHOTO-PAINT einfügen.

Vektorgrafikdateien sind normalerweise kleiner als Bitmap-Dateien.Beim Umwandeln der Vektorgrafiken in Bitmaps entstehen daher größere Dateien.



Oben sehen Sie eine Vektorgrafik mit Linien, Objekten und Füllungen. Die untere Abbildung zeigt eine aus Pixeln bestehende Bitmap.

So öffnen Sie eine Vektorgrafik

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
2 Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.
3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** das Vektordateiformat der Datei aus, die Sie importieren möchten.
4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Klicken Sie auf **Öffnen**.
6 Legen Sie im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** die gewünschten Eigenschaften fest.

Sie können eine Vektorgrafik in CorelDRAW kopieren und in Corel PHOTO-PAINT einfügen, indem Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Zwischenablage** klicken.

So importieren Sie eine Vektorgrafik

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

Sie können auch auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Importieren** klicken.

2 Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** das Vektordateiformat der Datei aus, die Sie importieren möchten.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Öffnen**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

7 Legen Sie im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** die gewünschten Eigenschaften fest.

Sie können eine Vektorgrafik in CorelDRAW kopieren und in Corel PHOTO-PAINT einfügen, indem Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Zwischenablage** klicken.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bilder und Bildinformationen anzeigen

Sie können das Aussehen der Bildschirmfenster und die Vergrößerungsstufe von Bildern ändern. Durch Ändern der Vergrößerung können Sie ganz bestimmte Bildbereiche anzeigen und so die Bildbearbeitung erleichtern. Sie können bei der Bildbearbeitung auch wichtige Bildinformationen wie z. B. Informationen zumFarbmodell abrufen.

Corel PHOTO-PAINT enthält das ImageBridge-Plugin von Digimarc, mit dem digitale Wasserzeichen in Bilder eingebettet und ausgelesen werden können. Digitale Wasserzeichen enthalten urheberrechtliche Angaben zum jeweiligen Bild.Die Bildqualität wird dadurch nicht merklich beeinträchtigt.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Bilder anzeigen" (Seite 79)
- „Zoomen" (Seite 81)
- „Bildinformationen anzeigen" (Seite 82)
- „Das Bildfenster aktualisieren" (Seite 83)
- „Digimarc-Wasserzeichen erkennen und einbetten" (Seite 83)

Bilder anzeigen

Sie können Bilder auf verschiedene Arten anzeigen. Es besteht die Möglichkeit, die Fenster, die Hilfsmittelpalette und die Symbolleisten auszublenden, so dass nur die Menüleiste und das Bildfenster angezeigt werden. Darüber hinaus können Sie ein Bild auch in einer Ganzseitenvorschau anzeigen lassen. Während das Bild bei ausgeblendeten Fenstern noch bearbeitbar ist, kann es beim Anzeigen in der Ganzseitenvorschau nicht geändert werden. Sie haben außerdem die Möglichkeit, den Arbeitsbereich zu maximieren bzw. wiederherzustellen.

Sie können auch Bildbereiche außerhalb des Bildfensters anzeigen. Wenn Sie beispielsweise mit einer hohen Vergrößerungsstufe oder mit großen Bildern arbeiten, können Sie in einen anderen Bildausschnitt schwenken, ohne die Vergrößerungsstufe zu ändern. Sie können auch den Modus für schnelles Schwenken verwenden, um von einem beliebigen aktiven Hilfsmittel zum Hilfsmittel **Schwenken** zu wechseln.

Mithilfe des Popup-Fensters Navigator können Sie festlegen, welcher Bildbereich im Bildfenster angezeigt werden soll.

So blenden Sie Fenster, die Hilfsmittelpalette sowie Symbolleisten aus

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Fenster ausblenden**.

  Wenn Sie zur normalen Ansicht zurückkehren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich und dann auf **Fenster anzeigen**.

So können Sie den Arbeitsbereich maximieren bzw. wiederherstellen

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Arbeitsbereich maximal vergrößern**.

Wenn Sie den Arbeitsbereich wiederherstellen möchten, klicken Sie erneut auf **Fenster** ▸ **Arbeitsbereich maximal vergrößern**.

So zeigen Sie die Ganzseitenvorschau eines Bildes an

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Ganzseitenvorschau**.

  Wenn Sie zur normalen Ansicht zurückkehren möchten, drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken Sie auf den Bildschirm.

So zeigen Sie einen Bildbereich an, der außerhalb des Bildfensters liegt

Aktion	Vorgehensweise
Zu anderem Bildbereich schwenken	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Schwenken**. Ziehen Sie das Bild, bis der gewünschte Bereich im Bildfenster angezeigt wird.
Zum Modus für schnelles Schwenken wechseln	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Hilfsmittel und verwenden Sie es. Halten Sie die mittlere Maustaste oder das Mausrad gedrückt und ziehen Sie im Bildfenster.
In anderen Bildbereich wechseln	Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Bildfensters auf das Popup-Fenster **Navigator**. Ziehen Sie das Rechteck auf den Bildbereich, den Sie einsehen möchten.

Sie können ein Bild schwenken, indem Sie auf das Hilfsmittel **Schwenken** klicken und die **Pfeiltasten** drücken.

Zum Anzeigen von Bildbereichen, die gegenwärtig nicht angezeigt werden, können Sie auch die Bildlaufleisten (Rollbalken) verwenden.

Wenn Sie über ein Mausrad oder ein Eingabegerät verfügen, können Sie einen vertikalen Bildlauf durchführen, indem Sie **Alt-Taste** gedrückt halten, während Sie das Mausrad drehen, oder einen horizontalen Bildlauf, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, während Sie das Mausrad drehen.

Mit dem Hilfsmittel Schwenken können Sie Bildbereiche anzeigen, die sich außerhalb des aktuellen Bildfensters befinden. Dieses Foto wurde von seiner Originalposition (oben links) nach rechts (oben rechts) gezogen. Unten sehen Sie das Gesamtbild.

So legen Sie die Standardeinstellungen für das Mausrad fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste auf **Arbeitsbereich** und anschließend auf **Anzeige**.
3. Um die Standardaktion des Mausrads festzulegen, wählen Sie im Menü **Standardaktion für Mausrädchen** die Option **Zoom** oder **Bildlauf** aus.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Zoomen

Standardmäßig werden Bilder in der Vergrößerungsstufe 100 % angezeigt, Sie können jedoch durchVergrößern Bilddetails genauer betrachten bzw. durch Verkleinern größere Bildbereiche einsehen. Sie können auch festlegen, mit welcher Vergrößerungsstufe Bilder geöffnet werden sollen.

So zoomen Sie

- Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom** .

Aktion	Vorgehensweise
Vergrößern	Klicken Sie auf die Stelle im Bild, die vergrößert angezeigt werden soll.
Bestimmten Bereich vergrößert anzeigen	Ziehen Sie mit der Maus über den Bereich, der vergrößert angezeigt werden soll.
Verkleinern	Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Bildfenster.

Aktion	Vorgehensweise
Zwischen aktueller und vorheriger Vergrößerungsstufe hin- und her schalten	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Auf vorherigen Wert zoomen** .
Um einen voreingestellten Faktor vergrößern oder verkleinern	Wählen Sie im Listenfeld für den **Zoom** in der Eigenschaftsleiste einen Wert.

Sie können das Bild auch mit Hilfe des Mausrads vergrößern oder verkleinern.

So legen Sie die Vergrößerungsstufe zum Öffnen von Bildern fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.

Wählen Sie im Listenfeld **Zoom beim Öffnen** einen Vergrößerungswert.

Die gewählte Vergrößerungsstufe wird verwendet, wenn Sie das nächste Mal ein Bild öffnen.

Bildinformationen anzeigen

Sie können sich die Eigenschaften eines Bildes anzeigen lassen, beispielsweise den Namen, das Dateiformat und die Dateigröße. Wenn ein Bild aus einer Digitalkamera geladen wird, können Sie sich darüber hinaus EXIF-Informationen zu diesem Bild anzeigen lassen, beispielsweise das Datum und die Uhrzeit der Aufnahme sowie die Belichtungs- und Blitzeinstellungen.

Während der Arbeit können Sie sich auch Informationen zu Bildbereichen anzeigen lassen, beispielsweise die Koordinaten des Cursors. Sie können festlegen, dass die Änderungen der X-Koordinate (X) oder der Y-Koordinate (Y) beim Bewegen des Cursors im Bildfenster angezeigt werden. Sie können auch den Winkel (W) und die Entfernung (E) ablesen, die der Mauszeiger im Bildfenster zurücklegt, wenn Sie eine Form zeichnen oder einen bearbeitbaren Bereich definieren. Wenn Sie einen kreisförmigen bearbeitbaren Bereich oder eine Kreisform erstellen bzw. auswählen, können Sie sich auch statistische Angaben zu den X- und Y-Koordinaten des Mittelpunkts (M) sowie den Radius (R) anzeigen lassen.

Außerdem können Sie sich die Farbinformationen von Bildbereichen an der jeweiligen Position des Mauszeigers anzeigen lassen. Standardmäßig werden die RGB-, Hex- und CMYK-Werte angezeigt. Sie können festlegen, dass diese Farbinformationen für zwei Farbmodelle gleichzeitig angezeigt werden. So können Sie sich z. B. dieGraustufen- und die RGB-Werte eines bestimmten Bildbereichs anzeigen lassen. Weitere Informationen zu Farbmodi und Farbmodellen finden Sie unter „Farbmodi ändern“ auf Seite 215 und „Mit Farben arbeiten“ auf Seite 191.

So rufen Sie Bildinformationen auf

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

o zeigen Sie Informationen zu Bildbereichen an

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Info**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Neues Farbmodell wählen	Klicken Sie auf den oberen Flyout-Pfeil , wählen Sie eine Farbstufe und klicken Sie auf ein Farbmodell.
Maßeinheiten für die Anzeige von Bildinformationen ändern	Klicken Sie auf den unteren Flyout-Pfeil und anschließend auf eine Maßeinheit.

Standardmäßig werden in der Palette **Bild-Info** von oben nach unten die RGB-, Hex- und CMYK-Werte aufgeführt.

Sie können auch Informationen zum Farbmodus aufrufen, indem Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** klicken und auf einen Bildbereich zeigen.

Das Bildfenster aktualisieren

Sie können die Bildfenster jederzeit ändern. Das kann beispielsweise nützlich sein, wenn Sie große Bilder anzeigen.

So aktualisieren Sie Bildfenster

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Fenster aktualisieren**.

Sie können das Fenster auch aktualisieren, indem Sie die Tastenkombination **Strg** + **W** drücken.

Digimarc-Wasserzeichen erkennen und einbetten

Mit Digimarc-Wasserzeichen werden Urheberrechts-Informationen, Kontaktinformationen sowie Bildattribute in ein Bild eingebettet. Durch das Wasserzeichen werden leichte Änderungen an der Helligkeit der Pixel in einem Bild vorgenommen. Diese Änderungen sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen.Lediglich im Anschluss an die Bildbearbeitung können sich geringfügige Helligkeitsänderungen bei einigen Pixeln bemerkbar machen. Beim normalen Bearbeiten, Drucken und Scannen bleiben Digimarc-Wasserzeichen unverändert.

Das Erkennen und Einbetten von Digimarc-Wasserzeichen wird von der 64-Bit-Version der CorelDRAW Graphics Suite nicht unterstützt.

Wasserzeichen erkennen

Wenn Sie ein Bild in Corel PHOTO-PAINT öffnen, können Sie überprüfen, ob es ein Wasserzeichen enthält. Ist ein Wasserzeichen vorhanden, wird in der Titelleiste ein Copyright-Symbol angezeigt. Sie können die Informationen zu dem durch ein Wasserzeichen gekennzeichneten Bild lesen oder über die Digimarc-Datenbank das Kontaktprofil abrufen.

Wasserzeichen einbetten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie auch Digimarc-Wasserzeichen in Bilder einbetten. Zunächst müssen Sie eine einmalige Urheber-ID anfordern, indem Sie sich beim Online-Dienst von Digimarc anmelden. Die Urheber-ID enthält Kontaktinformationen wie Name, Telefonnummer, Anschrift, E-Mail- und Internetadresse.

Sobald Sie über eine Urheber-ID verfügen, können Sie ein Wasserzeichen in ein Bild einbetten. Sie können das Copyright-Jahr, Bildattribute sowie die Haltbarkeit des Wasserzeichens angeben. Sie können außerdem die Zielausgabemethode für das Bild angeben, z. B. Druck oder Web.

Digimarc-Wasserzeichen verhindern nicht die unerlaubte Verwendung von Bildern oder das Verletzen von Urheberrechten. Sie enthalten jedoch die Urheberrechtsinformationen. Außerdem enthalten Sie Kontaktinformation für die Benutzer, die ein Bild verwenden oder lizenzieren möchten.

Weitere Informationen zu Digimarc finden Sie unter www.digimarc.com.

So erkennen Sie Wasserzeichen

1. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Digimarc** ▸ **Read Watermark** (Wasserzeichen lesen).
2. Klicken Sie auf **Web lookup** (Websuche), um die Webseite mit den Kontaktinformationen anzuzeigen, oder nutzen Sie die angegebene Faxnummer, um die Daten per Fax von Digimarc abzurufen.

Diese Funktion wird von der 64-Bit-Version der CorelDRAW Graphics Suite nicht unterstützt.

Sie können ein Wasserzeichen auch erkennen lassen, indem Sie beim Öffnen oder Importieren eines Bildes die Option **Auf Wasserzeichen prüfen** aktivieren.

So fordern Sie eine Urheber-ID an

1. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark** (Wasserzeichen einbetten).
2. Klicken Sie auf **Personalize** (Personalisieren).
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Personalize creator ID** (Urheber-ID personalisieren) auf **Register** (Registrieren) und führen Sie die Anweisungen auf der Digimarc-Website aus.
4. Geben Sie im Dialogfeld **Personalize Creator ID** (Urheber-ID personalisieren) im Feld **Creator ID** (Urheber-ID) Ihre Urheber-ID ein.

So betten Sie Wasserzeichen ein

1. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark** (Wasserzeichen einbetten).
2. Geben Sie im Feld **Copyright Year(s)** (Copyright-Jahre) ein bzw. mehrere Jahre ein.

   In diesem Feld können keine Jahreszahlen vor 1922 oder nach dem laufenden Jahr eingegeben werden. Trennen Sie die Jahresangaben durch Kommata.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Image Attributes** (Bildattribute) die gewünschten Kontrollkästchen.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Target Output** (Zielausgabe) eine Option.

   Wenn Sie als Ausgabeziel **Monitor** oder **Web** wählen, ist eine DPI-Einstellung unter 200 zu wählen.Wenn Sie als Ausgabeziel **Print** (Druck) wählen, muss die DPI-Einstellung hingegen mindestens 300 betragen.
5. Geben Sie im Feld **Watermark durability** (Wasserzeichenintensität) einen Wert ein.

   Durch höhere Werte können Sie die Haltbarkeit des Wasserzeichens steigern.

   Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Verify** (Prüfen), wenn Sie die Angaben prüfen möchten, die angezeigt werden, wenn ein Betrachter das Wasserzeichen erkennt.

Diese Funktion wird von der 64-Bit-Version der CorelDRAW Graphics Suite nicht unterstützt.

Kombinieren Sie alle Objekte mit dem Hintergrund, bevor Sie ein Wasserzeichen hinzufügen. Weitere Informationen zum Kombinieren von Objekten mit dem Hintergrund finden Sie unter „Objekte gruppieren und kombinieren“ auf Seite 379.

Hilfslinien, Gitter und Lineale verwenden

Mit den Hilfslinien, dem Gitter und den Linealen können Sie Bilder, Objekte und bearbeitbare Bereiche positionieren und ihre Größe ändern.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Hilfslinien einrichten" (Seite 85)
- „Gitter einrichten" (Seite 88)
- „Lineale einrichten" (Seite 90)

Hilfslinien einrichten

Hilfslinien sind vertikale oder horizontale Linien, die Sie überall im Bildfenster hinzufügen können, um das Bemaßen, Ausrichten und Positionieren von Bildkomponenten zu vereinfachen. Für Hilfslinien werden die gleichen Maßeinheiten verwendet wie für die Lineale. Wenn Sie ein Bild in Corel PHOTO-PAINT speichern, werden die Hilfslinien ebenfalls gespeichert.

Sie können die Hilfslinien anzeigen und ausblenden. Sie können die Hilfslinien im Bildfenster auch hinzufügen, entfernen, verschieben und sperren. Sie können Winkelhilfslinien hinzufügen und vorhandene Hilfslinien drehen.

Sie können Objekte und bearbeitbare Bereiche an Hilfslinien ausrichten, so dass die Objekte oder bearbeitbaren Bereiche beim Verschieben automatisch an der nächstgelegenen Hilfslinie ausgerichtet werden. Hierbei haben Sie zudem die Möglichkeit, die Toleranz für diese Funktion festzulegen, so dass die Objekte oder bearbeitbaren Bereiche automatisch an der nächstgelegenen Hilfslinie ausgerichtet werden, sobald sie eine bestimmte Pixelanzahl von der Hilfslinie entfernt sind.

Sie können die Farbe und den Linienstil der Hilfslinien ändern, damit sie auf dem Bildhintergrund leichter zu erkennen sind. Standardmäßig wird eine Hilfslinie rot, wenn Sie sie auswählen. Wenn Sie die Auswahl einer Hilfslinie aufheben, wird sie blau.

So zeigen Sie Hilfslinien an oder blenden sie aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Hilfslinien anzeigen**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl gibt an, dass die Hilfslinien angezeigt werden.

Sie können die Hilfslinien auch aus- oder einblenden, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien** und dann auf die Schaltfläche **Hilfslinien anzeigen** klicken .

Die Hilfslinien werden angezeigt.

So fügen Sie horizontale oder vertikale Hilfslinien hinzu

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien**.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Hilfslinientyp** eine der folgenden Optionen:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**
3. Legen Sie die Position der Hilfslinie im Feld **x** oder **y** fest.
4. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

Sie können eine Hilfslinie auch hinzufügen, indem Sie mit der Maus vom horizontalen oder vertikalen Lineal in das Bildfenster ziehen.

So fügen Sie eine Winkelhilfslinie hinzu

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien**.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Hilfslinientyp** die Option **Abgewinkelt** aus.
3. Legen Sie die Position der Hilfslinie in den Feldern **x** und **y** fest.
4. Geben Sie einen Wert in das Feld **Drehwinkel** ein.
5. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

So entfernen Sie Hilfslinien

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien**.
2. Wählen Sie aus der Liste eine Hilfslinie aus.
   Sie können auch mehrere Hilfslinien auswählen, indem Sie zum Anklicken die **Strg**-Taste gedrückt halten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hilfslinie löschen** .

Sie können darüber hinaus auch nur einzelne Hilfslinien entfernen, indem Sie sie aus dem Bildfenster ziehen.

So verschieben Sie Hilfslinien

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Ziehen Sie eine Hilfslinie im Bildfenster an eine neue Position.

Sie können eine Hilfslinie auch schrittweise verschieben.

Klicken Sie zum Verschieben einer Hilfslinie durch das Angeben der X- und Y-Koordinaten auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien**. Wählen Sie die Hilfslinie aus, geben Sie in die Felder **x** und **y** die gewünschten Werte ein und klicken Sie auf **Ändern**.

So drehen Sie Hilfslinien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Auswahl** .

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Hilfslinie drehen	Klicken Sie zweimal auf die Hilfslinie und drehen Sie die Hilfslinie, sobald die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Sie können eine Hilfslinie auch drehen, indem Sie im Listenfeld **Hilfslinientyp** die Option **Abgewinkelt** auswählen, einen Wert in das Feld **Drehwinkel** eingeben und auf **Ändern** klicken.
Mehrere Hilfslinien drehen	Wählen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** die gewünschten Hilfslinien aus, klicken Sie erneut auf eine ausgewählte Hilfslinie und drehen Sie die Hilfslinien, sobald die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Der Drehmittelpunkt ist von der zuletzt ausgewählten Hilfslinie abhängig.
Hilfslinie in einem bestimmten Winkel drehen	Klicken Sie zweimal auf die gewünschte Hilfslinie, sodass die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Geben Sie dann in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Drehwinkel**. Sie können auch mehrere Hilfslinien in einem bestimmten Winkel drehen.
Hilfslinien in Schritten von 15° drehen	Klicken Sie zweimal auf die gewünschte Hilfslinie, sodass die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drehen Sie die Hilfslinie. Sie können auch mehrere Hilfslinien in Schritten von 15° drehen
Drehpunkt ändern	Ziehen Sie den Drehmittelpunkt der Hilfslinien an die gewünschte Stelle oder geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Drehmittelpunkt** ein.

So sperren Sie Hilfslinien oder geben sie frei

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Hilfslinien sperren**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl zeigt an, dass die Hilfslinien gesperrt sind.

Sie können Hilfslinien fixieren, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien** und dann auf die Schaltfläche **Hilfslinie fixieren** klicken.

So richten Sie Objekte und bearbeitbare Bereiche an Hilfslinien aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Ausrichten an** ▸ **Hilfslinien**.

Sie können auch festlegen, dass Objekte und bearbeitbare Bereiche an Hilfslinien fixiert werden, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien** und dann auf die Schaltfläche **An Hilfslinien ausrichten** klicken.

So legen Sie die Toleranz für die Ausrichtung an Hilfslinien fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Geben Sie in das Feld **Toleranz für Ausrichtung an Hilfslinien (Pixel)** einen Wert ein.

So legen Sie Linienstil und Farbe einer Hilfslinie fest

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Hilfslinien**.
2. Öffnen Sie die Auswahl **Hilfslinienfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.
3. Öffnen Sie die Auswahl **Hilfslinienstil** und wählen Sie einen Linienstil aus.

Änderungen an Linienstil und Farbe wirken sich auf alle vorhandenen sowie auf alle nachfolgend hinzugefügten Hilfslinien aus.

Gitter einrichten

Das Gitter besteht aus einer Reihe sich überschneidender nicht druckbarer Linien, die über dem Bild angezeigt werden, sodass Sie Objekte präzise ausrichten und anordnen können. Sie können das Gitter jederzeit anzeigen bzw. ausblenden.

Sie können festlegen, dass Objekte und bearbeitbare Bereiche automatisch an Gitterlinien ausgerichtet werden. Sie können die Darstellung von Gittern anpassen, indem Sie die Gitteranzeige und den Abstand der Gitterlinien ändern. Mit der Gitteranzeige können Sie die Gitterlinien in Punkte oder die Farbe des Gitters ändern. Mit dem Abstand können Sie die Entfernung zwischen den Gitterlinien festlegen. Die Optionen für den Abstand hängen von der Maßeinheit des Lineals ab. Wenn die Maßeinheit des Lineals z. B. mit Zoll festgelegt ist, basieren die Optionen für den Abstand auf Zoll.

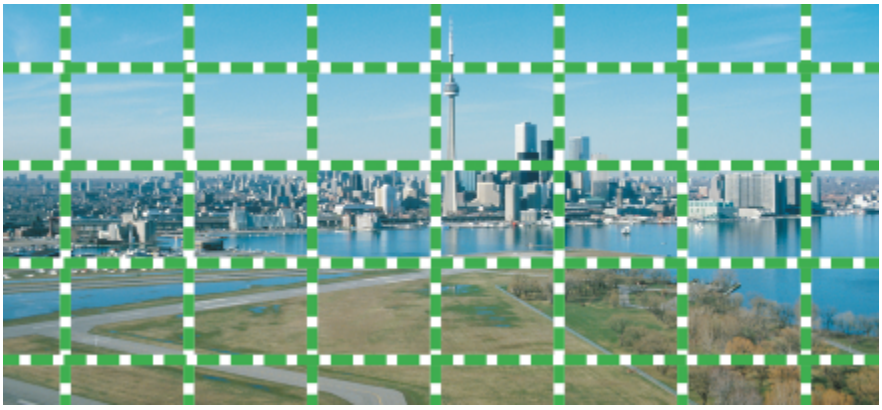
Wenn die Maßeinheit des Lineals mit Pixel festgelegt ist, haben Sie weitere Optionen zum Anpassen der Darstellung des Gitters. Bei Pixelgittern können Sie die Farbe und Deckkraft des Gitters festlegen.

Wenn Sie Pixel in der größtmöglichen Vergrößerungsstufe noch genauer bearbeiten möchten, können Sie um jedes Pixel herum ein Gitter anzeigen.

So blenden Sie das Gitter ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Gitter anzeigen**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl gibt an, dass das Gitter angezeigt wird.



Das Gitter wird angezeigt.

So richten Sie Objekte und bearbeitbare Bereiche am Gitter aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Ausrichten an** ▸ **Gitter**.

So legen Sie den Abstand der Gitterlinien fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste unter **Dokument** auf **Gitter**.
3. Geben Sie im Bereich **Dokumentgitter** einen Wert im Feld **Horizontal** ein.

   Wählen Sie im Listenfeld eine Option aus, wenn Sie die Abstände des Gitters oder die Anzahl der Linien ändern möchten, die pro Maßeinheit angezeigt werden. Die Optionen Abstand hängen von der Maßeinheit des Lineals ab.
4. Geben Sie in das Feld **Vertikal** einen Wert ein.

So ändern Sie Farbe und Aussehen des Gitters

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Öffnen Sie die Auswahl **Gitterfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.
4. Wählen Sie eine der folgenden Schaltflächen für den **Gitterstil**:
   - **Durchgezogene Linie**
   - **Gestrichelte Linie**
   - **Punkte**

Sie können auch eine eigene Gitterfarbe erstellen, indem Sie in der Auswahl **Gitterfarbe** auf **Mehr** klicken.

So ändern Sie Farbe und Aussehen des Pixelgitters

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste unter **Dokument** auf **Gitter**.
3. Öffnen Sie im Bereich Pixelgitter die Auswahl **Farbe** und klicken Sie auf eine Farbe.
4. Bewegen Sie den Regler **Deckkraft** nach rechts, um die Deckkraft des Gitters zu erhöhen.

So zeigen Sie das Pixelgitter mit maximaler Vergrößerung an

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste unter **Dokument** auf **Gitter**.
3. Aktivieren Sie im Pixelgitterbereich das Kontrollkästchen **Pixelgitter bei einem Zoomfaktor von 800 % und höher anzeigen**.

Lineale einrichten

Die Lineale auf dem Bildschirm helfen Ihnen dabei, die Größe und Position von Bildern, Objekten und bearbeitbaren Bereichen festzulegen. Sie können die Lineale jederzeit ein- bzw. ausblenden. Wenn Sie den Mauszeiger im Bildfenster bewegen, zeigen Markierungen in den Linealen seine Position an. Sie können auch den Nullpunkt der Lineale anpassen und eine dokumentspezifische Maßeinheit für die Lineale festlegen.

Sie können die Lineale nach Bedarf im Bildfenster verschieben, standardmäßig werden sie jedoch am oberen und am linken Rand des Bildfensters angezeigt. Durch Kalibrieren der Lineale wird sichergestellt, dass die Abstände auf dem Bildschirm den Entfernungen in der Natur entsprechen.

So blenden Sie die Lineale ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Lineale anzeigen**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl gibt an, dass die Lineale angezeigt werden.

Die Lineale werden angezeigt.

So zeigen Sie Lineale standardmäßig an

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Lineale standardmäßig anzeigen**.

So passen Sie die Lineale an

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Liste der Kategorien unter **Dokument** auf **Lineale**.
3. Wählen Sie im Bereich **Einheiten** die gewünschte Maßeinheit aus den folgenden Listenfeldern aus:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**

   Wenn Sie für das horizontale und das vertikale Lineal die gleiche Maßeinheit verwenden möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gleiche Einheiten für horizontales und vertikales Lineal**.

4 Geben Sie im Bereich **Ursprung** Werte in die folgenden Felder ein:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**

   Der Ursprungswert gibt den Abstand zwischen dem Nullpunkt des Lineals und dem Ursprungspunkt des Lineals in der von Ihnen festgelegten Maßeinheit an. Bei einem Ursprungswert von beispielsweise 4 für das horizontale Lineal wird der Nullpunkt dieses Lineals vier Einheiten vom Ursprung (Punkt, an dem das Lineal beginnt) entfernt positioniert.
5 Geben Sie in das Feld **Unterteilungen** einen Wert ein.

   Wenn in den Linealen weitere Unterteilungen angezeigt werden sollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Weitere Unterteilungen anzeigen**.

So verschieben Sie Lineale

- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie das Lineal an die gewünschte Position.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Lineale an ihre Ausgangsposition zurücksetzen	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und doppelklicken Sie auf ein Lineal.
Beide Lineale gleichzeitig verschieben	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie den Schnittpunkt der beiden Lineale.

So kalibrieren Sie die Lineale

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien unter **Dokument** auf **Lineale**.
3 Klicken Sie auf **Lineale kalibrieren**.
4 Halten Sie ein durchsichtiges Kunststofflineal neben die beiden Bildschirmlineale.
5 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein, so dass ein Zentimeter auf den Bildschirmlinealen genau einem Zentimeter auf dem Kunststofflineal entspricht:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Aktionen rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen. Sie können auch einen zuvor gespeicherten Versionsstand eines Bildes oder Bildteils wiederherstellen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen" (Seite 93)
- „Frühere Bildversion wiederherstellen" (Seite 95)
- „Aktionen wiederholen und abschwächen" (Seite 96)

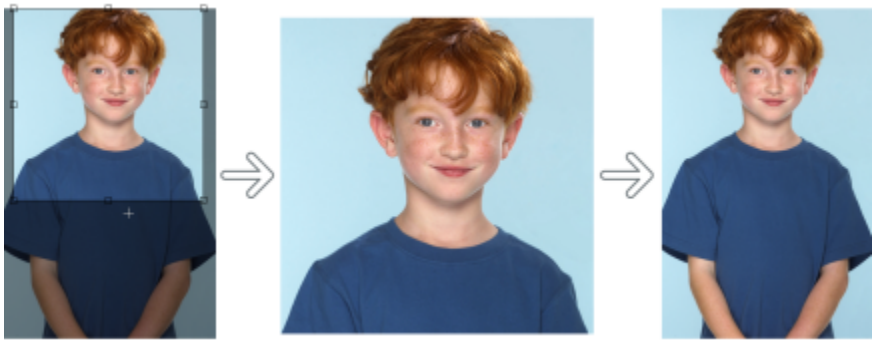
Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Aktionen, die Sie einem Bild zugewiesen haben, wieder rückgängig machen, wobei Sie mit der zuletzt ausgeführten Aktion beginnen. Wenn Sie nach dem Widerrufen mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie den vorherigen Zustand wiederherstellen. Sie können jedoch nur Aktionen rückgängig machen bzw. wiederherstellen, die Sie in einem Bild vorgenommen haben, wie z.B. Pinselstriche, Effekte oder Änderungen.Aktionen am Arbeitsbereich, wie z.B. Änderungen der Grundeinstellungen, können nicht rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.

Durch Anpassen der Einstellungen können Sie die Anzahl der Aktionen, die rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden können, reduzieren oder erhöhen.

Beachten Sie dabei, dass eine größere Anzahl von Aktionen in der Annullierungsliste auch mehr Arbeitsspeicher erfordert. Wenn der Arbeitsspeicher knapp wird, können Sie alle Aktionen in der Annullierungsliste dauerhaft löschen.

Teile eines Bildes lassen sich auch wiederherstellen, indem Sie die letzte Aktion durch Radieren rückgängig machen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bildbereiche radieren" auf Seite 152.



Von links nach rechts: Originalbild; zugeschnittenes Bild; mit dem Rückgängigmachen des Zurechtschneidens werden die ursprünglichen Bemaßungen wiederhergestellt.

So können Sie Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen

Aktion	Vorgehensweise
Letzte Aktion widerrufen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Rückgängig [letzte Aktion]**.
Letzte Aktion wiederherstellen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Wiederherstellen [letzte Aktion]**.
Mehrere Aktionen widerrufen oder wiederherstellen	Wählen Sie aus der Liste im Andockfenster **Rückgängig-Manager** eine Aktion aus. Alle Aktionen, die in der Liste unter der von Ihnen gewählten Aktion stehen, werden rückgängig gemacht. Wenn das Andockfenster **Rückgängig-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Rückgängig-Manager** oder auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Rückgängig-Manager**.
Alle Aktionen im Andockfenster **Rückgängig-Manager** entfernen, um Arbeitsspeicher zu gewinnen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Leeren** ▸ **Liste mit 'Rückgängig'-Aktionen**.

Beim Widerrufen mehrerer Aktionen werden die von Ihnen ausgewählte Aktion und alle darunter aufgelisteten Aktionen rückgängig gemacht.

Beim Wiederherstellen mehrerer Aktionen werden die von Ihnen gewählte Aktion und alle zwischen dieser und der zuletzt rückgängig gemachten Aktion wiederhergestellt.

So passen Sie die Einstellungen zum Rückgängigmachen an

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.
3. Geben Sie im Bereich **Arbeitsspeicher** einen Wert im Feld **Anzahl für Rückgängig** ein.

Als Anzahl für Rückgängig können Sie einen Wert bis maximal 99 angeben. Beachten Sie hierbei jedoch, dass sich dieser Wert auf die Größe der Auslagerungsdatei auswirkt. Reduzieren Sie die Anzahl für Rückgängig, wenn Ihr Computer nicht mit der erwarteten Geschwindigkeit arbeitet.

Frühere Bildversion wiederherstellen

Bei der Bilderstellung bzw. -bearbeitung können Sie die zuletzt gespeicherte Bildversion wiederherstellen, um die seit dem letzten Speichervorgang an dem Bild vorgenommenen Änderungen zu entfernen. Wenn Sie nur einige Änderungen wieder entfernen möchten, können Sie bestimmte Bildbereiche so wiederherstellen, wie sie in der zuletzt gespeicherten Version des Bildes ausgesehen haben.

Sie können darüber hinaus einen Kontrollpunkt erstellen, um das aktuelle Bild vorübergehend zu speichern.Auf diese Weise können Sie später das Bild in dem betreffenden Bearbeitungsstand wiederherstellen.

Sie können auch einen Arbeitsbereich erstellen, in dem Sie automatisch mit einem Kontrollpunkt arbeiten können. Weitere Informationen finden Sie unter „So legen Sie Einstellungen für automatisches Speichern fest" auf Seite 100.

So stellen Sie die zuletzt gespeicherte Bildversion wieder her

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Letzten Speicherzustand wiederherstellen**.

Sie können die zuletzt gespeicherte Bildversion auch wiederherstellen, indem Sie im Andockfenster **Rückgängig-Manager** auf die Schaltfläche **Zuletzt gespeicherte Version wiederherstellen** klicken.

So stellen Sie Bildbereiche wieder her

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **Klonen**-Hilfsmittel.
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie die Pinselkategorie **Aus gespeicherter Version klonen**, und wählen Sie einen vordefinierten Pinseltyp aus.
3. Ziehen Sie im Bildfenster.

Wenn Sie ein Bild ganz neu erstellen, können Sie das Hilfsmittel **Aus gespeicherter Version klonen** erst verwenden, nachdem Sie das Bild gespeichert haben. Weitere Informationen zum Speichern von Bildern finden Sie unter „Speichern und Schließen" auf Seite 99.

So können Sie einen Kontrollpunkt erstellen bzw. wiederherstellen

Aktion	Vorgehensweise
Kontrollpunkt erstellen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Kontrollpunkt**.
Kontrollpunkt wiederherstellen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Bis zum Kontrollpunkt wiederherstellen**.

Aktionen wiederholen und abschwächen

Sie können Aktionen wiederholen und abschwächen. Wenn Sie eine Aktion wiederholen, wird diese erneut auf das Bild angewendet, was häufig zu einer Verstärkung des grafischen Effekts führt. Wenn Sie eine Aktion abschwächen, wird sie schrittweise zurückgenommen. Sie können auch einen Zusammenführungsmodus verwenden, um die Abschwächungseffekte zu ändern. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

Sie können die letzte Aktion wiederholen und damit den Effekt verstärken. Beim linken Bild handelt es sich um das Original, auf das mittlere Bild wurde ein Wind-Effekt angewendet und im rechten Bild wurde dieser Effekt wiederholt.

Sie können die letzte Aktion um einen bestimmten Betrag abschwächen. Beim linken Bild handelt es sich um das Original, auf das mittlere Bild wurde ein Unschärfe-Effekt angewendet und im rechten Bild wurde dieser Unschärfe-Effekt abgeschwächt.

So können Sie Aktionen wiederholen und abschwächen

Aktion	Vorgehensweise
Letzte Aktion wiederholen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Wiederholen [letzte Aktion]**.
Letzte Aktion abschwächen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Letzten Befehl abschwächen**. Legen Sie mit dem Regler **Prozent** fest, wie stark der Befehl abgeschwächt werden soll. Wenn Sie den Abschwächungseffekt ändern möchten, wählen Sie im Listenfeld **Zusammenführen** einen Zusammenführungsmodus.

Wenn Sie eine Aktion wiederholen oder abschwächen möchten, müssen Sie einem Bild zunächst eine Aktion zuweisen, wie z.B. einen Effekt, einen Pinselstrich oder eine Änderung. Aktionen innerhalb des Arbeitsbereichs, wie z.B. Änderungen an den Voreinstellungen, können nicht wiederholt oder abgeschwächt werden.

Wenn Sie die Einstellungen für einen Spezialeffekt maximiert haben, können Sie den Effekt wiederholen und ihn damit verstärken. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden“ auf Seite 335.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Speichern und Schließen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Ihre Arbeit während des Erstellens und vor dem Schließen eines Bildes speichern. Sie können Bilder auch in zahlreichen anderen Dateiformaten speichern.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Bilder speichern" (Seite 99)
- „Bilder in andere Dateiformate exportieren" (Seite 101)
- „Mit gesperrten Dateien arbeiten" (Seite 103)
- „Bilder schließen" (Seite 103)

Bilder speichern

Sie können ein Bild speichern, um es beizubehalten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Bilder in regelmäßigen Zeitabständen automatisch zu speichern und Sicherungskopien der Dateien anzulegen.

Bilder speichern

Beim Speichern eines Bildes geben Sie ein Dateiformat, einen Dateinamen sowie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll. Bilder werden automatisch mit dem aktuell gewählten Dateiformat, Dateinamen und Speicherort gespeichert. Das Standardformat ist das programmeigene Corel PHOTO-PAINTDateiformat (CPT). Beim Speichern im Corel PHOTO-PAINTDateiformat (CPT) bleiben sämtliche Bildeigenschaften (Objekte, die zuletzt erstellte Maske, Alpha-Kanäle, Gitter, Hilfslinien und Farbinformationen) erhalten, so dass Sie diese zu einem späteren Zeitpunkt erneut bearbeiten können.

Sie können Bildern Informationen (Metadaten) wie z. B. Kommentare und Anmerkungen (Windows 8 und Windows 7) hinzufügen, wodurch das Auffinden und auch das Verwalten Ihrer Bilder wesentlich vereinfacht wird.

Ferner können Sie ein Bild in ein anderes Dateiformat exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder in andere Dateiformate exportieren" auf Seite 101.

Automatisches Speichern und Erstellen von Sicherungskopien der Bilder

Sie können Einstellungen für automatisch vorgenommene Speichervorgänge festlegen, damit Ihr Bild während der Bearbeitung regelmäßig gespeichert wird. Sie können angeben, dass ein bestimmter Bearbeitungsstand Ihres Bildes temporär gespeichert wird oder dass die zuletzt gespeicherte Bildversion überschrieben wird.

Durch Festlegen von Einstellungen für Sicherungskopien können Sie veranlassen, dass bei jedem Speichern eine Sicherungskopie des betreffenden Bildes angelegt wird. Die Sicherungskopie wird in dem von Ihnen angegebenen Ordner gespeichert.

Sie können darüber hinaus einen Kontrollpunkt erstellen, um das aktuelle Bild vorübergehend zu speichern.Auf diese Weise können Sie das Bild bei Bedarf in dem betreffenden Bearbeitungsstand wiederherstellen. Weitere Informationen zu Kontrollpunkten finden Sie unter „So können Sie einen Kontrollpunkt erstellen bzw. wiederherstellen“ auf Seite 95.

So speichern Sie Bilder

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.
4. Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

   Dem Dateinamen wird automatisch die Dateinamenerweiterung des gewählten Formats angehängt, diese Erweiterung kann jedoch entfernt werden.
5. Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Nur Auswahl**:Es werden nur die in Ihrem Bild definierten bearbeitbaren Bereiche gespeichert, sofern keine Objekte aktiviert oder ausgewählt sind. Wenn keine bearbeitbaren Bereiche vorhanden sind, werden lediglich die aktiven und ausgewählten Objekte gespeichert.
   - **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**:Verhindert die Anzeige von Dialogfeldern, die weitere Optionen für den Export enthalten.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datei komprimieren	Wählen Sie aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus. Das Listenfeld **Komprimierungstyp** steht Ihnen aber nur dann zur Auswahl, wenn Sie ein Bild in einem Dateiformat gespeichert haben, das auch komprimiert werden kann.
Informationen zu einer Datei angeben	Geben Sie in das Feld **Kommentare** alle gewünschten Anmerkungen ein. Wird diese Option nicht angezeigt, ziehen Sie die untere rechte Ecke, um das Dialogfeld zu vergrößern, sodass auch die ausgeblendeten Optionen angezeigt werden.

Wenn Sie ein Bild mit Objekten in einem Dateiformat speichern, das Objekte nicht unterstützt, können Sie im Bildfenster mit der Bearbeitung der Originaldatei fortfahren, die die Objekte nach wie vor enthält. Das Bild und die Objekte können weiterhin im CPT-Format (Corel PHOTO-PAINT) gespeichert werden.

Sie können ein Bild auch speichern, indem Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Speichern** klicken.

Sie können die Anmerkungen im Feld **Notizen** im Dialogfeld **Öffnen** anzeigen, wenn Sie ein Bild öffnen, oder im Dialogfeld **Importieren**, wenn Sie ein Bild importieren. Bei einigen Dateiformaten ist das Speichern von Anmerkungen für ein Bild nicht möglich.

So legen Sie Einstellungen für automatisches Speichern fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorieliste **Arbeitsbereich** auf **Speichern**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Autom. speichern alle** und geben Sie in das Feld daneben einen Wert ein.
Mit diesem Wert legen Sie fest, nach wie vielen Minuten jeweils eine automatische Speicherung erfolgt.

4 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:

- **In Kontrollpunkt speichern**:Speichert das Bild vorübergehend in seinem aktuellen Zustand, ohne die bereits auf der Festplatte gespeicherte Dateiversion zu überschreiben.
- **In Datei speichern**:Überschreibt die letzte Version der Datei, die Sie auf der Festplatte gespeichert haben.

Wenn Sie bei jedem automatischen Speichervorgang eine entsprechende Meldung angezeigt bekommen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Warnung vor dem Speichern** aktivieren.

Wenn Sie das Bild speichern oder Corel PHOTO-PAINT beenden, geht die Kontrollpunkt-Version des Bildes verloren.

So legen Sie Sicherungseinstellungen fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorieliste **Arbeitsbereich** auf **Speichern**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sicherungskopie beim Speichern**.

Wenn Sie den Ordner ändern möchten, in dem Sicherungskopien gespeichert werden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sicherungskopie in** und klicken Sie auf **Durchsuchen**, um einen neuen Ordner festzulegen.

Dokumenteigenschaften bearbeiten

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

2 Geben Sie im Dialogfeld **Dokumenteigenschaften** die jeweils gewünschten Wörter bzw. Ausdrücke ein: Titel, Thema, Stichwörter, Notizen oder Autor.
Um eine Bewertung hinzuzufügen, wählen Sie diese im Listenfeld **Bewertung** aus.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Bilder in andere Dateiformate exportieren

Sie können Corel PHOTO-PAINT-Bilder in zahlreiche Dateiformate exportieren. Wenn bzw. während Sie ein Bild in ein anderes Dateiformat exportieren, bleibt das Originalbild aber im Bildfenster und im jeweiligen ursprünglichen Dateiformat geöffnet.

Das von Ihnen gewählte Dateiformat richtet sich danach, wie Sie das Bild in der Zukunft verwenden möchten. Wenn Sie das Bild in ein anderes Dateiformat als das Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat (CPT) exportieren, gehen aber möglicherweise einige Bildeigenschaften verloren, da jedes Dateiformat seine eigenen Merkmale hat und dementsprechend einzusetzen ist. Wenn Sie beispielsweise ein Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm eines Drittanbieters bearbeiten möchten, können Sie das Bild in das Adobe Photoshop-Dateiformat (PSD) exportieren. Sie können so zahlreiche Bildeigenschaften (z.B. Objekte und Masken) beibehalten, so dass Sie mit der Bearbeitung des Bildes fortfahren können. Wenn Sie ein Bild für die gemeinsame Nutzung einrichten möchten, sind TIFF-Dateien (Tagged Image File Format) oder BMP-Dateien (Windows-Bitmap) geeignete Dateiformate, da es sich hierbei um Standardformate handelt.Bilder in diesen Dateiformaten können in den meisten Bilddarstellungs- und DTP-Programmen geöffnet werden.

Sie können eine Datei auch exportieren und dabei für die Verwendung mit Geschäftsanwendungen wie z. B. Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office optimieren.

Sie können Bilder auch in webkompatiblen Formaten wie JPEG oder GIF speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder für das Web exportieren" auf Seite 445.

Weitere Informationen zu unterstützten Dateiformaten finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate" auf Seite 507.

So exportieren Sie ein Bild in ein anderes Dateiformat

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.
4. Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

   Dem Dateinamen wird automatisch die Dateinamenerweiterung des gewählten Formats angehängt, diese Erweiterung kann jedoch entfernt werden.
5. Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Nur Auswahl**:Es werden nur die in Ihrem Bild definierten bearbeitbaren Bereiche gespeichert, sofern keine Objekte aktiviert oder ausgewählt sind. Wenn keine bearbeitbaren Bereiche vorhanden sind, werden lediglich die aktiven und ausgewählten Objekte gespeichert.
   - **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**:Verhindert die Anzeige von Dialogfeldern, die weitere Optionen für den Export enthalten.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datei komprimieren	Wählen Sie aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus. Das Listenfeld **Komprimierungstyp** steht Ihnen aber nur dann zur Auswahl, wenn Sie ein Bild in einem Dateiformat gespeichert haben, das auch komprimiert werden kann.
Informationen zu einer Datei angeben	Geben Sie in das Feld **Kommentare** alle gewünschten Anmerkungen ein.

Wenn das Dialogfeld für das Exportformat eingeblendet wird, wählen Sie die jeweils gewünschten Optionen aus. Ausführliche Informationen zu Dateiformaten finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate“ auf Seite 507.

So exportieren Sie Bilder nach Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren für** ▸ **Office**.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Exportieren in** eine der folgenden Optionen:
   - **Microsoft Office**
   - **WordPerfect Office**
3. Klicken Sie auf **OK**.
4. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
5. Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

Bilder werden mit 96 Punkte pro Zoll (Dots per Inch, DPI) exportiert. Die Farbverwaltungseinstellungen bleiben unverändert.

Ebenen in einem Bild werden beim Exportieren von Bildern nach Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office geebnet.

Mit gesperrten Dateien arbeiten

In einem unternehmerischen Umfeld kann es vorkommen, dass Sie eine gesperrte Datei öffnen, die bereits von einem anderen Nutzer bearbeitet wird. Sie können Änderungen, die Sie an einer gesperrten Datei vorgenommen haben, auf eine der folgenden Weisen speichern:

- Wenn der Nutzer Änderungen an der Datei vorgenommen hat oder die Datei noch immer geöffnet hat, müssen Sie die Datei unter einem anderen Namen speichern, indem Sie auf **Datei ▸ Speichern unter** klicken.
- Wenn der Nutzer die Datei geschlossen hat, ohne Änderungen vorgenommen zu haben, können Sie die Änderungen speichern, indem Sie auf **Datei ▸ Speichern** klicken.

Bilder schließen

Sie können zur gleichen Zeit ein oder auch mehrere geöffnete Bilder schließen. Wenn Sie Bilder schließen, ohne sie vorher zu speichern, gehen Ihre Bearbeitungen verloren.

So schließen Sie Bilder

Aktion	Vorgehensweise
Geöffnetes Bild schließen	Klicken Sie auf **Datei ▸ Schließen** oder **Fenster ▸ Fenster schließen**.
Alle geöffneten Bilder schließen	Klicken Sie auf **Datei ▸ Alle schließen** oder **Fenster ▸ Alle schließen**.

Wenn Dateien nicht geschlossen werden können, wird möglicherweise eine Aufgabe wie Drucken oder Speichern ausgeführt bzw. schlägt fehl. Informationen zum Status einer Aufgabe entnehmen Sie der Statusleiste.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Kreative Werkzeuge und Inhalte suchen und verwalten

Über das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** in Corel PHOTO-PAINT können Sie Ihre Sammlung an kreativen Werkzeugen erweitern, indem Sie Anwendungen, Plugins und Erweiterungen kaufen sowie kostenlose Werkzeuge und Inhalte herunterladen.

Das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** ersetzt das Andockfenster **Connect** und bietet die gleichen Such- und Verwaltungsfunktionen für Inhalte, die in früheren Produktversionen verfügbar waren. Es ermöglicht Ihnen, auf die Inhalte-Zentrale, eine Online-Sammlung mit Cliparts, Fotos, Schriften, Rahmen, Füllungen und Bildlisten, zuzugreifen und diese zu durchsuchen. Außerdem können Sie nach Inhalten suchen, die sich auf Ihrem Computer, im lokalen Netzwerk oder auf der Website eines Online-Inhaltsanbieters befinden. Nachdem Sie den erforderlichen Inhalt gefunden haben, können Sie ihn in Ihr Dokument importieren, in seiner zugeordneten Anwendung öffnen oder in einer Ablage für die spätere Verwendung sammeln.

Corel PHOTO-PAINT ist vollständig in die Suchfunktionen integriert, die Windows bietet. Standardmäßig werden von der Anwendung alle Speicherorte durchsucht, die laut Konfiguration von Windows Search indiziert werden. Informationen zum Ändern der Indizierungsoptionen in Windows Search finden Sie in der Windows-Hilfe.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Erwerben von Anwendungen, Plugins und Erweiterungen“ (Seite 105)
- „Inhalte mit dem Andockfenster „Weitere Werkzeuge“ finden“ (Seite 107)
- „Auf Inhalte zugreifen“ (Seite 110)
- „Inhalt durchsuchen und gezielt nach diesem suchen“ (Seite 112)
- „Inhalt anzeigen“ (Seite 115)
- „Inhalt verwenden“ (Seite 116)
- „Schriften installieren“ (Seite 118)
- „Inhalte verwalten“ (Seite 119)
- „Ablagen mit OneDrive synchronisieren“ (Seite 120)
- „Inhaltstypen“ (Seite 122)

Erwerben von Anwendungen, Plugins und Erweiterungen

Sie können von Corel PHOTO-PAINT aus, Anwendungen, Plugins und Erweiterungen erwerben sowie kostenlose kreative Werkzeuge herunterladen. Die Auswahl an verfügbaren Angeboten wird laufend aktualisiert.

Anwendungen, Plugins und Upgrade-Optionen

Wählen Sie aus einer Auswahl von Anwendungen und Plugins zur Ergänzung Ihrer kreativen Werkzeuge oder kaufen Sie das Upgrade-Programm, um sicherzustellen, dass Sie immer die neueste Version der Suite benutzen. Corel Website Creator beispielsweise kann Ihnen helfen, Websites zu entwerfen und zu verwalten und AfterShot Pro bietet professionelle Werkzeuge zur Bearbeitung von RAW-Fotos. Corel ParticleShop ist ein leistungsstarkes Malwerkzeug-Plugin, mit dem Sie Ihren Projekten einzigartige Bitmap-Effekte und Pinselstriche hinzufügen können.

Sowohl Anwendungen als auch Plugins müssen installiert werden.

Erweiterungen

Mit Erweiterungen können die Funktionen von CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT erweitert werden. Sie ermöglichen Ihnen die einfache Ausführung komplexer Aufgaben. Mit Erweiterungen werden beispielsweise die Werkzeuge der Anwendung um ein neues Werkzeug oder neue Benutzeroberflächenelemente wie Menüs, Symbolleisten, Andockfenster oder Dialogfenster erweitert. Zu den über das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** und das Dialogfeld **Weitere Werkzeuge** verfügbaren Erweiterungen zählen der Kalenderassistent, das Dateikonvertierungsprogramm und die Erweiterungen „Vorbereiten und Dehnen“ und „Rand und Öse“.

Erweiterungen müssen nicht installiert werden und können über das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** gelöscht werden.

Gekaufte Produkte wiederherstellen

Wurde ein kreatives Werkzeug gekauft, wird neben dessen Namen ein Häkchen angezeigt. Wenn Sie CorelDRAW Graphics Suite neu installieren oder die Suite auf einem anderen Computer installieren, können Sie die gekauften Produkte wiederherstellen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die bereits erworbenen Produkte im Andockfenster **Weitere Werkzeuge** angezeigt werden, damit Sie sie herunterladen und neu installieren können.

So erwerben Sie eine Anwendung oder ein Plugin

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen.
2. Klicken Sie zuerst auf **Anwendungen und Plugins** und dann auf die Anwendung oder das Plugin, das Sie erwerben möchten.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Kaufen** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Produkt zu kaufen.
   - Klicken Sie auf **Herunterladen**, wenn das Produkt bereits in Ihrem Produkt oder Abonnement inbegriffen ist.

Sie können auch vom Kamera-RAW-Editor und der Pinselauswahl aus auf kreative Werkzeuge und Erweiterungen zugreifen, die für die jeweilige Aufgabe relevant sind.

Sie können auch von der Standardsymbolleiste aus auf das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zugreifen.

Um eine Anwendung oder ein Plugin zu deinstallieren, öffnen Sie die Systemsteuerung des Betriebssystems.

So erwerben Sie eine Erweiterung

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen.
2. Klicken Sie zuerst auf **Erweiterungen** und dann auf eine Erweiterung.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Kaufen** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Produkt zu kaufen.
   - Klicken Sie auf **Herunterladen**, wenn das Produkt bereits in Ihrem Produkt oder Abonnement inbegriffen ist.

Einige Erweiterungen werden im Arbeitsbereich der Anwendung angezeigt. Die Erweiterung **Rand und Öse** beispielsweise, mit der Banner für den Druck vorbereitet werden können, wird in CorelDRAW im Menü **Extras** angezeigt.

Heruntergeladene Makroerweiterungen werden im Andockfenster **Makro-Manager** angezeigt.

Um eine Erweiterung zu löschen, klicken Sie im Andockfenster **Weitere Werkzeuge** neben dem Namen der Erweiterung auf **Entfernen**.

So stellen Sie gekaufte Produkte wieder her

1. Klicken Sie im Andockfenster **Weitere Werkzeuge** auf die Option **Gekaufte Produkte wiederherstellen**.
2. Geben Sie im Dialogfeld, das angezeigt wird, die E-Mail-Adresse ein, die beim Kauf der Produkte verwendet wurde, und klicken Sie auf **Weiter**.

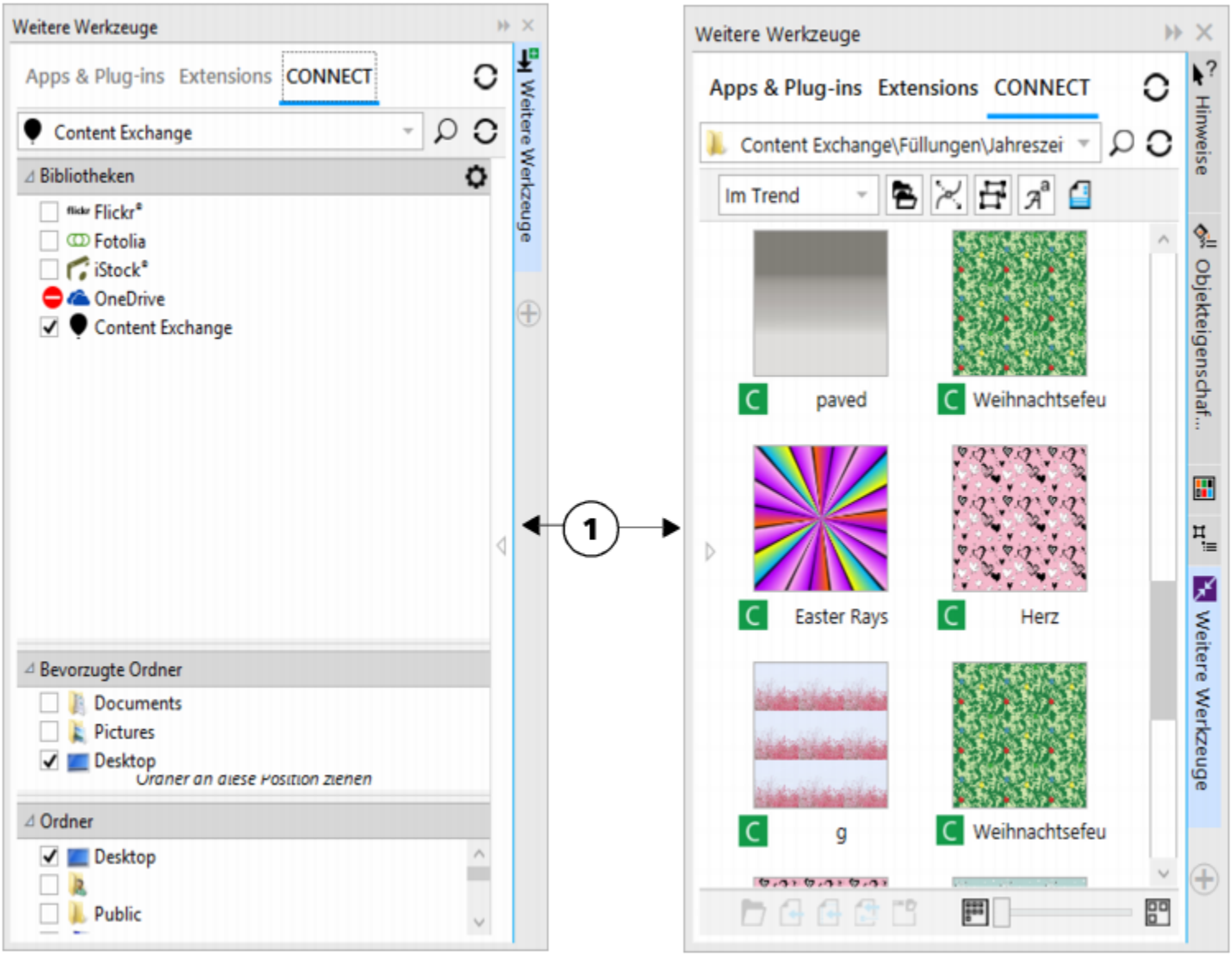
   Es wird eine Liste der von Ihnen erworbenen Produkte angezeigt.
3. Klicken Sie auf **Schließen**.

   Die Liste der Angebote im Andockfenster **Weitere Werkzeuge** wird aktualisiert, so dass alle Produkte angezeigt werden, die Sie bereits erworben haben.
4. Laden Sie die gewünschten erworbenen Produkte herunter.

Inhalte mit dem Andockfenster „Weitere Werkzeuge“ finden

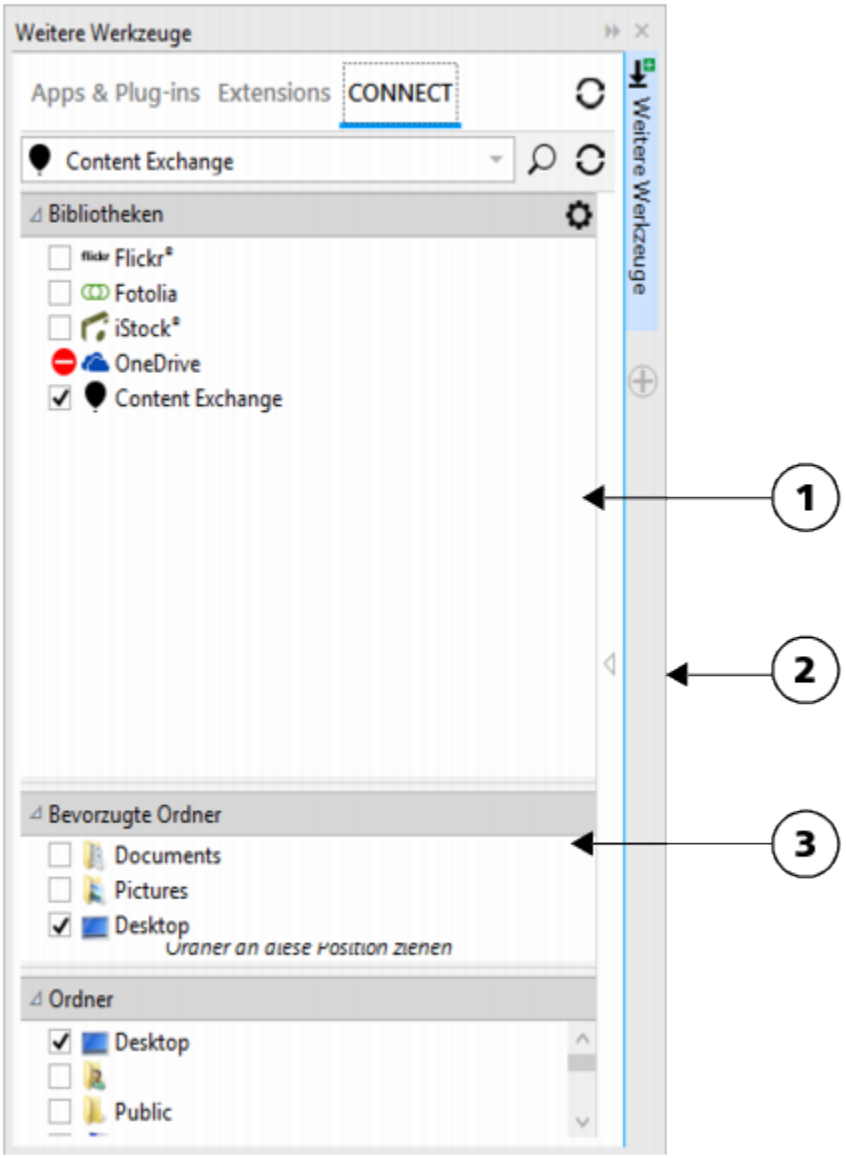
Um Inhalte zu suchen und zu durchsuchen können Sie die Seite **CONNECT** des Andockfensters **Weitere Werkzeuge** benutzen.Im Andockfenster **Ablage** können Sie Inhalte für die spätere Nutzung bereitlegen.

Auf der Seite **CONNECT** des Andockfensters **Weitere Werkzeuge** sind zwei Anzeigemodi verfügbar: Einzelfenster und vollständige Ansicht. In der vollständigen Ansicht werden alle Fenster angezeigt. Im Einzelfenster werden entweder das Ansichtsfenster oder die Fenster **Bibliotheken**, **Bevorzugte Ordner** und **Ordner** angezeigt. Sie können die Größe des Andockfensters so ändern, dass alle Fenster angezeigt werden oder dass Sie zwischen dem Ansichtsfenster und den Fenstern **Bibliotheken**, **Bevorzugte Ordner** und **Ordner** wechseln können.



Die Seite CONNECT des Andockfensters Weitere Werkzeuge mit ausgeblendetem Ansichtsfenster (links) und ausgeblendetem Navigationsfenster (rechts). Klicken Sie zum Anzeigen bzw. Ausblenden von Fenstern auf den Umschaltpfeil (1). Ändern Sie die Größe des Andockfensters, um beide Fenster anzuzeigen.

Sie können die Größe und Anzeige einzelner Fenster anpassen.



Mit dem Ziehbereich (1, 2, 3) können Sie die Größe eines Fensters ändern.

Mit dem Fenster **Bevorzugte Ordner** können Sie Verknüpfungen zu Ordnern erstellen, die Sie häufig verwenden. Zum Fenster **Bevorzugte Ordner** können Sie Speicherorte hinzufügen und daraus entfernen.

So blenden Sie die Andockfenster „Weitere Werkzeuge“ und „Ablage“ ein bzw. aus

Aktion	Vorgehensweise
Andockfenster **Weitere Werkzeuge** ein- bzw. ausblenden	Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Weitere Werkzeuge**.
Andockfenster **Ablage** ein- bzw. ausblenden	Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Ablage**.

Sie können auch über die Standardsymbolleiste und den Menübefehl **Datei ▸ Connect durchsuchen** auf das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zugreifen.

So ändern Sie die Größe eines Fensters

- Zeigen Sie auf den Ziehbereich des Fensters und ziehen Sie den Rand des Fensters, wenn sich der Cursor in einen Doppelpfeil ändert.

So blenden Sie Fenster ein bzw. aus

- Klicken Sie auf den Pfeil, um zwischen Anzeigen und Ausblenden des Fensters umzuschalten.

So fügen Sie einen Speicherort zum Fenster „Bevorzugte Ordner“ hinzu

- Ziehen Sie einen Ordner vom Fenster **Bibliotheken** oder **Ordner** oder vom Ansichtsfenster in das Fenster **Bevorzugte Ordner**.

Sie können Speicherorte auch zum Fenster **Bevorzugte Ordner** hinzufügen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Ordner im Fenster**Bibliotheken** oder **Ordner** klicken und dann auf **Zu Favoriten hinzufügen** klicken.

So entfernen Sie einen Speicherort aus dem Fenster „Bevorzugte Ordner“

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Fenster **Bevorzugte Ordner** und klicken Sie dann auf **Aus Favoriten entfernen**.

Auf Inhalte zugreifen

Sie können auf Inhalte zugreifen, die in der Inhalte-Zentrale oder auf den Webseiten von Online-Inhaltsanbietern verfügbar sind. Sie können auch auf Inhalte aus früheren Versionen der Software zugreifen, die sich auf einer CD, einer DVD oder in einem Ordner befinden.

Inhalte-Zentrale verwenden

In der Inhalte-Zentrale finden Sie Clipart, Fotos, Schriftarten, Rahmen, Vektor- und Bitmap-Muster sowie Bildlisten, auf die Sie zugreifen können. Sie können die verfügbaren Inhalte durchsuchen oder anhand von Suchbegriffen suchen, Ihre Favoriten markieren, für Inhalte stimmen, die Ihnen gefallen, oder Inhalte aus der Inhalte-Zentrale in Ihren persönlichen Ordner kopieren.

Sie müssen sich mit Ihrem Corel.com-Konto anmelden, um Inhalte aus der Inhalte-Zentrale zu verwenden.

Inhalte von Online-Inhaltsanbietern verwenden

Sie können Inhalte auf den Websites von Online-Inhaltsanbietern wie Flickr®, Fotolia und iStock® suchen. Die Bilder, die Sie im Internet finden, unterliegen häufig Nutzungseinschränkungen und sind möglicherweise mit Wasserzeichen versehen oder nur in niedriger Auflösung verfügbar. Weitere Informationen zum Verwenden solcher Bilder finden Sie unter „Inhalt verwenden“ auf Seite 116.

Beachten Sie, dass Sie an Arbeitsplätzen mit eingeschränktem Internetzugriff nicht auf Online-Inhalte zugreifen können.

Auf CD oder DVD gespeicherte Inhalte verwenden

Um auf Cliparts und andere Inhalte zuzugreifen, die sich auf der CD oder DVD einer früheren Version der Software befinden, müssen Sie die CD oder DVD einlegen oder zum Ordner navigieren, in den Sie die Inhalte kopiert haben.

So verwenden Sie die Inhalte-Zentrale

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei ▸ Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Klicken Sie im Fenster **Bibliotheken** auf **Inhalte-Zentrale**.

Die verfügbaren Ordner werden im Ansichtsfenster angezeigt.

3 Doppelklicken Sie auf einen Ordner, um auf seinen Inhalt zuzugreifen.
Miniaturansichten der Dateien werden im Ansichtsfenster angezeigt.

4 Zeigen Sie auf eine Miniaturansicht, um weitere Informationen zu der Datei anzuzeigen

5 Klicken Sie auf eine Miniaturansicht.
Ein Popupfenster wird angezeigt.

6 Führen Sie im Popupfenster eine Aktion aus der folgenden Tabelle durch.

Aktion	Vorgehensweise
Inhalte nach Stichwort suchen	Klicken Sie auf eines der Stichwörter, die einer Datei zugeordnet sind, um eine Suche anhand dieses Stichworts durchzuführen. Die Suchergebnisse umfassen alle Arten von Inhalten in der Inhalte-Zentrale, denen dieses Stichwort zugeordnet ist. Um die Suchergebnisse auf bestimmte Arten von Inhalten einzugrenzen (wie Bitmaps, Vektorgrafiken oder Schriftarten), klicken Sie auf der Symbolleiste **Filter** auf die entsprechende Schaltfläche.
Füllungen, Muster, Bildlisten und Bilderrahmen von der Inhalte-Zentrale in Ihren persönlichen Ordner kopieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **In persönliche Daten kopieren**. Der Inhalt wird in den entsprechenden Ordner unter **Eigene Dateien\Corel\Corel Content** kopiert.
Als Favoriten markieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Favorit**. Um Inhalte aus Ihren Favoriten zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Nicht mehr Favorit**.
Positive oder negative Stimmen zu Inhalten abgeben	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Positiv stimmen** oder **Negativ stimmen**.
Unpassende Inhalte melden	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Kennzeichen**.
Verhindern, dass eine Datei in zukünftigen Suchen angezeigt wird	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Ausblenden**.

Sie müssen sich mit Ihrem Corel.com-Konto anmelden, um Inhalte aus der Inhalte-Zentrale zu verwenden.

So greifen Sie auf eine Inhaltsbibliothek auf CD oder DVD zu

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Legen Sie die CD oder DVD mit dem Inhalt ein.

   Die Inhaltsbibliothek wird im Fenster **Bibliotheken** angezeigt.

So greifen Sie auf eine Inhaltsbibliothek von CD oder DVD zu, die auf Ihren Computer kopiert wurde

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Klicken Sie im Fenster **Bibliotheken** auf die Schaltfläche **Inhaltsbibliotheken konfigurieren** .

   Ein Warnungssymbol neben einer Inhaltsbibliothek zeigt, dass sie konfiguriert werden muss.
3. Klicken Sie auf eine Inhaltsbibliothek, klicken Sie auf **Suchen** und navigieren Sie zu dem Ordner, in dem sich die Bibliothek befindet.

   Die Inhaltsbibliothek wird im Fenster **Bibliotheken** angezeigt.

Inhalt durchsuchen und gezielt nach diesem suchen

Mit mit dem Andockfenster **Weitere Werkzeuge** können Sie Inhalte durchsuchen oder anhand von Suchbegriffen nach Inhalten suchen.

Sie können Inhalte an einem oder mehreren Orten auf Ihrem Computer, einem lokalen Netzwerk oder online durchsuchen. Darüber hinaus können Sie zu zuvor angezeigtem Inhalt blättern.

Nach Inhalt suchen

Sie können nach Namen, Kategorie (z. B. Clipart, Fotos oder Schriften) oder Referenzinformationen (z. B. Tags oder Hinweisen) suchen, die mit einer Datei verknüpft sind. Wenn Sie einen Begriff in das Feld für **Suche und Adresse** eingegeben und die Suche gestartet haben, werden Ihnen alle Dateien, die der jeweiligen Sucheingabe entsprechen, als Skizzen im Ansichtsfenster angezeigt. Wenn Sie z. B. **Blume** eingeben, werden von der Anwendung automatisch alle Dateien ausgefiltert, die dieser Sucheingabe nicht entsprechen, und es werden nur die Dateien angezeigt, die das Wort **Blume** entweder im Dateinamen, in der Kategorie oder in den Tags enthalten, die der Datei zugewiesen sind. Sie können auch Ausdrücke und mehrere Wörter eingeben, und Sie können zur Feinabstimmung Ihrer Suche Boolesche Operatoren wie AND, NOT und OR verwenden. Beispielsweise können Sie in den Inhalten Bilder finden, die sowohl Blumen als auch die Sonne zeigen, indem Sie **Blumen AND Sonne** eingeben.Informationen zum Hinzufügen von Tags und Referenzinformationen finden Sie unter „Dokumenteigenschaften bearbeiten" auf Seite 101.

Um die Suchgeschwindigkeit für lokale Inhalte zu erhöhen und bessere Ergebnisse zu erhalten, können Sie in den Optionen für Windows Search weitere Orte zum Index hinzufügen.

Sie können auch nach allen Bildern auf einer Webseite suchen, indem Sie die Webadresse eingeben. Wenn Sie beispielsweise **www.corel.com** eingeben, werden alle Bilder angezeigt, die auf der Website von Corel sichtbar sind.

Suche verfeinern

Standardmäßig enthalten die Suchergebnisse alle relevanten Inhalte wie Vektorgrafiken, Bitmaps und Schriften. Sie können die Suchergebnisse einschränken, indem Sie Inhalte ausschließen. Wenn Sie beispielsweise nach Grafiken suchen, können Sie die Ergebnisse auf Vektorgrafiken oder auf Bitmaps beschränken. Wenn Sie eine Schrift für Ihr Projekt auswählen möchten, können sie die Ergebnisse auf Schriften beschränken.

Sie können den Suchbereich erweitern, und Sie können die Suche jederzeit abbrechen.

So durchsuchen Sie Inhalt

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.

2 Klicken Sie auf eines der folgenden Fenster:
- **Bibliotheken**: Ermöglicht das Durchsuchen von online sowie lokal vorhandenen Inhalten.
- **Bevorzugte Ordner**: Ermöglicht das Durchsuchen Ihrer bevorzugten Speicherorte.
- **Ordner**: Ermöglicht das Durchsuchen der Ordnerstruktur auf Ihrem Computer.

Es können jeweils nur die Inhalte eines Ordners durchsucht werden.

Zum Angeben des Speicherorts, den Sie nach Inhalten durchsuchen möchten, geben Sie einen Pfad in das Feld für **Suche und Adresse** ein oder fügen Sie ihn ein und drücken Sie die **Eingabetaste**. In der Leiste für **Suche und Adresse** werden nur die Speicherorte vermerkt, die Sie manuell eingeben. Um alle Speicherorte zu löschen, klicken Sie auf den Dropdown-Pfeil und dann auf **Listeninhalt löschen**.

So suchen Sie nach Inhalt

1 Klicken Sie zuerst auf **Datei ▸ Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.

2 Klicken Sie in einem der folgenden Fenster auf einen Speicherort:
- **Bibliotheken**: Ermöglicht das Suchen nach online oder lokal vorhandenen Inhalten sowie nach Inhalten auf einer CD oder DVD.
- **Bevorzugte Ordner**: Ermöglicht das Suchen nach Inhalten an Ihren bevorzugten Speicherorten.
- **Ordner**: Ermöglicht das Suchen nach Inhalt in der Ordnerstruktur auf Ihrem Computer.

3 Geben Sie ein oder mehrere Wörter in das Feld für **Suche und Adresse** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

Dateien, die Ihrer Sucheingabe entsprechen, werden Ihnen im Ansichtsfenster angezeigt.

Wenn Sie nach einem Ausdruck suchen möchten, schließen Sie ihn in Anführungszeichen ein.

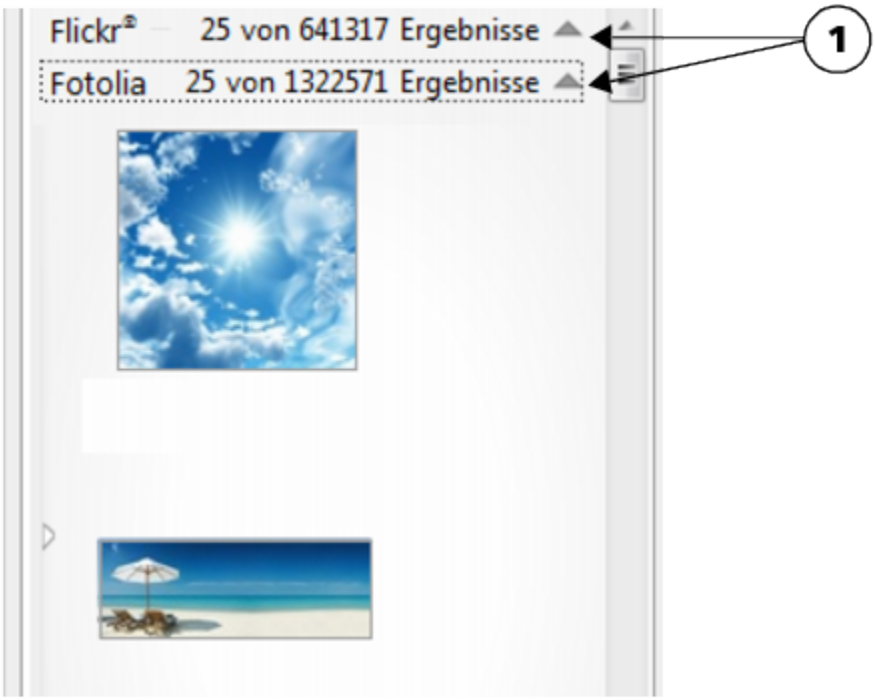
Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

An mehreren Speicherorten nach Inhalt suchen	Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu durchsuchenden Bibliotheken und Ordner und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktualisieren** .
Suchergebnisse für einen Speicherort anzeigen oder ausblenden	Klicken Sie im Ansichtsfenster rechts neben dem Speicherort auf den Pfeil **Ein-/Ausblenden**.
Angeben, wie viele Online-Suchergebnisse angezeigt werden sollen	Klicken Sie im Fenster **Bibliotheken** auf einen Online-Inhaltsanbieter und wählen Sie im Listenfeld **Suchergebnisse** eine Zahl aus. Diese Zahl bestimmt die Anzahl der Suchergebnisse, die anfangs im Ansichtsfenster angezeigt werden, sowie die Anzahl zusätzlicher Ergebnisse, die bei jedem Klicken auf **Mehr aus** angezeigt werden.
Suche mithilfe Boolescher Operatoren feinabstimmen	Geben Sie zwischen den Suchbegriffen einen der folgenden Booleschen Operatoren ein: AND – ermöglicht das Suchen nach Inhalten, die alle Suchbegriffe im Feld für **Suche und Adresse** enthalten. Statt AND können Sie auch das Pluszeichen (+) verwenden.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

NOT – ermöglicht das Ausschließen von Inhalten, die den nach NOT angegebenen Suchbegriff enthalten. Statt NOT können Sie auch das Minuszeichen (-) verwenden.

OR – ermöglicht das Suchen nach Inhalten, die mindestens einen der Suchbegriffe enthalten.



Durch Klicken auf einen Pfeil für Ein-/Ausblenden (1) können Sie die Suchergebnisse für einen bestimmten Speicherort anzeigen oder ausblenden.

Bei der Suche nach Online-Inhalten werden nur Vektorbilddateien und Bitmaps in die Suche eingeschlossen.

Wenn Sie den Ordner durchsuchen möchten, in dem eine Datei gespeichert ist, oder auf die Quell-Webseite eines Bilds zugreifen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und klicken Sie dann auf **Quellort öffnen**.

So finden Sie alle Bilder auf einer Webseite

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Geben Sie in das Feld für **Suche und Adresse** eine Webadresse (beispielsweise **www.corel.com**) ein.

So verfeinern Sie Ihre Suche

- Klicken Sie in der Symbolleiste **Filter** auf eine der folgenden Schaltflächen:
  - **Ordner** : Ermöglicht das Ausblenden oder Anzeigen von Ordnern in ausgewählten Ordnern.

- **Vektorzeichendateien** : Ermöglicht das Ausblenden oder Anzeigen von Vektorgrafiken, die von der Suite unterstützt werden.
- **Bitmap-Dateien** : Ermöglicht das Ausblenden oder Anzeigen von Bitmaps, die von der Suite unterstützt werden.
- **Schriftdateien** : Ermöglicht das Ausblenden oder Anzeigen von TrueType-(TTF-), OpenType-(OTF-) und PostScript-(PFB- und PFM-)Schriften.
- **Andere Dateien** : Ermöglicht das Ausblenden oder Anzeigen von Dateiformaten, die nicht von der Suite unterstützt werden.

Eine Kategorie wird in die Suchergebnisse eingeschlossen, wenn die Schaltfläche gedrückt aussieht.

So blättern Sie zu zuvor angezeigtem Inhalt

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rückwärts navigieren** oder **Vorwärts navigieren** .

Sie können auch durch Drücken der **Rücktaste** zu den letzten Suchergebnissen zurückkehren.

Darüber hinaus können Sie zu zuvor angezeigtem Inhalt navigieren, indem Sie auf den Dropdown-Pfeil in der Leiste für **Suche und Adresse** klicken und einen Speicherort aus der Liste auswählen. In der Leiste für **Suche und Adresse** werden nur die Speicherorte vermerkt, die Sie manuell eingeben.

So brechen Sie die Suche ab

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Suche abbrechen** .

Inhalt anzeigen

Clipart, Fotos und Schriften werden als Miniaturansicht im Ansichtsfenster angezeigt. Sie können einzelne, mehrere oder alle Miniaturansichten auswählen.

Indem Sie den Mauszeiger über eine Miniaturansicht halten, können Sie eine größere Vorschau anzeigen. Sie können Dateiinformationen, wie Dateiname, Dateigröße, Bildauflösung und Farbmodus, auch für Inhalte anzeigen, die nicht von einem Online-Inhaltsanbieter bereitgestellt wurden. Darüber hinaus können Sie die gefundenen Schriften in der Vorschau anzeigen. Durch das Vergrößern einer Vorlage finden Sie noch schneller und einfacher genau die Datei, die Sie suchen.

So wählen Sie eine Miniaturansicht aus

1. Suchen Sie auf der Seite **CONNECT** des Andockfensters **Weitere Werkzeuge** nach Inhalten.
2. Klicken Sie auf eine Miniaturansicht.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Miniaturansichten auswählen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um die Miniaturansichten, die Sie auswählen möchten. • Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken Sie im Ansichtsfenster auf die Miniaturansichten, die Sie auswählen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

	• Klicken Sie auf eine Miniaturansicht und klicken Sie dann bei gedrückter **Umschalttaste** auf die letzte Miniaturansicht im auszuwählenden Bereich.
Alle Miniaturansichten auswählen	Drücken Sie **Strg+A**.

So zeigen Sie Dateiinformationen an

- Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Miniaturansicht.

So zeigen Sie eine Schrift in der Vorschau an

- Doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht für eine Schrift.

Sie können eine Schrift auch in der Vorschau anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniaturansicht für die Schrift klicken und dann auf **Öffnen** klicken.

So passen Sie die Größe der Miniaturansichten an

- Ziehen Sie den Regler **Zoom** nach links, um die Miniaturansichten zu verkleinern, oder nach rechts, um sie zu vergrößern.

Inhalt verwenden

Wenn Sie eine Datei vor der Aufnahme in Ihr Projekt bearbeiten möchten, können Sie die Datei in CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT oder der zu ihr gehörigen Anwendung öffnen.

Sie können Inhalte in Ihr Dokument einfügen und sie dort platzieren. Bilder aus Online-Quellen wie iStock und Fotolia unterliegen möglicherweise Einschränkungen hinsichtlich Urheberrecht und Nutzung. Solche Bilder, die auch als Layout-Bilder bezeichnet werden, liegen häufig in niedriger Auflösung oder mit Wasserzeichen vor. Bevor Sie Layout-Bilder verwenden, müssen Sie vom Benutzer erfahren, ob Sie die Bilder verwenden dürfen, und sie ggf. erwerben. Dann können Sie die Layout-Bilder in Ihrem Dokument durch die erworbenen Bilder ersetzen. Sie können eine Liste aller Layout-Bilder in einem Dokument anzeigen.

So öffnen Sie eine Datei

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei ▸ Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Suchen Sie nach Inhalten.
3. Wählen Sie eine Miniaturansicht aus und führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle durch.

Aktion	Vorgehensweise
Eine Datei mit dem Andockfenster **Weitere Werkzeuge** öffnen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie in der vollständigen Ansicht auf die Schaltfläche **Öffnen**. • Klicken Sie im Einzelfenster auf die Schaltfläche **Dateibefehle** und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Aktion	Vorgehensweise
Eine Datei mit dem Andockfenster **Ablage** öffnen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen** .

Sie können eine Datei auch öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und die gewünschte Option wählen.

Sie können außerdem mehrere ausgewählte Dateien öffnen.

So fügen Sie eine Datei in ein aktives Dokument ein

Aktion	Vorgehensweise
Eine Datei mithilfe des Andockfensters **Weitere Werkzeuge** in ein aktives Dokument einfügen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Ziehen Sie eine Datei aus dem Ansichtsfenster des Andockfensters **Weitere Werkzeuge** in ein aktives Dokument. • Wählen Sie in der Einzelfensteransicht eine Datei im Ansichtsfenster aus, klicken Sie auf die Schaltfläche **Dateibefehle** , klicken Sie auf **Importieren**, und klicken Sie auf Ihr Dokument. • Wählen Sie in der vollständigen Ansicht eine Datei im Ansichtsfenster aus, klicken Sie auf die Schaltfläche **Importieren** , und klicken Sie auf Ihr Dokument.
Eine Datei mit dem Andockfenster **Ablage** in ein aktives Dokument einfügen	Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie im Andockfenster **Ablage** auf die Schaltfläche **Importieren**.

Sie können eine Datei auch in ein aktives Dokument einfügen, indem Sie die Datei aus dem Ansichtsfenster oder dem Andockfenster **Ablage** in das aktive Dokument ziehen.

Sie können eine Datei außerdem in ein aktives Dokument einfügen, indem Sie im Ansichtsfenster mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und einen Importierbefehl auswählen.

Sie können außerdem mehrere ausgewählte Dateien einfügen.

So überprüfen, erwerben und ersetzen Sie ein Layout-Bild

1. Klicken Sie in Ihrem Dokument zuerst auf ein Layout-Bild und danach in der Symbolleiste, die unter dem Layout-Bild angezeigt wird, auf die Schaltfläche **Quelle des Layout-Bilds öffnen**.
2. Lesen Sie auf der Website des Online-Inhaltsanbieters das Copyright und die Nutzungsbeschränkungen für das Bild und erwerben Sie es bei Bedarf.
3. Wählen Sie in Ihrem Dokument das Layout-Bild aus und klicken Sie in der Symbolleiste, die unter dem Layout-Bild angezeigt wird, auf die Schaltfläche **Layout-Bild ersetzen**.
4. Navigieren Sie zum erworbenen Bild und klicken Sie auf **Importieren**.

Änderungen, wie Skalieren, Drehen und Ändern der Größe, die auf das Layout-Bild angewendet wurden, werden im endgültigen Bild beibehalten. Spezialeffekte und Bildanpassungen werden hingegen nicht beibehalten.

Sie können auch einen Rechtsklick auf ein Layout-Bild durchführen, um auf die Befehle **Quelle des Layout-Bilds öffnen** und **Layout-Bild ersetzen** zuzugreifen.

So zeigen Sie eine Liste aller Layout-Bilder in einem Dokument an

- Öffnen Sie ein Dokument und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**, klicken Sie auf die Registerkarte **Vorabkontrolle** (**Probleme**) und klicken Sie auf **Einige Bilder unterliegen möglicherweise Copyright- und Nutzungsbeschränkungen**.
  - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

Wenn Sie ein Dokument als PDF-Datei exportieren, können Sie außerdem eine Liste aller Layout-Bilder in den Zusammenfassungen der Vorabkontrolle anzeigen.

Schriften installieren

Sie können Schriften, die Sie finden, installieren und Sie können Schriftfamilien installieren.

Informationen zum Suchen nach Schriften finden Sie unter „So durchsuchen Sie Inhalt" auf Seite 112„So suchen Sie nach Inhalt" auf Seite 113.

So installieren Sie Schriften

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Suchen Sie die Schrift, die Sie installieren möchten.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie im Ansichtsfenster mit der rechten Maustaste auf die Miniaturansicht für die Schrift und klicken Sie dann auf **Installieren**.

   In der rechten unteren Ecke der Miniaturansicht für die Schrift wird ein Häkchen angezeigt, um zu zeigen, dass die Schrift installiert ist.
   - Um eine Schriftfamilie zu installieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniaturansicht der Schrift und klicken Sie dann auf **Schriftfamilie installieren**.

Um eine Schrift aus der Sammlung der Inhalte-Zentrale zu installieren, müssen Sie sich bei Ihrem Corel.com-Konto anmelden, um Ihr Produkt zu authentifizieren.

Um eine Schrift zu deinstallieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniaturansicht für die Schrift und klicken Sie dann auf **Deinstallieren**.

Sie können auch den Corel Font Manager verwenden, um Online-Schriften zu installieren oder herunterzuladen. Installierte Schriften werden für alle Anwendungen auf Ihrem Computer verfügbar. Heruntergeladene Schriften können nur in CorelDRAW Graphics Suite verwendet werden.

Inhalte verwalten

Zum Verwalten Ihrer Inhalte können Sie Ablagen verwenden oder die Inhaltsdateien zu bestimmten Ordnern auf Ihrem Computer hinzufügen.

Eine Ablage eignet sich zum Sammeln von Inhalten aus verschiedenen Ordnern. In der Ablage wird ein Verweis auf die Dateien erstellt, sie verbleiben aber am ursprünglichen Speicherort. Sie können Inhalt zur Ablage hinzufügen oder daraus entfernen. Die Ablage wird von CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT und Corel CONNECT gemeinsam genutzt. Außerdem können Sie Dateien aus der Ablage öffnen, um sie leichter in der Vorschau anzuzeigen.

Sie können Ablagen mit aussagekräftigen Namen versehen. Beim Arbeiten mit mehreren Ablagen können Sie einige Ablagen vorübergehend schließen, um weniger abgelenkt zu werden. Sie können eine Ablage bei Bedarf mühelos wieder öffnen. Außerdem können Sie eine Ablagedatei laden, die nicht in der Liste der verfügbaren Ablagen aufgeführt ist. Sie können eine Ablage jederzeit löschen.

So fügen Sie Inhalt zu einer Ablage hinzu

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Suchen Sie nach Inhalten.
3. Wählen Sie im Ansichtsfenster eine oder mehrere Miniaturansichten und ziehen Sie sie in die Ablage.

   Wenn Sie eine Datei aus der Ablage öffnen möchten, doppelklicken Sie auf ihre Miniaturansicht.

Sie können auch Inhalte aus einem Ordner auf Ihrem Computer in die Ablage ziehen.

So fügen Sie Inhalt zu einem Ordner hinzu

- Wählen Sie im Ansichtsfenster eine oder mehrere Miniaturansichten aus und ziehen Sie sie in einen Ordner im Fenster **Bevorzugte Ordner** oder **Ordner** oder in einen beliebigen anderen Ordner auf Ihrem Computer.

Sie können Inhalte von der Ablage zu einem Ordner ziehen.

So entfernen Sie Inhalt aus einer Ablage

- Wählen Sie in der Ablage eine oder mehrere Miniaturansichten aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aus Ablage entfernen** .

So erstellen Sie eine Ablage

- Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Ablagefensters auf die Schaltfläche **Neue Ablage hinzufügen** .

  Standardmäßig werden Ablagen im Ordner **Eigene Dateien\Corel\Corel Content\Trays** gespeichert.

Sie können Ablagen, die nur Online-Inhalte enthalten, per E-Mail versenden.

So arbeiten Sie mit Ablagen

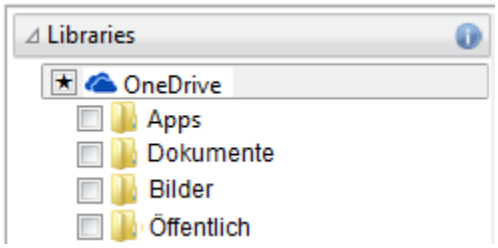
Aktion	Vorgehensweise
Ablage auswählen	Klicken Sie auf die Registerkarte für die Ablage.
Ablage umbenennen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte für die Ablage, klicken Sie auf **Umbenennen** und geben Sie einen neuen Namen ein.
Ablage öffnen	Klicken Sie auf den Pfeil **Alle Ablagen** und dann auf eine Ablage. Neben den Namen geöffneter Ablagen befinden sich Häkchen.
Ablage schließen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte für die Ablage und klicken Sie auf **Schließen**.
Ablagedatei laden	Klicken Sie auf den Pfeil **Alle Ablagen**, klicken Sie auf **Ablagedatei öffnen** und navigieren Sie zu der Ablagedatei.
Durch mehrere Ablagen navigieren	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drücken Sie die **Tabulatortaste**.
Ablage löschen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte für die Ablage und klicken Sie auf **Löschen**.

Sie können eine ausgewählte Ablage auch über das Menü **Alle Ablagen** schließen und löschen.

Ablagen mit OneDrive synchronisieren

Sie können Ihre Ablagen mit OneDrive synchronisieren und von anderen Computern oder mobilen Geräten aus auf Ihre Inhalte zugreifen. Um diese Funktion zu verwenden, benötigen Sie ein OneDrive-Konto. Nach der Anmeldung können Sie alle Ihre OneDrive-Ordner in dem Andockfenster **Weitere Werkzeuge** im Bereich **Bibliotheken** anzeigen und ihre Inhalte im Ansichtsfenster sehen.

Wenn Sie Dateien aus den Ablagen löschen, werden die Dateien bei der Synchronisierung der Ablagen auch aus OneDrive gelöscht.



Nach der Anmeldung werden Ihre OneDrive-Ordner im Bereich Bibliotheken angezeigt.

Ablagen werden unter **Eigene Dateien\Corel\Corel Content\Trays** gespeichert. Jede Ablage wird als separater Ordner gespeichert. Wenn die Ablagen noch nicht mit OneDrive synchronisiert wurden, enthält jeder Ablageordner Verknüpfungen mit den Dateien, die der Ablage hinzugefügt wurden, während die eigentlichen Dateien an ihrem ursprünglichen Speicherort verbleiben. Bei der Synchronisierung der Ablagen mit OneDrive werden alle den Ablagen hinzugefügten Dateien von ihrem ursprünglichen Speicherort in den jeweiligen Ablageordner kopiert.

Nach der Synchronisierung der Ablagen mit OneDrive werden die synchronisierten Dateien im folgenden OneDrive-Ordner angezeigt: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

So synchronisieren Sie Ablagen mit OneDrive

1. Klicken Sie zuerst auf **Datei** ▸ **Inhalte durchsuchen**, um das Andockfenster **Weitere Werkzeuge** zu öffnen, und klicken Sie dann auf **CONNECT**.
2. Klicken Sie unter **Bibliotheken** auf **OneDrive**.
3. Melden Sie sich bei der entsprechenden Aufforderung an.

   Bei der ersten Anmeldung werden Sie aufgefordert, Corel Cloud Service Zugriff auf Ihr Konto zu gewähren. Sie können diese Einstellung jederzeit ändern, indem Sie sich online bei OneDrive anmelden und angeben, welche Anwendungen Zugriff auf Ihr Konto haben.
4. Klicken Sie bei der Frage, ob Sie die Ablagensynchronisierung aktivieren möchten, auf **Ja**.
5. Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen **Ablagensynchronisierung mit OneDrive auf diesem Computer aktivieren** aktiviert ist, und wählen Sie im Listenfeld **Synchronisierungshäufigkeit** eine Option aus.

   Ihre OneDrive-Ordner und -Inhalte werden im Ansichtsfenster angezeigt.

Außerdem können Sie

Dateien auf OneDrive hochladen	Ziehen Sie die Dateien vom Ansichtsfenster oder vom Desktop in einen OneDrive-Ordner. Sie können Dateien auch in eine Ablage ziehen. Wenn die Ablagen synchronisiert werden, werden die Dateien in der Ablage automatisch auf OneDrive hochgeladen.
Dateien von OneDrive in Ihr Dokument importieren	Wählen Sie die Datei im Ansichtsfenster aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Importieren** oder ziehen Sie die Datei in ein geöffnetes Dokument von CorelDRAW oder Corel PHOTO-PAINT.
Dateien aus einem synchronisierten OneDrive-Ordner entfernen	Wählen Sie die Datei in der Ablage aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aus Ablage entfernen** . Wenn die Ablage synchronisiert wird, wird die Datei aus dem synchronisierten Speicherort in OneDrive entfernt. Wenn Sie eine Datei aus einem synchronisierten OneDrive-Ordner entfernen, wird die Datei bei der Synchronisierung der Ablagen aus dem lokalen Ablageordner in den Papierkorb verschoben.
Online auf OneDrive zugreifen	Klicken Sie im Ansichtsfenster mit der rechten Maustaste auf eine Datei oder einen Ordner von OneDrive und klicken Sie im Kontextmenü auf **Quellort öffnen**. OneDrive wird in einem Browser geöffnet. Dort können Sie Ihre OneDrive-Dateien und -Ordner verwalten.
Eigenschaften einer Datei in einem OneDrive-Ordner anzeigen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie dann **Eigenschaften**.

Außerdem können Sie

Eigenschaften eines OneDrive-Ordners anzeigen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich im Ansichtsfenster und klicken Sie dann auf **Eigenschaften**.
Von OneDrive abmelden	Klicken Sie im Fenster **Bibliotheken** auf die Schaltfläche **Inhaltsbibliotheken konfigurieren** und klicken Sie im Bereich **OneDrive** auf **Abmelden**.

Wenn bei der Synchronisierung von Ablagen ein Konflikt zwischen zwei Dateien mit demselben Namen auftritt, werden beide Dateien beibehalten, und an den Namen der zweiten Datei wird eine Zahl angehängt.

Auch wenn Sie die Ablagensynchronisierung nicht aktivieren, können Sie Ihre OneDrive-Ordner in Corel CONNECT weiterhin anzeigen und Dateien hoch- oder herunterladen.

Die Symbole auf der Ablage-Registerkarte zeigen den Synchronisierungsstatus der Ablage an: offline, Fehler, Synchronisierung läuft oder synchronisiert.

Sie können die Ablagensynchronisierung direkt über das Andockfenster für Ablagen aktivieren und deaktivieren, indem Sie unten links auf den Pfeil **Alle Ablagen** und dann auf **Synchronisieren mit ▸ OneDrive** klicken.

Inhaltstypen

Inhaltstypen sind Schriften, Clipart, Fotos, interaktive Rahmen, Vektormuster, Bitmap-Muster, Bilderrahmen, Bildlisten usw.

Schriftbeispiele

Lorem ipsum

Lorem ipsum

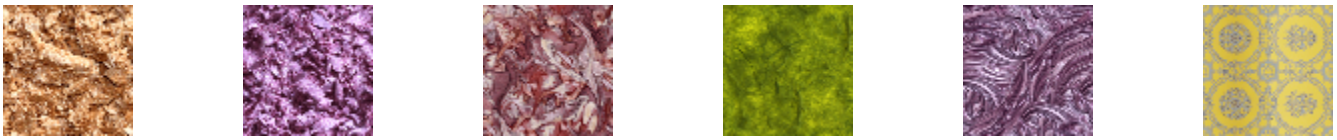
Clipart-Beispiele

Beispielfotos

Beispiele für interaktive Rahmen

Beispiele für Vektormuster

Beispiele für Bitmap-Muster



Beispiele für Fotorahmen

Beispiel für Bildlisten

Bilder bearbeiten

Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern..... 127
Bilder beschneiden, zusammenfügen, skalieren sowie ihre Ausrichtung ändern.....131
Bilder retuschieren..... 143
Farbe und Ton anpassen.....157
Mit Linsen arbeiten.....175
Bildbereiche umformen.....183

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern

Sie können die Abmessungen und die Auflösung von Bildern ändern. Außerdem können Sie die Größe des Papierrandes um das Bild ändern.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Bildabmessungen ändern" (Seite 127)
- „Bildauflösung ändern" (Seite 128)
- „Seitengröße ändern" (Seite 129)

Sie können die Bildgröße auch ändern, indem Sie nicht erwünschte Bereiche entfernen oder mehrere Bilder zusammenführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder beschneiden, zusammenfügen, skalieren sowie ihre Ausrichtung ändern" auf Seite 131.

Bildabmessungen ändern

Sie können die Abmessungen eines Bildes ändern, indem Sie dessen Breite und Höhe vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie die Bildabmessungen vergrößern, werden automatisch zusätzliche Pixel zwischen den vorhandenen Pixeln eingefügt.Die Farben der eingefügten Pixel werden aus den Farben der vorhandenen Pixel berechnet (Interpolation). Wenn die Bildabmessungen erheblich vergrößert werden, kann das Bild verzerrt oder grobkörnig wirken.

Die Größe des Bildes auf dem Bildschirm richtet sich nach der Breite und Höhe des Bildes in Pixeln, nach dem Zoom-Faktor und nach den Bildschirmeinstellungen. Daher kann es zu Abweichungen zwischen der Bildgröße am Bildschirm und im Ausdruck kommen.

Sie können die Breite und Höhe von Bildern ändern, ohne die Auflösung zu beeinflussen. Von links nach rechts: kleineres Bild, Originalbild, größeres Bild.

So ändern Sie die Bildabmessungen

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Bild neu aufbauen**.

2 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:

- **Anti-Alias**:Glättet die Bildränder.
- **Seitenverhältnis beibehalten**:Das Seitenverhältnis zwischen Breite und Höhe bleibt unverändert, so dass das Bild nicht verzerrt wird.

3 Geben Sie im Bereich **Bildgröße** wahlweise absolute Werte oder Prozentwerte für Breite und Höhe ein:

- **Breite** und **Höhe**:Legt die Bildmaße fest.
- **Breite %** und **Höhe %**:Ändert die Größe des Bildes anhand eines Prozentwerts der Originalgröße.

Bei Änderung der Bildabmessungen empfiehlt es sich aus Gründen der Bildqualität, ganze Vielfache der ursprünglichen Werte für Breite und Höhe zu verwenden. So ergibt sich beispielsweise bei einer Verkleinerung um 50 % eine höhere Bildqualität als bei einer Verkleinerung um 77 %. Bei einer Verkleinerung um 50% wird einfach jedes zweitePixel entfernt. Bei einer Verkleinerung um 77 % müssen hingegen Pixel in unregelmäßigen Abständen entfernt werden.

Bildauflösung ändern

Sie können die Bildauflösung ändern, um die Dateigröße zu erhöhen oder zu reduzieren. Die Auflösung wird durch die Anzahl der Punkte pro Zoll (Dots per Inch, DPI) beim Drucken des Bildes angegeben. Welche Auflösung für ein Bild zu wählen ist, richtet sich nach dem jeweiligen Verwendungszweck. Bei Bildern, die ausschließlich für die Anzeige am Computerbildschirm bestimmt sind, genügt eine Auflösung von 96 oder 72 DPI; bei Bildern, die in Webseiten eingebunden werden sollen, sind 72 DPI ausreichend. Für Bilder, die auf gängigen Desktop-Druckern ausgegeben werden, empfiehlt sich eine Auflösung von 150 DPI; bei Bildern für professionelle Publikationen sollte die Auflösung 300 DPI oder mehr betragen.

Auflösung erhöhen

Bei Bildern mit höherer Auflösung sind die Pixel (Bildpunkte) kleiner und dichter als bei Bildern mit niedrigerer Auflösung. Wenn Sie die Bildauflösung erhöhen, wird das Bild heraufskaliert, d.h., es werden zusätzliche Pixel in das Bild eingefügt. Das kann zu einer Abnahme der Bildqualität führen, da die zusätzlichen Pixel durch Interpolation aus den Farben der vorhandenen Pixel berechnet werden.Die vorhandenen Pixeldaten werden also lediglich über eine größere Fläche verteilt. Die Detailwiedergabe und die Qualität der Farbabstufungen lassen sich durch das Heraufskalieren nicht verbessern. Wenn Sie die Bildauflösung erhöhen, wird das Bild auf dem Bildschirm größer dargestellt; die Bildgröße beim Ausdrucken ändert sich standardmäßig nicht.

Auflösung verringern

Beim Herunterskalieren wird die Auflösung eines Bildes reduziert, indem eine bestimmte Anzahl von Pixeln pro Maßeinheit entfernt wird. Diese Methode führt zu besseren Ergebnissen als das Heraufskalieren. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, Farb- und Tonkorrekturen vor dem Herunterskalieren vorzunehmen.Die Bildschärfe sollte hingegen erst erhöht werden, nachdem die Auflösung verringert wurde. Weitere Informationen zum Korrigieren von Bildern und zum Erhöhen der Bildschärfe finden Sie unter „Farbe und Ton anpassen" auf Seite 157 und „Bilder retuschieren" auf Seite 143.

Sie können Bildauflösung und Bildgröße gleichzeitig ändern. Von links nach rechts: herunterskaliertes Bild, Originalbild, heraufskaliertes Bild.

So ändern Sie die Bildauflösung

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Bild neu aufbauen**.

2 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:

- **Identische Werte**:Legt identische Werte für die Felder **Horizontal** und **Vertikal** fest.
- **Anti-Alias**:Glättet die Bildränder.
- **Ursprüngliche Größe beibehalten**:Behält die Dateigröße auf der Festplatte bei, wenn Sie die Auflösung des Bildes ändern.

3 Geben Sie im Bereich **Auflösung** Werte in die folgenden Felder ein:

- **Horizontal**
- **Vertikal**

Wenn Sie ein Bild neu aufbauen und dabei die Maßeinheit Pixel wählen, ändert sich auch die Größe des Bildes.

Das Kontrollkästchen **Identische Werte** ist abgeblendet, wenn das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten** aktiviert ist.

Seitengröße ändern

Durch Ändern der Seitengröße können Sie die Abmessungen des druckbaren Bereichs (in dem sich das Bild und das Papier befinden) ändern. Wenn Sie das Papierformat ändern, wird nur die papierfarbige Umrandung vergrößert oder verkleinert; die Abmessungen des Bildes selbst bleiben gleich. Wenn das gewählte Papierformat allerdings kleiner ist als das ursprüngliche Bild, wird das Bild beschnitten.

Sie können die Größe des Papiers um das Originalbild ändern.

So ändern Sie die Seitengröße

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Seitengröße**.

2 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Breite** eine Maßeinheit aus.

3 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:

- **Breite**
- **Höhe**

Wenn Sie das Seitenverhältnis sperren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Sperren** .

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bilder beschneiden, zusammenfügen, skalieren sowie ihre Ausrichtung ändern

Sie können Bilder beschneiden, um so unerwünschte Bereiche zu entfernen, und Sie können mehrere Bilder zu einem einzigen, großen Bild zusammenfügen. Sie können ein Bild auch mit der intelligenten Schneidefunktion™ skalieren oder die Ausrichtung eines Bildes ändern, indem Sie es wenden oder drehen.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Bilder beschneiden" (Seite 131)
- „Bilder zusammenfügen" (Seite 133)
- „Bilder mit der intelligenten Schneidefunktion skalieren" (Seite 135)
- „Bilder geraderichten" (Seite 137)
- „Korrektur perspektivischer Verzerrungen" (Seite 140)
- „Bilder drehen und wenden" (Seite 141)

Bilder beschneiden

Sie können ein Bild beschneiden, um unerwünschte Bildbereiche zu entfernen und die Komposition des Bildes zu verbessern. Sie können einen rechteckigen Bereich auswählen, der erhalten bleiben soll, und den übrigen Teil des Bildes „wegwerfen". Auf diese Weise wird die Dateigröße des Bildes verringert, ohne seine Auflösung zu ändern.

Durch Beschneiden lassen sich unerwünschte Bildbereiche entfernen.

Sie können auch einfach einen einfarbigen Rand um ein Bild herum abschneiden, wie z. B. den weißen Rand eines alten Fotos.

Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie auch den bearbeitbaren Bereich einer Maske zuschneiden. Dabei ergibt sich jedoch in jedem Fall ein rechteckiges „Restbild". Weitere Informationen zu Masken finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Darüber hinaus können Sie die Größe eines Bildes auch ohne Entfernen oder Hinzufügen von Bildbereichen ändern, indem Sie seine Abmessungen und Auflösung entsprechend anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern" auf Seite 127.

So beschneiden Sie ein Bild

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Beschneiden** .
2. Wählen Sie durch Ziehen einen Bildbereich aus.
3. Doppelklicken Sie im Beschneidebereich.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Zuschneidebereich vergrößern bzw. verkleinern	Ziehen Sie die Bearbeitungspunkte zum Beschneiden.
Zuschneidebereich verschieben	Klicken Sie in den Zuschneidebereich und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position.
Zuschneidebereich drehen, um ihn zu begradigen	Klicken Sie in den Zuschneidebereich, damit die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Ziehen Sie die Drehbearbeitungspunkte so, dass der Zuschneidebereich am Bildbereich ausgerichtet wird, den Sie beschneiden möchten.
Zuschneidebereich über das Originalbild hinaus erweitern	Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Beschneidebereich erweitern** und ziehen Sie einen Beschneidungsbearbeitungspunkt über den Bildrand hinaus.
Auflösung des Beschneidebereichs ändern	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert im Listenfeld **Zuschnittauflösung**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

	Mit dieser Einstellung können Sie für das beschnittene Bild eine neue Auflösung festlegen. Beispielsweise können Sie ein Foto mit hoher Qualität auf die gewünschte Größe zuschneiden und die Auflösung auf 96 dpi ändern, um das zugeschnittene Bild im Internet zu verwenden.
Ausrichtung des Beschneidebereichs ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Ausrichtung ändern** .

Sie können beim Beschneiden die Überlagerung ausblenden, um so das Bild, das Sie beschneiden, besser sehen zu können. Klicken Sie dazu auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Überlagerung beschneiden**.

Sie können ein Bild auch beschneiden, indem Sie auf das Hilfsmittel **Beschneiden** klicken und anschließend in der Eigenschaftsleiste die **Größe** und die **Position** des zu erhaltenden Bildausschnitts eingeben.

So entfernen Sie einen einfarbigen Rand um ein Bild durch Beschneiden

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Randfarbe beschneiden**.

2 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:

- **Hintergrund** – beschneidet die Farbe, die im Farbfeld **Hintergrundfarbe** des Farbauswahlbereichs der Hilfsmittelpalette festgelegt wurde.
- **Vordergrund** – beschneidet die Farbe, die im Farbfeld **Vordergrundfarbe** des Farbauswahlbereichs der Hilfsmittelpalette festgelegt wurde.
- **Andere** – Beschneidet die Farbe, die Sie über die Farbauswahl oder mit dem Hilfsmittel **Pipette** auswählen.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Toleranz** eine der folgenden Optionen:

- **Normal**:Bestimmt die Farbtoleranz anhand der Ähnlichkeit von Farbtonwerten zwischen angrenzenden Pixeln.
- **HSB-Modus**:Bestimmt die Farbtoleranz anhand der Ähnlichkeit von Farbton, Sättigung und Helligkeit benachbarter Pixel.

4 Verschieben Sie den Regler **Toleranz**, um die Toleranz für die zu beschneidende Farbe festzulegen.

Unter Umständen müssen Sie mit verschiedenen Einstellungen des Reglers **Toleranz** experimentieren, um die Randfarbe erfolgreich zu entfernen.

So schneiden Sie ein Bild auf den bearbeitbaren Bereich einer Maske zu

1 Definieren Sie in einem Bild einen bearbeitbaren Bereich.

2 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Auf Maske beschneiden**.

Weitere Informationen zum Definieren von bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Bilder zusammenfügen

Durch das Zusammenfügen von Bildern können Sie zweidimensionale Bilder nahtlos miteinander verbinden. Sie können beispielsweise ein großes Bild in kleineren, einander überschneidenden Stücken scannen und anschließend wieder zusammensetzen.

Sie können mehrere Bilder zusammenfügen, um ein einzelnes großes Bild zu erstellen. Dieses Bild wurde in vier Teilen gescannt und anschließend zusammengefügt.

Corel PHOTO-PAINT bietet Ihnen die Möglichkeit, interaktiv mehrere Bilder zusammenzufügen. Sie können die Bilder auswählen, verschieben und drehen sowie die Anzeige der Bilder ändern, um sie präziser positionieren zu können. Beim Positionieren der Bilder werden sich überlappende Bereiche schwarz dargestellt.Dies zeigt an, dass die Ränder korrekt ausgerichtet sind. Die zusammengefügten Bilder können Sie dann entweder als ein einzelnes, geebnetes Bild oder als Objekte speichern, die Sie individuell weiter bearbeiten können.

Das Zusammenfügen von Bildern ist in allen Farbmodi außer Schwarzweiß, Duoton, Graustufen (16 Bit), RGB (48 Bit) und Mehrkanal möglich. Wenn die ausgewählten Bilder denselben Farbmodus verwenden, wird, mit Ausnahme des Paletten-Farbmodus, dieser Modus auch auf die neue Datei angewendet. Wenn die ausgewählten Dateien unterschiedliche Farbmodi aufweisen bzw. alle den Paletten-Farbmodus verwenden, verwendet die neue Datei den RGB-Farbmodus. Weitere Informationen zu Farbmodi finden Sie unter „Farbmodi ändern" auf Seite 215.

So fügen Sie Bilder zusammen

1. Öffnen Sie die Bilder, die Sie zusammenfügen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Zusammenfügen**.
3. Wählen Sie in der Liste **Quelldateien** einen Dateinamen aus und klicken Sie auf **Hinzufügen**.
   Wenn Sie alle geöffneten Bilder auswählen möchten, klicken Sie auf **Alle hinzufügen**.
4. Wenn Sie die Position eines Bildes in der Liste **Ausgewählte Dateien** ändern möchten, klicken Sie zuerst auf den betreffenden Dateinamen und dann auf eine der folgenden Schaltflächen:
   - Schaltfläche **Nach oben**
   - Schaltfläche **Nach unten**
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Klicken Sie im Dialogfeld **Bilder zusammenfügen** auf das Hilfsmittel **Auswahl** .
7. Ziehen Sie im Fenster Bilder zusammenfügen ein Bild, um es an einem anderen Bild auszurichten.
   Wiederholen Sie diesen Schritt, um alle Bilder auszurichten.
8. Geben Sie im Feld **Bild überblenden** einen Wert ein, um die Anzahl der überlappenden Pixel festzulegen, mit denen die Bilder überblendet werden sollen.
9. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **In Hintergrund einbinden**:Erstellt ein einzelnes, geebnetes Bild.
   - **Aus Bildern Objekte erstellen**: Erstellt ein zusammengefügtes Bild, in dem die einzelnen Quellbilder zu separaten Objekten werden. Sie können später die Helligkeit und den Kontrast der einzelnen Objekte anpassen und so die Bilder untereinander angleichen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Bildausrichtung anzeigen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Differenz**. Sich überlappende Bildbereiche werden hervorgehoben angezeigt; korrekt ausgerichtete Bildränder werden dabei schwarz dargestellt.
Ausgewählte Bilder drehen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Drehen** und ziehen Sie das Bild. Wenn Sie ein Bild um einen exakten Winkel drehen möchten, geben Sie im Feld **Bild drehen** den gewünschten Wert ein.
Bilddarstellung vergrößern, um Bereiche anzuzeigen, in denen die Bilder miteinander verbunden sind	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Vergrößern** und klicken Sie auf den Bereich, der vergrößert angezeigt werden soll.
Verkleinern	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Verkleinern** und klicken Sie dann auf das Bild.
Bereiche außerhalb des Bildzusammenfügungsfensters anzeigen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Schwenken** und ziehen Sie das Bild.

Zusammengefügte Bilder, die geebnet sind, haben eine geringere Dateigröße als zusammengefügte Bilder, die separate Objekte enthalten.

Mithilfe der **Pfeiltasten** können Sie bei den Hilfsmitteln **Auswahl**, **Drehen** und **Schwenken** Bilder im Bildzusammenfügungsfenster exakt verschieben, drehen und anzeigen.

Bilder mit der intelligenten Schneidefunktion skalieren

Mit der intelligenten Schneidefunktion können Sie ein Bild schmaler, breiter, kürzer oder länger machen, ohne den Inhalt zu verzerren. Diese Funktion erkennt und entfernt automatisch Bildbereiche mit geringen strukturellen Details oder fügt Hintergrundpixel ein, sodass das Seitenverhältnis geändert werden kann, ohne dass das Bild merklich geändert wird. Sie können außerdem angeben, welche Bildbereiche beibehalten oder entfernt werden sollen, unabhängig von ihrer Detailliertheit.

Mit der intelligenten Schneidefunktion können Sie beim Skalieren eines Bildes Bereiche selektiv entfernen oder schützen.

Sie können ein Bild auch mithilfe der Funktion zur Neuerstellung skalieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern" auf Seite 127.

So skalieren Sie ein Bild mit der intelligenten Schneidefunktion

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Intelligente Schneidefunktion**.

2 Führen Sie im Bereich **Smart Carving** eine oder mehrere Aufgaben aus der folgenden Tabelle durch und klicken Sie auf **OK**.

Im Vorschaufenster werden die Ergebnisse Ihrer Aktionen angezeigt.

Aktion	Vorgehensweise
Bildbreite in Pixeln festlegen	Geben Sie im Feld **Breite** einen Wert an. Die Mindestbreite beträgt 10 % der Breite des Originalbilds. Die Höchstbreite beträgt 200 % der Breite des Originalbilds.
Bildhöhe in Pixeln festlegen	Geben Sie im Feld **Höhe** einen Wert an. Die Mindesthöhe beträgt 10 % der Höhe des Originalbilds. Die Höchsthöhe beträgt 200 % der Höhe des Originalbilds.
Bildbreite in kleinen Schritten reduzieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild horizontal reduzieren**, bis das Bild die gewünschte Breite aufweist.
Bildhöhe in kleinen Schritten reduzieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild vertikal reduzieren**, bis das Bild die gewünschte Höhe aufweist.
Bildbreite in kleinen Schritten erhöhen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild horizontal erweitern**, bis das Bild die gewünschte Breite aufweist.
Bildhöhe in kleinen Schritten erhöhen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild vertikal erweitern**, bis das Bild die gewünschte Höhe aufweist.

Sie können die aktuellen Einstellungen im Dialogfeld **Intelligente Schneidefunktion** auch als Voreinstellung speichern, indem Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellung speichern** klicken und im Feld **Einstellungsname** einen Namen angeben.

So entfernen Sie beim Skalieren eines Bildes einen Bereich

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Intelligente Schneidefunktion**.

2 Klicken Sie im Bereich **Objekt entfernen** auf die Schaltfläche **Entfernen** und geben Sie im Feld **Spitzengröße** die Pinselstärke an.

3 Übermalen Sie im Vorschaufenster die zu entfernenden Bildbereiche.
Über den ausgewählten Bereichen wird eine rote Überlagerung angezeigt.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Automatisch horizontal reduzieren** oder **Automatisch vertikal reduzieren**, um das Bild zu skalieren und zugleich den mit der roten Überlagerung bedeckten Bereich zu entfernen.

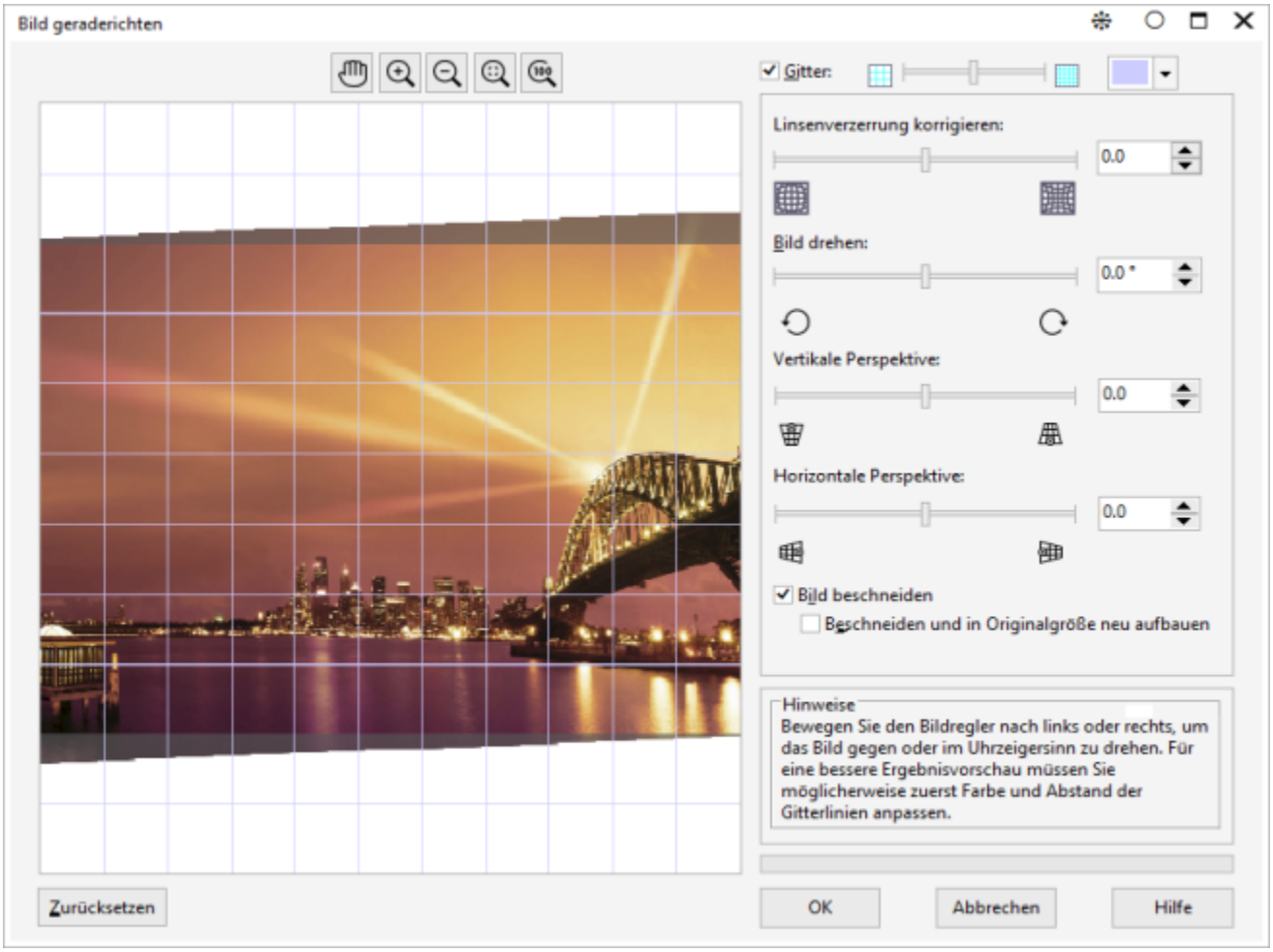
5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hintergrundverschmelzung**, um den Bereich zu glätten, in dem Teile ausgeschnitten und die übrigen Teile zusammengeführt wurden.

Außerdem können Sie

Bildbereich schützen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Beibehalten** und übermalen Sie den zu schützenden Bildbereich. Über dem ausgewählten Bereich wird eine grüne Überlagerung angezeigt.
Zu schützenden oder zu entfernenden Bereich durch Löschen von Teilen der Auswahlüberlagerung anpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Radierer** und ziehen Sie mit der Maus über die Teile der Auswahlüberlagerung, die Sie löschen möchten.
Auswahlüberlagerung im Vorschaufenster ausblenden	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Maske ausblenden**.
Änderungen am Bild verwerfen und von vorn anfangen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.
Letzten Pinsel- oder Radiererstrich rückgängig machen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rückgängig**.
Voriges Rückgängigmachen aufheben	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Wiederherstellen**.
Ansicht vergrößern oder verkleinern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vergrößern** oder **Verkleinern** und klicken Sie dann in das Vorschaufenster.
Einen Bereich anzeigen, der außerhalb des Vorschaufensters liegt	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schwenken** und ziehen Sie mit der Maus im Vorschaufenster.
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zoomen auf 100 %**.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen**.

Bilder geraderichten

Mit dem Dialogfeld **Bilder geraderichten** können Sie Linsenverzerrungen korrigieren und Bitmap-Bilder schnell geraderichten. Diese Funktion eignet sich gut zum Begradigen von Fotos, die schräg aufgenommen bzw. gescannt wurden oder Linsenverzerrungen aufweisen.



Dialogfeld Bild geraderichten

Linsenverzerrungen korrigieren

Bei Fotos, die Linsenverzerrungen aufweisen, empfiehlt es sich, zunächst die Verzerrungen zu korrigieren. Sie können zwei Arten von Linsenverzerrungen korrigieren, die gerade Linien auf Fotos gekrümmt erscheinen lassen: tonnen- und kissenförmige Verzeichnungen. Bei tonnenförmigen Verzeichnungen wirkt die Bildmitte ausgedehnt. Bei kissenförmigen Verzeichnungen wirkt die Bildmitte eingedrückt.

Drehen und in der Vorschau anzeigen

Mit dem Dialogfeld **Bild geraderichten** können Sie ein Bild drehen, indem Sie einen Regler bedienen, einen Drehwinkel eingeben oder die Pfeiltasten verwenden. Sie können einen benutzerdefinierten Drehungswinkel von -15 bis 15 Grad eingeben.

Mit Hilfe des Vorschaufensters können Sie die Einstellungen, die Sie vornehmen, dynamisch anzeigen. Wenn Sie vor dem Begradigen die Ausrichtung des Bildes ändern wollen, können Sie das Bild um 90 Grad im Uhrzeigersinn oder 90 Grad entgegen dem Uhrzeigersinn drehen.

Im Vorschaufenster wird ein Gitter angezeigt, damit Sie das Bild präzise geraderichten können. Darüber hinaus können Sie die Zellengröße des Gitters verändern, um genauere Anpassungen vorzunehmen. Um den Kontrast des Gitters gegenüber den Farben des Bilds zu vergrößern, können Sie die Farbe des Gitters ändern. Sie können auch das Gitter ausblenden, um eine Vorschau des Endergebnisses ohne Gitterlinien zu erhalten. Außerdem können Sie es vergrößern und verkleinern sowie das Bild im Vorschaufenster verschieben, um die Ergebnisse zu begutachten

Zuschneiden

Das begradigte Bild wird in der Standardeinstellung auf den im Vorschaufenster angezeigten Zuschneidebereich zugeschnitten. Das endgültige Bild hat das gleiche Seitenverhältnis wie das Originalbild, doch kleinere Abmessungen. Sie können jedoch die ursprüngliche Breite und Höhe des Bildes beibehalten, indem Sie es zuschneiden und neu aufbauen.

Sie können ein Bild anhand eines festgelegten Winkels erstellen, indem Sie die Funktion zum Beschneiden deaktivieren und anschließend das Hilfsmittel **Beschneiden** verwenden, um das Bild im Zeichenfenster zuzuschneiden. Wenn Beschneiden deaktiviert ist, wird das geradegerichtete Bild vor der Hintergrundfarbe angezeigt.

So richten Sie ein Bild gerade

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bild geraderichten**.
Wenn das Bild eine Linsenverzerrung aufweist, verschieben Sie den Regler **Linsenverzerrung korrigieren** nach links, um eine tonnenförmige Verzeichnung zu korrigieren bzw. nach rechts, wenn es sich um eine kissenförmige Verzeichnung handelt.

2 Verschieben Sie den Regler **Bild drehen** oder geben Sie einen Wert zwischen **15** und **-15** in das Feld **Bild drehen** ein.

3 Falls notwendig, können Sie auch Umfang bzw. Größe der Gitterzellen mithilfe des Schiebers **Gitter** anpassen.

4 Zum Zuschneiden und Geraderichten des Bildes aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bild beschneiden**.
Das Bild wird so zugeschnitten, dass das Seitenverhältnis des Originalbildes beibehalten wird.Das heißt, dass das endgültige Bild kleiner ist als das Originalbild.

Wenn Sie Breite und Höhe des Originalbildes beibehalten wollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Beschneiden u. neu aufbauen in Orig.größe**. Das endgültige Bild wird neu aufgebaut.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Gitterfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl **Gitter** eine Farbe aus.
Richten Sie einen Bereich des Bildes an einer Gitterlinie aus.	Unter Verwendung des Hilfsmittels **Schwenken** ziehen Sie das Bild, bis der Bereich an der Gitterlinie ausgerichtet ist. Das Hilfsmittel **Schwenken** steht Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn Sie das Bild vergrößert haben.
Drehen des Bildes um 90 Grad in alle Richtungen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gegen den Uhrzeigersinn drehen** bzw. **Im Uhrzeigersinn drehen**.
Gitter ein- und ausblenden	Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter**.
Drehwinkel in Schritten von 0,1 Grad anpassen	Klicken Sie auf das Feld **Bild drehen** und drücken Sie die **Nach-oben** bzw. **Nach-unten**-Taste.
Bild auf ursprüngliche Ausrichtung zurücksetzen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.
Ansicht vergrößern oder verkleinern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** in das Vorschaufenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen** .
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%** .

Auch wenn ein Duoton-Bild als Graustufenbild im Vorschaufenster des Dialogfelds **Bild geraderichten** angezeigt wird, ist das endgültige Bild ein Duoton.

Korrektur perspektivischer Verzerrungen

Sie können perspektivische Verzerrungen auf Fotos mit geraden Linien und ebenen Flächen, wie beispielsweise Architekturfotos oder Fotos von Gebäuden, korrigieren.

Perspektivische Verzerrungen treten für gewöhnlich auf, wenn Fotos von hohen oder breiten Objekten gemacht werden und sich der Kamerasensor in einem Winkel zu den Objekten befindet. Das kann dazu führen, dass die fotografierten Objekte schräg oder geneigt zu sein scheinen. Das Anpassen der vertikalen Perspektive hilft bei geneigten Objekten; das Anpassen der horizontalen Perspektive hilft bei schrägen Objekten. Oft müssen sowohl die vertikale als auch die horizontale Perspektive angepasst werden, um ein optimales Resultat zu erzielen.

Korrektur perspektivischer Verzerrungen

So korrigieren Sie perspektivische Verzerrungen in Fotos

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bild geraderichten**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Vertikale Perspektive korrigieren	Verschieben Sie den Schieberegler **Vertikale Perspektive**. Verschieben Sie den Regler nach links, falls sich das Objekt auf dem Foto nach hinten zu neigen scheint. Hohe Gebäude scheinen sich

Aktion	Vorgehensweise
	auf Fotos häufig nach hinten zu neigen, wenn das Bild vom Boden aus aufgenommen wurde.
Horizontale Perspektive korrigieren	Verschieben Sie den Schieberegler **Horizontale Perspektive**. Verschieben Sie den Regler nach links, wenn das Foto von der rechten Seite des Objekts aus aufgenommen wurde.
Das korrigierte Bild beschneiden und in Originalgröße neu aufbauen.	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Beschneiden** und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **Beschneiden und neu aufbauen in Originalgröße**.

Bilder drehen und wenden

Sie können die Ausrichtung eines Bildes ändern, indem Sie es im Bildfenster wenden oder drehen. Sie können Bilder horizontal oder vertikal wenden, um gescannte Bilder neu anzuordnen oder bestimmte Effekte zu erzielen.

Beim Drehen eines Bildes können Sie Winkel und Richtung der Drehung angeben sowie die Papierfarbe festlegen, die nach dem Drehen des Bildes sichtbar wird.

Sie können ein Bild wenden und somit spiegeln.

So wenden Sie ein Bild

- Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Wenden** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
  - **Horizontal**
  - **Vertikal**

So drehen Sie ein Bild

1. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Drehen** ▸ **Angepasst**.
2. Geben Sie einen Wert in das Feld **Winkel** ein.
3. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Rechtsläufig**
   - **Linksläufig**
4. Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Originalbildgröße beibehalten**:Behält die Größe des Originalbilds bei.
   - **Anti-Alias**:Glättet die Bildränder.
5. Öffnen Sie die Auswahl für die **Hintergrundfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.

Sie können ein Bild auch drehen, indem Sie auf **Bild** ▸ **Drehen** klicken und anschließend **90° rechtsläufig**, **90° linksläufig** oder **180°** wählen.

Durch Drehen kann die Ausrichtung eines Bildes geändert werden.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bilder retuschieren

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Bilder retuschieren, um ihre Qualität zu verbessern oder den Bildinhalt zu ändern.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Gescannte Bilder optimieren" (Seite 143)
- „Rote Augen entfernen" (Seite 144)
- „Staub und Kratzer entfernen" (Seite 145)
- „Bildbereiche klonen" (Seite 148)
- „Bildschärfe erhöhen" (Seite 151)
- „Artefakte und Rauschen von JPEG-Bildern entfernen" (Seite 152)
- „Bildbereiche radieren" (Seite 152)
- „Farben verschmieren, verwischen und überblenden" (Seite 154)

Gescannte Bilder optimieren

Sie können leere Bildzeilen aus gescannten oder im Halbbildverfahren erzeugten Videobildern entfernen. Diese Zeilen können mit einer Kopie der benachbarten Pixelzeilen oder mit Farben gefüllt werden, die aus benachbarten Pixeln gebildet werden. Des Weiteren können Sie Moiré-Muster und Rauschen entfernen. Moiré ist ein Wellenmuster, das entsteht, wenn sich Halbtonmuster zweier unterschiedlicher Frequenzen auf demselben Bild überlagern. Rauschen ist der Sprenkeleffekt, der durch Scannen oder Videoerfassung entsteht.

Mit dem Filter Halbbild entfernen können Sie Linien aus gescannten Bildern entfernen.

So optimieren Sie gescannte Bilder

Aktion	Vorgehensweise
Moiré entfernen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Rauschen** ▸ **Moiré entfernen** und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.
Rauschen entfernen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Rauschen** ▸ **Rauschen entfernen** und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.
Zeilen entfernen	Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ändern** ▸ **Halbbild entfernen**.

Rote Augen entfernen

Sie können den Rote-Augen-Effekt entfernen, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen auftritt. Er entsteht, wenn das Blitzlicht von der Netzhaut reflektiert wird.

Sie können rote Augen aus Fotos entfernen.

So entfernen Sie rote Augen

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rote Augen entfernen** .
2. Geben Sie im Feld **Spitzengröße** einen Wert für die Pinselgröße ein, sodass diese der Größe der Augen im Bild entspricht.
3. Klicken Sie auf das Auge, um die roten Pixel zu entfernen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Toleranz anpassen	Wählen Sie den gewünschten Wert im Listenfeld **Toleranz** in der Eigenschaftsleiste.
Pinselform ändern	Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Pinselform.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Transparenz des Pinselstrichs anpassen	Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.
Verläufe von Pinselstrichen anpassen	Halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt, und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.
Intensität des Effekts durch den Druck eines digitalen Stifts steuern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck** .

In den meisten Fällen lassen sich mit dem Standardwert für die **Toleranz** gute Ergebnisse erzielen.Wenn der Augenbereich nur undeutlich vom übrigen Gesicht abgegrenzt ist und im Gesicht ebenfalls Rottöne vorhanden sind, können Sie den Wert verringern.

Das Hilfsmittel **Rote Augen entfernen** steht bei Bildern in den Farbmodi Palettenfarben, Lab, RGB und CMYK zur Verfügung.

Sie können den Augenbereich auf einfache Weise vergrößern, indem Sie in der Hilfsmittelpalette das **Zoom**-Hilfsmittel anklicken und das Zoom-Dreieck durch Ziehen mit der Maus am Augenbereich ausrichten.

Sie können die Pinselgröße interaktiv anpassen, indem Sie beim Ziehen im Bildfenster die **Umschalttaste** gedrückt halten.

Staub und Kratzer entfernen

Corel PHOTO-PAINT bietet verschiedene Möglichkeiten, um Bilder mit geringfügigen Staub- und Kratzspuren zu retuschieren. Sie können einen Filter auf das gesamte Bild anwenden.Hat ein Bild mehrere Kratzer in einem bestimmten Bereich, können Sie eine Maske um die Kratzer herum erstellen und den Filter auf die bearbeitbaren Bereiche anwenden.

Der Filter hebt den Kontrast zwischen Pixeln auf, wenn dieser über einem selbst gewählten Grenzwert liegt. Sie können auch den Radius festlegen und dadurch steuern, auf wie viele Pixel sich die Änderung auswirkt. Welche Einstellungen zu wählen sind, richtet sich nach dem Umfang der fehlerhaften Stelle und deren Umgebung. Bei einem weißen, ein bis zwei Pixel breiten Kratzer vor dunklem Hintergrund wäre beispielsweise ein Radius von zwei oder drei Pixeln zu wählen; für den Kontrast wäre in diesem Fall ein höherer Grenzwert zu wählen als bei einem hellen Hintergrund.

Des Weiteren können Sie kleinere Schönheitsfehler wie Risse, Kratzer oder Falten aus einem Bild entfernen, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen. Wie bei einem Filter wählen Sie den notwendigen Pixelbereich zum Retuschieren des Bildes, und zwar abhängig vom Umfang der Korrektur und von den umgebenden Bereichen.

Bei größeren Kratzern oder fehlerhaften Stellen sowie bei Bildern mit differenzierten Farben und Strukturen (z.B. Blättern an einem Laubbaum) erreichen Sie bessere Ergebnisse, wenn Sie Bildbereiche klonen. Weitere Informationen zum Klonen finden Sie unter „Bildbereiche klonen“ auf Seite 148.

So entfernen Sie geringfügige Staub- und Kratzspuren im gesamten Bild

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Staub und Kratzer**.

2 Verschieben Sie die folgenden Regler:

- **Radius**:Legt den Pixelbereich für den Effekt fest. Wählen Sie einen möglichst geringen Radius, damit keine Bilddetails verloren gehen.
- **Grenzwert**:Legt fest, in welchem Umfang das Rauschen reduziert wird. Wählen Sie einen möglichst hohen Grenzwert, damit keine Bilddetails verloren gehen.

Mit dem Filter Staub und Kratzer können Sie geringfügige Staub- und Kratzspuren aus dem Bild entfernen.

So entfernen Sie Kratzer innerhalb eines Bildbereichs

1 Erstellen Sie dort, wo sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich.

2 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Staub und Kratzer**.

3 Verschieben Sie die folgenden Regler:
- **Radius**:Legt den Pixelbereich für den Effekt fest. Wählen Sie einen möglichst geringen Radius, damit keine Bilddetails verloren gehen.
- **Grenzwert**:Legt fest, in welchem Umfang das Rauschen reduziert wird. Wählen Sie einen möglichst hohen Grenzwert, damit keine Bilddetails verloren gehen.

Sie können einen Kratzer aus einem bestimmten Bereich entfernen, indem Sie eine Maske um den Kratzer legen, bevor Sie den Filter Staub und Kratzer anwenden. Die Maske wird durch eine gestrichelte Linie oder eine rötliche Überlagerung gekennzeichnet.

Mit dem Hilfsmittel **Pinselmaske** können Sie an der Stelle im Bild, an der sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich erstellen. Wählen Sie die Spitzengröße so, dass der Pinsel breiter ist als der Kratzer, den Sie entfernen möchten. Weitere Informationen zum Hilfsmittel **Pinselmaske** finden Sie unter „So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske" auf Seite 271.

Wenn Sie den Rand des bearbeitbaren Bereichs mit einem Verlauf versehen, erreichen Sie einen weicheren Übergang zwischen den korrigierten Bereichen und dem ursprünglichen Bild. Weitere Informationen zu Verläufen finden Sie unter „So versehen Sie die Ränder eines Objekts mit Verläufen" auf Seite 392.

So entfernen Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild mithilfe von Struktur- und Farbüberblendungen

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Retuschenpinsel**.
2. Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** eine Spitzenform.
3. Geben Sie im Feld **Spitzengröße** die gewünschte Spitzengröße ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Stärke** eine Option aus, um die Intensität des Effekts festzulegen.
5. Tupfen Sie mit dem Pinsel im Bildfenster, um den Effekt anzuwenden.

Mit dem Hilfsmittel Retuschenpinsel können Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild entfernen, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zusammengeführte Quelle** in der Eigenschaftsleiste.
Pinselgröße ändern	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie im Bildfenster ziehen. Lassen Sie die Taste los, wenn die Pinselspitze die gewünschte Größe aufweist.
Transparenz des Pinselstrichs anpassen	Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.
Verläufe von Pinselstrichen anpassen	Halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt, und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.
Intensität des Effekts durch den Druck eines digitalen Stifts steuern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck**.

Das Hilfsmittel **Retuschenpinsel** steht für Bilder in den FarbmodiGraustufen, Duoton, Lab, RGB und CMYK zur Verfügung.

Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

Bildbereiche klonen

Sie können die Pixel eines Bildbereichs in einen anderen Bildbereich kopieren und dadurch fehlerhafte oder nicht erwünschte Bildelemente überdecken. So können Sie beispielsweise Risse im Bild retuschieren oder eine bestimmte Person aus einem Gruppenbild entfernen. Sie können geklonte Bildelemente auch mehrfach verwenden, indem Sie sie in einen anderen Bildbereich oder ein anderes Bild kopieren. Wenn Sie ein Objekt klonen, werden die geklonten Bereiche zum aktiven Objekt hinzugefügt. Mit den Pixeln einer Bildvorlage können Sie auch abstrakte Bildkreationen erstellen.

Beim Klonen werden im Bildfenster zwei Pinsel angezeigt: ein Ursprungspunktpinsel und ein Klonpinsel, mit dem die am Ursprungspunkt kopierten Pixel übertragen werden. Anhand eines Fadenkreuzes können Sie den Ursprungspunktpinsel vom Klonpinsel unterscheiden. Mit der Maus können Sie den Ursprungspunktpinsel in Bezug zum Klonpinsel verschieben.

Die Halskette wurde mit dem Hilfsmittel Klonen aus dem Bild entfernt.

Sie können kleine Schönheitsfehler nahtlos korrigieren, indem Sie diese mit einer gesampelten und zur Farbe des umgebenden Bereichs passenden Struktur übermalen. Der Ursprungspunkt-Pinsel nimmt die Struktur des Ursprungspunktes auf. Der Ziel-Pinsel wendet die aufgenommene Struktur an und passt sie dem umgebenden Bereich an. Sie können den Ursprungspunkt zurücksetzen, und Sie können denselben Ursprungspunkt für aufeinanderfolgende Pinselstriche verwenden.

Aus dem Gesicht des Mädchens auf der linken Seite wurden durch das Malen mit einer gesampelten Struktur einige Schönheitsfehler entfernt.

So klonen Sie Bilder und Objekte

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **Klonen**-Hilfsmittel .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, und wählen Sie eine Kategorie und anschließend einen Klontyp.
3. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.
4. Klicken Sie auf die Stelle des Bildes, die als Ursprungspunkt für das Klonen gelten soll.
   Sie können den Ursprungspunkt zurücksetzen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich klicken, den Sie klonen möchten.
5. Ziehen Sie den Klonpinsel im Bildfenster, um die Pixel des Ursprungspunkts zu kopieren.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abstrakte Bildkreationen aus Pixeln des Ursprungspunkts erstellen	Klicken Sie auf die Kategorie **Impressionistisch klonen** oder auf **Pointillistisch klonen** in der Auswahl für den **Pinsel** , bevor Sie im Bildfenster ziehen.
Mehrere Klone eines Objekts erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **'Kumulativ' ein-/ausblenden** unter **Strichattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option ist nur für bestimmte **Effekt**-Hilfsmittel und das Hilfsmittel **Klonen** verfügbar. Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.
Ein Objekt zusammen mit dem Hintergrund klonen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **'Quelle zusammenführen' ein-/ausblenden** unter **Tupferattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option **'Kumulativ' ein-/ausblenden** deaktiviert ist.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Größe der Pinselspitze ändern	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie in Richtung Pinselmittelpunkt bzw. vom Pinselmittelpunkt weg.
Transparenz des Pinselstrichs anpassen	Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Transparenzregler anzuzeigen.
Verläufe von Pinselstrichen anpassen	Halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tastem gedrückt, und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.
Denselben Ursprungspunkt wie beim letzten Pinselstrich verwenden	Halten Sie die **Umschalt**- + **Alt**-Taste gedrückt und ziehen Sie im Bildfenster.
Den Pinselstrich auf eine gerade Linie beschränken	Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus im Bildfenster. Um die Richtung zu wechseln (von vertikal nach horizontal und umgekehrt), halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt.
Zwischen zwei angeklickten Punkten in einer geraden Linie klonen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den Ursprungspunkt festzulegen, und beginnen Sie zu klonen. Halten Sie **Strg** + **Alt** + **Umschalt** gedrückt und klicken Sie ins Bildfenster, um in einer geraden Linie zu klonen.

So retuschieren Sie Bildbereiche mithilfe gesampelter Strukturen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Reparaturklon** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

3 Klicken Sie auf das Bild, um den Ursprungspunkt festzulegen, und nehmen Sie die gewünschte Struktur auf.
Wenn Sie den Ursprungspunkt zurücksetzen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den aufzunehmenden Bereich.

4 Ziehen Sie mit der Maus über den Bereich, der überdeckt werden soll.

Sie haben außerdem folgende Möglichkeiten

Denselben Ursprungspunkt wie beim letzten Pinselstrich verwenden	Halten Sie die **Umschalt**- + **Alt**-Taste gedrückt und ziehen Sie im Bildfenster.
Größe der Pinselspitze ändern	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie in Richtung Pinselmittelpunkt bzw. vom Pinselmittelpunkt weg.
Die Pinseleigenschaften ändern	Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**, klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den verfügbaren Leisten auf die Abwärtspfeile und ändern Sie die Werte der gewünschten Eigenschaften.

Sie haben außerdem folgende Möglichkeiten

Die Leistung des Hilfsmittels verbessern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Vorschau**, um diese zu deaktivieren. Der Effekt der Deaktivierung der Vorschau ist nur bei großen Pinselspitzen erkennbar.

Bildschärfe erhöhen

Sie können die Bildschärfe erhöhen, um den Kontrast zu verstärken, Bildränder hervorzuheben oder die Schatten im Bild zu reduzieren. Zum Erhöhen der Bildschärfe von Bildern oder bearbeitbaren Bereichen stehen Ihnen Filter und Pinselstriche zur Verfügung. Filter können auch mithilfe einer Linse zugewiesen werden. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten" auf Seite 175. Die Bildschärfe zu erhöhen empfiehlt sich vor allem dann, wenn Farbe und Ton angepasst wurden, das Bild neu aufgebaut oder die Bildgröße geändert wurde.

Sie können mehr Bilddetails sichtbar machen, indem Sie die Bildschärfe erhöhen.

So erhöhen Sie die Bildschärfe durch Zuweisen von Filtern

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Schärfe abstimmen**.

2 Stellen Sie mit dem Schieberegler **Prozent** ein, um welchen Prozentwert die Bildschärfe erhöht werden soll, wenn Sie auf eine Skizzen-Schaltfläche klicken.

3 Klicken Sie auf eine der folgenden Skizzen-Schaltflächen:

- **Unscharfmaske**:Hebt Randdetails hervor und fokussiert unscharfe Bildbereiche, ohne dass Bereiche mit niedriger Frequenz entfernt werden.
- **Adaptive Unscharfmaske**:Hebt Randdetails hervor, indem die Werte benachbarter Pixel ausgewertet werden. Dieser Effekt erhält die meisten Bilddetails, bei Bildern mit hoher Auflösung wird seine Wirkung jedoch besonders deutlich.
- **Schärfe**:Hebt Ränder im Bild hervor, indem unscharfe Bereiche fokussiert und der Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht wird. Mit dem Schieberegler **Hintergrund** können Sie den Grenzwert für den Effekt einstellen. Je niedriger der eingestellte Wert, desto mehr Pixel werden in den Schärfe-Effekt einbezogen.
- **Richtungsschärfe**:Verbessert die Darstellung der Ränder im Bild, ohne eine körnige Wirkung zu erzeugen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Schatten entfernen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Schärfe** ▸ **Hochbandfilter**. Der Hochbandfilter entfernt Bilddetails und Farbtonabstufungen.Dadurch treten helle Bildbereiche deutlicher

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

hervor und das Bild wirkt insgesamt farbenfroher. Allerdings kann es zu Veränderungen der Farben und Töne im Bild kommen.

Mit dem Filter **Unscharf**maske erreichen Sie bei den meisten Fotos die besten Ergebnisse.

Die meisten Schärfefilter unterstützen alle Farbmodi mit Ausnahme von 48-Bit-RGB, 16-Bit-Graustufen, Palettenfarben und Schwarzweiß. Der Filter **Schärfe** unterstützt alle Farbmodi außer Palettenfarben und Schwarzweiß.

Über **Effekte** ▸ **Schärfe** können Sie den gewünschten Schärfefilter direkt aufrufen.

Mit dieser Methode können Sie auch die Schärfe von bearbeitbaren Bereichen in einem Bild erhöhen.

So schärfen Sie ausgewählte Bereiche durch Zuweisen von Pinselstrichen

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Effekt** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, klicken Sie auf **Schärfe**, und wählen Sie dann einen Pinsel.
3. Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** eine Spitzenform.
4. Geben Sie im Feld **Größe** die gewünschte Spitzengröße ein.
5. Ziehen Sie über einen Bildbereich.

Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

Artefakte und Rauschen von JPEG-Bildern entfernen

Unerwünschte Artefakte und Rauschen können Sie mit dem Filter „Intelligente Unschärfe“ von JPEG-Bildern entfernen.

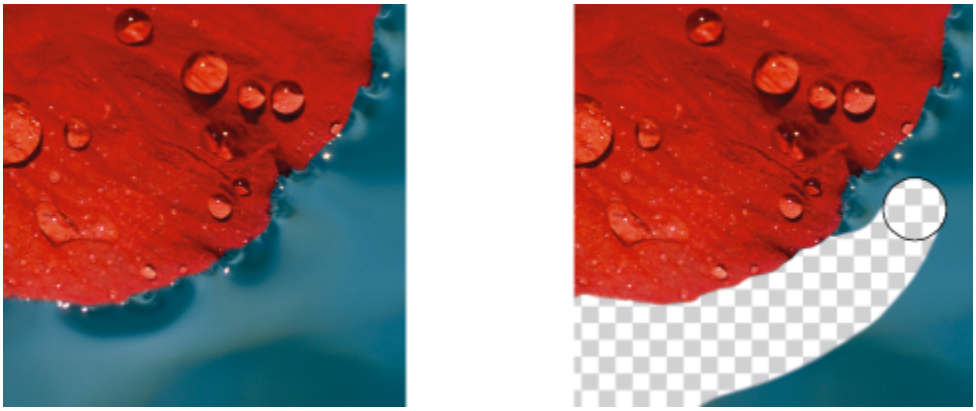
Artefakte und Rauschen von einem JPEG-Bild entfernen

1. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Unschärfe** ▸ **Intelligente Unschärfe**.
2. Verschieben Sie den Regler.

Bildbereiche radieren

Sie können Bildbereiche und Objekte durch Radieren bearbeiten. Indem Sie beispielsweise Teile eines Objekts radieren, können Sie dessen Form ändern oder darunter liegende Ebenen sichtbar machen. Sie können auch Bildbereiche radieren und dadurch die Hintergrundfarbe sichtbar machen; außerdem können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion durch Radieren teilweise rückgängig machen.

Die Einstellungen der Hilfsmittel zum Radieren entsprechen weitgehend denen der Pinsel-Hilfsmittel.Indem Sie Größe, Form und Transparenz anpassen, können Sie vielfältige Effekte erzielen. Sie können beispielsweise dem gesamten Bild eine Bitmap-Füllung zuweisen, den Transparenzwert des Hilfsmittels zum Radieren erhöhen und Überlagerungseffekte erzielen, indem Sie Teile einer Füllung (zuletzt ausgeführte Aktion) radieren. Außerdem können Sie Bildbereiche anhand der Farbe radieren. Dabei wird die radierte Vordergrundfarbe durch die Hintergrundfarbe ersetzt.



Der Hintergrund wurde mit dem Hilfsmittel Radierer entfernt.

So radieren Sie Teile von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

4 Ziehen Sie über die Bereiche, die Sie radieren möchten.

In den radierten Bereichen werden die darunter liegenden Objekte sichtbar.

Wenn die Objektform erhalten bleiben soll, aktivieren Sie die Schaltfläche **Objekttransparenz sperren** im Andockfenster **Objekt-Manager**. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz die **Alt-Taste** gedrückt, und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.

Um den Verlauf interaktiv anzupassen, halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt und klicken mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

So machen Sie durch Radieren von Bildbereichen die Hintergrundfarbe sichtbar

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

3 Ziehen Sie über den Bildbereich, den Sie radieren möchten.

Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.

Um den Verlauf interaktiv anzupassen, halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt und klicken mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

So radieren Sie die zuletzt im Bild ausgeführte Aktion

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pinselstrich widerrufen** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

3 Ziehen Sie über die Bereiche, die Sie radieren möchten.

Wenn Sie die zuletzt ausgeführte Aktion gänzlich rückgängig machen möchten, klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Rückgängig** . Weitere Informationen zum Rückgängigmachen von Aktionen finden Sie unter „Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen" auf Seite 93.

Sie können auch die zuletzt an einem Objekt ausgeführte Aktion rückgängig machen. Dazu müssen Sie allerdings mit dem Hilfsmittel **Radierer** das Objekt selbst radieren.

Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.

Um den Verlauf interaktiv anzupassen, halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt und klicken mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

So ersetzen Sie die Vordergrundfarbe durch die Hintergrundfarbe

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel** .

2 Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Spitzenform aus.

3 Geben Sie in das Feld **Toleranz** einen Wert ein, um die Farbtoleranz anhand der Farbähnlichkeit festzulegen.

4 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf das Farbfeld **Vordergrundfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Sie können eine Vordergrundfarbe aus dem Bild auch auswählen, indem Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und anschließend im Bildfenster auf die gewünschte Farbe klicken. Die gewählte Farbe wird im Farbfeld **Vordergrundfarbe** angezeigt.

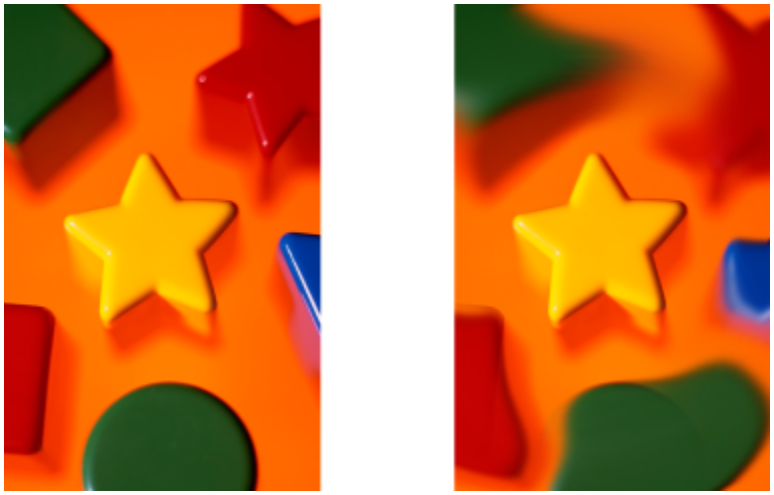
Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.

Um den Verlauf interaktiv anzupassen, halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt und klicken mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

Farben verschmieren, verwischen und überblenden

Sie können die Farben in einem Bild verschmieren, verwischen und überblenden. Mit dem Hilfsmittel „Verschmieren" erhalten Sie einen Effekt, der dem Verschmieren noch feuchter Farbe ähnelt. Das Hilfsmittel „Fleckig" erzeugt einen Effekt, als ob man auf einer Pastellzeichnung reibt. Das Hilfsmittel „Überblendung" macht den Übergang zwischen Farben oder harten Rändern weicher. Sie können die Farben des ganzen Bildes oder eines von Ihnen festgelegten bearbeitbaren Bereichs verschmieren, verwischen oder überblenden. Weitere Informationen zum Definieren von bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.



Die umgebenden Formen wurden mit dem Hilfsmittel Verschmieren verändert.

So verschmieren, verwischen oder überblenden Sie Malfarben in Bildern

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Effekt** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel** und klicken Sie auf eine der folgenden Pinselkategorien:
   - **Verschmieren**
   - **Verwischt**
   - **Überblenden**
3. Wählen Sie in der geöffneten Auswahl **Pinsel** einen Pinsel.
4. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste in der Auswahl **Spitzenform** die gewünschte Spitze aus.
5. Geben Sie im Feld **Spitzengröße** die gewünschte Spitzengröße ein.
6. Ziehen Sie im Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Pinseleffekt innerhalb eines Bereichs erhöhen, ohne mehrmals auf den Bereich klicken zu müssen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **'Kumulativ' ein-/ausblenden** unter **Strichattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option ist nur bei bestimmten Effekt-Hilfsmitteln und beim Hilfsmittel **Klonen** verfügbar. Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.
Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **'Quelle zusammenführen' ein-/ausblenden** unter **Tupferattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option **'Kumulativ' ein-/ausblenden** deaktiviert ist.
Transparenz des Pinselstrichs anpassen	Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Transparenzregler anzuzeigen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Verläufe von Pinselstrichen anpassen	Halten Sie die **Strg** + **Alt**-Tasten gedrückt, und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Farbe und Ton anpassen

Zu Verbesserung der Qualität eines Bildes können Sie die Farbe und den Farbton des Bildes bearbeiten. Sie können Farbstiche entfernen, zu helle oder zu dunkle Stellen ausgleichen oder bestimmte Farben hinzufügen.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Den Bildanpassungseditor verwenden" (Seite 157)
- „Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden" (Seite 162)
- „Anpassungsfilter verwenden" (Seite 167)
- „Mit Farbkanälen arbeiten" (Seite 171)

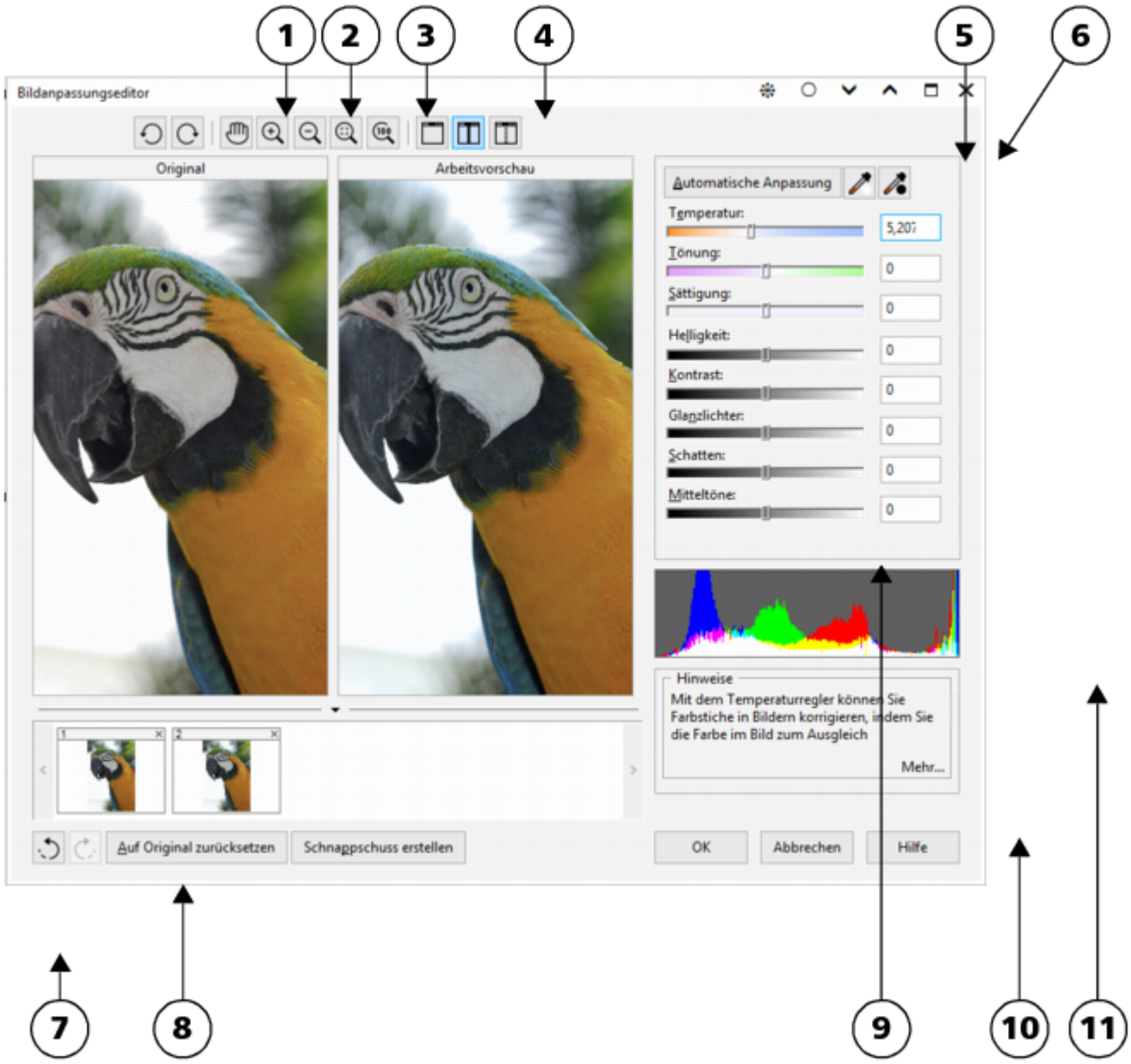
Den Bildanpassungseditor verwenden

Im Bildanpassungseditor können Sie Farbe und Ton der meisten Fotos schnell und einfach korrigieren.

Der Bildanpassungseditor bietet automatische und manuelle Korrekturoptionen, die in einer für die Bildkorrektur logischen Reihenfolge angeordnet sind. Wenn Sie in der oberen rechten Ecke mit der Auswahl der Korrekturoptionen beginnen und sich dann nach unten vorarbeiten, können Sie die Optionen auswählen, die zur Behebung der speziellen Probleme in Ihrem Bild notwendig sind. Vor Beginn der Farb- und Tonkorrekturen sollten Sie das Bild nach Bedarf zuschneiden und retuschieren. Weitere Informationen zum Zuschneiden und Retuschieren von Bildern finden Sie unter „Bilder beschneiden" auf Seite 131 und „Bilder retuschieren" auf Seite 143.

Bei der Arbeit im Bildanpassungseditor können Sie folgende Funktionen nutzen:

- **Schnappschuss erstellen**: Sie können die korrigierte Version eines Bildes jederzeit in einem „Schnappschuss" festhalten. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden in einem Fenster unterhalb des jeweiligen Bildes angezeigt. Schnappschüsse ermöglichen den Vergleich verschiedener korrigierter Versionen eines Bildes und helfen so bei der Auswahl des besten Bildes.
- **Rückgängig**, **Wiederherstellen** und **Auf Original zurücksetzen**:Bei der Bildkorrektur wird meisten nach der Methode „Versuch und Irrtum" vorgegangen.Daher ist es wichtig, dass Korrekturen rückgängig gemacht und wiederhergestellt werden können. Der Befehl **Auf Original zurücksetzen** löscht sämtliche Korrekturen, damit Sie wieder von vorne beginnen können.



1. Hilfsmittel Drehung

2. Hilfsmittel Schwenken

3. Hilfsmittel Zoom

4. Vorschaumodi

5. Weißpunkt festlegen

6. Schwarzpunkt festlegen

7. Rückgängig, Wiederherstellen und Zurücksetzen

8. Schnappschüsse

9. Regler

10. Tipp für das aktuelle Hilfsmittel

11. Histogramm

Automatische Korrekturoptionen verwenden

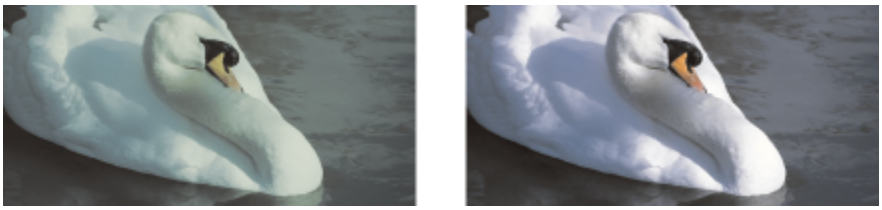
Sie können die Bildkorrektur mit den automatischen Korrekturoptionen beginnen:

- **Automatische Anpassung**:Kontrast und Farbe eines Bildes werden durch Ermittlung der hellsten und dunkelsten Bereiche sowie durch Anpassung des Tonwertbereichs für jeden Farbkanal automatisch korrigiert. Bei manchen Bildern ist diese Option zur Verbesserung des Bildes ausreichend. Ist dies nicht der Fall, können Sie die Änderungen rückgängig machen und präzisere Korrekturoptionen verwenden.
- **Weißpunkt wählen**:Passt den Kontrast in einem Bild basierend auf dem festgelegten Weißpunkt automatisch an. Mit dem Hilfsmittel **Weißpunkt wählen** können Sie beispielsweise ein zu dunkles Bild aufhellen.
- **Schwarzpunkt wählen**:Passt den Kontrast in einem Bild basierend auf dem festgelegten Schwarzpunkt automatisch an. Mit dem Hilfsmittel **Schwarzpunkt wählen** können Sie beispielsweise ein zu helles Bild dunkler machen.

Farbkorrekturoptionen verwenden

Im Anschluss an die automatischen Korrekturoptionen können Sie Farbstiche im Bild korrigieren. Farbstiche werden in der Regel durch die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme eines Fotos verursacht und können vom Prozessor der Digitalkamera oder des Scanners beeinflusst werden.

- **Temperatur**: Korrigiert Farbstiche durch „Erwärmen“ oder „Kühlen“ der Farbe im Bild, um so die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos zu kompensieren. Beispiel:Zur Korrektur einer gelbstichigen Innenaufnahme, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurde, können Sie den Regler in Richtung des blauen Endes verschieben, um die Temperaturwerte zu erhöhen (in Kelvin). Niedrigere Werte entsprechen schlechteren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Kerzen- oder Glühlampenlicht.Diese Lichtverhältnisse können einen Gelbstich verursachen. Höhere Werte entsprechen besseren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Sonnenlicht.Diese Lichtverhältnisse können einen Blaustich verursachen.
- **Tönung**:Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Grün- oder Magentawerte in einem Bild. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Bild grüner und durch Verschieben nach links röter machen. Durch Verschieben des Reglers **Tönung** nach Anpassen des Reglers **Temperatur** können Sie ein Bild fein abstimmen.
- **Sättigung**:Ermöglicht das Anpassen der Farbkraft. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie beispielsweise das Blau des Himmels in einem Bild kräftiger machen. Durch Verschieben des Reglers nach links können Sie die Farbkraft verringern. Indem Sie den Regler ganz nach links verschieben, so dass sämtliche Farbe aus dem Bild entfernt wird, können Sie einen Schwarzweißfoto-Effekt erzeugen.



Die Korrektur von Farbstichen ist von der Art des Lichtes abhängig, die den Farbstich verursacht hat. Das Bild auf der linken Seite ist eine Innenaufnahme, die bei Glühlampenlicht gemacht wurde. Das Bild auf der rechten Seite zeigt die korrigierte Version.

Helligkeit und Kontrast im gesamten Bild anpassen

Mithilfe der folgenden Korrekturoptionen können Sie ein Bild aufhellen, dunkler machen oder den Kontrast verbessern:

- **Helligkeit**:Hiermit können Sie das gesamte Bild aufhellen oder dunkler machen. Diese Option kann Belichtungsprobleme korrigieren, die durch zu viel Licht (Überbelichtung) oder zu wenig Licht (Unterbelichtung) bei der Aufnahme des Fotos verursacht wurden. Wenn Sie bestimmte Bereiche eines Bildes aufhellen oder dunkler machen möchten, können Sie die Regler **Glanzlichter**, **Schatten** und **Mitteltöne** verwenden. Die Anpassung, die mit dem Regler **Helligkeit** vorgenommen wird, ist nicht linear, so dass die aktuellen Werte für den Weißpunkt und den Schwarzpunkt nicht davon betroffen sind.
- **Kontrast**:Erhöht oder verringert den Farbtonunterschied zwischen den dunklen und hellen Bereichen eines Bildes. Durch Verschieben des Reglers nach rechts werden die hellen Bereiche heller und die dunklen Bereiche dunkler. Wenn das Bild beispielsweise stumpf und kontrastarm wirkt, können Sie die Bilddetails durch Erhöhung des Kontrasts verschärfen.

Durch Anpassen der Helligkeit und des Kontrasts eines Bildes können mehr Bilddetails sichtbar gemacht werden.

Glanzlichter, Schatten und Mitteltöne anpassen

Sie können bestimmte Bereiche in einem Bild aufhellen oder dunkler machen. Bei vielen Bildern bewirkt die Position oder Stärke der Beleuchtung zum Zeitpunkt der Aufnahme des Fotos, dass einige Bereiche zu dunkel und andere zu hell erscheinen.

- **Glanzlichter**:Hiermit können Sie die Helligkeit in den hellsten Bereichen eines Bildes anpassen. Wenn Sie beispielsweise ein Foto mit Blitzlicht aufgenommen haben und die Objekte im Vordergund durch das Blitzlicht ausgewaschen erscheinen, können Sie den Regler **Glanzlichter** nach links verschieben, um die ausgewaschenen Bereiche des Bildes dunkler zu machen. Sie können den Regler **Glanzlichter** zusammen mit den Reglern **Schatten** und **Mitteltöne** einsetzen, um die Beleuchtung auszugleichen.
- **Schatten**:Hiermit können Sie die Helligkeit in den dunkelsten Bereichen eines Bildes anpassen. Beispiel:Eine helle Lampe hinter einem aufgenommenen Objekt (Hintergrundbeleuchtung) kann bewirken, dass das Objekt im Schatten liegt. Sie können das Foto korrigieren, indem Sie den Regler **Schatten** nach rechts verschieben, um die dunklen Bereiche aufzuhellen und mehr Details sichtbar zu machen. Sie können den Regler **Schatten** zusammen mit den Reglern **Glanzlichter** und **Mitteltöne** einsetzen, um die Beleuchtung auszugleichen.
- **Mitteltöne**:Hiermit können Sie die Helligkeit in den mittleren Tonwertbereichen eines Bildes anpassen. Nach Anpassung der Glanzlichter und Schatten können Sie das Bild mit dem Regler **Mitteltöne** fein abstimmen.

Die Regler Glanzlichter und Schatten können bestimmte Bereiche eines Bildes aufhellen oder dunkler machen.

Histogramm verwenden

Mithilfe der Histogrammfunktion können Sie sich den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und so feststellen, ob und wie die Farbe und der Ton des Bildes angepasst werden sollen. Weitere Informationen zum Histogramm finden Sie unter „Histogramme verwenden“ auf Seite 164.

Bilder im Bildanpassungseditor anzeigen

Mit den Hilfsmitteln im Bildanpassungseditor können Sie Bilder auf verschiedene Weise anzeigen, so dass Sie die vorgenommenen Farb- und Tonanpassungen beurteilen können. So können Sie Bilder drehen, in einen neuen Bildbereich schwenken, Bilder vergrößern oder verkleinern sowie auswählen, wie das korrigierte Bild im Vorschaufenster angezeigt werden soll.

Weitere Anpassungsfilter verwenden

Obwohl Sie im Bildanpassungseditor Farbe und Ton korrigieren können, ist gelegentlich ein spezieller Anpassungsfilter erforderlich. Mithilfe der leistungsstarken Anpassungsfilter in Corel PHOTO-PAINT können Sie an Bildern präzise Anpassungen vornehmen. So können Sie beispielsweise Bilder mithilfe eines Histogramms oder einer Tonkurve anpassen. Weitere Informationen zu Anpassungsfiltern finden Sie unter „Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden“ auf Seite 162.

Den Bildanpassungseditor verwenden

1. Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bildanpassungseditor**.
2. Klicken Sie auf **Automatische Anpassung**.

Die Option **Automatische Anpassung** passt die Farbe und den Kontrast automatisch an, indem der Weißpunkt und der Schwarzpunkt für das Bild festgelegt wird.

Wenn Sie die Einstellungen für den Weißpunkt und den Schwarzpunkt präziser steuern möchten, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Weißpunkt wählen** und dann auf den hellsten Bereich im Bild. Klicken Sie anschließend auf das Hilfsmittel **Schwarzpunkt wählen** und dann auf den dunkelsten Bereich im Bild.

3 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Farbe im Bild korrigieren	Verschieben Sie den Regler **Temperatur**, um die Farben wärmer oder kälter zu machen, und stimmen Sie dann die Farbkorrektur mit dem Regler **Tönung** noch besser ab.
Farben kräftiger oder weniger kräftig machen	Verschieben Sie den Regler **Sättigung** nach rechts, um die Farbintensität im Bild zu erhöhen, oder nach links, um die Farbintensität zu verringern.
Bilder aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Helligkeit** nach rechts, um das Bild aufzuhellen, oder nach links, um das Bild dunkler zu machen.
Bildschärfe durch Tonanpassung verbessern	Verschieben Sie den Regler **Kontrast** nach rechts, um die hellen Bereiche heller und die dunklen Bereiche dunkler zu machen.
Bestimmte Bereiche aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Glanzlichter**, um die hellsten Bereiche des Bildes heller oder dunkler zu machen. Verschieben Sie anschließend den Regler **Schatten**, um die dunkelsten Bereiche des Bildes heller oder dunkler zu machen. Verschieben Sie dann noch den Regler **Mitteltöne**, um die mittleren Tonwertbereiche im Bild fein abzustimmen.

Der **Bildanpassungseditor** steht bei CMYK-Bildern nicht zur Verfügung. Zur Korrektur von CMYK-Bildern können Sie im Menü **Anpassen** den Filter **Automatische Anpassung** und weitere Anpassungsfilter aufrufen.

Sie können die aktuelle Version Ihres Bildes festhalten, indem Sie auf die Schaltfläche **Schnappschuss erstellen** klicken. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden im Fenster unterhalb des Bildes angezeigt. Die Schnappschüsse sind sequenziell nummeriert und können durch Klicken auf die Schaltfläche 'Schließen' oben rechts in der Titelleiste des jeweiligen Schnappschusses gelöscht werden.

Sie können die zuletzt vorgenommene Korrektur rückgängig machen oder wiederherstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** klicken. Um alle Korrekturen rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Original zurücksetzen**.

So zeigen Sie Bilder im Bildanpassungseditor an

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bildanpassungseditor**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Bild drehen	Klicken Sie auf die Schaltfläche zum **Linksdrehen** bzw. **Rechtsdrehen**.
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.
Ansicht vergrößern und verkleinern	Verwenden Sie das Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** und klicken Sie in das Vorschaufenster.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen**.
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%**.
Korrigiertes Bild in einem einzelnen Vorschaufenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesamtvorschau**.
Korrigiertes Bild in einem Fenster und Originalbild in einem anderen Fenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/Nachher-Gesamtvorschau**.
Bild in einem Fenster mit einer Trennlinie zwischen Original und korrigierter Version anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/Nachher-Teilvorschau**. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die gestrichelte Trennlinie und ziehen Sie diese dann in einen anderen Bereich des Bildes.

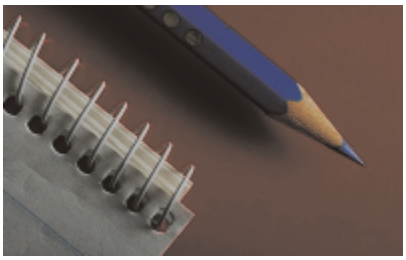
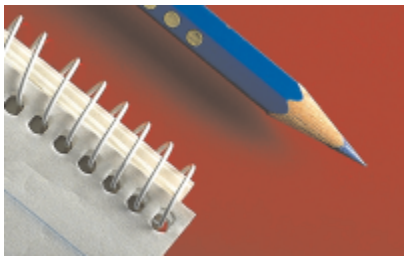
Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden

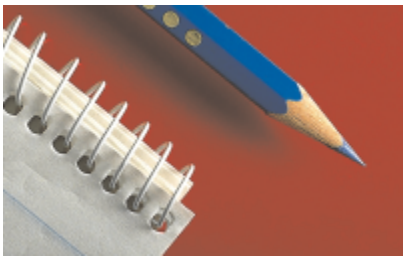
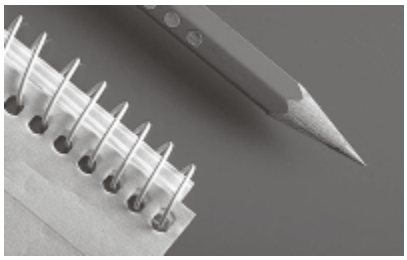
Corel PHOTO-PAINT enthält Filter (Anpassungseffekte) und Hilfsmittel, mit denen Sie die Farbe und den Ton von Bildern anpassen können. Wenn Sie die Farbe und den Ton anpassen, verändern Sie dabei Eigenschaften wie Farbton, Sättigung, Helligkeit, Kontrast oder Intensität. Wenn Sie die Farbe und den Farbton des gesamten Bildes ändern möchten, können Sie einen Anpassungsfilter direkt auf das Bild anwenden oder eine Linse verwenden, die eine separate Objektschicht bildet und bearbeitet werden kann, ohne dass Änderungen am Originalbild vorgenommen werden. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten" auf Seite 175.

Sie können einen Teil eines Bildes anpassen, indem Sie die Größe und Form einer Linse bearbeiten oder einen bearbeitbaren Bereich erstellen, bevor Sie einen Anpassungsfilter zuweisen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Bevor Sie mit einzelnen Filtern arbeiten, sollten Sie zunächst den Bildanpassungseditor ausprobieren. Weitere Informationen zum Bildanpassungseditor finden Sie unter „Den Bildanpassungseditor verwenden" auf Seite 157.

Die folgende Tabelle enthält die Filter, die für Bildanpassungen verwendet werden können.

Anzupassende Elemente	Geeignete Filter
 Belichtung, Schatten, Mitteltöne und Glanzlichter	 Automatische Anpassung, Tonkurve, Gamma, Beispiel/Zielausgleich, Automatische Tonbalance, Histogrammausgleich
Gesamtfarbe	Farbton, Farbbalance, Kanalmischer
Spezifische Farben	Farbausgleich, Farben ersetzen
Stumpfe und kontrastarme Bilder	Ton, Helligkeit/Kontrast/Intensität, Kontrastverbesserung, Lokaler Ausgleich

Anzupassende Elemente	Geeignete Filter
	
Sättigung	Farbton/Sättigung/Helligkeit, Sättigung reduzieren

Farb- und Tonfilter auswählen

Einige Filter passen ein Bild automatisch an, während Sie bei anderen Filtern verschiedene Einstellungsmöglichkeiten haben. So passt beispielsweise der Filter **Automatische Anpassung** den Tonwertbereich automatisch über alle Farbkanäle hinweg an, während Sie Ton oder Farbe mit dem Filter **Tonkurve** anhand separater Farbkanäle auswählen und anpassen können. Außerdem stehen Ihnen auch professionelle Filter zur Verfügung, die sehr genau arbeiten und mit denen Sie eine Vielzahl von Problemen korrigieren können.Die richtige Verwendung dieser Filter, zu denen u.a. die Filter **Tonkurve** und **Kontrastverbesserung** zählen, erfordert jedoch ein wenig Übung.

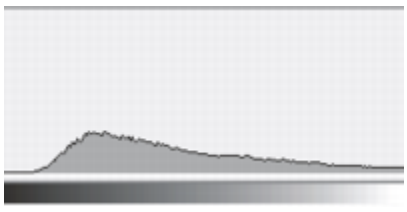
Histogramme verwenden

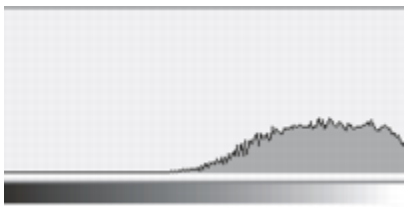
Mithilfe der Histogrammfunktion können Sie sich den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und so feststellen, ob und wie die Farbe und der Ton des Bildes angepasst werden sollen. So können Sie beispielsweise mithilfe eines Histogramms verborgene Details in einem Foto erkennen, das durch Unterbelichtung zu dunkel ist (Aufnahme bei unzureichenden Lichtverhältnissen).

Ein Histogramm ist ein horizontales Balkendiagramm, das die Helligkeitswerte der Bildpixel auf einer Skala von 0(dunkel) bis 255(hell) darstellt. Der linke Teil des Histogramms repräsentiert die Schattenteile eines Bildes, der mittlere Teil die Mitteltöne und der rechte Teil die Glanzlichter. Aus der Höhe der Kurvenspitzen geht hervor, wie viele Pixel sich auf jeder Helligkeitsstufe befinden. Wenn sich beispielsweise ein große Anzahl von Pixeln in Schattenbereichen (dem linken Teil des Histogramms) befindet, weist dies auf Details in den dunklen Bereichen des Bildes hin.

Folgende Filter sind mit einer Histogrammfunktion ausgestattet:

- Kontrastverbesserung
- Histogrammausgleich
- Beispiel/Ziel-Ausgleich
- Tonkurve





Jedes der abgebildeten Fotos weist eine andere Belichtung auf: durchschnittlich belichtet (oben), überbelichtet (Mitte), unterbelichtet (unten). Die Histogramme für die einzelnen Fotos (auf der rechten Seite) zeigen die Verteilung der Pixel von dunkel bis hell. Bei einem durchschnittlich belichteten Foto sind die Pixel gleichmäßiger über den gesamten Tonwertbereich verteilt.

Farbe und Ton mit Pinselstricheffekten anpassen

Sie können die Helligkeit, den Kontrast, den Farbton oder die Sättigung einzelner Bildbereiche anpassen, indem Sie entsprechende Pinselstricheffekte anwenden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt in einem Foto heller machen möchten, können Sie den gewünschten Bereich mit dem Hilfsmittel **Helligkeit** aufhellen, ohne den umliegenden Bereich zu verändern.

Hierbei können Sie voreingestellte Pinsel verwenden oder selbst Pinsel erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Angepasste Pinsel erstellen" auf Seite 327.

So passen Sie Farbe und Ton im Bild an

1 Klicken Sie auf **Anpassen** und anschließend auf einen Anpassungsfilter.

2 Legen Sie die Einstellungen im Dialogfeld fest.

Beschreibungen zu den Anpassungsfiltern finden Sie unter „Anpassungsfilter verwenden" auf Seite 167.

In den Filter-Dialogfeldern können Sie über die Schaltfläche für die **Doppelfenster-Vorschau** das Originalbild und das angepasste Bild nebeneinander stellen und beide Bilder direkt miteinander vergleichen.

Sie können die Farbe und den Farbton in einem bearbeitbaren Bereich anpassen, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich definieren, bevor Sie auf einen Anpassungsfilter klicken.

So passen Sie den Ton eines Bildes mithilfe eines Histogramms interaktiv an

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Kontrastverbesserung**.

2 Ändern Sie die Schatten und Glanzlichter durch Verschieben der Pfeile für **Beschneidung des Eingabewerts**.

Mit dem linken Pfeil können Sie Schattenbereiche dunkler machen. Ziehen Sie den Pfeil so weit, bis er auf den Bereich zeigt, an dem das Histogramm anfängt, starke Spitzen zu zeigen.

Mit dem rechten Pfeil können Sie Glanzlichter aufhellen. Ziehen Sie den Pfeil so weit, bis er auf den Bereich zeigt, an dem das Histogramm aufhört, starke Spitzen zu zeigen.

3 Passen Sie mithilfe des Schiebereglers **Gamma-Anpassung** die Mitteltöne an.

4 Ändern Sie den Kontrast.Verwenden Sie dazu die Pfeile zur **Komprimierung des Ausgabebereichs**:

Um dunkle Bereiche zu erhellen, verschieben Sie den linken Pfeil nach rechts.

Um helle Bereiche dunkler zu machen, verschieben Sie den rechten Pfeil nach links.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Bildfarbe anpassen	Bevor Sie den Ton anpassen, wählen Sie einen Farbkanal aus dem Listenfeld **Kanal** aus.
Pixel innerhalb des Tonwertbereichs automatisch neu verteilen	Aktivieren Sie die Option **Autom. anpassen**.
Ein- und Ausgabewerte durch Abtasten von Bildpixeln festlegen	Aktivieren Sie im Bereich **Pipettenabtastung** die Option **Eingabewerte festlegen** bzw. **Ausgabewerte festlegen**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schatten-Pipette** , um Schattenbereiche abzutasten, bzw. auf die Schaltfläche **Glanzlicht-Pipette** , um Glanzlichtbereiche abzutasten.

Im Histogramm werden angepasste Werte als schwarzer Umriss und Originalwerte grau dargestellt.

In den Filter-Dialogfeldern können Sie über die Schaltfläche für die **Doppelfenster-Vorschau** das Originalbild und das angepasste Bild nebeneinander stellen und beide Bilder direkt miteinander vergleichen.

So passen Sie Farbe und Ton im Bild mit Pinselstricheffekten an

1. Wählen Sie ein Objekt oder das Hintergrundbild aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Effekt** .
3. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, und klicken Sie auf eine der folgenden Pinselkategorien:
   - **Helligkeit** : Macht das Bild heller oder dunkler.
   - **Kontrast** : Verstärkt oder reduziert den Kontrast.
   - **Farbton** : Verschiebt alle Farbtöne entlang dem Farbrad um die Anzahl der Gradschritte, die Sie im Feld **Menge** festlegen.
   - **Farbtonersatz** : Behält die Helligkeit und Sättigung der ursprünglichen Farben bei, ersetzt jedoch alle Farbtöne durch die aktuelle Malfarbe.
   - **Schwamm** : Verstärkt oder reduziert die Farbsättigung.
   - **Tönung** : Tönt das Bild mit der aktuellen Malfarbe.
   - **Abwedler/Nachbelichter** : Hellt das Bild auf, so dass es überbelichtet erscheint, oder dunkelt es ab, so dass es unterbelichtet erscheint. Sie können im Listenfeld **Pinseltyp** einen voreingestellten Pinsel für Abwedler oder Nachbelichter auswählen.
4. Wählen Sie in der Auswahl **Pinsel** einen voreingestellten Pinsel.
   Wenn Sie den Pinsel anpassen möchten, legen Sie die gewünschten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste fest.
5. Ziehen Sie im Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Effekt eines Pinselstrichs ohne mehrfaches Klicken verstärken	Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** in der Leiste **Strichattribute** auf die Schaltfläche **Kumulativ** . Diese Option steht nur für einige der **Effekt**-Hilfsmittel zur Verfügung. Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.
Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** in der Leiste **Tupferattribute** auf die Schaltfläche **Quelle zusammenführen** . Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option **'Kumulativ' ein-/ausblenden** deaktiviert ist.

Anpassungsfilter verwenden

Corel PHOTO-PAINT enthält eine Reihe von Filtern, mit denen Sie die Farbe und den Ton von Bildern anpassen können. Einige dieser Filter verfügen über dieselben Funktionen wie der Bildanpassungseditor. Die meisten Filter bieten jedoch erweiterte Funktionen, die Ihnen eine exaktere Steuerung des Bildkorrekturvorgangs bzw. eine Farbänderung zur Erzielung bestimmter Effekte ermöglichen. Viele dieser Filter sind gleichzeitig voreingestellte Linsentypen. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten" auf Seite 175.

Automatische Anpassung

Der Filter **Automatische Anpassung** ermöglicht einen Ausgleich der Schatten, Mitteltöne und Glanzlichter in einem Bild durch automatisches Umverteilen der signifikanten Pixelwerte über den gesamten Tonwertbereich. Diese Anpassung wird für jeden Farbkanal des Bildes durchgeführt und bewirkt eine Änderung von Bildfarbe und -ton.

Kontrastverbesserung

Mit dem Filter **Kontrastverbesserung** können Sie den Ton, die Farbe und den Kontrast eines Bildes einstellen, ohne dabei Schatten- und Glanzlichtdetails zu verlieren, die normalerweise beim Einstellen der Helligkeit, des Kontrasts und der Intensität eines Bildes verloren gehen. Mithilfe eines interaktiven Histogramms können Sie die Helligkeitswerte in druckbare Bereiche verschieben oder komprimieren. Das Histogramm kann auch durch Abtasten von Werten aus dem Bild eingestellt werden.

Lokaler Ausgleich

Mit dem Filter **Lokaler Ausgleich** können Sie den Kontrast in den Randbereichen des Bildes verstärken und Details in hellen und dunklen Bereichen herausarbeiten. Der Filter verwendet benachbarte Pixel, um einen stilisierten Effekt zu erzeugen.

Histogrammausgleich

Mit dem Filter **Histogrammausgleich** können Sie den Tonwertbereich eines Bildes anzeigen und die Balance zwischen Schatten-, Mittelton- und Glanzlichtbereichen im Kompositkanal oder in einzelnen Farbkanälen entsprechend einem voreingestellten Histogrammmodell neu verteilen.

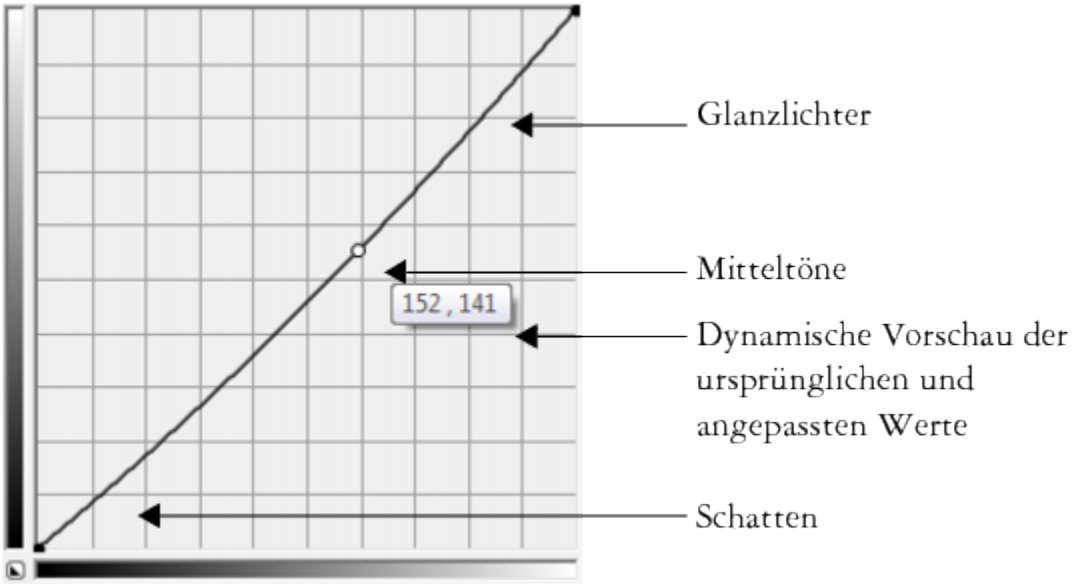
Beispiel/Ziel-Ausgleich

Mit dem Filter **Beispiel/Zielausgleich** können Sie den Tonwertbereich eines Bildes verschieben, indem Sie Stichproben spezifischer Bildbereiche entnehmen. Sie können Stichproben aus Schatten-, Mittelton- und Glanzlichtbereichen entnehmen und Ziel-Tonwerte durch Auswählen von Farben aus einem Farbmodell festlegen. Wenn Sie beispielsweise den Tonwertbereich vergrößern möchten, können Sie eine Stichprobe aus einem Schattenbereich entnehmen und die Zielfarbe auf Schwarz einstellen, und dann eine Stichprobe aus einem

Glanzlicht entnehmen und die Zielfarbe auf Weiß einstellen. Darüber hinaus können Sie den Tonwertbereich für einen spezifischen Farbkanal verschieben. Der Tonwertbereich wird als Histogramm angezeigt.

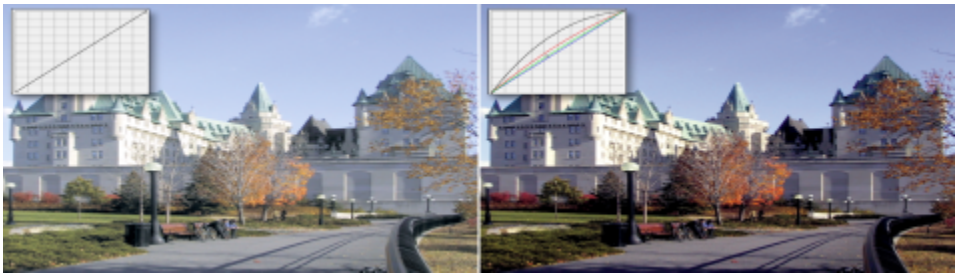
Tonkurve

Mit dem Filter **Tonkurve** können Sie Farb- und Tonkorrekturen vornehmen, indem Sie einzelne Farbkanäle oder alle Kanäle zusammen verändern. Die einzelnen Pixelwerte werden auf eine Tonkurve aufgetragen, die in einem Diagramm angezeigt wird und das Gleichgewicht zwischen Schatten (unten), Mitteltönen (Mitte) und Glanzlichtern (oben) wiedergibt. Die X-Achse des Diagramms zeigt die Tonwerte des Originalbilds, die Y-Achse die angepassten Tonwerte.



Die Tonkurve zeigt den Ausgleich zwischen Schatten, Mitteltönen und Glanzlichtern eines Bilds. Die ursprünglichen (x) und angepassten (y) Pixelwerte werden nebeneinander angezeigt, wenn Sie die Tonkurve ziehen. Dieses Beispiel zeigt eine kleine Anpassung des Tonwertbereichs, in dem Pixelwerte von 152 durch Pixelwerte von 141 ersetzt werden.

Sie können Problembereiche beheben, indem Sie Knoten in die Tonkurve einbauen und die Kurve ziehen. Wenn Sie bestimmte Bereiche eines Bilds anpassen möchten, können Sie das Hilfsmittel **Pipette** verwenden und die Bereiche im Bildfenster auswählen. Sie können dann die Knoten ziehen, die auf der Tonkurve erscheinen, um den gewünschten Effekt zu erzielen.



Ursprüngliches Bild (links); Bild mit angepasstem Tonwertbereich (rechts)

Das angepasste Foto wird mit seiner Tonkurve angezeigt.Mit dem Histogramm können Sie den angepassten Tonwertbereich anzeigen und die Ergebnisse beurteilen. Weitere Informationen zu Histogrammen finden Sie unter „Histogramme verwenden" auf Seite 164.

Um Ihre Einstellungen noch präziser vorzunehmen, können Sie aus dem Listenfeld **Stil** einen Kurvenstil wählen. So können Sie beispielsweise die Kurve neu zeichnen, indem Sie Freihandlinien oder Segmente von geraden Linien verwenden.

Sie können die Farbe und den Farbton eines Bilds durch Übernahme einer Voreinstellung anpassen. Um auf eine Voreinstellung zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen** neben dem Feld **Voreinstellungen**. Sie können auch Einstellungen für den Farbton als Voreinstellung speichern, um sie auch bei anderen Bildern verwenden zu können.

Außerdem können Sie den Tonwertbereich eines Bilds ausgleichen, indem Sie auf **Autom.Tonbalance** klicken. Um die außenliegenden Pixel (zugeschnittene Pixel) an den beiden Enden des Tonwertbereichs festzulegen, können Sie auf **Einstellungen** klicken und Werte im Dialogfeld **Bereich automatisch anpassen** klicken.

Automatische Tonbalance

Der Filter **Automatische Tonbalance** ermöglicht einen Ausgleich der Schatten, Mitteltöne und Glanzlichter in einem Bild durch automatisches Umverteilen der Pixelwerte über den gesamten Tonwertbereich.

Helligkeit/Kontrast/Intensität

Mit dem Filter **Helligkeit/Kontrast/Intensität** können Sie Helligkeit, Kontrast und Intensität eines Bildes ändern. Sie können Pixelwerte im Tonwertbereich nach oben oder unten verschieben. Durch Anpassen der Helligkeit werden alle Farben gleichmäßig heller oder dunkler. Zwischen Kontrast und Intensität besteht im Allgemeinen eine direkte Wechselwirkung, da durch Erhöhen des Kontrasts Details in Schatten- und Glanzlichtbereichen verloren gehen können.Durch Erhöhen der Intensität können diese Details jedoch wiederhergestellt werden.

Gamma

Mit dem Filter **Gamma** können Sie in einem Bild mit geringem Kontrast Details herausarbeiten, ohne die Schatten oder Glanzlichter stark zu verändern. Dieser Filter nimmt eine Tonkorrektur auf der Grundlage der Wahrnehmung des Tonwerts relativ zu den umgebenden Tonwerten vor. Wenn Sie beispielsweise einen mit einem zehnprozentigen Grauton gefüllten Kreis auf schwarzem Hintergrund und daneben den gleichen Kreis auf weißem Hintergrund darstellen, erscheint der graue Kreis auf schwarzem Hintergrund heller als auf weißem Hintergrund, obwohl die Helligkeitswerte identisch sind. Der Filter **Gamma** wirkt sich auf alle Bildwerte aus.Da er jedoch auf einer Kurve basiert, tendieren die Änderungen in Richtung der Mitteltöne.

Sättigung reduzieren

Der Filter **Sättigung reduzieren** erstellt ein Bild in Graustufen, ohne den Farbmodus zu verändern. So können Sie den Filter **Sättigung reduzieren** beispielsweise auf ein Farbfoto anwenden, um einen Schwarzweißfoto-Effekt zu erzielen. Dieser Filter verringert die Sättigung der einzelnen Farben automatisch auf null, entfernt die Farbtonkomponente und wandelt die einzelnen Farben in die entsprechenden Grautöne um.

Graustufen

Mit dem Graustufenfilter erzeugen Sie ein Schwarzweißbild, ohne den Farbmodus zu ändern. Sie können damit auch einzelne Farben für die Konvertierung anpassen, wodurch sich die Intensität der Grautöne bei der Konvertierung des Bildes verändert. Außerdem können Sie das Bild tönen, indem Sie den Farbton und die Sättigung ändern. Durch Hinzufügen einer Tönung zu einem Bild können Sie z. B. einen Sepiaeffekt erzeugen.

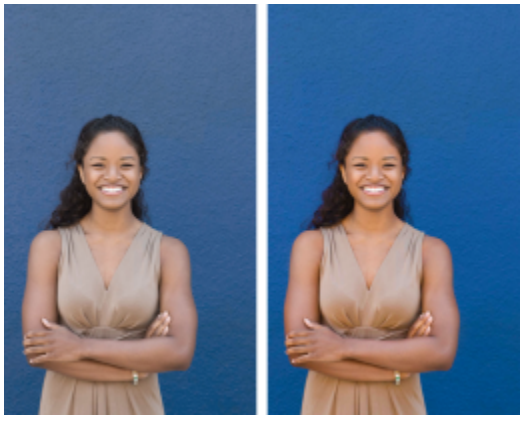
Ein Foto vor (links) und nach (rechts) der Anwendung des Filters Graustufen.

Farbton/Sättigung/Helligkeit

Mit dem Filter **Farbton/Sättigung/Helligkeit** können Sie die Werte für Farbton, Sättigung und Helligkeit eines Bildes oder Kanals ändern. Der Farbton repräsentiert die Farbe, die Sättigung repräsentiert die Farbtiefe und die Helligkeit repräsentiert den allgemeinen Weißanteil in einem Bild. Farbbänder zeigen die Farbtonverschiebung an.

Dynamik

Mit dem Dynamik-Filter können Sie die Sättigung eines RGB-Bildes erhöhen, ohne ein Beschneiden oder „Ausblasen" des Bildes zu verursachen. Ein Beschneiden tritt ein, wenn ein Bereich eines Bildes zu hell ist und die Farbdetails in diesem Bereich verloren gehen, was passieren kann, wenn die Sättigung eines Bildes übertrieben erhöht wird. Der Dynamik-Filter passt die Sättigung proportional an, indem die Sättigung der weniger gesättigten Farben stärker erhöht wird, als die der gesättigten Farben. Dieser Filter ist nützlich, um die Sättigung von Bildern anzupassen, bei denen sich eine Person vor einem detailreichen Hintergrund befindet. Er ermöglicht es zum Beispiel, die Sättigung der Hintergrunddetails stark zu erhöhen, ohne dass sich dies nachteilig auf den Ton der Hautfarbe der Person auswirkt.



Ein Foto vor (links) und nach (rechts) der Anwendung des Filters Dynamik.

Farbausgleich

Mit dem Filter **Farbausgleich** können Sie eine Farbe ändern, indem Sie die Prozentwerte der anteiligen Skalenfarben (CMYK-Werte) in einem Farbspektrum (Rot-, Gelb-, Grün-, Zyan-, Blau- und Magentatöne) ändern. Darüber hinaus können Sie diesen Filter verwenden, um der Graustufen-Komponente eines Bildes Skalenfarbe hinzuzufügen. Durch Farbausgleich kann der Prozentsatz der Bildpixel in Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz, aus denen die Primärfarben im Farbspektrum bestehen, erhöht oder verringert werden. Beispielsweise führt das Verringern des Magenta-Anteils im Rotspektrum zu einer Farbverlagerung in Richtung Gelb. Im Gegensatz dazu führt das Erhöhen des Magenta-Anteils im Rotspektrum zu einer Farbverlagerung in Richtung Magenta und zu einer Zunahme des Rotanteils insgesamt. Das Ausmaß der Farbänderung hängt im Wesentlichen davon ab, welches Verfahren Sie zum Anpassen der Prozentsätze verwenden.

Kanalmischer

Sie können Farbkanäle mischen, um die Farben in einem Bild abzugleichen. Wenn ein Bild beispielsweise einen Rotstich aufweist, können Sie den roten Kanal in einem RGB-Bild anpassen, um die Bildqualität zu verbessern. Weitere Informationen zum Mischen von Kanälen finden Sie unter „Mit Farbkanälen arbeiten" auf Seite 171.

Farben ersetzen

Mit dem Filter **Farben ersetzen** können Sie eine Bildfarbe durch eine andere ersetzen. Es wird eine Farbmaske erstellt, um die zu ersetzende Farbe zu definieren. Je nach eingestelltem Bereich können Sie eine einzelne Farbe ersetzen oder ein ganzes Bild von einem Farbbereich in einen anderen verschieben. Für die neue Farbe können Sie Farbton, Sättigung und Helligkeit festlegen.

Farbbalance

Mit dem Filter **Farbbalance** können Sie die Farbbalance eines Bildes einstellen, indem Sie die Farben zwischen Komplementärfarben der primären RGB- und sekundären CMYK-Farbwerte verschieben. Dieses Verfahren eignet sich vor allem für die Korrektur von Farbstichen. Wenn Sie beispielsweise die Rottöne in einem Foto abschwächen möchten, können Sie die Farbwerte von Rot nach Cyan verschieben. Sie können auch die Farbtonwerte ändern, um die in einem Bild vorkommenden Farben anzupassen.

Farbton

Mit dem Filter **Farbton** können Sie den Farbton eines Bildes anpassen, indem Sie auf Beispielskizzen klicken. Sie können beispielsweise den Gelbstich eines Bildes beseitigen, indem Sie auf eine Skizze klicken, die Blau hinzufügt. Die Intensität des Effekts wird bei jedem Klicken auf die Skizze um einen bestimmten Betrag vergrößert. Mit den Skizzen können Sie auch eine Vorschau der Farbtonanpassung anzeigen.

Ton

Mit dem Filter **Ton** können Sie Helligkeit, Sättigung und Kontrast von Farben einstellen, indem Sie auf Beispielskizzen klicken. Die Intensität des Effekts wird bei jedem Klicken auf die Skizze um einen bestimmten Betrag vergrößert. Mit den Skizzen können Sie eine Vorschau der Tonanpassung anzeigen.

Mit Farbkanälen arbeiten

Sie können die Farbe und den Ton eines Bildes einstellen, indem Sie Änderungen direkt an den Farbkanälen des Bildes vornehmen. Die Anzahl der in einem Bild vorhandenen Farbkanäle richtet sich nach der Anzahl der Komponenten im Farbmodus, der dem Bild zugeordnet ist. Schwarzweiß-, Graustufen-, Duoton- und Palettenbilder haben beispielsweise nur einen Farbkanal.RGB- und Lab-Bilder haben drei Farbkanäle und CMYK-Bilder haben vier Farbkanäle. Weitere Informationen zu diesen Farbmodellen finden Sie unter „Übersicht zu Farbmodellen" auf Seite 191. Mithilfe zusätzlicher Kanäle können die Schmuckfarben in einem Bild beibehalten werden. Weitere Informationen zu Schmuckfarbenkanälen finden Sie unter „Schmuckfarbenkanäle verwenden" auf Seite 211.

Farbkanäle anzeigen, mischen und bearbeiten

Zwar repräsentieren Farbkanäle die farbigen Komponenten eines Bildes, doch werden sie im Bildfenster standardmäßig als Graustufenbilder angezeigt. Sie können diese Kanäle jedoch auch in ihren jeweiligen Farbtönen anzeigen, so dass der Rot-Kanal rot gefärbt ist, der Blau-Kanal blau und so weiter.

Sie können Farbkanäle mischen, um die Farben in einem Bild abzugleichen. Wenn ein Bild beispielsweise einen Rotstich aufweist, können Sie den roten Kanal in einem RGB-Bild anpassen, um die Bildqualität zu verbessern.

Sie können Farbkanäle genauso bearbeiten, wie Sie andere Graustufenbilder bearbeiten. Sie können beispielsweise Bereiche markieren, Malfarben und Füllungen zuweisen, Spezialeffekte hinzufügen oder Erweiterungsfilter anwenden sowie Objekte aus dem Bildkanal ausschneiden oder in diesen einfügen.

Bilder mithilfe von Farbkanälen aufteilen und kombinieren

Sie können ein Bild in eine Reihe von 8-Bit-Graustufen-Bilddateien aufteilen, wobei jede Datei einem Farbkanal des Farbmodus entspricht. Durch Aufteilen eines Bildes in unterschiedliche Kanaldateien können Sie jeden Kanal einzeln bearbeiten, ohne dass sich dies auf die anderen Kanäle auswirkt.Sie können Kanalinformationen speichern, bevor Sie das Bild in einen anderen Modus konvertieren, oder für Bearbeitungszwecke einen Kanal aus einem bestimmten Modus mit einem anderen Modus verknüpfen. Wenn Sie beispielsweise ein übersättigtes RGB-Bild haben, können Sie die Sättigung reduzieren, indem Sie das Bild in die Kanäle des HSB-Modus teilen und anschließend den Kanal für die Sättigung (S) reduzieren. Im Anschluss an die Bearbeitung der Bilder können Sie sie wieder zu einem Bild vereinen. Die Bilder werden automatisch unter Zuweisung identischer Farbwerte vereint.

Sie können ein Bild in die folgenden Farbkanäle aufteilen:

Aufteilungsmodus	Erstellte Farbkanäle
RGB	Rot (R), Grün (G) und Blau (B)
CMYK	Cyan (C), Magenta (M), Gelb (Yellow - Y) und Schwarz (Black - K)
HSB	Farbton (Hue - H), Sättigung (S), Helligkeit (Brightness - B)
HLS	Farbton (Hue - H), Helligkeit (Lightness - L), Sättigung (S)
YIQ	Helligkeit (Y), zwei Werte für die Farbart und Farbsättigung (I, Q)
Lab	Helligkeit (Luminosity - L), Grün/Magenta (a), Blau/Gelb (b)

Kanäle oder Bilder durch Berechnungen zusammenführen

Sie können ein vorhandenes Bild bearbeiten oder ein neues Kompositbild erstellen, indem Sie die Kanaldaten eines Bildes mit den Kanaldaten eines anderen Bildes kombinieren. An den Pixeln wird eine Zusammenführungsmodus-Berechnung durchgeführt und das Ergebnis wird einem angegebenen Kanal, einem geöffneten Bild oder einer neuen Datei zugewiesen. Mithilfe von Berechnungen können Sie Bilder korrigieren, indem Sie Kanäle aus einem einzelnen Bild kombinieren oder zwei Bilder kombinieren, die Sie zuvor durch Teilen eines einzelnen Bildes erstellt haben. Wenn Sie verschiedene Bilder zusammenführen, können Sie einen Überlagerungseffekt erzielen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So zeigen Sie Farbkanäle an

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.
  - Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Kanäle**.

Sie können Farbkanäle in ihren jeweiligen Farben anzeigen. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorieliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige** und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Tönung für Bildschirmfarbenkanäle**.

So mischen Sie Farbkanäle

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Kanalmischer**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodell** einen Farbmodus.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Ausgabekanal** einen Ausgabekanal.

4 Verschieben Sie die Regler im Bereich **Eingabekanal**.

So bearbeiten Sie einen Farbkanal

1 Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf den Kanal, den Sie bearbeiten möchten.

Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.

2 Bearbeiten Sie das Bild.

Sie können im oberen Teil des Andockfensters **Kanäle** auf den Kompositkanal klicken, um das bearbeitete Bild anzuzeigen.

So teilen Sie ein Bild unter Verwendung von Farbkanälen

- Klicken Sie nacheinander auf **Bild** ▸ **Kanäle teilen in** und dann auf einen Farbmodus.

Bilder in den Farbmodi CMYK und Lab müssen in ihre ursprünglichen Komponentenkanäle aufgeteilt werden.

So kombinieren Sie Bilder unter Verwendung von Farbkanälen

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Kanäle kombinieren**.

2 Wählen Sie im Bereich **Modus** eine Farbmodusoption aus.

3 Wählen Sie im Bereich **Kanal** eine Kanaloption aus und klicken Sie in der Liste **Bilder** auf einen Dateinamen, um den Kanal mit einer Datei zu verknüpfen.

4 Wiederholen Sie Schritt 3, bis alle Kanäle im Bereich **Kanal** mit einem Bild in der Liste **Bilder** verknüpft sind.

So führen Sie Farbkanäle oder Bilder durch Berechnungen zusammen

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Berechnungen**.

2 Wählen Sie im Bereich **Quelle 1** im Listenfeld **Bild** einen Dateinamen aus.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Kanal** einen Kanaltyp aus.

4 Wählen Sie im Bereich **Quelle 2** im Listenfeld **Bild** einen Dateinamen aus.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Kanal** einen Kanaltyp aus.

6 Wählen Sie im Bereich **Ziel** im Listenfeld **Bild** einen Dateinamen und im Listenfeld **Kanal** einen Kanaltyp aus.

7 Wählen Sie im Bereich **Methode** einen Zusammenführungsmodus aus.

8 Geben Sie in das Feld **Deckkraft** einen Wert ein.

Wie die Farben gemischt werden, hängt vom Zusammenführungsmodus ab. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

Der Befehl **Berechnungen** ist abgeblendet, wenn im Bild Objekte enthalten sind. Alle Objekte im Bild müssen mit dem Bildhintergrund zusammengeführt werden, bevor eine Bildberechnung durchgeführt werden kann.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Linsen arbeiten

Linsen sind Objekte, mit denen Sie Spezialeffekte, Korrekturen oder Anpassungen an einer separaten Objektebene zunächst simulieren können, bevor sie auf das Bild angewendet werden. In einigen Anwendungen werden Linsen auch als Einstellungsebenen bezeichnet.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Linsen erstellen" (Seite 175)
- „Linsen bearbeiten" (Seite 179)
- „Linsen mit dem Bildhintergrund kombinieren" (Seite 181)

Linsen erstellen

Mit Linsen können Sie sich eine Vorschau der Anpassungen und Spezialeffekte anzeigen lassen, die Sie auf ein Bild anwenden möchten. Wenn Sie eine Linse erstellen, werden die vorgenommenen Änderungen nicht direkt auf die Bildpixel angewendet, sondern sie werden nur durch eine Linse auf dem Bildschirm angezeigt. Die Linse wird als separates Objekt auf einer Ebene über dem Bildhintergrund erstellt, so dass Sie die Linse und das Hintergrundbild separat bearbeiten können. Wenn Sie die gewünschten Ergebnisse erzielt haben, können Sie die Linse mit dem Bildhintergrund kombinieren. Wenn Sie ein Bild exportieren oder drucken, werden die Linseneffekte dem exportierten bzw. gedruckten Bild zugewiesen.

Sie können eine Linse erstellen, die das gesamte Bild bedeckt, oder Sie können eine Linse aus dem bearbeitbaren Bereich einer Maske erstellen. Sie können in einem Bild beliebig viele Linsen erstellen und jeder Linse einen eindeutigen Namen zuweisen. Sie können auch mehrere Linsen verwenden, um einem spezifischen Bildbereich aufeinander folgende Änderungen zuzuweisen.

In Corel PHOTO-PAINT können Sie folgenden Linsen erstellen:

Linsentyp	Erklärung
Rauschen hinzufügen	Erzeugt einen körnigen Effekt, der eintönigen oder stark überblendeten Bildern mehr Struktur verleiht. Sie können Typ und Stärke des Rauschens angeben, das dem Bild hinzugefügt wird.
Graustufen	Ermöglicht das Erzeugen eines Schwarzweißbildes aus einem Farbfoto durch Einstellen des Tonwertbereichs der Farbkanäle

Linsentyp	Erklärung
Helligkeit/Kontrast/Intensität	Ermöglicht die Veränderung von Helligkeit, Kontrast und Intensität eines Bildes durch Verschieben der Pixelwerte aufwärts oder abwärts im Tonwertbereich
Kanalmischer	Ermöglicht die Einstellung spezifischer Farbkanäle in einem Bild, um einzigartige fotografische Effekte zu erzielen
Farbbalance	Ermöglicht die Einstellung der Farbbalance eines Bildes, indem Sie die Farben zwischen Komplementärfarben der primären RGB- und sekundären CMY-Farbwerte verschieben.
Kontrastverbesserung	Mit diesem Effekt können Sie den Ton, die Farbe und den Kontrast eines Bildes einstellen, ohne dabei Schatten- und Glanzlichtdetails zu verlieren.
Sättigung reduzieren	Mit diesem Effekt können Sie ein Graustufenbild herstellen, ohne den Farbmodus zu verändern. Dieser Filter verringert die Sättigung der einzelnen Farben automatisch auf null, entfernt die Farbtonkomponente und wandelt die einzelnen Farben in die entsprechenden Grautöne um.
Gamma	Hiermit können Sie in einem Bild mit geringem Kontrast Details herausarbeiten, ohne die Schatten oder Glanzlichter stark zu verändern. Die Tonwertkorrektur eines Bildes basiert auf der Wahrnehmung des Tonwerts relativ zu den umgebenden Tonwerten.
Gaußsche Verteilung	Erzeugt einen verschwommenen Effekt, indem der Fokus eines Bilds nach der Gauß-Verteilung unscharf gezeichnet wird, wodurch die Pixelinformationen in der Form einer Glockenkurve nach außen verteilt werden.
Verlaufskurve	Ermöglicht das Zuweisen von Farben zu eine Schwarzweißbild oder die Veränderung der Farben in einem Farbbild
Farbton/Sättigung/Helligkeit	Hiermit können Sie die Werte für Farbton, Sättigung und Helligkeit eines Bildes oder Kanals ändern. Der Farbton repräsentiert die Farbe, die Sättigung repräsentiert die Farbtiefe und die Helligkeit repräsentiert den allgemeinen Weißanteil in einem Bild.
Invertieren	Ermöglicht das Umkehren der Farben, um den Eindruck eines Fotonegativs zu erzielen.
Verstreuung	Streut die Farben in einem Bild und erzielt somit bei minimaler Verzerrung einen weichen, unscharfen Effekt. Diese Linse eignet

Linsentyp	Erklärung
	sich besonders zum Entfernen unregelmäßiger Ränder, die in Liniengrafiken oder Bildern mit hohem Kontrast auftreten können.
Fotofilter	Ermöglicht die Zuweisung von Farb- und Toneffekten zu einem Bild. Sie können die Intensität des Farbtons bestimmen und wählen, ob die Luminositätseinstellung im Bild erhalten oder entfernt wird.
Mosaik	Teilt ein Bild in quadratische, rechteckige oder runde Zellen auf.
Abstufen	Verringert die Anzahl der Farbtonwerte im Bild, so dass dieses anschließend weniger Farbabstufungen und größere Bereiche mit einheitlichen Farben enthält.
Psychedelisch	Ändert die Farben in Ihrem Bild in leuchtende, poppige Farben wie Orange, Pink, Cyan und Giftgrün.
Rauschen entfernen	Ermöglicht das Entfernen von zufälligen Pixeln an der Oberfläche eines Bildes, die dem Bildrauschen auf einem Fernseher ähneln, indem der Farbwert von Pixeln entsprechend dem Minimum von Farbwerten der benachbarten Pixel eingestellt wird
Farben ersetzen	Mit diesem Effekt ersetzten Sie eine Bild-Farbe durch eine andere Farbe. Es wird eine Farbmaske erstellt, um die zu ersetzende Farbe zu definieren. Je nach eingestelltem Bereich können Sie eine einzelne Farbe ersetzen oder ein ganzes Bild von einem Farbbereich in einen anderen verschieben. Für die neue Farbe können Sie Farbton, Sättigung und Helligkeit festlegen.
Beispiel/Ziel-Ausgleich	Hiermit können Sie den Tonwertbereich eines Bildes verschieben, indem Sie Stichproben spezifischer Bildbereiche entnehmen. Sie können Stichproben aus Schatten-, Mittelton- und Glanzlichtbereichen entnehmen und Ziel-Tonwerte durch Auswählen von Farben aus einem Farbmodell festlegen. Darüber hinaus können Sie den Tonwertbereich für einen spezifischen Farbkanal verschieben. Der Tonwertbereich wird als Histogramm angezeigt.
Punkt	Mit diesen Effekten können ein Bild durch Zerstreuung von Pixeln verzerren. Sie können die Richtung der Verstreuung steuern.
Farbausgleich	Hiermit können Sie eine Farbe ändern, indem Sie die Prozentwerte der anteiligen Skalenfarben (CMYK-Werte) in einem Farbspektrum (Rot-, Gelb-, Grün-, Cyan-, Blau- und Magentatöne) ändern. Darüber hinaus können Sie Graustufen-Komponente eines Bildes Skalenfarbe hinzufügen. Durch Farbausgleich kann der Prozentsatz der Bildpixel in Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz, aus denen die Primärfarben im Farbspektrum bestehen, erhöht oder verringert werden.

Linsentyp	Erklärung
Schärfe	Hebt Ränder im Bild hervor, indem unscharfe Bereiche fokussiert und der Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht wird.
Geglättet	Gleicht Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln aus, um das Bild ohne Detailverlust zu glätten. Dieser Effekt ist besonders nützlich, um die Rasterung zu entfernen, die entsteht, wenn Sie ein Palettenbild in das RGB-Farbmodell umwandeln. Der Effekt Glätten erzeugt ein deutlicheres Ergebnis als der Effekt Weichzeichnen.
Weichzeichnen	Bewirkt eine Glättung und Abschwächung harter Ränder im Bild, ohne dass wichtige Bilddetails verloren gehen. Der Unterschied zwischen dem Effekt Glätten und dem Effekt Weichzeichnen ist relativ gering, wird jedoch häufig deutlich, wenn Bilder mit hoher Auflösung betrachtet werden.
Solarisation	Verändert die Farben in einem Bild durch Umkehren der Bildtöne.
Grenzwert	Ermöglicht das Angeben eines Helligkeitswerts als Grenzwert. Pixel mit Helligkeitswerten über oder unter dem Grenzwert werden je nach gewählter Option in Weiß oder Schwarz angezeigt.
Tonkurve	Hiermit können Sie Farb- und Tonkorrekturen durch Verändern einzelner Farbkanäle oder des Kompositkanals (alle Kanäle zusammen) vornehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Tonkurve" auf Seite 168.
Unscharfmaske	Ermöglicht das Schärfen von Fotos durch Erhöhen des Kontrasts benachbarter Pixel. Hierbei werden Details mit hoher Frequenz, wie Ränder, ebenso bewahrt wie Details mit niedriger Frequenz, wie große Strukturen, Gradienten und Hintergrundfarben. Weitere Informationen zum Schärfen von Bildern finden Sie unter „Bildschärfe erhöhen" auf Seite 151.
Dynamik	Mit dieser Option können Sie die Sättigung in einem RGB-Bild proportional erhöhen, indem Sie die Sättigung der weniger gesättigten Farben mehr als die der gesättigten Farben erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter „Dynamik" auf Seite 170.

Beim Erstellen einer Linse müssen Sie den Linsentyp je nach der gewünschten Änderung wählen. Welche Linsentypen verfügbar sind, hängt vom Farbmodus des jeweiligen Bildes ab. Bei Graustufenbildern können Sie beispielsweise keine Farblinse verwenden, da keine Farben vorhanden sind, die geändert werden können. Wenn Sie die Farbe oder den Ton eines Bildes korrigieren oder anpassen möchten, sollten Sie einen Linsentyp wählen, der den Anpassungs- und Änderungsfiltern entspricht. Weitere Informationen zur Verwendung von Filtern finden Sie unter „Farbe und Ton anpassen" auf Seite 157. Wenn Sie einen Spezialeffekt zuweisen möchten, um die Bildqualität zu verbessern oder einem Bild einen dramatischen Effekt zu verleihen, wählen Sie einen Spezialeffektfilter. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden" auf Seite 335.

Bei dem Bild des Mannes handelt es sich um ein Bildobjekt, das aus einem dunkleren Bild ausgeschnitten wurde. Das Bildobjekt wurde mithilfe einer Linse aufgehellt, ohne dabei das Bildobjekt oder den Hintergrund dauerhaft zu ändern.

So erstellen Sie eine Linse

1 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neue Linse**.
2 Wählen Sie in der Liste der Linsentypen eine **Linse** aus.
3 Geben Sie im Feld **Linsenname** einen Namen ein.
4 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, legen Sie darin die Linseneigenschaften fest.

Sie können eine Linse auch erstellen, indem Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Schaltfläche **Neue Linse** klicken. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

So erstellen Sie eine Linse aus einem bearbeitbaren Bereich

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neue Linse**.
3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Linse aus Maske erstellen**.
4 Wählen Sie in der Liste der Linsentypen eine **Linse** aus.
5 Geben Sie im Feld **Linsenname** einen Namen ein.
6 Klicken Sie auf **OK**.
7 Legen Sie im Dialogfeld die Linseneigenschaften fest.

Sie können eine Linse auch aus einem bearbeitbaren Bereich erstellen, indem Sie nach dem Definieren des bearbeitbaren Bereichs im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Schaltfläche **Neue Linse** klicken. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Linsen bearbeiten

Nach dem Erstellen einer Linse können Sie diese bearbeiten. Sie können beispielsweise Bereiche der Linse hinzufügen oder daraus entfernen. Sie können die Linseneigenschaften anpassen oder die Transparenz einer Linse ändern, um die Änderungen, die Sie auf das Bild anwenden möchten, präzise anzupassen.

Linsen können genau wie andere Objekte ausgewählt und verändert werden. Weitere Informationen zum Auswählen und Ändern von Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten“ auf Seite 365 und „Objekte ändern“ auf Seite 385. Sie können auch die Form einer Linse mit einem Spezialeffektfilter ändern. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden“ auf Seite 335.

So fügen Sie einem Bereich eine Linse hinzu

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie eine Linse aus.
3. Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:
   - Hilfsmittel **Malfarbe**
   - **Rechteck** (Hilfsmittel)
   - **Ellipse** (Hilfsmittel)
   - **Polygon** (Hilfsmittel)
   - **Linie** (Hilfsmittel)
4. Legen Sie die Attribute für das Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste fest.

   Sorgen Sie dafür, dass in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Neues Objekt** deaktiviert ist.
5. Ziehen Sie den Cursor über die Bereiche, die Sie der Linse hinzufügen möchten.

Wenn Sie einer Linse Bereiche hinzufügen, wirkt sich der Graustufenwert der Vordergrund- bzw. Füllfarbe auf die Deckkraft der Linse aus. Weiß fügt der Linse Bereiche hinzu und Schwarz macht Linsenbereiche transparent. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Objekttransparenz arbeiten“ auf Seite 251.

Die Hilfsmittel **Rechteck**, **Ellipse**, **Polygon** und **Linie** erstellen standardmäßig neue Objekte.

So entfernen Sie einen Bereich aus einer Linse

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie eine Linse aus.
3. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .
4. Legen Sie die Attribute des Hilfsmittels **Radierer** in der Eigenschaftsleiste fest.
5. Ziehen Sie den Cursor über die Bereiche, die Sie aus der Linse entfernen möchten.

So ändern Sie die Eigenschaften einer Linse

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie eine Linse aus.
3. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Linse bearbeiten**.
4. Bearbeiten Sie die Linseneigenschaften.

Die Eigenschaften von Linsen des Typs **Sättigung reduzieren** und **Invertieren** können nicht geändert werden.

So ändern Sie die Transparenz einer Linse

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Geben Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** im Feld **Deckkraft** einen Wert ein.

Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Das Feld **Deckkraft** ist nicht für 1-Bit-Schwarzweißbilder verfügbar.

So ändern Sie die Form einer Linse mit einem Spezialeffektfilter

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Klicken Sie auf **Effekte** und klicken Sie auf einen Spezialeffekt.

4 Legen Sie die Einstellungen des Spezialfilters fest.

Die Form von Linsen lässt sich nur mit bestimmten Spezialeffekten ändern. Dazu gehören z.B. viele Spezialeffekte aus den Spezialeffektkategorien **3D-Effekte** und **Verzerren**.

Linsen mit dem Bildhintergrund kombinieren

Wenn die Anpassungs- und Spezialeffekte einer Linse auf die Pixel des Bildes direkt angewendet werden sollen, können Sie die Linse mit dem Bildhintergrund kombinieren. Durch Kombinieren einer Linse mit dem Bildhintergrund wird die Dateigröße reduziert und das Bild kann in einem programmfremden Dateiformat gespeichert werden. Beim Speichern eines Bildes im Dateiformat von Corel PHOTO-PAINT werden Linsen zusammen mit dem Bild gespeichert und müssen nicht kombiniert werden. Nach dem Kombinieren einer Linse mit dem Bildhintergrund kann die Linse nicht mehr ausgewählt oder geändert werden.

Wenn Sie eine Linse mit dem Bildhintergrund kombinieren, können Sie zur besseren Steuerung des Ergebnisses einen Zusammenführungsmodus wählen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So kombinieren Sie eine Linse mit dem Bildhintergrund

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** im Listenfeld für den **Zusammenführungsmodus** einen Zusammenführungsmodus aus.

Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

4 Klicken Sie nacheinander auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Kombinieren: Objekte mit Hintergrund**: Die ausgewählten Linsen werden mit dem Bildhintergrund kombiniert.
- **Kombinieren: Alle Objekte mit Hintergrund**: Die ausgewählten Linsen und alle anderen Objekte werden mit dem Bildhintergrund kombiniert.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bildbereiche umformen

Mit den flüssigen Hilfsmitteln können Sie die Darstellung in bestimmten Bildbereichen umformen, ohne den Rest des Bildes zu verändern. Sie bestimmen die Intensität der Umformungseffekte, daher eignen sich diese Hilfsmittel bestens, um Bilder zu retuschieren und künstlerische Effekte zu erzeugen.

Sie könne auf diese Hilfsmittel über die Hilfsmittelpalette sowie über die Symbolleiste **Hilfsmittel 'Feucht'** zugreifen (**Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Hilfsmittel 'Feucht'**).

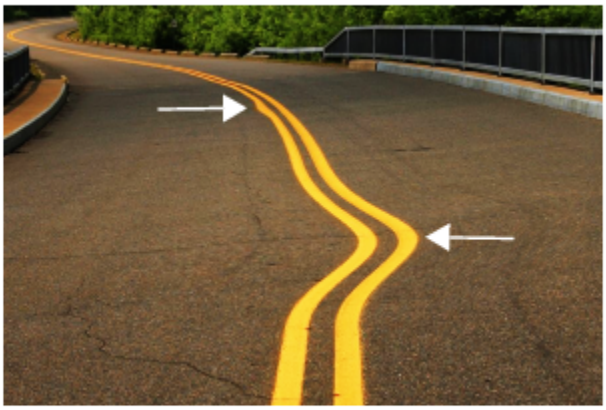
Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Bildbereiche verschmieren" (Seite 183)
- „Wirbeleffekte hinzufügen" (Seite 184)
- „Bildbereiche durch Heranziehen oder Wegdrücken von Pixeln umformen" (Seite 185)

Bildbereiche verschmieren

Mit dem Hilfsmittel **Feuchtes Verschmieren** können Sie die Darstellung in bestimmten Bildbereichen verschmieren, ohne den Rest des Bildes zu verändern. Der Effekt ist mit dem Verteilen feuchter Farbe über einen Bereich vergleichbar.

Zum Steuern des Verschmiereffekts können Sie die Größe der Pinselspitze und den Umfang des anzuwendenden Effekts festlegen. Außerdem können Sie Druckintensität des digitalen Stifts variieren. Der Verschmiereffekt kann spitz oder abgerundet sein.



Bildbereiche verschmieren, um einen unauffälligen (oben) und einen intensiveren Effekt zu erzielen (Mitte)

So verschmieren Sie Bildbereiche

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Feuchtes Verschmieren** ▸.

2 Ziehen Sie mit der Maus über den Bereich, der verschmiert werden soll.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Sie können die Größe der Pinselspitze festlegen.	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Größe** einen Wert ein. Zum Ändern der Größe der Pinselspitze können Sie auch bei gedrückter **Umschalttaste** im Bildfenster ziehen. Ziehen Sie zur Mitte der Pinselspitze, um den Radius zu verringern, oder von der Mitte der Pinselspitze weg, um den Radius zu vergrößern.
Menge des Verschmiereffekts festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Druck** ein. Um die Stärke der Verschmierung anzupassen, können Sie auch bei gedrückter **Alt-Taste** im Bildfenster ziehen.
Abgerundete Schmiereffekte erzielen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verschmieren: Glatt** .
Spitze Schmiereffekte erzielen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verschmieren: Spitz** .
Menge des Verschmiereffekts durch den Druck eines digitalen Stifts steuern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck** .

Der Unterschied zwischen **Verschmieren: Glatt** und **Verschmieren: Spitz** ist nur bei höheren Druckwerten feststellbar.

Wirbeleffekte hinzufügen

Sie können Wirbel aus Bildbereichen erstellen. Um die Wirbeleffekte anzupassen, können Sie die Größe der Pinselspitze sowie die Geschwindigkeit für den Effekt und die Richtung des Wirbels ändern. Sie können die Intensität des Wirbeleffekts auch durch den Druck des digitalen Stifts ändern.

Wirbeleffekte mit unterschiedlichen Spitzengrößenwerten und Richtungen

So fügen Sie Wirbeleffekte hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Feuchter Wirbel** .

2 Klicken Sie in das Bild, und halten Sie die Maustaste so lange gedrückt, bis der Wirbel die gewünschte Größe erreicht hat.

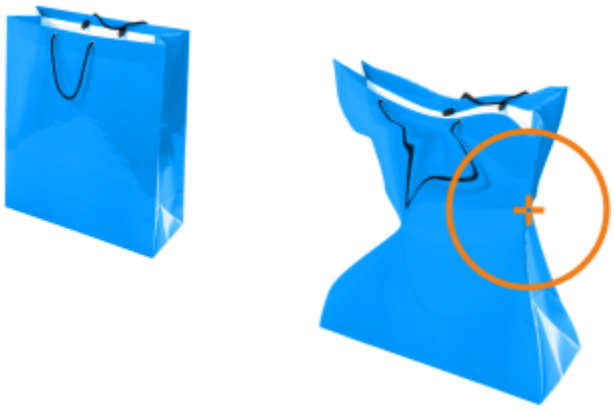
Zum Positionieren und Umformen des Wirbels können Sie bei gedrückter Maustaste ziehen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

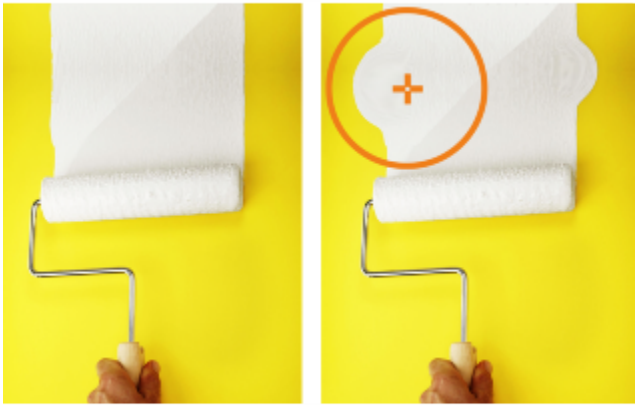
Sie können die Größe der Pinselspitze festlegen.	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Größe** einen Wert ein. Zum Ändern der Größe der Pinselspitze können Sie auch bei gedrückter **Umschalttaste** im Bildfenster ziehen. Ziehen Sie zur Mitte der Pinselspitze, um den Radius zu verringern, oder von der Mitte der Pinselspitze weg, um den Radius zu vergrößern.
Sie können die Geschwindigkeit für den Wirbeleffekt festlegen.	Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 100 im Feld **Rate** in der Eigenschaftsleiste ein. Um die Geschwindigkeit anzupassen, können Sie auch bei gedrückter **Alt-Taste** im Bildfenster ziehen.
Richtung des Wirbeleffekts festlegen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Linksläufiger Wirbel** oder **Rechtsläufiger Wirbel** .
Intensität des Wirbeleffekts durch den Druck eines digitalen Stifts steuern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck** .

Bildbereiche durch Heranziehen oder Wegdrücken von Pixeln umformen

Mit den Hilfsmitteln **Feuchtes Heranziehen** und **Feuchtes Zurückweisen** können Sie Bildbereiche durch Heranziehen oder Wegdrücken von Pixeln umformen. Zum Steuern des Umformungseffekts können Sie die Größe der Pinselspitze und die Geschwindigkeit ändern, mit der die Pixel herangezogen oder zurückgewiesen werden. Dies können Sie alternativ auch durch den Druck Ihres digitalen Stifts steuern.



Das Hilfsmittel Feuchtes Heranziehen zum Umformen eines Bildbereichs verwenden



Das Hilfsmittel Feuchtes Zurückweisen zum Umformen eines Bildbereichs verwenden

So formen Sie Bildbereiche durch Heranziehen oder Wegdrücken von Pixeln um

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:

- **Feuchtes Heranziehen**
- **Feuchtes Zurückweisen**

2 Klicken Sie in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Sie können die Größe der Pinselspitze festlegen.	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Größe** einen Wert ein. Zum Ändern der Größe der Pinselspitze können Sie auch bei gedrückter **Umschalttaste** im Bildfenster ziehen. Ziehen Sie zur Mitte der Pinselspitze, um den Radius zu verringern, oder von der Mitte der Pinselspitze weg, um den Radius zu vergrößern.
Sie können die Geschwindigkeit für den Effekt festlegen.	Geben Sie im Feld **Rate** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein. Um die Geschwindigkeit anzupassen, können Sie auch bei gedrückter **Alt-Taste** im Bildfenster ziehen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Effekt durch den Druck eines digitalen Stifts steuern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck** .

Farbe, Füllungen und Transparenzen

Mit Farben arbeiten ... 191
Farbmodi ändern ... 215
Farbverwaltung verwenden ... 223
Bilder füllen ... 241
Mit Objekttransparenz arbeiten ... 251
Füllungen und Transparenzen verwalten und freigeben ... 261

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Farben arbeiten

Corel PHOTO-PAINT ermöglicht die Auswahl und Erstellung von Farben, die auf einer Vielzahl von standardmäßigen Paletten, Farbmischern und Farbmodellen basieren. Sie können häufig verwendete Farben für die spätere Nutzung mithilfe der Bildpalette speichern oder Farben mithilfe der Farbpaletten erstellen und bearbeiten.

Sie können die Darstellung der Farbpaletten auf dem Bildschirm anpassen, indem Sie die Größe der Farbfelder, die Anzahl der Reihen und andere Eigenschaften ändern.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Übersicht zu Farbmodellen" (Seite 191)
- „Erklärung der Farbtiefe" (Seite 193)
- „Farben auswählen" (Seite 194)
- „Bildpalette verwenden" (Seite 201)
- „Angepasste Farbpaletten erstellen und bearbeiten" (Seite 203)
- „Eigenschaften von Farbpaletten festlegen" (Seite 210)
- „Schmuckfarbenkanäle verwenden" (Seite 211)

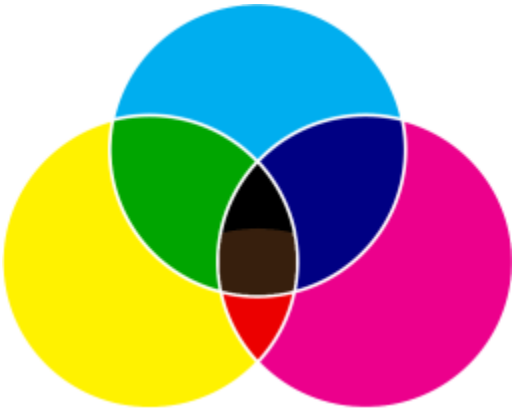
Übersicht zu Farbmodellen

Farbmodelle stellen eine präzise Methode zur Farbdefinition zur Verfügung, wobei jedes Modell Farben anhand bestimmter Farbkomponenten definiert. Beim Erstellen Ihrer Grafiken können Sie aus einer ganzen Reihe von Farbmodellen wählen.

CMYK-Farbmodell

Das CMYK-Farbmodell wird für den Druck verwendet und verwendet die Komponenten Zyan (Cyan – C), Magenta (M), Gelb (Yellow – Y) und Schwarz (Key – K) zum Definieren von Farbe. Der Wertebereich für diese Komponenten reicht von 0 bis 100 und wird in Prozent ausgedrückt.

In subtraktiven Farbmodellen (wie CMYK) wird Farbe (d. h. Druckfarbe) auf eine Oberfläche wie beispielsweise weißes Papier aufgetragen. Die Farbe "subtrahiert" dann die Helligkeit von der Oberfläche. Wenn jede Farbkomponenten (C, M, Y) den Wert 100 hat, resultiert daraus die Farbe Schwarz. Wenn jede Komponente den Wert 0 hat, wird keine Farbe auf die Oberfläche aufgetragen, sodass die Oberfläche selbst sichtbar ist – in diesem Fall das weiße Papier. Schwarz (K) ist in dem Farbmodell zu Druckzwecken enthalten, da schwarze Druckfarbe neutraler und dunkler ist als die Mischung gleicher Anteile von Zyan, M und Y. Schwarze Druckfarbe erzeugt schärfere Ergebnisse, insbesondere bei gedrucktem Text. Darüber hinaus ist die Verwendung von schwarzer Druckfarbe in der Regel preiswerter als die Verwendung von farbiger Druckfarbe.

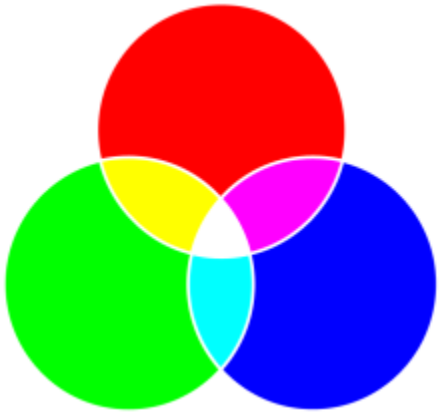


Schwarz ist das Ergebnis der Kombination der drei CMY-Farben bei maximaler Intensität.

RGB-Farbmodell

Das RGB-Farbmodell verwendet die Komponenten Rot (R), Grün (G) und Blau (B), um den Anteil von rotem, grünen und blauem Licht in einer Farbe zu definieren. In einem 24-Bit-Bild wird jede Komponente als Zahl zwischen 0 und 255 ausgedrückt. In Bildern mit höherer Bitrate (z. B. 48-Bit-Bilder) ist der Bereich größer. Die Kombination dieser Komponenten definiert eine einzelne Farbe.

In additiven Farbmodellen, wie RGB, werden Farben anhand ausgesendeten Lichts erzeugt. RGB wird daher für Monitore verwendet: Rotes, blaues und grünes Licht vermischt sich auf verschiedene Weise, um einen großen Farbbereich wiederzugeben. Wenn sich rotes, blaues und grünes Licht bei maximaler Intensität vermischt, nimmt das Auge die daraus resultierende Farbe als weiß wahr. Theoretisch sind die Farben nach wie vor Rot, Grün und Blau, doch für das menschliche Auge liegen die Pixel im Monitor zu nah beieinander, um die drei Farben auseinanderhalten zu können. Wenn jede Komponente den Wert 0 hat, d. h. bei Abwesenheit von Licht, nimmt das Auge die Farbe als Schwarz wahr.



Weiß ist das Ergebnis der Kombination der drei RGB-Farben bei maximaler Intensität.

RGB ist das am häufigsten verwendete Farbmodell, da sich mit diesem Farbmodell ein großer Farbbereich speichern und anzeigen lässt.

HSB-Farbmodell

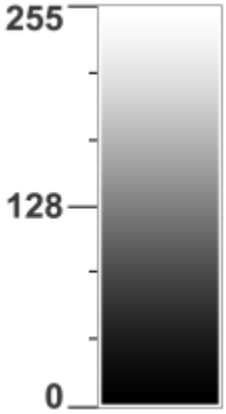
Das HSB-Farbmodell verwendet die Komponenten Farbton (Hue - H), Sättigung (S) und Helligkeit (Brightness - B) zum Definieren von Farbe. HSB wird auch als HSV bezeichnet (mit den Komponenten Farbton (Hue – H), Sättigung (S) und Dunkelstufe (Value – V)). Der Farbton beschreibt die Pigmente einer Farbe und wird in Grad ausgedrückt, um seine Position im Standardfarbkreis wiederzugeben. Beispiele: 0 Grad bedeutet Rot, 60 Grad Gelb, 120 Grad Grün, 180 Grad Cyan, 240 Grad Blau und 300 Grad Magenta.

Die Sättigung beschreibt die Farbkraft bzw. die Trübheit einer Farbe. Sättigungswerte reichen von 0 bis 100 und werden in Prozent angegeben (je höher der Wert, desto kräftiger die Farbe). Helligkeit beschreibt den Weiß-Anteil der Farbe. Wie die Sättigungswerte reichen auch die Helligkeitswerte von 0 bis 100 und werden in Prozent angegeben (je höher der Wert, desto heller die Farbe).

HSB-Farbmodell

Graustufen-Farbmodell

Das Graustufen-Farbmodell definiert Farbe durch die Verwendung von nur einer Komponente, der Helligkeit. Dieser Helligkeitswert wird in Werten von 0 bis 255 gemessen. Jede Graustufenfarbe hat dieselben Werte für die Rot-, Grün- und Blau-Anteile des RGB-Farbmodells. Durch Ändern eines Farbfotos in Graustufen entsteht ein Schwarzweißfoto.



Graustufen-Farbmodell

Erklärung der Farbtiefe

Die Farbtiefe bezieht sich auf die maximale Anzahl von Farben, die ein Bild enthalten kann. Die Farbtiefe ist festgelegt durch die Bittiefe eines Bilds (Anzahl der binären Bits, die die Form bzw. die Farbe der einzelnen Pixel in einer Bitmap bestimmen). Beispiel: Ein Pixel mit einer Bittiefe von 1 kann zwei Werte haben: Schwarz und Weiß. Je größer die Bittiefe, desto mehr Farben kann ein Bild enthalten, und desto genauer ist die Darstellung der Farben. Beispiel: Ein 8-Bit-GIF-Bild kann bis zu 256 Farben enthalten, aber ein 24-Bit-JPEG-Bild kann ca. 16 Millionen Farben enthalten.

Normalerweise enthalten RGB-, Graustufen- und CMYK-Bilder 8 Bit Daten pro Farbkanal. Aus diesem Grund wird ein RGB-Bild oft als 24-Bit-RGB-Bild bezeichnet (8 Bit x 3 Kanäle), ein Graustufenbild als 8-Bit-Graustufen-Bild (8 Bit x Kanal) und ein CMYK-Bild als 32-Bit-CMYK (8 Bit x 4 Kanäle).

Unabhängig von der Anzahl der Farben, die ein Bild enthält, wird die Anzeige des Bildes auf die größte Anzahl von Farben beschränkt, die von dem verwendeten Bildschirm unterstützt wird. Beispiel: Ein 8-Bit-Bildschirm kann nur bis zu 256 Farben in einem 24-Bit-Bild anzeigen.

Farben auswählen

Sie können Hintergrund-, Vordergrund- und Füllungsfarben im Farbauswahlbereich, in den Farbpaletten, Farbansichten, Farbharmonien oder Farbüberblendungen und durch das Abtasten von Farben in einem Bild wählen.

Weitere Informationen zum Anwenden ausgewählter Farben finden Sie unter „Gleichmäßige Füllungen zuweisen" auf Seite 241, „Zeichnen und Malen" auf Seite 313 und „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365.

Farbauswahlbereich

Im Farbauswahlbereich können Sie die ausgewählten Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben anzeigen und neue Farben wählen. Die Vordergrundfarbe wird allen Malhilfsmitteln und dem eingegebenen Text zugewiesen. Die Hintergrundfarbe wird dem Hintergrund des Bildfensters zugewiesen und das Farbfeld Füllung zeigt den Typ und die Farbe der ausgewählten Füllung an.

Standardfarbpalette

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. In einigen Programmen werden Farbpaletten als Farbfeldpaletten bezeichnet.

In Corel PHOTO-PAINT basiert die Standardfarbpalette auf dem Farbmodus des Bilds. Wenn Sie z. B. ein CMYK-Bild öffnen, wird eine CMYK-Palette im Bildfenster angezeigt, wenn Sie ein Palettenbild öffnen, wird eine RGB-Palette im Bildfenster angezeigt.

Sie können Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die Farben des RGB-Farbmodells enthält.

Bildpalette

Wenn Sie ein neues Bild erstellen, wird automatisch eine leere Palette erzeugt, die so genannte Bildpalette. Mit dieser Palette behalten Sie den Überblick über die verwendeten Farben und die Farben werden für eine zukünftige Verwendung gespeichert. Weitere Informationen finden Sie unter „Bildpalette verwenden" auf Seite 201.

Palettenbibliotheken und angepasste Farbpaletten

Die in den Palettenbibliotheken enthaltenen Farbpaletten können nicht direkt bearbeitet werden. Einige Paletten stammen von Drittherstellern, z.B. von PANTONE, HKS-Farben und TRUMATCH. Ein Farbmusterbuch des jeweiligen Herstellers kann hilfreich sein. Diese Sammlung von Farbmustern zeigt die einzelnen Farben, wie sie gedruckt aussehen.

Bei einigen Paletten in den Palettenbibliotheken, beispielsweise PANTONE, HKS-Farben, TOYO, DIC, Focoltone und SpectraMaster, handelt es sich um Sammlungen von Schmuckfarben. Wenn Sie beim Drucken dieser Farben Farbauszüge erstellen, benötigen Sie für jede Schmuckfarbe eine eigene Druckplatte, was sich erheblich auf die Kosten Ihres Druckauftrags auswirken kann. Wenn Sie Farbauszüge verwenden, die Verwendung von Schmuckfarben jedoch vermeiden möchten, können Sie die Schmuckfarben beim Druck in Skalenfarben konvertieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbauszüge drucken" auf Seite 478.

Angepasste Farbpaletten können Farben aus allen Farbmodellen enthalten, einschließlich der Paletten in den Palettenbibliotheken, z. B. eine Schmuckfarbenpalette. Sie können angepasste Farbpaletten speichern, um sie später erneut zu verwenden. Weitere Informationen zum Arbeiten mit angepassten Farbpaletten finden Sie unter „Angepasste Farbpaletten erstellen und bearbeiten" auf Seite 203.

Farben abtasten

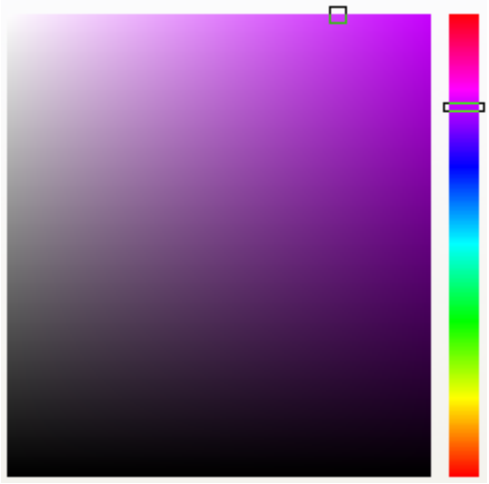
Wenn Sie eine Farbe verwenden möchten, die in einem Objekt oder Bild bereits vorhanden ist, können Sie die Farbe abtasten, um eine exakte Übereinstimmung zu erzielen. Standardmäßig wird ein einzelnes Pixel im Bildfenster abgetastet.

Beim Abtasten einer Farbe in einem Foto können sich Bereiche, die aus einer Volltonfarbe zu bestehen scheinen, möglicherweise als geringfügig schattiert oder gerastert erweisen. In diesem Fall ist es nützlich, den Farbmittelwert der Pixel eines größeren Abtastbereichs zu ermitteln. Sie können den Abtastbereich auf eine Größe von 3 × 3 Pixel (bzw. 5 × 5 Pixel bei Bildern mit höher Auflösung) festlegen. Sie können auch die Pixel eines ausgewählten Bereichs abtasten.

Wenn Sie viele Farben aus dem Bildfenster abtasten und verwenden möchten, können Sie diese in einer angepassten Farbpalette speichern. Weitere Informationen zu angepassten Farbpaletten finden Sie unter „Angepasste Farbpaletten erstellen und bearbeiten" auf Seite 203.

Farbansichten

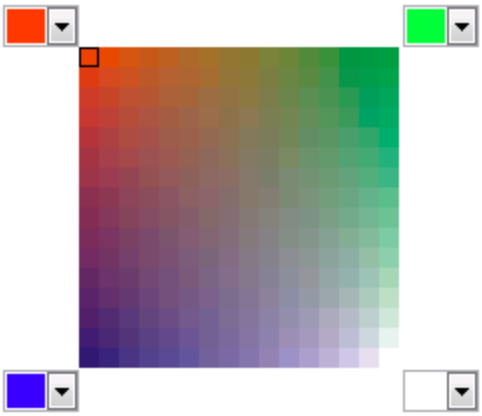
Farbansichten bieten Ihnen eine Darstellung eines Farbbereichs anhand von ein- oder dreidimensionalen Formen. Die Standardfarbansicht basiert auf dem HSB-Farbmodell. Sie können jedoch auch CMYK- oder CMY oder RGB-Farben in der Farbansicht auswählen. Weitere Informationen zu Farbmodellen finden Sie unter „Übersicht zu Farbmodellen“ auf Seite 191.



Ein Beispiel für eine Farbansicht

Farbüberblendungen

Wenn Sie Farben mithilfe von Farbüberblendungen wählen, mischen Sie Grundfarben, um die gewünschte Farbe zu erhalten. In der Farbüberblendung wird aus den vier von Ihnen gewählten Grundfarben ein Farbgitter erstellt.



Ein Beispiel für eine Farbüberblendung

Web-Farben auswählen

Sie können Web-Farben verwenden, wenn Sie Dokumente für die Veröffentlichung im Web entwerfen. In Corel PHOTO-PAINTkönnen Sie Web-Farben mit RGB-Hexadezimalwerten (z. B. #aa003f) definieren.

So wählen Sie Farben aus dem Farbauswahlbereich aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:

- **Vordergrundfarbe** (Farbfeld)

- **Hintergrundfarbe** (Farbfeld)

2 Verschieben Sie den Farbregler, um den im Farbauswahlbereich angezeigten Farbbereich zu ändern.

3 Klicken Sie auf den Farbauswahlbereich, um eine Farbe zu wählen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllungsfarbe auswählen	Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich auf das Feld **Füllungsfarbe**, klicken Sie auf das Feld **Gleichmäßige Füllung** und dann auf **Bearbeiten**.
Standardfarbe von Farbfeldern wiederherstellen	Klicken Sie auf das Symbol **Farben zurücksetzen**. Als Vordergrund- und Füllungsfarbe wird nun Schwarz und als Hintergrundfarbe Weiß verwendet.
Vorder- und Hintergrundfarbe austauschen	Klicken Sie auf den Pfeil rechts oben im Farbauswahlbereich.

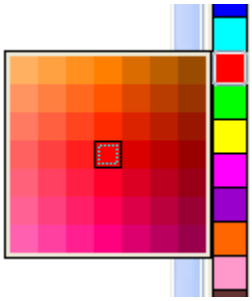
Sie können im Andockfenster **Farbe** auch Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben auswählen. Um das Andockfenster **Farbe** zu öffnen, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbe**.

So wählen Sie Farben in der Standardfarbpalette aus

Aktion	Vorgehensweise
Vordergrundfarbe auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld.
Hintergrundfarbe auswählen	Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** auf ein Farbfeld.
Füllungsfarbe auswählen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld.

Sie können den Namen einer Farbe einblenden, indem Sie mit der Maus auf das entsprechende Farbfeld zeigen.

Sie können Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben im Andockfenster **Farbe** auswählen. Um das Andockfenster **Farbe** zu öffnen, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbe**.



Ein Beispiel für eine Popup-Farbpalette

So wählen Sie Farben aus einer Farbpalette aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:

- **Vordergrundfarbe** (Farbfeld)
- **Hintergrundfarbe** (Farbfeld)

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Paletten**.

3 Wählen Sie eine Farbpalette im Listenfeld **Palette**.

4 Verschieben Sie den Farbregler, um den im Farbauswahlbereich angezeigten Farbbereich zu ändern.

5 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllungsfarbe auswählen	Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich auf das Farbfeld **Füllung** und klicken Sie im Dialogfeld **Füllung auswählen** zuerst auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Füllung** und dann auf **Bearbeiten**.
Farben austauschen	Klicken Sie auf **Optionen** ▸ **Farben austauschen**. Hierdurch wird die **alte** Farbe (die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe) durch die **neue** Farbe (die im Farbauswahlbereich gewählt wurde) ausgetauscht.

Jedes Farbfeld auf einer Farbpalette ist mit einem kleinen weißen Kästchen gekennzeichnet.

Verwenden Sie für alle Farben in einem Bild dasselbe Farbmodell. Auf diese Weise erhalten Sie konsistente Farben und können gleichzeitig die Farben der endgültigen Ausgabe präziser vorhersehen. Weitere Informationen zum Reproduzieren von Farben finden Sie unter „Farbverwaltung verwenden" auf Seite 223.

Sie können Farbpaletten auch über das Andockfenster **Farbe** aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche **Farbpalette anzeigen** klicken und anschließend im Listenfeld eine Palette auswählen. Falls das Andockfenster **Farbe** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbe**.

So tasten Sie eine Farbe ab

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette**.

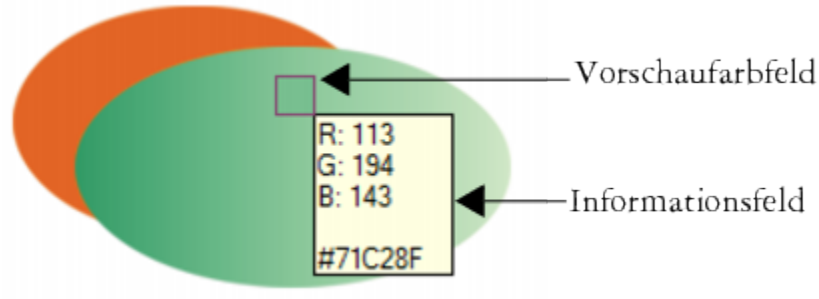
2 Klicken Sie auf das Bild, um eine Vordergrundfarbe zu wählen.

Standardmäßig wird 1 Pixel abgetastet.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abtastbereich vergrößern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **3 × 3**.
Abtastbereich für Bilder mit hoher Auflösung vergrößern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **5 × 5**.
Farbe in einem ausgewählten Bereich abtasten	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Muster auswählen** und ziehen Sie die Maus über das Bildfenster, um einen Bereich auszuwählen.
Hintergrundfarbe auswählen	Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** auf das Bild.
Füllungsfarbe auswählen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild.

Im Bildfenster ist mit dem Hilfsmittel **Pipette** ein Vorschaufarbfeld verbunden, das neben der Farbe auch die Komponentenwerte des Farbmodells anzeigt. Wenn Sie eine RGB-Farbe abtasten, wird auch der Hexadezimal-Farbwert angezeigt.



Sie können das Hilfsmittel **Pipette** auch durch Drücken der Taste **E** aktivieren. Drücken Sie die **Leertaste**, um zum zuvor ausgewählten Hilfsmittel zurückzukehren.

Sie können auch im Andockfenster **Bild-Info** die Farbmodell-Komponentenwerte (beispielsweise die Rot-, Grün- und Blaukomponenten eines Pixels in einem RGB-Bild) oder den Hexadezimal-Farbwert eines Bildpixels anzeigen. Falls das Andockfenster **Bild-Info** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Info**.

So wählen Sie Farben aus der Farbansicht aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:

- **Vordergrundfarbe** (Farbfeld)
- **Hintergrundfarbe** (Farbfeld)

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Modelle** .

3 Wählen Sie im Listenfeld **Modell** ein Farbmodell aus.

4 Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Farbansichten**, und wählen Sie eine Farbansicht aus.

5 Ziehen Sie den Farbregler.

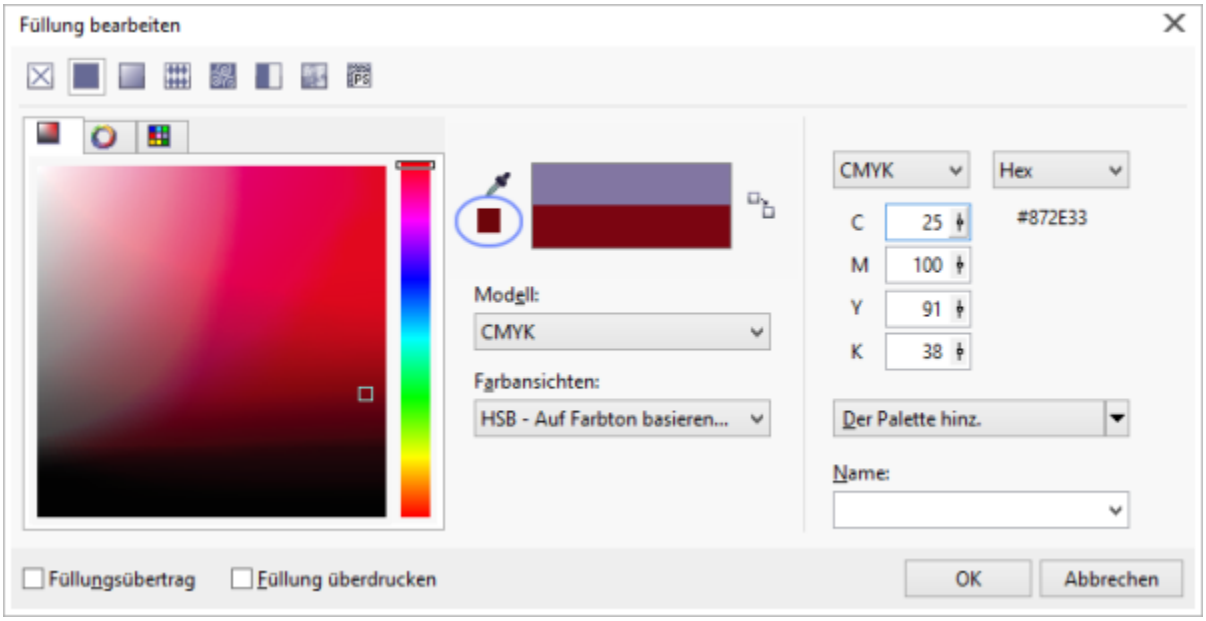
6 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe in einem Bild abtasten	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und anschließend auf das Bild oder den Desktop.
Füllungsfarbe auswählen	Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich auf das Farbfeld **Füllungsfarbe** und klicken Sie dann im Dialogfeld **Füllung auswählen** zuerst auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Füllung** und dann auf **Bearbeiten**.
Farben austauschen	Klicken Sie auf **Optionen** und dann auf **Farben austauschen**. Hierdurch wird die **alte** Farbe (die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe) durch die **neue** Farbe (die im Farbauswahlbereich gewählt wurde) ausgetauscht.

Wenn Sie eine Farbe auswählen, die sich außerhalb des Gamuts des Druckers befindet, können Sie inCorel PHOTO-PAINT die Farbe durch eine ähnliche Farbe ersetzen, die innerhalb des Gamuts des Druckers liegt. Um die Farbe zu ersetzen, klicken Sie links neben dem Feld **Neue Farbe** auf die Schaltfläche **Farbe in Gamut bringen** . Weitere Informationen zur Farbkorrektur finden Sie unter „Farbverwaltung verwenden“ auf Seite 223.

Verwenden Sie für alle Farben in einem Bild dasselbe Farbmodell. Auf diese Weise können Sie konsistente Farben erzielen und gleichzeitig die Farben der endgültigen Ausgabe präziser vorhersehen.Es empfiehlt sich, in der Zeichnung dasselbe Farbmodell zu verwenden, das auch für die endgültige Ausgabe verwendet wird.



Wenn Sie eine Farbe auswählen, die sich außerhalb des Gamuts des Druckers befindet, wird unter der Schaltfläche Pipette die Schaltfläche Farbe in Gamut bringen angezeigt.

Sie können eine Füllungsfarbe wählen, indem Sie im Farb-Steuerelementbereich auf das Feld **Füllungsfarbe** doppelklicken. Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung auswählen** zuerst auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Füllung** und dann auf **Bearbeiten**.

Sie können die **alte** Farbe (die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe) mit der **neuen** Farbe (die im Farbauswahlbereich gewählt wurde) tauschen, indem Sie auf **Optionen** ▸ **Farben** austauschen klicken.

Sie können Farbmodelle auch über das Andockfenster **Farbe** aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche **Farbansichten anzeigen** klicken und anschließend im Listenfeld ein Farbmodell auswählen. Falls das Andockfenster **Farbe** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ Andockfenster ▸ **Farbe**.

So wählen Sie Farben mithilfe von Farbüberblendungen aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:

- **Vordergrundfarbe** (Farbfeld)
- **Hintergrundfarbe** (Farbfeld)

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Mischbereiche**.

3 Klicken Sie auf **Optionen**, wählen Sie **Mischbereiche** aus und klicken Sie dann auf **Farbüberblendung**.

4 Öffnen Sie jede Farbauswahl und klicken Sie auf eine Farbe.

5 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe in einem Bild abtasten	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und anschließend auf das Bild oder den Desktop.

Es können nur Farben überblendet werden, die in der Standardfarbpalette enthalten sind. Wenn Sie andere Farben überblenden möchten, müssen Sie zuerst die Standardfarbpalette ändern.

So wählen Sie eine Web-Farbe

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbe**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Farbe** auf das Farbfeld **Füllung**, **Hintergrund** oder **Vordergrund** und wählen Sie die RGB-Standardpalette aus der Liste aus.
3. Geben Sie in das Feld **Hex-Wert** ein Wert ein bzw. fügen Sie ihn aus der Zwischenablage ein.

   Unabhängig davon, ob Sie einen 3-stelligen (#fff) oder einen 6-stelligen (#ffffff) Wert eingeben, der endgültige Wert wird im 6-stelligen Format ausgedrückt.

Hexadezimal-Farbwerte können nur im RGB-Modus angegeben werden.

Wenn Sie einen ungültigen Hexadezimalwert eingeben, ändert sich die Farbe nicht.

Hexadezimal-Farbwerte werden der Statusleiste angezeigt.

Sie können Web-Farben auch aus den Dialogfeldern **Vordergrundfarbe**, **Hintergrundfarbe** und **Gleichmäßige Füllung** auswählen. In diesen Dialogfeldern können Sie außerdem die entsprechenden Hexadezimalwerte von Nicht-RGB-Farben anzeigen und kopieren.

Bildpalette verwenden

Wenn Sie ein neues Bild beginnen, wird unten links im Bildfenster eine angedockte leere Farbpalette angezeigt, die so genannte Bildpalette. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Farbe in Ihrem Bild verwenden, wird die Farbe automatisch zur Bildpalette hinzugefügt. Wenn Sie selber steuern möchten, welche Farben zur Bildpalette hinzugefügt werden, können Sie die automatischen Aktualisierungen deaktivieren und Farben manuell hinzufügen.

Sie können Farben aus einer Farbpalette, einem externen Bild, einer Farbauswahl oder einem farbspezifischen Dialogfeld (z. B. Farbdialogfeld **Gleichmäßige Füllung**) hinzufügen. Darüber hinaus können Farben aus einem importierten Bild oder Objekt hinzugefügt werden.

Bild oder Objekt auf die Bildpalette ziehen, um Farben hinzuzufügen.

Um unerwünschte oder nicht verwendete Farben aus der Bildpalette zu löschen, entfernen Sie die Farben einzeln oder setzen Sie die Palette zurück, um alle nicht verwendeten Farben auf einmal zu entfernen.

Wenn Sie ein Bild öffnen, das mit einer Vorgängerversion von Corel PHOTO-PAINT erstellt wurde, enthält die Bildpalette keine Farben. Sie können jedoch auf einfache Weise eine Bildpalette erstellen, indem Sie Farben aus dem Bild, einem bearbeitbaren Bereich oder einem ausgewählten Objekt hinzufügen.

Sie können die Bildpalette auch ausblenden.

So deaktivieren Sie das automatische Hinzufügen von Farben zur Farbpalette

- Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und dann auf **Automatisch aktualisieren**.

Sie können das automatische Hinzufügen von Farben auch deaktivieren, indem Sie auf **Hilfsmittel** ▸ **Optionen** klicken, dann in der Liste der Kategorien **Anpassung** auf **Farbpalette** klicken und das Kontrollkästchen **Farbpalette automatisch aktualisieren** aktivieren.

So fügen Sie der Bildpalette eine Farbe hinzu

Aktion	Vorgehensweise
Alle Farben aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche und dann auf **Farben aus Bild hinzufügen**.
Eine Farbe aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der Bildpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** und dann auf das Bild.
Mehrere Farben aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der Bildpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** und dann bei gedrückter **Strg-Taste** auf das Bild, bis alle gewünschten Farben hinzugefügt wurden.

Aktion	Vorgehensweise
Dominante Farben aus einem Objekt oder Bild durch Ziehen hinzufügen	Ziehen Sie das im Bildfenster geöffnete Objekt bzw. Bild auf die Bildpalette.
Farben aus einem bearbeitbaren Bereich hinzufügen	Legen Sie einenbearbeitbaren Bereich fest. Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche und dann auf **Farben aus sichtbarem Bereich hinzufügen**.
Farben aus einem bzw. mehreren Objekten hinzufügen	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche und dann auf **Farben aus Objekten hinzufügen**.
Eine Farbe über ein farbspezifisches Dialogfeld hinzufügen	Klicken Sie im Dialogfeld auf ein Farbfeld und dann auf **Der Palette hinzufügen** ▸ **Bildpalette**.

Beim Ziehen eines Bilds auf die Bildpalette werden nur die fünf dominantesten Farben hinzugefügt. Farben aus PostScript-Dateien werden nicht unterstützt.

Sie können das Hilfsmittel **Pipette** deaktivieren, indem Sie die **Esc**-Taste drücken.

Sie können ein Farbfeld bewegen, indem Sie das Farbfeld auf eine neue Position ziehen.

So entfernen Sie eine Farbe aus der Bildpalette

1 Klicken Sie in der Bildpalette auf ein Farbfeld.

2 Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und dann auf **Farbe löschen**.

So setzen Sie die Bildpalette zurück

- Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Bildpalette auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und dann auf **Palette** ▸ **Palette zurücksetzen**.

So blenden Sie die Bildpalette ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpalette** ▸ **Bildpalette**.

Angepasste Farbpaletten erstellen und bearbeiten

Eine angepasste Farbpalette ist eine Sammlung aus von Ihnen gespeicherten Farben oder Farbstilen. Die Sammlung kann Farben oder Farbstile aus allen Farbmodellen, einschließlich Schmuckfarben, oder jeglichen Farbpaletten in den Palettenbibliotheken enthalten. Sie können eine angepasste Palette erstellen, um alle für ein laufendes oder zukünftiges Projekt benötigten Farben oder Farbstile zu speichern.

Die gemeinsame Nutzung von Farbpaletten mit anderen Benutzern ist einfach. Die angepassten Paletten sind im Farbpaletten-Manager im Ordner **Meine Paletten** verfügbar.

Sie können eine angepasste Farbpalette erstellen, indem Sie einzelne Farben auswählen oder die Farben in einem Objekt, einem bearbeitbaren Bereich oder alle Farben aus einem Bild verwenden. Sie können außerdem jeder angepassten Palette Schmuckfarben hinzufügen. Sie können angepasste Farbpaletten bearbeiten, umbenennen und löschen.

Angepasste Farbpaletten werden im XML-Format im Ordner **Eigene Dateien\Meine Paletten** gespeichert.

So erstellen Sie eine angepasste Farbpalette von Grund auf neu

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Paletten-Editor**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Palette**.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.
5. Klicken Sie im **Paletten-Editor** auf **Farbe hinzufügen**.
6. Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** eine Farbe und klicken Sie auf **Der Palette hinzufügen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe als Schmuckfarbe behandeln	Wählen Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** im Bereich **Ausgewählte Farbe** in der Liste **Behandeln als** den Eintrag **Schmuck**.
Farbe als Skalenfarbe behandeln	Wählen Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** im Bereich **Ausgewählte Farbe** in der Liste **Behandeln als** den Eintrag **Skalenfarben**.
Farbe umbenennen	Klicken Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** im Farbauswahlbereich auf eine Farbe und geben Sie anschließend einen Dateinamen in das Feld **Name** ein.

So fügen Sie einer angepassten Farbpalette eine Farbe hinzu

1. Öffnen Sie eine angepasste Farbpalette.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Eine Farbe aus einer anderen Farbpalette hinzufügen	Ziehen Sie eine Farbe aus einer geöffneten Farbpalette in die angepasste Palette.
Eine Farbe aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der angepassten Palette auf die Schaltfläche **Pipette** und anschließend auf die Farbe, die Sie hinzufügen möchten.
Mehrere Farben aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der angepassten Palette auf die Schaltfläche **Pipette** und dann bei gedrückter **Strg-Taste** auf das Bild, bis Sie alle gewünschten Farben hinzugefügt haben.
Mehrere Farben aus einem Bild oder Objekt hinzufügen	Ziehen Sie ein Bild oder Objekt aus dem Zeichenfenster auf die angepasste Palette.

Aktion	Vorgehensweise
Eine Farbe über ein farbspezifisches Dialogfeld hinzufügen	Klicken Sie im Dialogfeld auf ein Farbfeld, klicken Sie auf den Pfeil neben **Der Palette hinz.**, wählen Sie in der Liste den Namen Ihrer angepassten Palette und klicken Sie dann auf **Der Palette hinz.**
Alle Farben aus einem Bild hinzufügen	Klicken Sie in der linken oberen Ecke der angepassten Palette auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und klicken Sie dann auf **Farben aus Bild hinzufügen**.
Farben aus einem oder mehreren Objekten hinzufügen	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Klicken Sie in der linken oberen Ecke der Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche und dann auf ▶ **Farben aus Objekten hinzufügen**.
Farben aus einem bearbeitbaren Bereich hinzufügen	Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest. Klicken Sie in der linken oberen Ecke der angepassten Palette auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und dann auf **Farben aus sichtbarem Bereich hinzufügen**.
Farbfeld bewegen	Ziehen Sie ein Farbfeld an eine neue Position auf der Palette.

Beim Ziehen eines Bilds auf die Bildpalette werden nur die fünf dominantesten Farben hinzugefügt. Farben aus PostScript-Dateien werden nicht unterstützt.

So erstellen Sie eine Farbpalette aus einem bearbeitbaren Bereich

1. Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
2. Klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Farbpaletten** ▶ **Palette** aus sichtbarem Bereich erstellen.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Palette speichern unter**.
4. Geben Sie einen Dateinamen ein.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche definieren" auf Seite 269.

So erstellen Sie eine Farbpalette aus einem Bild

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Farbpaletten** ▶ **Palette aus Dokument erstellen**.
2. Geben Sie einen Dateinamen ein.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

So bearbeiten Sie angepasste Farbpaletten

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Farbpaletten** ▶ **Paletten-Editor**.

2 Wählen Sie eine Palette aus dem Listenfeld aus.

3 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Farbe hinzufügen	Klicken Sie auf Farbe **hinzufügen**. Klicken Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** auf die Registerkarte **Modelle**, klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe und klicken Sie dann auf **Der Palette hinz.**
Farbe als Schmuckfarbe behandeln	Wählen Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** im Bereich **Ausgewählte Farbe** in der Liste **Behandeln als** den Eintrag **Schmuck**.
Farbe als Skalenfarbe behandeln	Wählen Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** im Bereich **Ausgewählte Farbe** in der Liste **Behandeln als** den Eintrag **Skalenfarben**.
Farbe ändern	Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe und dann auf **Farbe bearbeiten**. Klicken Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** auf die Registerkarte **Modelle** und klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine neue Farbe.
Farbe löschen	Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe und dann auf **Farbe löschen**.
Farben sortieren	Klicken Sie auf **Farben sortieren** und wählen Sie ein Sortierverfahren.
Eine Farbe bewegen	Ziehen Sie das Farbfeld auf eine neue Position.
Farbe umbenennen	Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe und geben Sie einen Namen für die Farbe in das Feld **Name** ein.

Sie können mehrere Farben gleichzeitig löschen, indem Sie bei gedrückter **Umschalttaste** oder **Strg-Taste** auf die Farben klicken, die gelöscht werden sollen, und dann auf **Farbe löschen** klicken.

So benennen Sie eine angepasste Farbpalette um

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Farbpaletten-Manager**.

2 Klicken Sie im Ordner **Meine Paletten** mit der rechten Maustaste auf eine angepasste Palette und wählen Sie **Umbenennen** aus.

3 Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

So löschen Sie eine angepasste Farbpalette

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Farbpaletten-Manager**.

2 Klicken Sie im Ordner **Meine Paletten** mit der rechten Maustaste auf eine angepasste Palette und wählen Sie **Löschen** aus.

Farbpaletten anzeigen und verwalten

Der Farbpaletten-Manager ist ein Andockfenster, in dem Sie schnell auf verfügbare Farbpaletten zugreifen können, einschließlich Bildpalette, Farbstilpalette und erstellte angepasste Farbpaletten. Die Farbpaletten im Farbpaletten-Manager sind in zwei Ordner aufgeteilt: **Meine Paletten** und **Palettenbibliotheken**.

Sie können den Ordner **Meine Paletten** zum Speichern der von Ihnen erstellten angepassten Farbpaletten verwenden. Sie können Ordner hinzufügen, um die Farbpaletten für verschiedene Projekte zu speichern und zu verwalten. Das Kopieren einer Farbpalette und das Verschieben von Paletten in einen anderen Ordner ist ebenfalls möglich. Sie können sämtliche Farbpaletten anzeigen und deren Anzeige verwalten.

Der Ordner **Palettenbibliotheken** im Farbpaletten-Manager enthält Sammlungen voreingestellter Farbpaletten, aus denen Sie Farben auswählen können. Die Farbpaletten in den Palettenbibliotheken können nicht bearbeitet werden. Sie können jedoch eine angepasste Farbpalette erstellen, indem Sie eine Farbpalette aus dem Ordner **Palettenbibliotheken** kopieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbpaletten in den Palettenbibliotheken ein- und ausblenden" auf Seite 208.

So öffnen Sie den Farbpaletten-Manager

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Farbpaletten-Manager**.

So zeigen Sie eine angepasste Farbpalette an oder blenden sie aus

1. Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.
2. Klicken Sie im Ordner **Meine Paletten** neben dem Namen der angepassten Palette auf das Symbol **Ein- bzw. Ausblenden** .

   Wenn Sie eine angepasste Farbpalette als Standardpalette festlegen möchten, klicken Sie auf das Flyout-Symbol der angepassten Palette und dann auf **Als Standard übernehmen**.

So öffnen Sie angepasste Farbpaletten

1. Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnet eine Palette** .
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, in dem die angepasste Farbpalette gespeichert ist.
   Um eine Farbpalette (CPL-Datei) zu öffnen, die mit einer Vorgängerversion von Corel PHOTO-PAINT erstellt wurde, wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** den Eintrag **Frühere angepasste Palette (*.cpl)**.
4. Klicken Sie auf die angepasste Palette.
5. Klicken Sie auf **Öffnen**.

Wenn Sie eine frühere angepasste Palette (CPL-Datei) öffnen, wird diese automatisch in das XML-Format (*.xml) konvertiert. Die XML-Version ist im Ordner **X:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Name\Eigene Dateien** gespeichert und wird außerdem im Ordner **Meine Paletten** im Farbpaletten-Manager angezeigt.

Wenn die angepasste Farbpalette (XML-Datei) im Ordner **Meine Paletten** gespeichert wurde, können Sie die Palette öffnen, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** klicken und die angepasste Palette in der Liste auswählen.

So erstellen Sie einen Ordner zum Speichern von angepassten Farbpaletten

1. Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Ordner erstellen** .

3 Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

Um eine angepasste Farbpalette zu verschieben, ziehen Sie die Farbpalette in den gewünschten Ordner.

So kopieren bzw. schneiden Sie eine angepasste Farbpalette aus

1 Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.

2 Klicken Sie im Ordner **Meine Paletten** mit der rechten Maustaste auf eine angepasste Palette und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:

- **Ausschneiden**
- **Kopieren**

Wenn Sie eine angepasste Palette in einen anderen Ordner einfügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner und wählen Sie **Einfügen**.

So kopieren Sie eine Palette zum Bearbeiten aus den Palettenbibliotheken

1 Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.

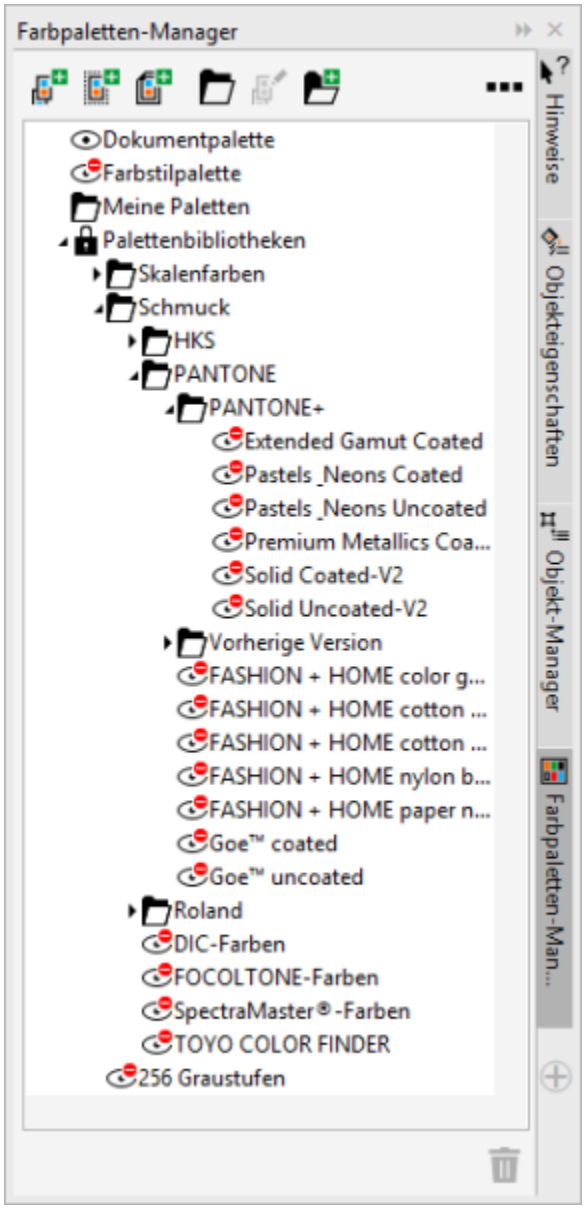
2 Ziehen Sie eine Palette aus dem Ordner **Palettenbibliotheken** in den Ordner **Meine Paletten**.

Eine bearbeitbare Kopie der Farbpalette wird im Ordner **Meine Paletten** angezeigt.

Farbpaletten in den Palettenbibliotheken ein- und ausblenden

Die Palettenbibliotheken enthalten eine Sammlung von Farbpaletten. Sie können die Anzeige der Standardfarbpaletten, wie beispielsweise Standard-RGB und Standard-CMYK, verwalten. Die wichtigsten enthaltenen Palettenbibliotheken sind die für Skalenfarben und Schmuckfarben.

Die Skalenfarbenbibliothek enthält die Farbpaletten Standard-RGB, Standard-CMYK und Graustufen. Zusätzlich sind voreingestellte Farbpaletten enthalten, die einem bestimmten Thema zugeordnet sind (z. B. Natur). Die Schmuckfarbenbibliothek enthält Farbpaletten, die von Drittherstellern angeboten werden, z. B. HKS-Farben, PANTONE, Focoltone und TOYO. Diese Farbpaletten sind besonders hilfreich, wenn Sie bestimmte von Unternehmen genehmigte Farben für Druckprojekte benötigen. Die Farbpalettenbibliotheken sind gesperrt, d. h., sie können nicht bearbeitet werden.



Palettenbibliotheken

So zeigen Sie eine Farbpalette in den Palettenbibliotheken an

1 Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.

2 Klicken Sie im Ordner **Palettenbibliotheken** neben dem Namen der Farbpalette auf das Symbol **Ein- bzw. Ausblenden** .

So zeigen Sie Schmuck- bzw. Skalenfarbenpaletten an

1 Öffnen Sie den Farbpaletten-Manager.

2 Doppelklicken Sie im Ordner **Palettenbibliotheken** auf einen der folgenden Ordner:

- **Schmuck**
- **Skalenfarben**

3 Klicken Sie neben dem Namen der Farbpalette auf das Symbol **Ein- bzw. Ausblenden** .

Eigenschaften von Farbpaletten festlegen

Sie können Farbpaletten anpassen.

Farbpaletten können angedockt oder frei beweglich sein. Durch das Andocken wird eine Farbpalette mit dem Rand des Anwendungsfensters verbunden. Ist eine Farbpalette frei verschiebbar, löst sie sich vom Rand des Anwendungsfensters und kann verschoben werden.

Bei Farbfeldern können Sie das Verhalten beim Klicken mit der rechten Maustaste so festlegen, dass ein Kontextmenü angezeigt oder die Füllungsfarbe eingestellt wird. Sie können auch den Rand und die Größe von Farbfeldern anpassen.

So verankern und lösen Sie Farbpaletten

Aktion	Vorgehensweise
Farbpalette verankern	Klicken Sie auf den oberen Rand der Farbpalette und ziehen Sie die Farbpalette an einen beliebigen Rand des Anwendungsfensters, bis ein dünner, schwarzer Symbolleistenumriss eingeblendet wird.
Farbpalette aus der Verankerung lösen	Klicken Sie auf den gepunkteten Rand der Farbpalette und ziehen Sie sie vom Rand des Anwendungsfensters nach innen.
Anzahl der Zeilen in verankerten Farbpaletten ändern	Klicken Sie in der Palette auf die Flyout-Schaltfläche ▶, klicken Sie auf **Zeilen** und wählen Sie in der Liste eine Option aus.

Sie können die Anzahl der Reihen in einer verankerten Farbpalette auch ändern, indem Sie auf **Hilfsmittel** ▸ **Anpassung** klicken, dann in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Farbpalette** klicken und den Wert in das Feld **Höchstzahl der Palettenzeilen im angedockten Zustand** eingeben. Sie können maximal sieben Zeilen in einer Farbpalette anzeigen.

So legen Sie die Aktion der rechten Maustaste für Farbfelder fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Farbpalette**.
3. Aktivieren Sie eines der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Kontextmenü**
   - **Füllungsfarbe einstellen**

So passen Sie Farbfelder an

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Farbpalette**.
3. Aktivieren oder deaktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Breite Ränder**
   - **Große Muster**

Sie können in den Farbfeldern auch die Namen der Farben anzeigen, indem Sie in einer Farbpalette auf die Flyout-Schaltfläche klicken und dann **Farbnamen anzeigen** auswählen.

Schmuckfarbenkanäle verwenden

Mit Schmuckfarbenkanälen können Sie Schmuckfarbeninformationen in Dateien anzeigen, bearbeiten und beibehalten. Schmuckfarbenkanäle stellen sicher, dass die Farbinformationen bei der Ausgabe einer Datei erhalten bleiben, ob Sie nun eine Datei mit Schmuckfarben importiert oder in Corel PHOTO-PAINT Schmuckfarben hinzugefügt haben. Die Schmuckfarbe wird in einem 8 Bit-Graustufenkanal gespeichert, der Informationen wie die verwendete Schmuckfarbe sowie den Anwendungsbereich und die Dichte der Druckfarbe enthält.

Sie können einen neuen Schmuckfarbenkanal erstellen, dem Kanal eine Farbe und einen Namen zuweisen und ihm dann Inhalt hinzufügen. So können Sie beispielsweise im Kanal Formen zeichnen, ihm Effekte zuweisen oder Inhalte hinein kopieren. Wenn Sie ein Objekt oder eine Auswahl in einen Schmuckfarbenkanal einfügen, wird das Element als bearbeitbarer Bereich hinzugefügt. Sie können den bearbeitbaren Bereich ändern, bevor Sie ihn in den Schmuckfarbenkanal übernehmen. Weitere Informationen zum Ändern bearbeitbarer Bereiche finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 267.

Wenn Sie Ihr Bild in der Vorschau anzeigen, können Sie wählen, ob die Schmuckfarben mit den darunter liegenden Farben vermischt werden (Überdrucken) oder die darunter liegenden Farben abdecken. Mit dieser Option kann transparente oder deckende Druckfarbe simuliert werden.

Sie können auch die Eigenschaften bestehender Schmuckfarbenkanäle auswählen, bearbeiten und ändern. Wenn Sie beispielsweise ein Bild öffnen oder importieren, das Schmuckfarbenkanäle enthält, können Sie den Kanalinhalt bearbeiten, einen Kanal umbenennen oder die Schmuckfarbe eines Kanals ändern. Beim Anzeigen von Bildern können Sie wählen, ob die Inhalte der Schmuckfarbenkanäle ein- oder ausgeblendet werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, die Reihenfolge der Kanäle zu ändern. Sie können Schmuckfarbenkanäle zwischen Bildern kopieren und nicht mehr benötigte Schmuckfarbenkanäle löschen.

Unabhängig davon, ob Sie einen neuen Kanal erstellen oder einen vorhandenen Kanal bearbeiten, können Sie Kanalinhalte hinzufügen oder löschen, indem Sie die Farbe des verwendeten Hilfsmittels ändern. Beispiel: Beim Malen mit Schwarz wird eine Füllungsfarbe zugewiesen, mit Weiß die Farbe gelöscht und mit Grau eine Tönung auf die Farbe angewendet.

Wenn Sie später noch weitere Bearbeitungsschritte ausführen möchten, können Sie Ihre Arbeit im Dateiformat CPT speichern. Druckbereite Dateien können im PSD-Format gespeichert oder in die Dateiformate DCS, PDF oder EPS exportiert werden.

So erstellen Sie Schmuckfarbenkanäle

1. Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf den Flyout-Pfeil und wählen Sie **Neuer Schmuckfarbenkanal**.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.
2. Wählen Sie in der Farbauswahl des Dialogfelds **Neuer Schmuckfarbenkanal** eine Farbe aus.
3. Weisen Sie dem Kanal im Feld **Name** einen Namen zu, falls Sie nicht den Namen der Schmuckfarbe verwenden möchten.
4. Wählen Sie im Feld **Druckfarbeneigenschaften** eine der folgenden Optionen:
   - **Durchgezogen**: Darunter liegende Farben haben keinen Einfluss auf die Druckfarbe, es sei denn, die Dichte der Druckfarbe liegt unter 100%.
   - **Transparent**: Die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei dieser Option können Sie das Überdrucken in einer Vorschau anzeigen.
5. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Leerer Kanal**: Erstellt einen leeren Kanal (ohne Druckfarbe).
   - **Mit Farbe füllen**: Erstellt einen mit der Druckfarbe gefüllten Kanal.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Der neue Schmuckfarbenkanal wird im Andockfenster **Kanäle** unter den aktuellen Kanälen angezeigt. Der neue Schmuckfarbenkanal wird angezeigt und andere Kanäle werden ausgeblendet.

Sie können auch einen neuen Kanal erstellen, indem Sie im Andockfenster **Kanäle** auf die Schaltfläche **Neuer Schmuckfarbenkanal** klicken.

Die Palette Pantone Solid Coated ist die Standardfarbpalette. Sie können jedoch über die Farbauswahl auf andere Paletten zugreifen, indem Sie auf **Andere** klicken und in der Liste **Palette** des Dialogfelds **Farbe auswählen** eine Palette auswählen.

So wählen Sie Schmuckfarbenkanäle aus

- Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste **Kanäle** auf einen Schmuckfarbenkanal.
  Ausgewählte Kanäle werden durch einen roten Rahmen um die Skizze des Kanals herum gekennzeichnet.

  Falls das Andockfenster **Kanäle** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.

So ändern Sie die Eigenschaften von Schmuckfarbenkanälen

1 Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste **Kanäle** einen Schmuckfarbenkanal aus.

2 Klicken Sie oben rechts im Andockfenster auf die Flyout-Schaltfläche und wählen Sie **Kanaleigenschaften** aus.

3 Führen Sie im Dialogfeld **Schmuckfarbenkanal-Eigenschaften** eine der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	
Schmuckfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl eine Farbe aus.
Kanal umbenennen	Geben Sie im Feld **Name** einen neuen Namen ein.
Druckfarbeneigenschaften ändern	Wählen Sie im Feld **Druckfarbeneigenschaften** eine der folgenden Optionen: • **Durchgezogen**: Darunter liegende Farben haben keinen Einfluss auf die Druckfarbe, es sei denn, die Dichte der Druckfarbe liegt unter 100%. • **Transparent**: Die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei dieser Option können Sie das Überdrucken in einer Vorschau anzeigen.

Sie können auch im Andockfenster **Kanäle** auf einen Schmuckfarbenkanal doppelklicken, um das Dialogfeld **Schmuckfarbenkanal-Eigenschaften** zu öffnen.

So fügen Sie Inhalte in einen Schmuckfarbenkanal ein

1 Kopieren Sie ein Objekt oder eine Auswahl in die Zwischenablage.
Wenn Sie das Objekt in ein anderes Bild kopieren möchten, öffnen Sie das Bild, in das der Inhalt eingefügt werden soll.

2 Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** einen Schmuckfarbenkanal aus.

3 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neue Auswahl einfügen**.

Der Inhalt wird als bearbeitbarer Bereich angezeigt und ist von einer Maske umrahmt (gekennzeichnet durch eine farbige Überlagerung oder einen Markierungsrahmen). Bei Bedarf können Sie den Bereich jetzt bearbeiten.

Wenn Sie eine gleichmäßige Druckfarbendichte für den Bereich festlegen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Schwarz (für eine Vollton-Schmuckfarbe) bzw. auf eine Graustufe (für einen Farbton), klicken Sie anschließend auf das Hilfsmittel **Füllung** und dann auf den bearbeitbaren Bereich.

4 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Entfernen**.

Der eingefügte Inhalt wird jetzt dem Schmuckfarbenkanal zugewiesen.

Bildabmessungen und -auflösung wirken sich darauf aus, wie Schmuckfarbenkanal-Informationen von einem Bild zum anderen kopiert werden. Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie Schmuckfarbenkanäle zwischen Bildern kopieren, deren Abmessungen und Auflösung gleich sind.

So blenden Sie Schmuckfarbenkanäle ein oder aus

- Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf das Augensymbol neben einem Schmuckfarbenkanal.

  Das Auge ist geschlossen, wenn der Kanalinhalt ausgeblendet ist, und geöffnet, wenn er sichtbar ist.

  Falls das Andockfenster **Kanäle** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.

So ändern Sie die Reihenfolge der Schmuckfarbenkanäle

- Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste **Kanäle** auf einen Schmuckfarbenkanal und ziehen Sie ihn an die neue Position.

So kopieren Sie Schmuckfarbenkanäle

1 Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** den zu kopierenden Schmuckfarbenkanal aus.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Kopieren**.

3 Öffnen Sie das Bild, in das Sie den Schmuckfarbenkanal einfügen möchten.

4 Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.

Der Schmuckfarbenkanal wird im Andockfenster **Kanäle** unten in der Liste **Kanäle** angezeigt.

Bildabmessungen und -auflösung wirken sich darauf aus, wie Schmuckfarbenkanal-Informationen von einem Bild zum anderen kopiert werden. Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie Schmuckfarbenkanäle zwischen Bildern kopieren, deren Abmessungen und Auflösung gleich sind.

So löschen Sie Schmuckfarbenkanäle

1 Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste **Kanäle** auf einen Schmuckfarbenkanal.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuellen Kanal löschen** .

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Farbmodi ändern

Wenn Sie bei einem Bild den Farbmodus ändern (beispielsweise in RGB, CMYK oder Graustufen), werden Farbstruktur und Größe des Bilds geändert, was sich auch auf die Anzeige und den Druck auswirken kann.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Farbmodus von Bildern ändern" (Seite 215)
- „Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren" (Seite 217)
- „Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren" (Seite 218)
- „Bilder in den Duoton-Farbmodus konvertieren" (Seite 220)

Farbmodus von Bildern ändern

Die Farben von Bildern werden in Corel PHOTO-PAINT durch Farbmodi definiert. Computerbildschirme verwenden für die Bildwiedergabe den RGB-Farbmodus.Daher werden Bilder in Corel PHOTO-PAINT standardmäßig im RGB-Farbmodus erstellt. Sie haben die Möglichkeit, Bilder in verschiedene Farbmodi zu konvertieren.Welchen Farbmodus Sie jeweils verwenden, hängt von der beabsichtigten Verwendung des Bildes ab. So sollten z. B. Bilder für den professionellen Druck imCMYK-Farbmodus bereitgestellt werden. Für die Verwendung von Fotos im Internet ist der RGB-Farbmodus geeignet, GIF-Bilder dagegen sollten als Palettenbild vorliegen.

Die Farbmodi werden durch die jeweiligen Farbkomponenten und die Bit-Tiefe beschrieben. Der RGB-Farbmodus (24 Bit) besteht beispielsweise aus den Kanälen Rot, Grün und Blau und hat eine Bit-Tiefe von 24 Bit. Der CMYK-Farbmodus (32 Bit) besteht aus den Kanälen Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz und hat eine Bit-Tiefe von 32 Bit. Jeder Kanal hat eine Bit-Tiefe von 8 Bit.

Auch wenn die Unterschiede zwischen einem Bild im CMYK-Farbmodus und einem Bild im RGB-Farbmodus am Bildschirm kaum zu erkennen sind, unterscheiden sich die Bilder erheblich. Farben aus dem RGB-Farbraum können einen größeren Bereich des optischen Spektrums abdecken (sie haben ein größeres Gamut) als Farben aus dem CMYK-Farbraum. Bei gleichen Bildabmessungen verfügt das RGB-Bild über ein kleineres Dateivolumen als das CMYK-Bild.Der RGB-Farbraum (Gamut) umfasst allerdings die notwendigen Kanäle zum Drucken der Standard-Druckfarben.

Bei jeder Konvertierung eines Bildes können Farbinformationen verloren gehen. Daher empfiehlt es sich, zuerst die Bearbeitung des Bildes abzuschließen und es erst nach dem Speichern in einen anderen Farbmodus zu konvertieren.

Farbmodi basieren auf Standardfarbmodellen, mit deren Hilfe Farben digital beschrieben, klassifiziert und reproduziert werden können. Weitere Informationen zu den Farbmodellen CMYK, RGB, HSB und Graustufen finden Sie unter „Übersicht zu Farbmodellen" auf Seite 191.

Corel PHOTO-PAINT unterstützt die folgenden Farbmodi:

- Schwarzweiß (1 Bit)
- Duoton (8 Bit)
- RGB-Farbe (24 Bit)
- CMYK-Farbe (32 Bit)
- Graustufen (16 Bit)
- NTSC RGB (Video)
- Graustufen (8 Bit)
- Palette (8 Bit)
- Lab-Farbe (24 Bit)
- Mehrkanal
- RGB-Farbe (48 Bit)
- PAL RGB (Video)

Bei den Farbmodi Schwarzweiß, Palette und Duoton können Sie verschiedene Konvertierungsoptionen festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter:

- „Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren" auf Seite 217
- „Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren" auf Seite 218
- „Bilder in den Duoton-Farbmodus konvertieren" auf Seite 220

RGB-Original

Konvertiert in CMYK

Konvertiert in den Paletten-Farbmodus

Konvertiert in Mehrkanal

Konvertiert in Schwarzweiß

Konvertiert in Graustufen

So ändern Sie den Farbmodus eines Bilds

- Klicken Sie auf **Bild** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
  - **In Graustufen konvertieren (8 Bit)**
  - **In RGB-Farbe konvertieren (24 Bit)**
  - **In CMYK-Farbe konvertieren (32 Bit)**

- Umwandeln in ▶ Lab-Farbe (24 Bit)
- Umwandeln in ▶ Mehrkanal
- Umwandeln in ▶ Graustufen (16 Bit)
- Umwandeln in ▶ RGB-Farbe (48 Bit)
- Umwandeln in ▶ NTSC RGB
- Umwandeln in ▶ PAL RGB

Welche Modi für die Konvertierung zur Verfügung stehen, hängt vom aktuellen Modus des Bildes ab. Modi, die nicht verfügbar sind, sind abgeblendet.

Bei den Farbmodi **Schwarzweiß (1 Bit)**, **Palette (8 Bit)** und **Duoton (8 Bit)** können Sie verschiedene Konvertierungsoptionen festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter:

- „Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren" auf Seite 217
- „Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren" auf Seite 218
- „Bilder in den Duoton-Farbmodus konvertieren" auf Seite 220

Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren

Sie können jedes Bild in den 1-Bit-Schwarzweißmodus konvertieren, um so die Dateigröße zu verringern oder künstlerische Effekte zu erzielen. Der Schwarzweißmodus (in manchen Programmen auch als Bitmapmodus bezeichnet) darf nicht mit dem Graustufenmodus verwechselt werden. In Schwarzweißbildern kann jedes Pixel nur schwarz oder weiß sein, während Graustufenbilder neben Pixeln in Schwarz oder Weiß auch Pixel in 254 Abstufungen von Grau enthalten können und zur Erstellung eines Schwarzweißfoto-Effekts geeignet sind. Weitere Informationen zum Ändern von Fotos in Graustufen finden Sie unter „So ändern Sie den Farbmodus eines Bilds" auf Seite 216.

Wenn Sie Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren, stehen neben verschiedenen Einstellungen (z. B.Grenzwert, Rastertyp und Intensität) sieben Optionen für die Konvertierung in den Schwarzweißmodus zur Wahl:

- **Halbton**:Erzeugt verschiedene Grauschattierungen durch Variation des Musters der schwarzen und weißen Pixel im Bild. Sie können den Rastertyp, den Halbtonwinkel, die Anzahl der Linien pro Einheit und die Maßeinheit wählen.
- **Strichgrafik**:Erzeugt ein kontrastreiches Schwarzweißbild. Alle Farben mit einem Graustufenwert unterhalb des Grenzwerts werden zu Schwarz, während alle Farben mit einem Graustufenwert oberhalb des Grenzwerts zu Weiß werden.
- **Geordnet**:Ordnet die Graustufen in sich wiederholende Muster schwarzer und weißer Pixel. Vollfarben erscheinen hervorgehoben und die Bildränder sind hart. Diese Option eignet sich am besten für gleichmäßige Farben, wie sie z. B. in Diagrammen und grafischen Darstellungen erscheinen.
- **Jarvis**:Wendet den Jarvis-Algorithmus auf die einzelnen Pixel an. Diese Form der Fehlerdiffusion eignet sich für Fotos.
- **Stucki**:Wendet den Stucki-Algorithmus auf die einzelnen Pixel an. Diese Form der Fehlerdiffusion eignet sich für Fotos.
- **Floyd-Steinberg**:Wendet den Floyd-Steinberg-Algorithmus auf die einzelnen Pixel an. Diese Form der Fehlerdiffusion eignet sich für Fotos.
- **Kardinalitätsverteilung**:Erzeugt ein musterähnliches Aussehen, indem eine Kardinalitätsberechnung ausgeführt und das Ergebnis auf alle Pixel verteilt wird.

So konvertieren Sie ein Bild in den Schwarzweißmodus

1 Klicken Sie auf **Bild ▶ In Schwarzweiß konvertieren (1 Bit)**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Konvertierungsmethode** eine Konvertierungsoption.

3 Legen Sie die gewünschten Konvertierungseinstellungen fest.

Wenn Sie andere Teile des Bildes anzeigen möchten, ziehen Sie das Handsymbol im **Vorschaufenster**.

Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren

Der Paletten-Farbmodus, auch als „indizierter Farbmodus“ bezeichnet, ist ein Farbmodus, der vor allem bei GIF-Bildern im Web Verwendung findet. Wenn Sie ein komplexes Bild in den Paletten-Farbmodus konvertieren, wird jedem Pixel ein fester Farbwert zugewiesen. Diese Farbwerte werden in einer kompakten Farbtabelle, der so genannten „Palette“, gespeichert. Auf diese Weise enthält ein Bild im Paletten-Farbmodus weniger Daten als das Originalbild, so dass die Dateigröße gering bleibt. Der Paletten-Farbmodus hat eine Bit-Tiefe von 8 Bit und kann Bilder mit bis zu 256 Farben speichern und anzeigen.

Farbpaletten auswählen, bearbeiten und speichern

Wenn Sie ein Bild in den Paletten-Farbmodus konvertieren, können Sie eine vordefinierte oder angepasste Farbpalette verwenden und diese durch Ersetzen einzelner Farben bearbeiten. Wenn Sie die optimierte Farbpalette wählen, können Sie die Palette auch durch Angabe einer Bereichsempfindlichkeitsfarbe bearbeiten. Die zur Konvertierung des Bildes verwendete Farbpalette wird als verarbeitete Farbpalette bezeichnet.Sie kann zur Verwendung mit anderen Bildern gespeichert werden.

Weitere Informationen zum Erstellen von angepassten Farbpaletten finden Sie unter „Mit Farben arbeiten“ auf Seite 191.

Rastern

Bilder im Paletten-Farbmodus können maximal 256 unterschiedliche Farben enthalten. Enthält das Originalbild mehr Farben, können Sie mithilfe der Rasterfunktion die Illusion schaffen, dass mehr als 256 Farben zu sehen sind. Beim Rastern werden aus der vorhandenen Palette zusätzliche Farben und Farbtöne erstellt, indem Pixel mit verschiedenen Farben „eingestreut“ werden. Durch das direkte Nebeneinander unterschiedlich gefärbter Pixel entsteht im Auge des Betrachters ein Farbmix, der den Eindruck zusätzlicher Farben im Bild vermittelt.

Beim Rastern können die Farbpixel sowohl regelmäßig („geordnete Rasterung“) als auch zufällig („Fehlerdiffusion“) verteilt werden. Die geordnete Rasterung simuliert Farbüberblendungen näherungsweise durch regelmäßige Punktmuster; dadurch werden Vollfarben hervorgehoben und Ränder erscheinen härter. Bei der Fehlerdiffusion werden die Pixel zufällig gestreut, so dass die Ränder und Farben weicher erscheinen. Jarvis, Stucki und Floyd-Steinberg sind verschiedene Arten der Fehlerdiffusion.

Wenn Ihr Bild nur einige wenige Farben und einfache Formen enthält, erübrigt sich das Rastern.

Farbbereiche für angepasste Farbpaletten einstellen

Wenn Sie ein Bild mithilfe der optimierten Palette in den Paletten-Farbmodus konvertieren, können Sie eine Fokusfarbe (Grundfarbe) und eine Bereichsempfindlichkeit für die Fokusfarbe festlegen. Die Fokusfarbe und ähnliche Farben, die innerhalb der Bereichseinstellungen liegen, werden in die verarbeitete Farbpalette aufgenommen. Sie können auch festlegen, wie stark die Bereichsempfindlichkeit hervorgehoben werden soll. Da die Palette maximal 256 Farben umfasst, verringert sich durch das Betonen einer Fokusfarbe die Anzahl der Farben, die außerhalb der Bereichsempfindlichkeit liegen.

Konvertierungsoptionen speichern

Nachdem Sie eine Farbpalette ausgewählt und die Rasterung sowie die Bereichsempfindlichkeit für die Änderung des Bildes in den Paletten-Farbmodus eingestellt haben, können Sie die von Ihnen gewählten Optionen als Konvertierungsvoreinstellung speichern, um sie später für andere Bilder zu verwenden. Sie können beliebig viele Konvertierungs-Voreinstellungen hinzufügen und entfernen. Sie können die hinzugefügten Voreinstellungen auch wieder entfernen.

Mehrere Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren

Sie können mehrere Bilder gleichzeitig in den Paletten-Farbmodus konvertieren. Bevor Sie eine Stapelkonvertierung durchführen können, müssen Sie die Bilder in Corel PHOTO-PAINT öffnen. Alle von Ihnen in den Stapel aufgenommenen Bilder werden unter Verwendung der Farbpaletten- und Konvertierungsoptionen umgewandelt, die Sie festgelegt haben.

So konvertieren Sie ein Bild in den Paletten-Farbmodus

1. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **In Palettenfarben konvertieren (8 Bit)**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Palette** einen der folgenden Farbpalettentypen:

- **Gleichmäßig**: Stellt einen Bereich mit 256 Farben mit gleichen Anteilen von Rot, Grün und Blau zur Verfügung.
- **Standard-VGA**: Stellt die standardmäßige VGA-Palette (16 Farben) zur Verfügung.
- **Adaptiv**:Stellt Farben entsprechend dem ursprünglichen Bild zur Verfügung und behält die einzelnen Farben (das gesamte Farbspektrum) im Bild bei.
- **Optimiert**:Erstellt eine Farbpalette, die auf dem höchsten Anteil der Farben im Bild basiert. Sie können auch eine Bereichsempfindlichkeitsfarbe für die Farbpalette wählen.
- **Schwarze Fläche**:Enthält Farben, die eine Temperatur darstellen. So können beispielsweise durch Schwarz kalte Temperaturen und durch Rot, Orange, Gelb und Weiß warme Temperaturen wiedergegeben werden.
- **Graustufe**: Stellt 256 Grauschattierungen von Schwarz (0) bis Weiß (255) zur Verfügung.
- **System**:Stellt eine Palette mit Web-sicheren Farben und Graustufen zur Verfügung.
- **Websicher**: Stellt eine Palette mit 216Farben zur Verfügung, die von Webbrowsern korrekt dargestellt werden.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Rastern** eine Rasteroption.

5 Bestimmen Sie durch Verschieben des Reglers **Rasterintensität** den Betrag der Rasterung.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Konvertierungsoptionen als Voreinstellung speichern	Klicken Sie auf **Voreinstellung hinzufügen** und geben Sie im Feld **Voreinstellung speichern** einen Namen ein.
Verarbeitete Farbpalette bearbeiten	Klicken Sie auf die Registerkarte **Verarbeitete Palette** und klicken Sie auf **Bearbeiten**. Bearbeiten Sie die Farbpalette im Dialogfeld **Farbtabelle**.
Verarbeitete Farbpalette speichern	Klicken Sie auf die Registerkarte **Verarbeitete Palette** und klicken Sie auf **Speichern**. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die verarbeitete Farbpalette speichern möchten, und geben Sie einen Dateinamen ein.

Die Option **Geordnet** arbeitet schneller als die Rasterungen mit Fehlerdiffusion(**Jarvis**, **Stucki** und **Floyd-Steinberg**), ist jedoch weniger präzise.

Sie können eine angepasste Farbpalette auswählen, indem Sie in der Registerkarte **Optionen** auf **Öffnen** klicken, die gewünschte Farbpalettendatei auswählen und auf den Dateinamen doppelklicken.

Sie können voreingestellte Konvertierungsoptionen laden, indem Sie auf der Registerkarte **Optionen** im Listenfeld **Voreinstellungen** eine Voreinstellung wählen.

So stellen Sie den Farbbereich für eine angepasste Farbpalette ein

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **In Palettenfarben konvertieren (8 Bit)**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Palette** die Option **Optimiert**.

4 Aktivieren Sie die Option **Farbbereichsempfindlichkeit**.

5 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und anschließend auf eine Farbe im Bild.

6 Klicken Sie auf die Registerkarte **Bereichsempfindlichkeit** und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.

7 Stellen Sie die Regler für die Bereichsempfindlichkeit ein.

Wenn Sie die Farbpalette anzeigen möchten, klicken Sie auf die Registerkarte **Verarbeitete Palette**.

So konvertieren Sie mehrere Dateien in den Paletten-Farbmodus

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **In Palettenfarben konvertieren (8 Bit)**
2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Stapel**.
3 Wählen Sie aus der linken Spalte alle Dateien, die konvertiert werden sollen.
4 Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

Sie können eine Vorschau von Bildern anzeigen lassen, indem Sie das gewünschte Bild im Listenfeld **Bildvorschau** auswählen und auf **Vorschau** klicken.

Bilder in den Duoton-Farbmodus konvertieren

Der Duoton-Farbmodus wird für spezielle Farbdruckaufgaben verwendet. Ein Duoton-Bild ist ein Graustufenbild, das um eine bis vier zusätzliche Farben erweitert wurde. In der folgenden Liste werden die Duoton-Typen beschrieben:

- **Einton**:Ein Graustufenbild, das nur eine Druckfarbe enthält.
- **Duoton**:Ein Graustufenbild, das mit zwei Druckfarben koloriert wurde. In den meisten Fällen ist die erste Druckfarbe Schwarz und die zweite eine andere Farbe.
- **Dreiton**:Ein Graustufenbild, das mit drei Druckfarben koloriert wurde. In den meisten Fällen werden hierbei die Farbe Schwarz und zwei weitere Druckfarben verwendet.
- **Vierton**:Ein Graustufenbild, das mit vier Druckfarben koloriert wurde. In den meisten Fällen werden hierbei die Farbe Schwarz und drei weitere Druckfarben verwendet.

Tonkurven anpassen

Beim Konvertieren von Bildern in den Duoton-Farbmodus werden im Gitternetz der Tonwertkurve die bei der gesamten Konvertierung verwendeten dynamischen Druckfarbenkurven angezeigt. Auf der horizontalen Ebene (X-Achse) werden die 256 verschiedenen Grauschattierungen von Graustufenbildern dargestellt (0 entspricht Schwarz, 255 entspricht Weiß). Die vertikale Ebene (Y-Achse) veranschaulicht die Intensität einer Druckfarbe (von 0 bis 100 Prozent), die den entsprechenden Graustufenwerten zugewiesen wird.

Druckfarben für die Duoton-Konvertierung speichern und laden

Nachdem Sie einen Duoton-Typ ausgewählt und die Tonkurven für die Farben angepasst haben, die für die Bildkonvertierung in den Duoton-Modus verwendet werden, können Sie die Druckfarbeneinstellungen für die spätere Verwendung in anderen Bildern speichern.

Anzeige von Überdruckfarben festlegen

Beim Konvertieren eines Bildes in den Duoton-Farbmodus können Sie festlegen, welche Farben beim Drucken des Bildes überdruckt werden. Überdruckfarben sind die Farben, die zu viel Druckfarbe aufweisen, wenn sich zwei oder mehr Farben überlappen. Um ein Bild auf dem Bildschirm anzuzeigen, werden die einzelnen Farben nacheinander angewendet, wodurch ein Schichteffekt entsteht.

Sie können alle Stellen anzeigen, an denen die gewählten Druckfarben einander überlappen. Jeder Stelle ist die Farbe zugeordnet, die durch die Überlappung entsteht. Sie können auch neue Überdruckfarben wählen und sich ansehen, wie die Überlappung mit ihnen aussähe.

So konvertieren Sie ein Bild in den Duoton-Farbmodus

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **In Duoton konvertieren** ▸ **(8 Bit)**
2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Kurven**.
3 Wählen Sie im Listenfeld **Typ** einen Duoton-Typ aus.
4 Doppelklicken Sie im Fenster **Typ** auf eine Druckfarbe.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** eine Farbe und klicken Sie auf **OK**.

Die Tonkurve der Farbe können Sie anpassen, indem Sie durch Klicken auf die Druckfarbentonkurve im Gitter einen Knoten erstellen.Passen Sie anschließend durch Ziehen des Knotens die Farbmenge an der betreffenden Stelle im Gitter an.

You can also

Alle Druckfarben-Tonkurven im Gitter anzeigen	Aktivieren Sie die Option **Alle anzeigen**.
Druckfarbeneinstellungen speichern	Klicken Sie auf **Speichern**. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei mit den neuen Einstellungen speichern möchten, und geben Sie einen Dateinamen ein.
Bildschirmdarstellung der Überdruckfarben festlegen	Klicken Sie auf die Registerkarte **Überdrucken** und aktivieren Sie die Option **Überdrucken ver.**. Doppelklicken Sie auf die Farbe, die Sie ändern möchten, und wählen Sie eine neue Farbe.

Sie können Druckfarbeneinstellungen laden, indem Sie in der Registerkarte **Kurven** auf **Laden** klicken, die Datei mit den gespeicherten Druckfarbeneinstellungen auswählen und auf den Dateinamen doppelklicken.

So legen Sie die Bildschirmdarstellung der Überdruckfarben fest:

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **In Duoton konvertieren** ▸ **(8 Bit)**.
2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Überdrucken**.
3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Überdrucken verwenden**.
4 Doppelklicken Sie auf die Farbe, die Sie bearbeiten möchten.
5 Wählen Sie im Listenfeld **Modell** des Dialogfelds **Farbe auswählen** ein Farbmodell aus, klicken Sie auf eine Farbe und wählen Sie **OK**.

Wenn Sie eine Vorschau für die neue Überdruckfarbe anzeigen möchten, klicken Sie auf **Vorschau**.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Farbverwaltung verwenden

Mithilfe der Farbverwaltung können Sie sicherstellen, dass Farben einheitlich angezeigt werden, wenn Sie mit Dateien aus verschiedenen Quellen arbeiten und diese Dateien an verschiedenen Geräten ausgeben.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Farbverwaltung" (Seite 223)
- „Erste Schritte für die Farbverwaltung bei Corel PHOTO-PAINT" (Seite 228)
- „Farbprofile installieren und laden und einbetten" (Seite 229)
- „Farbprofile zuweisen" (Seite 230)
- „Farben in andere Farbprofile konvertieren" (Seite 231)
- „Einstellungen für die Farbkonvertierung auswählen" (Seite 232)
- „Softproofing" (Seite 232)
- „Mit Farbverwaltungs-Voreinstellungen arbeiten" (Seite 235)
- „Mit Farbverwaltungsrichtlinien arbeiten" (Seite 236)
- „Farben beim Öffnen von Dokumenten verwalten" (Seite 238)
- „Farben beim Importieren und Einfügen von Dateien verwalten" (Seite 238)
- „Farben für den Druck verwalten" (Seite 239)
- „Sicheren CMYK-Arbeitsablauf verwenden" (Seite 239)
- „Farben für die Online-Anzeige verwalten" (Seite 240)

Farbverwaltung

Dieser Abschnitt gibt Antworten auf folgende häufig gestellte Fragen zur Farbverwaltung:

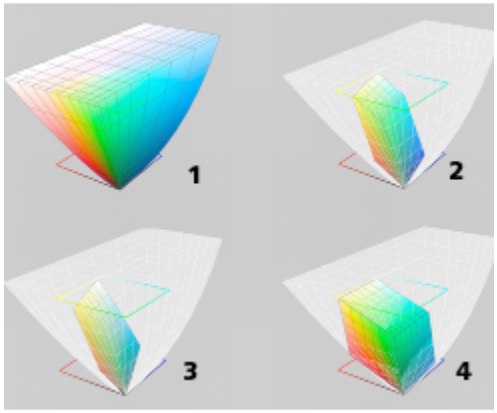
- „Warum stimmen Farben manchmal nicht überein?" (Seite 224)
- „Was ist Farbverwaltung?" (Seite 224)
- „Warum benötige ich Farbverwaltung?" (Seite 225)
- „Wie kann ich mit der Farbverwaltung beginnen?" (Seite 225)
- „Zeigt mein Monitor die richtigen Farben an?" (Seite 225)
- „Sollte ich ein Farbprofil zuweisen oder Farben in ein Farbprofil konvertieren?" (Seite 226)
- „Was ist eine Wiedergabeabsicht?" (Seite 226)

Warum stimmen Farben manchmal nicht überein?

Während des digitalen Bildherstellungsverfahrens werden verschiedene Hilfsmittel verwendet, um Bilder zu erfassen, zu ändern und zu drucken. In einem typischen Arbeitsablauf erfassen Sie ein Bild mit einer Digitalkamera, laden das Bild auf einen Computer, ändern das Bild in einem Fotobearbeitungsprogramm und drucken es anschließend. Jedes einzelne hierfür verwendete Hilfsmittel bedient sich einer eigenen Art der Farbinterpretation. Außerdem besitzt jedes Hilfsmittel seinen eigenen Bereich verfügbarer Farben, den so genannten Farbraum. Dabei handelt es sich um eine Reihe von Zahlen, die festlegen, wie die jeweiligen Farben dargestellt werden.

Beispiel eines Arbeitsablaufs für ein Dokument

Anders ausgedrückt: Bei der Definition und Interpretation von Farben spricht jedes Hilfsmittel eine eigene Sprache. Betrachten wir eine Farbe im Farbraum Ihrer Digitalkamera: eine kräftige blaue RGB-Farbe mit den Werten Rot = 0, Grün = 0 und Blau = 255. Diese Farbe wird im Farbraum Ihres Monitors möglicherweise als eine andere Farbe angezeigt. Außerdem kann es sein, dass der Farbraum Ihres Druckers keine Entsprechung für diese Farbe besitzt. Wenn das Dokument den Arbeitsablauf durchläuft, geht somit diese kräftige blaue Farbe bei der Übersetzung verloren und wird nicht exakt wiedergegeben. Das Farbverwaltungssystem soll die Farbkommunikation im Arbeitsablauf verbessern, sodass die Farbe der Ausgabe mit der beabsichtigten Farbe übereinstimmt.



Farben werden durch ihren Farbraum definiert. 1. Lab-Farbraum. 2. sRGB-Farbraum, dargestellt im Vergleich zum Lab-Farbraum. 3. Farbraum U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. ProPhoto-RGB-Farbraum.

Was ist Farbverwaltung?

Farbverwaltung ist ein Vorgang, mit dem Sie die Farbreproduktion vorhersagen und steuern können, und zwar unabhängig von Quelle bzw. Ziel des Dokuments. Sie gewährleistet eine genauere Farbdarstellung, wenn ein Dokument angezeigt, bearbeitet, freigegeben, in ein anderes Format exportiert oder gedruckt wird.

Ein Farbverwaltungssystem, auch als Farb-Engine bezeichnet, verwendet Farbprofile, um die Farbwerte aus einer Quelle in eine andere zu übersetzen. Beispielsweise übersetzt es die auf dem Bildschirm angezeigten Farben in die Farben, die ein Drucker reproduzieren kann. Farbprofile definieren den Farbraum von Monitoren, Scannern, Digitalkameras, Druckern und den Anwendungen, mit denen Sie Dokumente erstellen bzw. bearbeiten.

Warum benötige ich Farbverwaltung?

Wenn für Ihr Dokument eine genaue Farbdarstellung erforderlich ist, sollten Sie sich mit der Farbverwaltung vertraut machen. Die Komplexität Ihres Arbeitsablaufs und das Endziel für Ihre Dokumente sind ebenfalls wichtige Punkte, die berücksichtigt werden müssen. Wenn Ihre Dokumente nur zur Online-Anzeige gedacht sind, ist die Farbverwaltung möglicherweise von geringerer Bedeutung. Wenn Sie jedoch vorhaben, Dokumente in einer anderen Anwendung zu öffnen, oder wenn Sie Dokumente für den Druck oder mehrere Ausgabeformen erstellen, ist die ordnungsgemäße Farbverwaltung entscheidend.

Die Farbverwaltung bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Konsistente Farbreproduktion im gesamten Arbeitsablauf, insbesondere beim Öffnen von Dokumenten, die in anderen Anwendungen erstellt wurden
- Konsistente Farbreproduktion bei der Weitergabe von Dateien an andere Personen
- Vorschau (bzw. „Softproof") von Farben, bevor sie an ihr endgültiges Ziel gesendet werden, wie beispielsweise eine Druckerpresse, einen Desktop-Drucker oder das Internet
- Verringerung des Anpassungs- und Korrekturbedarfs, wenn Dokumente an verschiedene Ziele gesendet werden sollen

Farbverwaltungssysteme bieten keinen vollständig identischen Farbabgleich, verbessern die Farbgenauigkeit jedoch enorm.

Wie kann ich mit der Farbverwaltung beginnen?

Im Folgenden finden Sie einige Empfehlungen für die Integration der Farbverwaltung in Ihren Arbeitsablauf:

- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Monitor die richtigen Farben anzeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Zeigt mein Monitor die richtigen Farben an?" auf Seite 225.
- Installieren Sie Farbprofile für alle Ein- und Ausgabegeräte, deren Verwendung Sie planen. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbprofile installieren und laden und einbetten" auf Seite 229.
- Machen Sie sich mit den Farbverwaltungsfunktionen von Corel PHOTO-PAINT vertraut. Die Standardeinstellungen für die Farbverwaltung führen zu guten Farbergebnissen, Sie können diese Standardeinstellungen ändern und auf Ihre konkreten Arbeitsabläufe zuschneiden. Weitere Informationen finden Sie unter „Erste Schritte für die Farbverwaltung bei Corel PHOTO-PAINT" auf Seite 228.
- Führen Sie einen Softproof der Dokumente durch, um eine Vorschau der Endergebnisse auf dem Bildschirm anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Softproofing" auf Seite 232.
- Betten Sie beim Speichern und Exportieren von Dateien Farbprofile ein. Auf diese Weise tragen Sie zur Farbkonsistenz bei der Anzeige, Bearbeitung oder Reproduktion der Dateien bei. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbprofile installieren und laden und einbetten" auf Seite 229.

Zeigt mein Monitor die richtigen Farben an?

Kalibrierung und Profilerstellung beim Monitor sind wichtige Schritte für die Gewährleistung der Farbgenauigkeit. Bei der Kalibrierung eines Monitors richten Sie ihn so ein, dass er die Farben entsprechend einem festgelegten Genauigkeitsstandard anzeigt. Nach der Kalibrierung können Sie ein Monitor-Farbprofil erstellen, das beschreibt, wie der Monitor Farben interpretiert. Das angepasste Farbprofil wird normalerweise von der Profilerstellungssoftware im Betriebssystem installiert, sodass es von mehreren Geräten und Anwendungen gemeinsam verwendet werden kann. Kalibrierung und Profilerstellung gehen bei der Gewährleistung der Farbgenauigkeit Hand in Hand: Wenn ein Monitor nicht richtig kalibriert ist, ist sein Farbprofil unbrauchbar.

Kalibrierung und Profilerstellung sind komplexe Vorgänge, für die normalerweise Kalibrierungsgeräte von Drittanbietern erforderlich sind, beispielsweise Kolorimeter und Spezialsoftware. Darüber hinaus kann eine nicht ordnungsgemäß durchgeführte Kalibrierung mehr Schaden als Nutzen anrichten. Weitere Informationen zur Monitorkalibrierung und zu angepassten Farbprofilen finden Sie unter den Farbverwaltungsverfahren und den einzelnen Produkten. Außerdem können Sie die zu Ihrem Betriebssystem bzw. Monitor gehörende Dokumentation zurate ziehen.

Wie Sie die von Ihrem Monitor angezeigte Farbe wahrnehmen, ist ebenfalls wichtig für die Verwaltung der Farbkonsistenz. Ihre Wahrnehmung wird durch die Umgebung beeinflusst, in der Sie die Dokumente betrachten. Im Folgenden finden Sie einige Möglichkeiten, wie Sie eine geeignete Anzeigeumgebung schaffen können:

- Vergewissern Sie sich, dass in Ihrem Raum ein konsistenter Lichtfluss herrscht. Wenn der Raum beispielsweise von Sonnenlicht durchflutet ist, sollten Sie einen Lichtschutz verwenden oder, falls möglich, in einem Raum ohne Fenster arbeiten.

- Setzen Sie den Monitorhintergrund auf eine neutrale Farbe, beispielsweise Grau, oder weisen Sie ein Graustufenbild als Hintergrund zu. Vermeiden Sie die Verwendung farbiger Hintergrundbilder und Bildschirmschoner.
- Tragen Sie keine helle Kleidung, die die Anzeige der Farben auf dem Monitor beeinträchtigen könnte. Ein weißes Hemd beispielsweise wird auf dem Monitor reflektiert und ändert dadurch Ihre Farbwahrnehmung.

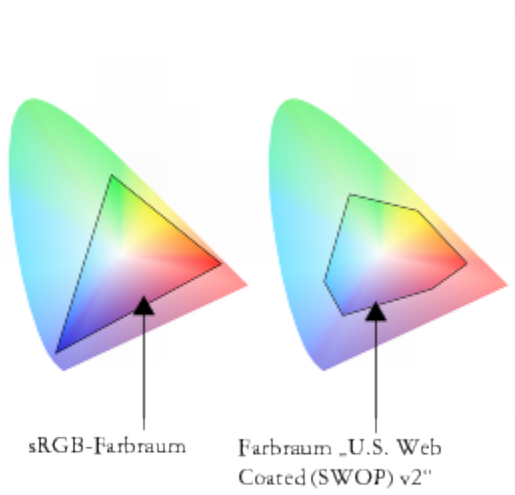
Sollte ich ein Farbprofil zuweisen oder Farben in ein Farbprofil konvertieren?

Wenn Sie ein Farbprofil zuweisen, ändern sich die Farbwerte, also die Zahlen, im Dokument nicht. Stattdessen verwendet die Anwendung das Farbprofil, um die Dokumentfarben zu interpretieren. Wenn Sie jedoch Farben in ein anderes Farbprofil konvertieren, ändern sich die Farbwerte im Dokument.

Die beste Vorgehensweise besteht darin, beim Erstellen des Dokuments einen geeigneten Farbraum auszuwählen und im gesamten Arbeitsablauf dasselbe Farbprofil zu verwenden. Während der Arbeit an einem Dokument sollte die Zuweisung von Farbprofilen und die Konvertierung in andere Farbprofile vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbprofile zuweisen" auf Seite 230 und „Farben in andere Farbprofile konvertieren" auf Seite 231.

Was ist eine Wiedergabeabsicht?

Ein Farbverwaltungssystem kann eine effektive Übersetzung von Dokumentfarben für verschiedene Geräte durchführen. Bei der Konvertierung von einem Farbraum in einen anderen kann es jedoch vorkommen, dass ein Farbverwaltungssystem bestimmte Farben nicht zuordnen kann. Dieser Übersetzungsfehler tritt auf, da einige Farben in der Quelle möglicherweise nicht in den Bereich (bzw. Gamut) des Zielfarbraums passen. Beispielsweise liegen die hellen Rot- und Blautöne, die auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden, häufig außerhalb des Farbgamuts, den Ihr Drucker erzeugen kann. Diese außerhalb des Gamuts liegenden Farben können das Erscheinungsbild des Dokuments erheblich ändern, je nachdem wie sie vom Farbverwaltungssystem interpretiert werden. Jedes Farbverwaltungssystem verfügt über vier Methoden zur Interpretation von außerhalb des Gamuts liegenden Farben und ihrer Zuordnung innerhalb des Gamuts des Zielfarbraums. Diese Methoden werden als „Wiedergabeabsichten" bezeichnet. Welche Wiedergabeabsicht ausgewählt werden sollte, hängt vom Grafikinhalt des Dokuments ab.



Bei sRGB-Dokumenten liegen häufig viele Farben außerhalb des Gamuts für den Farbraum U.S. Web Coated (SWOP) v2. Die außerhalb des Gamuts liegenden Farben werden gemäß der Wiedergabeabsicht Farben innerhalb des Gamuts zugeordnet.

Die folgenden Wiedergabeabsichten sind verfügbar:

- Die Wiedergabeabsicht **Relative Farbmetrik** eignet sich für Logos oder andere Grafiken, die nur wenige außerhalb des Gamuts liegende Farben enthalten. Dabei werden die außerhalb des Gamuts liegenden Ausgangsfarben den nächstgelegenen Farben zugeordnet, die sich im Gamut befinden. Diese Wiedergabeabsicht führt zu einer Verschiebung des Weißpunktes. Beim Druck auf weißem Papier wird die Weiße des Papiers zur Wiedergabe der weißen Bereiche des Dokuments verwendet. Daher ist diese Wiedergabeabsicht eine gute Wahl, wenn das Dokument gedruckt werden soll.
- Die Wiedergabeabsicht **Absolute Farbmetrik** eignet sich für Logos und andere Grafiken, bei denen sehr präzise Farben erforderlich sind. Wenn keine Übereinstimmung für die Ausgangsfarben gefunden wird, wird die nächstmögliche Entsprechung verwendet. Die Wiedergabeabsichten **Absolute Farbmetrik** und **Relative Farbmetrik** sind ähnlich, allerdings wird bei der Wiedergabeabsicht **Absolute Farbmetrik** der Weißpunkt bei der Konvertierung beibehalten und nicht für die Weiße des Papiers angepasst. Diese Wiedergabeabsicht wird hauptsächlich für das Proofing verwendet.
- Die Wiedergabeabsicht **Farbmetrik** eignet sich für Fotos und Bitmaps, bei denen zahlreiche Farben außerhalb des Gamuts liegen. Das Gesamterscheinungsbild wird beibehalten, indem alle Farben einschließlich der im Gamut liegenden Farben so geändert werden, dass alle Farben in den Farbbereich des Ziels passen. Bei dieser Wiedergabeabsicht werden die Beziehungen zwischen den Farben beibehalten, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.
- Die Wiedergabeabsicht **Sättigung** führt zu konzentrierteren Volltonfarben in Geschäftsgrafiken, wie beispielsweise Diagrammen und Graphen. Die Farben sind möglicherweise weniger genau als bei anderen Wiedergabeabsichten.

Die Anzahl der außerhalb des Gamuts liegenden Farben (durch die grüne Überlagerung angezeigt) kann die Auswahl der zu verwendenden Wiedergabeabsicht beeinflussen. Links: Die Wiedergabeabsicht Relative Farbmetrik ist für

dieses Foto geeignet, das nur wenige außerhalb des Gamuts liegende Farben enthält. Rechts: Die Wiedergabeabsicht Farbmetrik ist eine gute Wahl für dieses Foto, bei dem zahlreiche Farben außerhalb des Gamuts liegen.

Erste Schritte für die Farbverwaltung bei Corel PHOTO-PAINT

Bei Corel PHOTO-PAINT gibt es zwei Arten von Farbverwaltungseinstellungen: die Standardeinstellungen für die Farbverwaltung und die Farbeinstellungen des Dokuments. Die Standardeinstellungen für die Farbverwaltung steuern die Farben neuer Dokumente und von Dokumenten, die kein Farbprofil enthalten (auch als „ungetaggte Dokumente" bezeichnet). Dokumente, die in früheren Versionen von Corel PHOTO-PAINT erstellt wurden, gelten als „ungetaggt". Die Farbeinstellungen des Dokuments wirken sich nur auf die Farben des aktiven Dokuments aus.

Standardeinstellungen für die Farbverwaltung

Die Standardeinstellungen für die Farbverwaltung sind für die Erstellung konsistenter Farben von entscheidender Bedeutung.

- **Voreinstellungen**: Wenn Sie die Farbverwaltung zum ersten Mal verwenden und Entwürfe für eine bestimmte Ausgabeart erstellen, können Sie eine Voreinstellung auswählen, die Ihnen den Einstieg mit den richtigen Farbverwaltungseinstellungen (z. B. für Standardfarbprofile und Farbkonvertierung) erleichtert. Beispiele sind die Voreinstellung **Nordamerika - Druckvorstufe**, die sich für Projekte eignet, die von nordamerikanischen Druckdienstanbietern gedruckt werden sollen, und die Voreinstellung **Europa - Web**, die für in Europa erstellte Webprojekte geeignet ist. Weitere Informationen zu den Voreinstellungen für die Farbverwaltung finden Sie unter „Mit Farbverwaltungs-Voreinstellungen arbeiten" auf Seite 235.
- **Standardfarbprofile**: Definieren die RGB-, CMYK- und Graustufenfarben in neuen und ungetaggten Dokumenten. Sie können diese Einstellungen ändern, sodass für alle neuen Dokumente die von Ihnen angegebenen Farbprofile verwendet werden. In einigen Anwendungen werden Standardfarbprofile als Arbeitsbereichsprofile bezeichnet.
- **Wiedergabeabsicht**: Hier können Sie eine Methode zur Zuordnung von außerhalb des Gamuts liegenden Farben in neuen und ungetaggten Dokumenten auswählen. Wenn die standardmäßige Wiedergabeabsicht für das aktive Dokument nicht geeignet ist, können Sie sie im Dialogfeld **Farbeinstellungen des Dokuments** ändern. Weitere Informationen zur Auswahl der richtigen Wiedergabeabsicht für Ihre Projekte erhalten Sie unter „Was ist eine Wiedergabeabsicht?" auf Seite 226.
- **Einstellungen für die Farbkonvertierung**: Hiermit legen Sie fest, wie die Farben abgeglichen werden, wenn Sie Farben aus einem Farbprofil in ein anderes konvertieren. Sie können beispielsweise die Farb-Engine ändern oder Optionen zur Konvertierung von reinem Schwarz in RGB-, CMYK-, Lab- bzw. Graustufendokumenten angeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellungen für die Farbkonvertierung auswählen" auf Seite 232.
- **Schmuckfarbendefinition**: Mit diesem Steuerelement können Sie Schmuckfarben anhand ihrer Lab-, CMYK- bzw. RGB-Farbwerte anzeigen. Diese alternativen Farbwerte werden auch bei der Umwandlung von Schmuckfarben in Skalenfarben verwendet.
- **Farbverwaltungsrichtlinien**: Dienen zur Verwaltung von Farben in Dateien, die Sie öffnen oder in ein aktives Dokument importieren oder einfügen. Weitere Informationen zu den Farbverwaltungsrichtlinien finden Sie unter „Mit Farbverwaltungsrichtlinien arbeiten" auf Seite 236.

Farbeinstellungen des Dokuments

Sie können die aktuellen Farbeinstellungen des aktiven Dokuments anzeigen und bearbeiten. Es kann angezeigt werden, welches Farbprofil dem Dokument zugewiesen wird und welche Standardfarbprofile die Anwendung anbietet. Das Farbprofil, das einem aktiven Dokument zugewiesen wird, bestimmt auch den Farbraum des Dokuments.

Sie können dem aktiven Dokument auch ein anderes Farbprofil zuweisen oder seine Farben in ein bestimmtes Farbprofil umwandeln. Informationen zum Zuweisen von Farbprofilen finden Sie unter „Farbprofile zuweisen" auf Seite 230. Informationen zum Umwandeln von Dokumentfarben in andere Farbprofile finden Sie unter „Farben in andere Farbprofile konvertieren" auf Seite 231.

Hilfe erhalten

Informationen zu den einzelnen in den Dialogfeldern **Standardfarbeinstellungen** und **Farbeinstellungen des Dokuments** verfügbaren Steuerelementen erhalten Sie, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Steuerelement zeigen und die Erklärung im Bereich **Beschreibung** anzeigen.

So greifen Sie auf die Standardeinstellungen für die Farbverwaltung zu

- Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.

So ändern Sie die Standardfarbprofile

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.

2 Wählen Sie im Bereich **Standardfarbprofile** ein Farbprofil in den folgenden Listenfeldern aus:

- **RGB**: Beschreibt die RGB-Farben in neuen und ungetaggten Dokumenten.
- **CMYK** : Beschreibt die CMYK-Farben in neuen und ungetaggten Dokumenten.
- **Graustufen**: Beschreibt die Graustufenfarben in neuen und ungetaggten Dokumenten.

Sie können auch eine andere Wiedergabeabsicht im Listenfeld **Wiedergabeabsicht** auswählen.

So greifen Sie auf die Farbeinstellungen des Dokuments zu

- Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Dokumenteinstellungen**.

Das Dialogfeld **Dokumenteinstellungen** ist für Bilder im LAB-, NTSC- oder PAL-Format bzw. für Multi-Channel-Bilder nicht verfügbar. Für diese Bilder werden die im Dialogfeld **Standardeinstellungen für die Farbverwaltung** enthaltenen Farbverwaltungsoptionen verwendet.

Sie können die Farbeinstellungen des Dokuments auch im Dialogfeld **Dokumenteigenschaften** anzeigen. Klicken Sie hierfür auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

Farbprofile installieren und laden und einbetten

Zur Sicherstellung der Farbgenauigkeit benötigt ein Farbverwaltungssystem ICC-kompatible Profile für Monitore, Eingabegeräte, externe Monitore, Ausgabegeräte und Dokumente.

- Monitorfarbprofile: definieren den Farbraum, den Ihr Monitor verwendet, um Dokumentfarben anzuzeigen. Corel PHOTO-PAINT verwendet das primäre Monitorprofil, das vom Betriebssystem zugewiesen wird. Das Monitorprofil ist für die Farbgenauigkeit äußerst wichtig. Weitere Informationen finden Sie unter „Zeigt mein Monitor die richtigen Farben an?" auf Seite 225.
- Eingabegerät-Farbprofile: Werden von Eingabegeräten, wie beispielsweise Scanner und Digitalkameras, verwendet. Diese Farbprofile legen fest, welche Farben von bestimmten Eingabegeräten erfasst werden können.
- Anzeigefarbprofile: Beinhalten Monitorprofile, die nicht im Betriebssystem mit Ihrem Monitor verknüpft sind. Diese Farbprofile sind besonders nützlich für das Softproofing von Dokumenten für Monitore, die nicht mit Ihrem Computer verbunden sind.
- Ausgabegerät-Farbprofile: Definieren den Farbraum von Ausgabegeräten, wie beispielsweise Desktop-Druckern und Druckmaschinen. Das Farbverwaltungssystem verwendet diese Profile, um die Dokumentfarben den Farben des Ausgabegeräts genau zuzuordnen.
- Dokumentfarbprofile: Definieren die RGB-, CMYK- und Graustufenfarben eines Dokuments. Dokumente, die Farbprofile enthalten, werden als getaggte Dokumente bezeichnet.

Farbprofile suchen

Zahlreiche Farbprofile werden zusammen mit Ihrer Anwendung installiert oder können mithilfe von Profilerstellungssoftware generiert werden. Hersteller von Monitoren, Scannern, Digitalkameras und Druckern stellen ebenfalls Farbprofile bereit. Zudem können Sie beispielsweise über folgende Websites auf Farbprofile zugreifen:

- http://www.color.org/findprofile.xalter: Mithilfe dieser Website des International Color Consortium (ICC) können Sie häufig verwendete Standardfarbprofile finden.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads: Diese Website der European Color Initiative (ECI) bietet standardmäßige ISO-Profile sowie speziell auf Europa ausgerichtete Profile an.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm: Diese Website bietet ICC-Profile für verschiedene LCD-Monitoren (Liquid Crystal Display) an, mit deren Hilfe Sie einheitliche Farben anzeigen können. Wenn die Farbgenauigkeit für Ihren Arbeitsablauf jedoch unerlässlich ist, sollten Sie Ihren Monitor kalibrieren und über ein Profil definieren und sich nicht auf bereits erstellte und frei verfügbare Monitorprofile verlassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zeigt mein Monitor die richtigen Farben an?" auf Seite 225.

Farbprofile installieren und laden

Wenn Sie nicht über das erforderliche Farbprofil verfügen, können Sie es installieren oder in der Anwendung laden. Bei der Installation eines Farbprofils wird dieses zum Ordner **Color** des Betriebssystems hinzugefügt; beim Laden eines Farbprofils wird es zum Ordner **Color** der Anwendung hinzugefügt. CorelDRAW Graphics Suite kann auf Profile in beiden **Color**-Ordnern zugreifen.

Farbprofile einbetten

Wenn Sie ein Dokument in einem Dateiformat speichern oder exportieren, das Farbprofile unterstützt, werden die Farbprofile standardmäßig in die Datei eingebettet. Beim Einbetten eines Farbprofils wird das Farbprofil mit dem Dokument verknüpft, um sicherzustellen, dass die von Ihnen verwendeten Farben für jeden freigegeben werden, der das Dokument anzeigt oder druckt.

So installieren Sie ein Farbprofil

- Klicken Sie in Windows Explorer mit der rechten Maustaste auf ein Farbprofil und klicken Sie auf **Profil installieren**.

So laden Sie ein Farbprofil

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.
2. Wählen Sie im Bereich **Standardfarbeinstellungen** die Option **Farbprofile laden** in den Listenfeldern **RGB**, **CMYK** oder **Graustufen**.
3. Navigieren Sie im Dialogfeld **Öffnen** zum gewünschten Farbprofil.

Nachdem Sie ein Farbprofil geladen haben, können Sie über das Andockfenster **Farbprüfeinstellungen**, das Dialogfeld **Drucken** sowie das Dialogfeld **Farbeinstellungen des Dokuments** darauf zugreifen.

Beachten Sie, dass Sie Farbprofile aus einem beliebigen Farbmodus aus einem beliebigen Listenfeld laden können: **RGB**, **CMYK** oder **Graustufen**. Nachdem Sie das Profil geladen haben, ist der Zugriff jedoch nur noch über das Listenfeld des entsprechenden Farbmodus möglich. Sie können beispielsweise ein RGB-Farbprofil über das Listenfeld **CMYK** laden, aber nur über das Listenfeld **RGB** darauf zugreifen.

Sie können ein Farbprofil auch über das Dialogfeld **Farbeinstellungen des Dokuments** laden.

So betten Sie ein Farbprofil ein

1. Klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf eine der folgenden Befehle:
   - **Speichern unter**
   - **Exportieren für** ▸ **Web**
2. Aktivieren Sie im nun angezeigten Dialogfeld das Kontrollkästchen **Farbprofil einbetten**.

Durch das Einbetten eines Farbprofils, insbesondere CMYK, nimmt die Dateigröße eines Dokuments zu.

Farbprofile zuweisen

Wenn Sie ein Dokument öffnen oder importieren, das über kein Farbprofil verfügt, weist die Anwendung dem Dokument automatisch ein Farbprofil hinzu. Wenn das Dokument ein Farbprofil aufweist, das nicht für das gewünschte Ziel geeignet ist, können Sie dem Dokument ein anderes Farbprofil zuweisen. Wenn das Dokument beispielsweise im Internet angezeigt oder auf einem Desktop-Drucker gedruckt werden soll, sollten Sie sicherstellen, dass sRGB als RGB-Profil des Dokuments verwendet wird. Wenn das Dokument für die Drucklegung vorgesehen ist, ist das Profil Adobe RGB (1998) eine bessere Wahl, da es einen größeren Gamut aufweist und bei der Konvertierung von RGB-Farben in den GMYK-Farbraum gute Ergebnisse liefert.

Wenn Sie einem Dokument einen anderen Farbraum zuweisen, wirken die Farben möglicherweise anders, obwohl sich die Farbwerte nicht ändern.

Links: Das Farbprofil SWOP 2006_Coated3v2.icc ist dem aktiven Dokument zugewiesen. Rechts: Wenn dem Dokument das Farbprofil „Japan Color 2002 Newspaper" zugewiesen wird, wirken die Farben deutlich weniger gesättigt.

So weisen Sie einem Dokument ein Farbprofil zu

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Dokumenteinstellungen**.

2 Aktivieren Sie im Bereich **Farbeinstellungen des Dokuments bearbeiten** die Option **Ein anderes Farbprofil zuweisen**.

3 Wählen Sie ein Farbprofil in den Listenfeldern **RGB**, **CMYK** oder **Graustufen**.

Die Bezeichnung des Listenfelds und die Liste der verfügbaren Farbprofile hängt vom Farbmodus des aktiven Dokuments ab. Für RGB-Bilder ist beispielsweise nur das Listenfeld RGB verfügbar.

Farben in andere Farbprofile konvertieren

Wenn Sie Dokumentfarben von einem Farbprofil in ein anderes konvertieren, werden die Farbwerte im Dokument gemäß der Wiedergabeabsicht geändert, das Erscheinungsbild der Farben bleibt jedoch erhalten. Der Hauptzweck der Farbkonvertierung besteht darin, das Erscheinungsbild der Farben im Ausgangsfarbraum so eng wie möglich mit den Farben im Zielfarbraum abzugleichen.

Da mehrfache Farbkonvertierungen die Genauigkeit verschlechtern, wird empfohlen, Farben nur ein einziges Mal zu konvertieren. Warten Sie, bis das Dokument so weit ist und Sie sich sicher sind, welches Farbprofil für die Endausgabe verwendet werden soll. Wenn Sie beispielsweise ein Dokument im Farbraum Adobe RGB (1998) erstellt haben und das Dokument ins Web gestellt wird, können Sie die Dokumentfarben in den sRGB-Farbraum konvertieren.

Sie können das für die Konvertierung von Farben vorgesehene Farbverwaltungsmodul auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellungen für die Farbkonvertierung auswählen" auf Seite 232.

So konvertieren Sie Farben in ein anderes Farbprofil

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Dokumenteinstellungen**.

2 Aktivieren Sie im Bereich **Farbeinstellungen des Dokuments bearbeiten** die Option **Dokumentfarben in ein neues Farbprofil konvertieren**.

3 Wählen Sie ein Farbprofil in den Listenfeldern **RGB**, **CMYK** oder **Graustufen**.
Die Bezeichnung des Listenfelds und die Liste der verfügbaren Farbprofile hängen vom Farbmodus des aktiven Bilds ab.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Wiedergabeabsicht** eine geeignete Wiedergabeabsicht aus. Weitere Informationen zu den verfügbaren Wiedergabeabsichten erhalten Sie unter „Was ist eine Wiedergabeabsicht?" auf Seite 226.

Einstellungen für die Farbkonvertierung auswählen

Wenn Sie Farbprofile wählen, werden die Farben zwischen den Geräten so weit wie möglich auf das Farbverwaltungsmodul (CMM) des Microsoft Image Color Management (ICM) angepasst, das als Standard-CMM verwendet wird. Farbverwaltungsmodule sind auch unter der Bezeichnung „Farb-Engine“ bekannt.

Zudem können Sie das Adobe CMM verwenden, sofern es auf Ihrem Computer installiert ist.

Reines Schwarz und Graustufenfarben

Bei der Farbkonvertierung können Sie reines Schwarz im Zielfarbraum beibehalten. Wenn Sie beispielsweise ein RGB-Dokument in einen CMYK-Farbraum konvertieren, kann reines RGB-Schwarz (R=0, G=0, B=0) in reines CMYK-Schwarz (K=100) umgewandelt werden. Diese Option empfiehlt sich für Graustufendokumente oder für Dokumente, die hauptsächlich Text enthalten. Beachten Sie, dass durch das Beibehalten von reinem Schwarz bei der Farbkonvertierung scharf abgegrenzte schwarze Ränder in Effekten und Gradientenfüllungen, die Schwarz enthalten, entstehen können.

Standardmäßig werden Graustufenfarben in den CMYK-Kanal für Schwarz (K für BlacK) konvertiert. Durch diesen Vorgang wird gewährleistet, dass alle Graustufenfarben als Schattierungen von Schwarz gedruckt werden, um eine Verschwendung der Tintenfarben Zyan, Magenta und Gelb zu vermeiden.

So wählen Sie Einstellungen für die Farbkonvertierung aus

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.
2. Wählen Sie im Bereich **Einstellungen für die Farbkonvertierung** eine Farb-Engine im Listenfeld **Farb-Engine**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:	Vorgehensweise
Reines Schwarz im Ausgangsfarbraum als reines Schwarz im Zielfarbraum beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Reines Schwarz beibehalten**.
Graustufenfarben bei der Konvertierung zu CMYK-Schwarz zuordnen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Grau CMYK-Schwarz zuordnen**.

Softproofing

Beim Softproofing wird auf dem Bildschirm eine Vorschau erzeugt, die das Dokument so zeigt, wie es aussieht, wenn es auf einem bestimmten Drucker reproduziert oder auf einem bestimmten Monitor angezeigt wird. Im Gegensatz zum „Hardproofing“, das beim traditionellen Arbeitsablauf im Druckbereich verwendet wird, können Sie beim Softproofing das Endergebnis betrachten, ohne dass Druckfarbe aufs Papier gebracht werden muss. Sie können überprüfen, ob das Farbprofil des Dokuments für einen bestimmten Drucker oder Monitor geeignet ist, und so unerwünschte Ergebnisse vermeiden.

Oben links: Dem Dokument ist ein RGB-Farbprofil zugewiesen. Mitte und rechts: Die Zuweisung eines speziellen CMYK-Profils ermöglicht eine Simulation der gedruckten Ausgabe auf dem Bildschirm.

Um die Ausgabefarben zu simulieren, die von einem bestimmten Gerät erzeugt werden, müssen Sie das Farbprofil des entsprechenden Geräts auswählen. Da sich die Farbräume von Dokument und Gerät unterscheiden, gibt es für einige Dokumentfarben möglicherweise keine Entsprechungen im Gamut des Gerätefarbraums. Sie können die Gamut-Warnung aktivieren, mit der eine Vorschau der Bildschirmfarben angezeigt werden kann, die nicht genau vom Gerät reproduziert werden können. Wenn die Gamut-Warnung aktiviert ist, werden alle Farben, die sich bei dem simulierten Gerät außerhalb des Gamuts befinden, durch eine Überlagerung hervorgehoben. Sie können die durch die Überlagerung hervorgehobene Farbe (außerhalb des Gamuts) ändern und ihr mehr Transparenz verleihen, um die darunterliegenden Farben zu sehen.

Die Gamut-Warnung hebt Farben hervor, die von einem Drucker oder Monitor nicht genau wiedergegeben werden können.

Sie können die Art und Weise ändern, auf die Farben, die sich außerhalb des Gamuts befinden, in das Gamut des Nachweisprofils befördert werden können, indem Sie die Wiedergabeabsicht ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Was ist eine Wiedergabeabsicht?“ auf Seite 226.

Für den Softproof können Sie die RGB-, CMYK- oder Graustufen-Farbwerte des Dokuments beibehalten. Wenn Sie beispielsweise einen Softproof eines Dokuments durchführen möchten, der auf einer Druckmaschine gedruckt werden soll, können Sie bei diesem Probedruck die ursprünglichen CMYK-Farbwerte des Dokuments beibehalten. In diesem Fall werden sämtliche Farben am Bildschirm aktualisiert, es werden aber nur die RGB- und Graustufen-Farbwerte des Dokuments beim Softproof geändert. Durch das Beibehalten der CMYK-Farbwerte werden unerwünschte Farbkonvertierungen bei der endgültigen Ausgabe vermieden.

Falls Sie mit den Dokumenten für eine bestimmte Ausgabe mehrere Softproofs durchführen müssen, können Sie angepasste Prüfungs-Voreinstellungen erstellen und speichern. Sie können nicht mehr benötigte Voreinstellungen jederzeit löschen.

Softproofs können gespeichert werden. Exportieren Sie sie zu diesem Zweck in die Dateiformate JPEG, TIFF, Adobe Portable Document Format (PDF) oder Corel PHOTO-PAINT (CPT). Sie können die Überprüfungen auch drucken.

Der Softproof wird standardmäßig deaktiviert, wenn Sie ein neues Dokument beginnen oder ein Dokument öffnen. Sie können jedoch sicherstellen, dass das Softproofing immer standardmäßig aktiviert wird.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Softproofing

- Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farben überprüfen**.

Wenn Sie das Softproofing aktivieren, werden die Farben im Dokumentfenster, Farbpaletten und Vorschaufenster für Dialogfelder anders angezeigt.

Durch das Simulieren der Druckerausgabe erscheinen die Farben auf dem Bildschirm möglicherweise trüb, da alle Farben in einen CMYK-Farbraum gebracht werden, der einen kleineren Gamut aufweist als der RGB-Farbraum.

Sie können das Softproofing auch aktivieren oder deaktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Farben überprüfen** in der Statusleiste klicken.

So legen Sie die Einstellungen für den Softproof fest

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbprüfeinstellungen**.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Ausgabe eines bestimmten Geräts simulieren	Wählen Sie im Listenfeld **Umgebung simulieren** das Farbprofil des Geräts aus.
Bestimmte Farbwerte unverändert beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zahlen beibehalten**. Je nach dem im Feld **Umgebung simulieren** ausgewählten Farbprofil können Sie durch das Aktivieren dieses Kontrollkästchens CMYK-, RGB- oder Graustufen-Farbwerte beibehalten.
Wiedergabeabsicht ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Wiedergabeabsicht** die gewünschte Wiedergabeabsicht aus.
Gamut-Warnung aktivieren	Aktivieren Sie im Bereich **Gamut-Warnung** das Kontrollkästchen **Farben außerhalb des Gamuts**.
Überlagerung bei außerhalb des Gamuts befindlichen Farben ändern	Wählen Sie im Bereich **Gamut-Warnung** über die Farbauswahl eine Farbe aus.
Transparenz für die Überlagerung bei außerhalb des Gamuts befindlichen Farben ändern	Geben Sie im Bereich **Gamut-Warnung** einen Wert in das Feld **Transparenz** ein. Der Wert sollte zwischen 1 und 100 liegen.

Aktion	Vorgehensweise
Angepasste Prüfungs-Voreinstellungen speichern	Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus, klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern** und geben Sie einen Namen in das Feld **Voreinstellung speichern als** ein. Einstellungen, die außerhalb des Gamuts liegen, werden in der Prüfungs-Voreinstellung nicht berücksichtigt.
Prüfungs-Voreinstellungen auswählen	Wählen Sie im Listenfeld **Prüfungs-Voreinstellung** eine Voreinstellung aus.
Prüfungs-Voreinstellungen löschen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**.

Beachten Sie: Die Präzision der Simulation hängt von Faktoren wie Qualität des Bildschirms, Farbprofil des Bildschirms und des Ausgabegeräts sowie Beleuchtung des Arbeitsplatzes ab.

So exportieren Sie einen Softproof

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbprüfeinstellungen**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Farbprüfeinstellungen** auf die Schaltfläche **Softproof für Export**.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** eine der folgenden Optionen:
   - **JPG - JPEG-Bitmaps**
   - **PDF - Adobe Portable Document Format**
   - **TIF - TIFF-Bitmap**
   - **CPT - Corel PHOTO-PAINT-Bild**
5. Wählen Sie eine beliebige Einstellung im angezeigten Dialogfeld aus.

So drucken Sie eine Prüfung

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Farbprüfeinstellungen**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Farbprüfeinstellungen** auf die Schaltfläche **Drucküberprüfung**.

So aktivieren Sie das Softproofing standardmäßig

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farben standardmäßig überprüfen**.

Mit Farbverwaltungs-Voreinstellungen arbeiten

Die Anwendung bietet Farbverwaltungs-Voreinstellungen, d. h. standardmäßige Farbeinstellungen, die neuen und ungetaggten Dokumenten zugewiesen werden. Sie können eine Farbverwaltungs-Voreinstellung auswählen, die sich für die Weltregion, in der die Dokumente erstellt werden, oder für den Ort der Endausgabe geeignet ist.

Sie haben auch die Möglichkeit, eigene Voreinstellungen zu erstellen. Hierbei können Sie Ihre Einstellungen im Dialogfeld **Standardeinstellungen für die Farbverwaltung** speichern und in anderen Dokumenten wieder verwenden. Wenn eine Voreinstellung nicht mehr benötigt wird, kann sie entfernt werden.

So wählen Sie Farbverwaltungs-Voreinstellungen für neue Dokumente aus

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellungen** eine der folgenden Farbverwaltungs-Voreinstellungen aus:
   - **Nordamerika – Allgemein**: Geeignet für Dokumente, die für verschiedene Ausgabetypen in Nordamerika verwendet werden.
   - **Europa- Allgemein**: Geeignet für Dokumente, die für verschiedene Ausgabetypen in Europa verwendet werden.
   - **Europa – Druckvorstufe**: Geeignet für Dokumente, die von Druckdienstanbietern in Europa gedruckt werden.
   - **Europa – Web**: Geeignet für Webdesigns, die in Europa erstellt werden.
   - **Japan – Allgemein**: Geeignet für Dokumente, die für verschiedene Ausgabetypen in Japan verwendet werden.
   - **Japan- Druckvorstufe**: Geeignet für Dokumente, die von Druckdienstanbietern in Japan gedruckt werden.
   - **Japan- Web**: Geeignet für Webdesigns, die in Japan erstellt werden.
   - **Minimale Farbverwaltung**: Beim Öffnen, Importieren oder Einfügen von Dokumenten werden die ursprünglichen RGB-, CMYK- und Graustufen-Farbwerte beibehalten.
   - **Nordamerika – Druckvorstufe**: Geeignet für Dokumente, die von Druckdienstanbietern in Nordamerika gedruckt werden.
   - **Nordamerika – Web**: Geeignet für Webdesigns, die in Nordamerika erstellt werden.
   - **Simulation: Farbverwaltung aus**: erzeugt die Farbkonvertierungsergebnisse der Voreinstellung **Farbverwaltung aus** aus früheren Versionen von Corel PHOTO-PAINT
   - **Simulation** – Zeigt die Farben so an, wie sie in angezeigt werden.

So fügen Sie Farbverwaltungs-Voreinstellungen hinzu

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.
2. Ändern Sie die standardmäßigen Farbeinstellungen nach Bedarf.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern** neben dem Listenfeld **Voreinstellungen**.
4. Geben Sie im Dialogfeld **Farbverwaltungsstil speichern** einen Namen in das Feld **Stil speichern unter** ein.

So löschen Sie Farbverwaltungs-Voreinstellungen

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellungen** eine Voreinstellung aus.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**.

Mit Farbverwaltungsrichtlinien arbeiten

Farbverwaltungsrichtlinien legen fest, wie Farben in Dokumenten verwaltet werden, die Sie in einer Anwendung öffnen und bearbeiten. In Corel PHOTO-PAINT können Sie eine Farbverwaltungsrichtlinie für das Öffnen von Dokumenten und eine weitere für das Importieren und Einfügen von Dateien und Objekten in das aktive Dokument festlegen.

Die Farbverwaltungsrichtlinie für das Öffnen von Dokumenten bestimmt, welches RGB-, CMYK- oder Graustufen-Farbprofil in der jeweiligen Datei, die Sie öffnen möchten, verwendet werden soll. Standardmäßig verwendet die Anwendung das in der Datei eingebettete Farbprofil. Sie können auch auswählen, dass der Datei das Standardfarbprofil zugewiesen wird bzw. die Farben in der Datei in das Standardfarbprofil konvertiert werden.

Standardmäßig konvertiert die Farbverwaltungsrichtlinie für das Importieren und Einfügen von Dateien die Farben der Datei in das Farbprofil des Dokuments. Sie können auch auswählen, dass der Datei das Farbprofil des Dokuments zugewiesen wird oder dass die Farben des aktiven Dokuments in das in der Datei eingebettete Farbprofil konvertiert werden.

Es kann vorkommen, dass die Dateien, die Sie öffnen oder importieren möchten, keine Farbprofile enthalten, oder Farbprofile, die nicht mit den Standardfarbprofilen übereinstimmen. Standardmäßig gibt die Anwendung keine Warnungen zu fehlenden oder nicht übereinstimmenden Farbprofilen aus, sondern nimmt automatisch eine Farbverwaltung vor, die zu guten Ergebnissen führt. Sie können jedoch Warnmeldungen aktivieren, wenn Sie die uneingeschränkte Kontrolle über die Farben in Ihren Dokumenten haben möchten.

So legen Sie eine Farbverwaltungsrichtlinie für das Öffnen von Dokumenten fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.

2 Wählen Sie im Abschnitt **Öffnen** des Bereichs **Farbverwaltungsrichtlinien** eine der folgenden Optionen aus, die im Listenfeld **RGB** angezeigt werden:

- **Eingebettetes Farbprofil verwenden**: Bei Auswahl dieser Option wird das in der Datei eingebettete Farbprofil verwendet. Diese Option wird empfohlen, da bei ihr die ursprüngliche RGB-Farbwiedergabe (Erscheinungsbild) und die ursprünglichen RGB-Farbwerte des Dokuments erhalten bleiben.
- **Standardfarbprofil zuweisen**: Hiermit werden die RGB-Standardfarbprofile zur Definition der Dokumentfarben verwendet. Die RGB-Farbwerte bleiben erhalten, das Erscheinungsbild der RGB-Farben kann sich jedoch ändern.
- **In Standardfarbprofil konvertieren**: Bei Auswahl dieser Option werden Dokumentfarben in das RGB-Standardfarbprofil konvertiert. Das Erscheinungsbild der RGB-Farben in Dokumenten bleibt erhalten, die Farbwerte können sich jedoch ändern.

3 Wählen Sie in dem im Bereich **Öffnen** angezeigten Listenfeld **CMYK** eine Option für die Verwaltung der CMYK-Farben in Dokumenten. Die Optionen stimmen mit den für RGB-Farben verfügbaren Optionen überein.

4 Wählen Sie in dem im Bereich **Öffnen** angezeigten Listenfeld **Graustufen** eine Option für die Verwaltung der Graustufen-Farben in Dokumenten. Die Optionen stimmen mit den für RGB-Farben verfügbaren Optionen überein.

So legen Sie eine Farbverwaltungsrichtlinie für das Importieren und Einfügen von Dateien fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.

2 Wählen Sie im Abschnitt **Importieren und einfügen** des Bereichs **Farbverwaltungsrichtlinien** eine der folgenden Optionen aus, die im Listenfeld **RGB** angezeigt werden:

- **In Dokumentfarbprofil konvertieren**: Hiermit werden die RGB-Farben der importierten bzw. eingefügten Datei in das RGB-Farbprofil des aktiven Dokuments konvertiert. Diese Option wird verwendet, wenn die importierte Datei ein Farbprofil enthält, das nicht mit dem Farbprofil des Dokuments übereinstimmt.
- **Dokumentfarbprofil zuweisen**: Mit dieser Option wird der importierten bzw. eingefügten Datei das RGB-Farbprofil des Dokuments zugewiesen. Die RGB-Farbwerte der Datei bleiben erhalten, das Erscheinungsbild der Farben (Farbwiedergabe) kann sich jedoch ändern.
- **Eingebettetes Farbprofil verwenden**: Bei Auswahl dieser Option wird das in die Datei eingebettete RGB-Farbprofil verwendet und die Farbwerte sowie das farbliche Erscheinungsbild der importierten bzw. eingefügten Datei bleiben erhalten. Bei dieser Option werden die Dokumentfarben in das Farbprofil konvertiert, das in die importierte oder eingefügte Datei eingebettet ist.

3 Wählen Sie in dem im Bereich **Importieren und einfügen** angezeigten Listenfeld **CMYK** eine Option für die Verwaltung der CMYK-Farben in importierten und eingefügten Dateien. Die Optionen stimmen mit den für RGB-Farben verfügbaren Optionen überein.

4 Wählen Sie in dem im Bereich **Importieren und einfügen** angezeigten Listenfeld **Graustufen** eine Option für die Verwaltung der Graustufen-Farben in importierten und eingefügten Dateien. Die Optionen stimmen mit den für RGB-Farben verfügbaren Optionen überein.

So aktivieren Sie Warnmeldungen für fehlende und nicht übereinstimmende Farbprofile

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung** ▸ **Standardeinstellungen**.

2 Aktivieren Sie im Bereich **Farbverwaltungsrichtlinien** eines oder mehrere der Kontrollkästchen in den Bereichen **Öffnen** und **Importieren und einfügen**:

- **Warnung bei fehlender Übereinstimmung bei Farbprofil ausgeben**
- **Warnung bei fehlendem Farbprofil ausgeben**

Farben beim Öffnen von Dokumenten verwalten

Bei der standardmäßigen Farbverwaltungsrichtlinie für das Öffnen von Dokumenten bleiben die Farben in allen getaggten Dokumenten, die Sie öffnen, erhalten und ungetaggten Dokumenten werden die Standardfarbprofile zugewiesen.

Falls für ein Dokument, das Sie öffnen, kein Farbprofil vorliegt oder das Dokument ein Farbprofil aufweist, das nicht mit dem Standardfarbprofil der Anwendung übereinstimmt, trifft Corel PHOTO-PAINT die Auswahl für die Farbverwaltung basierend auf der standardmäßigen Farbverwaltungsrichtlinie. Wenn Sie bezüglich der Farbverwaltung schon etwas Sicherheit gewonnen haben, können Sie Warnungen zu fehlenden und nicht übereinstimmenden Farbprofilen anzeigen und sich für andere Farbverwaltungsoptionen entscheiden. Weitere Informationen zum Aktivieren von Warnungen erhalten Sie unter „So aktivieren Sie Warnmeldungen für fehlende und nicht übereinstimmende Farbprofile" auf Seite 237.

Dokumente mit fehlenden Farbprofilen öffnen

Folgende Optionen sind verfügbar, wenn Sie ein Dokument mit einem fehlenden Farbprofil öffnen und Warnungen für fehlende Farbprofile aktiviert haben.

- **Farbprofil zuweisen**: Hiermit können Sie dem Dokument ein Farbprofil zuweisen. Bei dieser Option bleiben die Farbwerte erhalten, das Erscheinungsbild der Farben kann sich jedoch ändern. Wenn beispielsweise das RGB-Farbprofil im Dokument fehlt, wird das RGB-Standardfarbprofil der Anwendung standardmäßig zugewiesen. Die RGB-Farbwerte bleiben erhalten, die RGB-Farben erscheinen jedoch möglicherweise nicht wie ursprünglich erstellt. Sie können auch auswählen, dass ein Farbprofil zugewiesen wird, das vom Standardfarbprofil der Anwendung abweicht. Diese Option wird nur empfohlen, wenn Ihnen der ursprüngliche Farbraum des Dokuments bekannt und das zugehörige Farbprofil installiert ist.
- **In Standardfarbprofil konvertieren**: Wird diese Option in Verbindung mit dem Steuerelement **Farbprofil zuweisen** verwendet, so werden die Farben aus dem zugewiesenen Farbprofil in das Standardfarbprofil konvertiert. Die Farben werden so angezeigt, wie sie im zugewiesenen Farbraum erscheinen würden, die Farbwerte können sich jedoch ändern.

Dokumente mit nicht übereinstimmenden Farbprofilen öffnen

Wenn ein Dokument ein Farbprofil enthält, das nicht mit dem Standardfarbprofil übereinstimmt, können Sie eine der folgenden Optionen wählen:

- **Eingebettetes Farbprofil verwenden**: Mit dieser Option wird sichergestellt, dass die Farbwerte beibehalten werden und die Farben wie ursprünglich beabsichtigt angezeigt werden.
- **Eingebettetes Farbprofil ignorieren und das Standardfarbprofil zuweisen**: Durch das Zuweisen des Standardfarbprofils werden die Farbwerte zwar beibehalten, das Erscheinungsbild der Farben kann sich jedoch ändern.
- **Aus eingebettetem Farbprofil in Standardfarbprofil konvertieren**: Mit dieser Option werden die Farben aus dem eingebetteten Farbprofil in das Standardfarbprofil umgewandelt. Das Erscheinungsbild der Farben bleibt erhalten, die Farbwerte können sich jedoch ändern. Diese Option empfiehlt sich, wenn Sie bereits die für Ihren Arbeitsablauf geeigneten Optionen für die Farbverwaltung festgelegt haben. Wenn Sie z.B. Grafiken für das Web erstellen und sRGB als Standardfarbraum der Anwendung ausgewählt haben. Durch das Aktivieren dieser Option wird gewährleistet, dass vom Dokument der sRGB-Farbraum verwendet wird und die Dokumentfarben einheitlich und für das Web geeignet sind.

Farben beim Importieren und Einfügen von Dateien verwalten

Gemäß der Standardfarbrichtlinie für das Importieren und Einfügen von Dateien werden die Farben importierter und eingefügter Dateien in das Farbprofil des aktiven Dokuments konvertiert. Wenn das Farbprofil der importierten bzw. eingefügten Datei mit dem Farbprofil des aktiven Dokuments übereinstimmt, wird keine Farbkonvertierung durchgeführt. Weitere Informationen zu den Farbverwaltungsrichtlinien finden Sie unter „Mit Farbverwaltungsrichtlinien arbeiten" auf Seite 236.

Sie können jedoch auswählen, dass Warnungen in Bezug auf fehlende und nicht übereinstimmende Profile angezeigt werden, und andere Farbverwaltungsoptionen festlegen. Weitere Informationen zum Anzeigen von Warnungen erhalten Sie unter „So aktivieren Sie Warnmeldungen für fehlende und nicht übereinstimmende Farbprofile" auf Seite 237.

Wenn eine Vektorgrafik, wie beispielsweise eine CorelDRAW-Datei (CDR), importiert und in das aktive Dokument eingefügt wird, wird die Datei zunächst in eine Bitmap-Datei im Farbmodus des aktiven Dokuments konvertiert. Falls es sich z. B. um ein Dokument im RGB-Farbmodus handelt, wird die Datei in eine Bitmap-Datei im RGB-Farbmodus konvertiert.

Dateien mit fehlenden Farbprofilen importieren und einfügen

Falls in einer Datei Farbprofile fehlen, können Sie auswählen, dass der Datei Farbprofile zugewiesen und die Farben in der Datei anschließend in das Farbprofil des Dokuments konvertiert werden. Die Farbwerte der Datei ändern sich in diesem Fall. Im folgenden Beispiel fehlen in einer Vektorgrafik Farbprofile. Corel PHOTO-PAINT weist der Datei demzufolge die Standardfarbprofile zu und konvertiert die Farben der Datei anschließend in das Farbprofil des Dokuments, nämlich sRGB. Sie können jedoch CMYK- und RGB-Farbprofile zuweisen, die den Standardfarbprofilen der Anwendung nicht entsprechen.

Dateien mit nicht übereinstimmenden Farbprofilen importieren und einfügen

Falls eine Datei Farbprofile enthält, die nicht mit dem Farbprofil des Dokuments übereinstimmen, stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Eingebettetes Farbprofil ignorieren und das Dokumentfarbprofil zuweisen**: Die Farbwerte bleiben erhalten, aber das Erscheinungsbild der Farben ändert sich möglicherweise.
- **Aus eingebettetem Farbprofil in Dokumentfarbprofil konvertieren** (Standardoption): Die Farben der importierten Datei werden aus dem eingebetteten Farbraum in den Farbraum des Dokuments konvertiert. Das Erscheinungsbild der Farben bleibt erhalten, die Farbwerte können sich jedoch ändern.
- **Dokumentfarben in eingebettete Farbprofile konvertieren**: Die Dokumentfarben werden in das in der importierten Datei eingebettete Farbprofil konvertiert. Das Erscheinungsbild und die Farbwerte der importierten oder eingefügten Datei bleiben erhalten.

Dateien mit fehlenden und nicht übereinstimmenden Farbprofilen importieren und einfügen

Einige Dateien weisen fehlende Farbprofile auf und enthalten zugleich nicht übereinstimmende Farbprofile. In solchen Fällen werden Dialogfelder angezeigt, die Optionen für fehlende und nicht übereinstimmende Farbprofile anbieten.

Farben für den Druck verwalten

Standardmäßig führt Corel PHOTO-PAINT keine Farbkonvertierungen durch, wenn ein Dokument an den Drucker gesendet wird. Der Drucker empfängt die Farbwerte und interpretiert die Farben. Wenn dem Drucker jedoch im Betriebssystem ein Farbprofil zugeordnet ist, erkennt Corel PHOTO-PAINT dieses Farbprofil und verwendet es, um die Dokumentfarben in den Farbraum des Druckers zu konvertieren.

Falls Sie mit einem PostScript-Drucker arbeiten, können Sie etwaige erforderliche Farbkonvertierungen von Corel PHOTO-PAINT oder vom PostScript-Drucker vornehmen lassen. Wenn die Farbkonvertierung von Corel PHOTO-PAINT verwaltet wird, werden Dokumentfarben aus dem zugewiesenen Farbraum in den Farbraum des PostScript-Druckers konvertiert. Beachten Sie, dass Sie die Farbverwaltung im Druckertreiber deaktivieren müssen. Anderenfalls verwalten sowohl die Anwendung als auch der Drucker die Farben beim Drucken und die Dokumentfarben werden zweimal korrigiert, was zu unerwünschten Farbverschiebungen führt.

Wenn der PostScript-Drucker Dokumentfarben konvertiert, muss die Farbverwaltungsfunktion beim Druckertreiber aktiviert sein. Nur PostScript-Drucker und RIP-Engines, die Druckerfarbkonvertierungen unterstützen, können bei dieser erweiterten Methode eingesetzt werden. Bei dieser Methode wird zwar die Dateigröße erhöht, sie hat jedoch den Vorteil, dass sie konsistente Farben gewährleistet, wenn Sie denselben Druckauftrag an verschiedene Druckdienstanbieter senden.

Weitere Informationen zum Reproduzieren von Farben für den Druck finden Sie unter „Farben exakt drucken“ auf Seite 468.

Sie können auch die Farben in PDF-Dateien verwalten, die Sie für den kommerziellen Druck erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien angeben“ auf Seite 489.

Sicheren CMYK-Arbeitsablauf verwenden

Sie verwenden vielleicht häufig bestimmte CMYK-Farbwerte in Ihren Projekten. Um eine zuverlässige Farbreproduktion zu gewährleisten, können Sie diese CMYK-Farbwerte einer Farbpalette entnehmen. Indem Sie diese CMYK-Farbwerte während des gesamten Druckvorgangs beibehalten, können Sie unerwünschte Farbkonvertierungen vermeiden helfen und sicherstellen, dass die Farben so reproduziert werden, wie

sie im ursprünglichen Design zu sehen waren. Arbeitsabläufe, bei denen die CMYK-Farbwerte erhalten bleiben, werden als sichere CMYK-Arbeitsabläufe bezeichnet.

Corel PHOTO-PAINT unterstützt einen sicheren CMYK-Arbeitsablauf. Standardmäßig bleiben die CMYK-Farbwerte in jedem Dokument erhalten, das Sie öffnen, importieren oder einfügen. Die CMYK-Farbwerte bleiben ebenfalls standardmäßig erhalten, wenn Sie Dokumente drucken.

Es kann Fälle geben, in denen es sinnvoll ist, den sicheren CMYK-Arbeitsablauf zu umgehen und beim Öffnen, Importieren bzw. Einfügen von Dokumenten das Erscheinungsbild der CMYK-Farben beizubehalten. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie die ursprünglichen Farben eines Designs auf dem Bildschirm sehen oder eine Kopie betrachten möchten, die auf einem Desktop-Drucker gedruckt wird. Um das Erscheinungsbild der CMYK-Farben beizubehalten, können Sie Farbverwaltungsrichtlinien festlegen, die beim Öffnen, Importieren oder Einfügen von Dokumenten die CMYK-Farben in den Dokumenten konvertieren. Außerdem können Sie beim Drucken auf einem PostScript-Drucker CMYK-Farben in das Druckerfarbprofil konvertieren, indem Sie das Kontrollkästchen **CMYK-Zahlen beibehalten** auf der Seite **Farbe** des Dialogfelds **Drucken** deaktivieren.

Farben für die Online-Anzeige verwalten

Die Farbverwaltung für die Online-Anzeige kann sogar noch komplexer sein als die Farbverwaltung für den Druck. Dokumente und Bilder im Web werden auf einer großen Vielzahl von Monitoren angezeigt, die häufig nicht kalibriert sind. Hinzu kommt, dass die meisten Webbrowser keine Farbverwaltung unterstützten und die in Dateien eingebetteten Farbprofile ignorieren.

Wenn Sie Dokumente für die ausschließliche Verwendung im Web entwerfen, wird empfohlen, das sRGB-Farbprofil als RGB-Farbprofil des Dokuments zu verwenden und RGB-Farben auszuwählen. Wenn ein Dokument ein anderes Farbprofil enthält, sollten Sie die Dokumentfarben in sRGB konvertieren, bevor Sie das Dokument für die Verwendung im Web speichern.

Wenn Sie eine PDF-Datei für die Online-Anzeige erstellen, können Sie Farbprofile in der Datei einbetten, damit die Farben in Adobe Reader und Adobe Acrobat konsistent wiedergegeben werden. Weitere Informationen finden Sie unter „So geben Sie Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien an“ auf Seite 490.

Wenn Sie ein neues Dokument beginnen, das für die Online-Anzeige gedacht ist, können Sie eine Voreinstellung auswählen, mit der Sie leichter gute Farbergebnisse erzielen können. Zudem bietet Corel PHOTO-PAINT Farbverwaltungs-Voreinstellungen in Webdokumenten. Informationen zum Auswählen einer Farbverwaltungs-Voreinstellung erhalten Sie unter „So wählen Sie Farbverwaltungs-Voreinstellungen für neue Dokumente aus“ auf Seite 236.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bilder füllen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte, bearbeitbare Bereiche und Bilder mit Farben, Mustern und Füllmustern füllen. Hierbei können Sie eine der zahlreichen voreingestellten Füllungen wählen und Ihre eigenen Füllungen erstellen.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Gleichmäßige Füllungen zuweisen" (Seite 241)
- „Farbverlaufsfüllungen zuweisen" (Seite 242)
- „Bitmap-Füllungen zuweisen" (Seite 246)
- „Füllmuster zuweisen" (Seite 248)
- „Füllungen Transparenzmuster zuweisen" (Seite 250)

Gleichmäßige Füllungen zuweisen

Der einfachste Füllungstyp sind die gleichmäßigen Füllungen. Hierbei handelt es sich um Volltonfarben, die Sie einem Bild zuweisen können. Gleichmäßige Füllungen können dem Hintergrund oder ausgewählten Objekten zugewiesen werden.

So weisen Sie gleichmäßige Füllungen zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .

   Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, bevor Sie die Füllung zuweisen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Füllung** in der Eigenschaftsleiste.
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Auswahl **Füllungsfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.
4. Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Einen Wert für die Deckkraft der Füllung angeben	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein. Je größer der Wert, desto höher die Transparenz.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ausbreitung der Füllung entsprechend der Farbähnlichkeit benachbarter Pixel festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Toleranz** einen Wert ein. Mit dem Wert 100 wird das gesamte Objekt bzw. der gesamte Bereich gefüllt.
Farbkombinationsverfahren ändern	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Modus** einen Zusammenführungsmodus.

Sie können die Farben für eine gleichmäßige Füllung aus einem Bild auswählen oder auf Farbmodelle, Mischbereiche oder feste bzw. angepasste Paletten zugreifen. Weitere Informationen zum Auswählen von Farben finden Sie unter „Mit Farben arbeiten" auf Seite 191.

Der Zusammenführungsmodus bestimmt, auf welche Weise die Vordergrund- oder Füllungsfarbe mit der Grundfarbe des Bildes kombiniert wird. Standardmäßig ist der Zusammenführungsmodus Normal eingestellt.Indem Sie einen anderen Modus wählen, können Sie verschiedene Effekte erzielen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

Sie können auch eine Füllfarbe auswählen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Farbe in der Farbpalette klicken.

Farbverlaufsfüllungen zuweisen

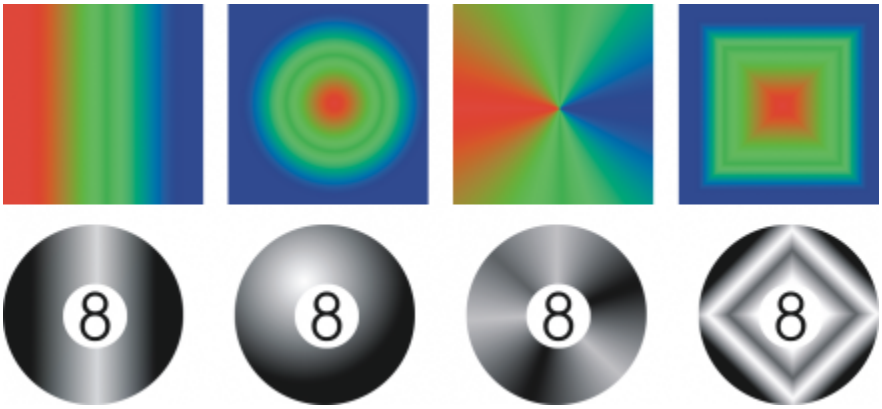
Farbverlaufsfüllungen gehen allmählich von einer Farbe in eine andere über. Hierbei kann ein linearer, elliptischer, konischer oder rechteckiger Verlauf verwendet werden. Mit Farbverlaufsfüllungen können Sie den Eindruck dreidimensionaler Tiefe erzielen. Farbverlaufsfüllungen werden auch als Gradientenfüllungen bezeichnet.

Sie können Farbverlaufsfüllungen aus einer persönlichen Bibliothek oder aus Content Exchange auswählen. Sie können die verfügbaren Farbverlaufsfüllungen durchsuchen oder anhand von Stichwörtern suchen, Ihre Favoriten markieren, für Füllungen stimmen, die Ihnen gefallen, oder Füllungen aus Content Exchange in Ihre persönliche Bibliothek kopieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen verwalten" auf Seite 261.

Sie können jede Farbverlaufsfüllung an Ihre Anforderungen anpassen, und Sie können eigene Füllungen erstellen. Farbverlaufsfüllungen können zwei oder mehr Farben enthalten. Diese können an einer beliebigen Stelle im Verlauf der Füllung positioniert werden. Sie können Eigenschaften für die Füllung festlegen, wie die Richtung der Farbüberblendung sowie den Winkel, das Symmetriezentrum und den Mittelpunkt der Füllung. Sie können eine Füllung auch glätten, neigen oder wiederholen.

Wenn Sie eine Farbverlaufsfüllung erstellt haben, können Sie sie für die zukünftige Verwendung speichern oder über Content Exchange für andere Benutzer freigeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben" auf Seite 264.

Sie können eine Farbverlaufsfüllung auch interaktiv mit dem Hilfsmittel **Interaktive Füllung** zuweisen. Im Bildfenster wird ein Gradientenpfeil angezeigt, der den Übergang von einer Farbe zu einer anderen markiert. Jede Farbe der Farbverlaufsfüllung wird durch einen quadratischen Knoten im Gradientenpfeil dargestellt. Sie können Farben ändern oder hinzufügen und die Transparenz der einzelnen Farben festlegen. Sie können auch die Größe und die Richtung der Farbverlaufsfüllung im Bildfenster anpassen.



Lineare, elliptische, konische und rechteckige Farbverlaufsfüllungen

So weisen Sie Farbverlaufsfüllungen zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, bevor Sie die Füllung anwenden.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlauf**.

3 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Füllung** und klicken Sie auf die Miniaturansicht einer Füllung.

4 Klicken Sie im nun angezeigten Popup-Fenster auf die Schaltfläche **Auswählen**.

5 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.

Der Zusammenführungsmodus bestimmt, auf welche Weise die Vordergrund- oder Füllungsfarbe mit der Grundfarbe des Bildes kombiniert wird. Standardmäßig ist der Zusammenführungsmodus Normal eingestellt.Indem Sie einen anderen Modus wählen, können Sie verschiedene Effekte erzielen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So erstellen Sie Farbverlaufsfüllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlauf**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** auf eine der folgenden Schaltflächen, um einen Typ von Farbverlaufsfüllung auszuwählen:

- **Linearer Farbverlauf**
- **Elliptischer Farbverlauf**
- **Konischer Farbverlauf**
- **Rechteckiger Farbverlauf**

5 Klicken Sie über dem Farbstreifen auf den Startknoten, öffnen Sie die Auswahl **Knotenfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

6 Klicken Sie über dem Farbstreifen auf den Endknoten, öffnen Sie die Auswahl **Knotenfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

7 Bewegen Sie den Regler Mittelpunkt unter dem Farbstreifen, um den Mittelpunkt zwischen den beiden Farben festzulegen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe ändern	Wählen Sie den entsprechenden Knoten aus, öffnen Sie die Auswahl **Knotenfarbe** und wählen Sie eine Farbe.
Zwischenfarben hinzufügen	Doppelklicken Sie auf den Farbstreifen, dem Sie einen Knoten hinzufügen möchten. Wählen Sie den neuen Knoten aus, öffnen Sie die Auswahl **Knotenfarbe** und wählen Sie eine Farbe.
Position von Zwischenfarben ändern	Ziehen Sie den entsprechenden Knoten an eine neue Position über dem Farbstreifen oder geben Sie im Feld **Knotenposition** einen Wert ein.
Zwischenfarbe löschen	Doppelklicken Sie auf den entsprechenden Knoten.
Art des Farbübergangs zwischen zwei Knoten angeben	Wählen Sie die beiden Knoten oder den Mittelpunkt zwischen ihnen aus, klicken Sie auf die Schaltfläche **Überblendungsrichtung** und wählen Sie eine Option in der Liste. • **Lineare Farbüberblendung** – Die Farben werden entsprechend der Farbfolge im Farbkreis von der Anfangsfarbe bis zur Endfarbe geradlinig überblendet. • **Rechtsläufige Farbüberblendung** – Die Farben werden im Uhrzeigersinn entsprechend der Farbfolge im Farbkreis überblendet. • **Linksläufige Farbüberblendung** – Die Farben werden gegen den Uhrzeigersinn entsprechend der Farbfolge im Farbkreis überblendet.
Füllung spiegeln, wiederholen oder umkehren	Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen: • **Wiederholen und spiegeln** • **Wiederholen** • **Füllung umkehren**
Anzahl der Farbverlaufsstreifen für Anzeige oder Druck angeben	Geben Sie einen Wert in das Feld **Farbverlaufsstreifen** ein. Höhere Werte erzeugen einen glatteren Übergang zwischen den Farben.
Angeben, wie schnell die Farbverlaufsfüllung von einer Farbe zur anderen übergeht	Verschieben Sie den Regler **Beschleunigung**.
Glattere Farbübergänge zwischen den Knoten eines Farbverlaufs erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Glätten** .
Breite und Höhe der Füllung als Prozentsatz der Breite und Höhe des Objekts festlegen	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **Füllungsbreite** und **Füllungshöhe** ein.
Die Mitte der Füllung nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **X** und **Y** ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Die Füllung um einen bestimmten Winkel neigen	Geben Sie einen Wert im Feld **Neigung** ein.
Den Farbverlauf rechts- oder linksläufig drehen	Geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Zulassen, dass die Füllung überproportional geneigt oder gedehnt wird	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Frei skalieren und neigen**.

Farbverlaufsfüllungen können bis zu 99 Farben enthalten.

Sie können die Farbe eines Knotens ändern, indem Sie auf den Knoten klicken und dann auf eine Farbe in der Farbpalette.

So weisen Sie Farbverlaufsfüllungen interaktiv zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung**.

   Um ein Objekt zu füllen, wählen Sie es vor dem Zuweisen der Füllung mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** aus und klicken dann im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Schaltfläche **Transparenz sperren**, um die Form und Transparenz des Objekts zu schützen.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlaufsfüllung**.
3. Ziehen Sie die Maus über das Bildfenster, um den Gradientenpfeil einzustellen.
4. Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette auf einen Farbknoten auf dem Gradientenpfeil. Ein schwarzer Pfeil wird eingeblendet, der anzeigt, dass das Farbfeld in Position ist.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mittelpunkt für den Farbübergang festlegen	Ziehen Sie den Regler auf dem Gradientenpfeil.
Farbe ändern	Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette auf einen Farbknoten auf dem Gradientenpfeil.
Farbe hinzufügen	Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette auf einen beliebigen Bereich auf dem Gradientenpfeil.
Farbe löschen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Farbknoten und klicken Sie auf **Löschen**.
Transparenz einer Farbe festlegen	Klicken Sie auf einen Farbknoten und verschieben Sie den Regler **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste. Je größer der Wert, desto höher die Transparenz.
Größe oder Richtung der Farbverlaufsfüllung ändern	Ziehen Sie den Endknoten.

Sie können auch eine Maske erstellen, um die Farbverlaufsfüllung auf einen Teil des Bilds zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Bitmap-Füllungen zuweisen

Bitmap-Füllungen sind Bitmaps, mit denen Sie ein Objekt oder ein Bild füllen können. Sie können einen Bereich mit einer einzelnen Bitmap füllen. Sie können einen Bereich auch kacheln. Hierbei füllen Sie den Bereich mit einer kleinen Bitmap, die mehrfach wiederholt wird, um ein nahtloses Muster zu bilden.

Es empfiehlt sich, für Füllungen möglichst keine komplexen Bitmaps zu verwenden, da diese viel Systemspeicher beanspruchen und nur langsam geladen werden. Die Komplexität einer Bitmap hängt von ihrer Größe, Auflösung und Bit-Tiefe ab.

Corel PHOTO-PAINT X8 stellt Ihnen eine Sammlung von Bitmap-Mustern zur Verfügung, auf die sie zugreifen können. Sie können die verfügbaren Muster durchsuchen oder anhand von Stichwörtern suchen, Ihre Favoriten markieren, für Muster stimmen, die Ihnen gefallen, oder Muster aus Content Exchange in Ihre persönliche Bibliothek kopieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen verwalten" auf Seite 261.

Sie können Bitmap-Muster ändern, um Sie auf Ihre Anforderungen abzustimmen. Beispielsweise können Sie sie neigen, drehen oder spiegeln. Zudem können Sie eigene Muster aus importierten Dateien erstellen.

Wenn Sie ein neues Muster erstellt haben, können Sie es für die zukünftige Verwendung speichern oder über Content Exchange für andere Benutzer freigeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben" auf Seite 264.

Bitmap-Muster, die in Patterns erstellt wurden (einer iOS-Anwendung, die Fotos in Bitmap-Muster umwandelt), können in Corel PHOTO-PAINT geöffnet werden. Mit den Bitmap-Mustereffekten, die sowohl in Patterns als auch in Corel PHOTO-PAINT zur Verfügung stehen, können Sie nahtlose Muster erstellen und die Musterparameter anpassen, wie die Pixelkonfiguration am Rand der Kachel und die Helligkeit, die Luminanz und den Farbkontrast des Musters.

Mit Bitmap-Füllungen können interessante Hintergrundmotive und Füllmuster erzeugt werden.

So weisen Sie Bitmap-Musterfüllungen zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

   Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, bevor Sie die Füllung anwenden.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Musterfüllung**.
3. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Füllung** und klicken Sie auf die Miniaturansicht einer Füllung.
4. Klicken Sie im nun angezeigten Popup-Fenster auf die Schaltfläche **Auswählen**.
5. Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.

Der Zusammenführungsmodus bestimmt, auf welche Weise die Vordergrund- oder Füllungsfarbe mit der Grundfarbe des Bildes kombiniert wird. Standardmäßig ist der Zusammenführungsmodus Normal eingestellt.Indem Sie einen anderen Modus wählen, können Sie verschiedene Effekte erzielen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So ändern Sie Bitmap-Musterfüllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Musterfüllung**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Öffnen Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** die Auswahl **Füllung** und klicken Sie auf eine Füllung.

5 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Kacheln so anordnen, dass jede zweite Kachel eine Spiegelung der vorherigen ist	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kacheln horizontal spiegeln** oder **Kacheln vertikal spiegeln**.
Radiale oder lineare nahtlose Überblendungen erstellen	Klicken Sie im Bereich **Nahtlos** auf die Schaltfläche **Radial** oder **Linear** und verschieben Sie den Regler.
Den Farbübergang der Musterkachelränder zum jeweils gegenüberliegenden Rand glätten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Randangleichung** und verschieben Sie den Regler.
Die Helligkeit von Mustern verringern oder erhöhen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Helligkeit** und verschieben Sie den Regler.
Graustufenkontrast des Musters erhöhen oder verringern	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Helligkeit (Luminanz)** und verschieben Sie den Regler.
Den Farbkontrast von Mustern verringern oder erhöhen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe** und verschieben Sie den Regler.
Breite und Höhe des Musters als Prozentsatz der Breite und Höhe des Objekts festlegen	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **Füllungsbreite** und **Füllungshöhe** ein.
Die Mitte der Musterfüllung nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **X** und **Y** ein.
Das Muster um einen bestimmten Winkel drehen	Geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Das Muster um einen bestimmten Winkel neigen	Geben Sie einen Wert im Feld **Neigung** ein.

Aktion	Vorgehensweise
Zeilen- oder Spaltenabstände als Prozentsatz der Kachelbreite oder -höhe angeben	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeilenabstand** oder die Schaltfläche **Spaltenabstand** und geben einen Wert in das Feld **% der Kachelseite**.

So erstellen Sie eine Bitmap-Musterfüllung aus einem importierten Bild

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Musterfüllung**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.
4. Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** auf die Schaltfläche **Neue Quelle aus Datei**.
5. Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Importieren** auf den Dateinamen des Bilds, das Sie verwenden möchten.

Die neue Bitmap-Füllung wird in der Auswahl **Füllung** angezeigt.

Füllmuster zuweisen

Füllmuster sind dreidimensionale Muster. Sie können vorhandene Füllmuster verwenden (beispielsweise Wasser, Mineralien und Wolken) oder ein Füllmuster bearbeiten, um ein eigenes Füllmuster zu erstellen. Importierte Dateien können nicht als Füllmuster verwendet werden.

Wenn Sie ein Füllmuster bearbeiten, können Sie seine Eigenschaften wie beispielsweise Weichheit, Dichte, Helligkeit oder Farbe ändern. Diese Eigenschaften hängen vom jeweiligen Füllmuster ab. Nach dem Bearbeiten eines Füllmusters können Sie es zur zukünftigen Verwendung speichern.

Über die Eigenschaften können Sie das Aussehen eines Füllmusters ändern.

So weisen Sie Füllmuster zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

   Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, bevor Sie die Füllung anwenden.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllmuster**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** .

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** aus dem Listenfeld **Füllmusterbibliothek** eine Füllmusterbibliothek aus.

5 Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** ein Füllmuster aus.

6 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllmustereigenschaften bearbeiten	Geben Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** in die Felder für die Füllmustereigenschaften Werte ein. Die verfügbaren Eigenschaften hängen vom Muster ab.
Auf Zufallsbasis ausgewählte Änderungen des Aussehens eines ausgewählten Füllmusters in der Vorschau anzeigen lassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zufällig**. Bei jedem Klicken auf die Schaltfläche werden an den nicht gesperrten Eigenschaften zufällig ausgewählte Änderungen vorgenommen und das geänderte Füllmuster wird im Fenster **Vorschau** angezeigt.
Kacheln so anordnen, dass jede zweite Kachel eine Spiegelung der vorherigen ist	Klicken Sie auf **Änderungen** und dann auf die Schaltfläche **Kacheln horizontal spiegeln** oder **Kacheln vertikal spiegeln**.
Größe der Füllung ändern	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie in den Feldern **Füllungsbreite** und **Füllungshöhe** Werte ein.
Die Mitte der Füllung nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie in den Feldern **X** und **Y** Werte ein.
Die Füllung um einen bestimmten Winkel drehen	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Die Füllung um einen bestimmten Winkel neigen	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie einen Wert im Feld **Neigen** ein.
Zeilen- oder Spaltenabstände als Prozentsatz der Kachelbreite oder -höhe angeben	Klicken Sie auf **Änderungen** und dann auf die Schaltfläche **Zeilenabstand** oder **Spaltenabstand**. Geben Sie im Feld **% von Kachelgröße** einen Wert ein.
Bitmap-Auflösung des Füllmusters angeben	Klicken Sie auf **Optionen** und geben Sie einen Wert im Feld **Bitmap-Auflösung** ein.
Füllmustern speichern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllmuster speichern** und geben Sie im Dialogfeld **Füllmuster speichern unter** im Feld **Füllmustername** einen Namen ein. Wählen Sie eine Bibliothek aus dem Listenfeld **Bibliotheksname**.
Einen Wert für die Deckkraft der Füllung angeben	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein. Je größer der Wert, desto höher die Transparenz.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ausbreitung der Füllung entsprechend der Farbähnlichkeit benachbarter Pixel festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Toleranz** einen Wert ein. Mit dem Wert 100 wird das gesamte Objekt bzw. der gesamte Bereich gefüllt.
Farbkombinationsverfahren ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Zusammenführungsmodus** auf der Eigenschaftsleiste einen Zusammenführungsmodus aus.

Füllungen Transparenzmuster zuweisen

Wenn Sie eine Füllung einem ganzen Bild zuweisen, können Sie die Transparenz und das Transparenzmuster festlegen. Die Füllung kann auf eine beliebige Objektebene angewandt werden.Auf diese Weise können Sie Vordergrund- oder Hintergrundeffekte erstellen.

So weisen Sie Füllungen Transparenzmuster zu

1. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Füllung**.
2. Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung und Transparenz bearbeiten** auf die Registerkarte **Füllfarbe**.
3. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Vordergrundfarbe**
   - **Hintergrundfarbe**
   - **Aktuelle Füllung**
4. Klicken Sie auf dieSchaltfläche für einen Füllungstyp.
5. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und passen Sie die Einstellungen im entsprechenden Dialogfeld an.
6. Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung und Transparenz bearbeiten** auf die Registerkarte **Transparenz**.
7. Wählen Sie im Listenfeld **Typ** den gewünschten Mustertyp aus.
8. Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:
   - **Transparenz beginnen**
   - **Transparenz beenden**
9. Ziehen Sie mit der Maus über das Anzeigefenster oben im Dialogfeld, um die Anpassungsknoten zu platzieren und eine Vorschau auf die Füllung anzuzeigen.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Objekttransparenz arbeiten

Sie können die Transparenz eines Objekts ändern, um unter dem Objekt liegende Bildelemente sichtbar zu machen. Wenn Sie die Transparenz eines Objekts ändern, verändern sich die Graustufenwerte der einzelnen Pixel.

Die meisten Änderungen an der Objekttransparenz sind dauerhaft. Wenn Sie Transparenzänderungen separat zuweisen möchten, so dass das Objekt nicht betroffen ist, können Sie eine Zuschneidemaske verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Zuschneidemasken verwenden" auf Seite 396.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Gleichmäßige Transparenzen zuweisen" (Seite 251)
- „Farbverlaufstransparenzen zuweisen" (Seite 252)
- „Mustertransparenzen zuweisen" (Seite 254)
- „Füllmustertransparenzen zuweisen" (Seite 256)
- „Transparenzen mit Pinselstrichen zuweisen" (Seite 258)
- „Ausgewählte Farben in Objekten transparent machen" (Seite 258)
- „Objekte überblenden" (Seite 259)

Gleichmäßige Transparenzen zuweisen

Durch das Zuweisen gleichmäßiger Transparenzen ändern sich die Transparenzwerte aller Pixel im Objekt oder bearbeitbaren Bereich um den gleichen Betrag. Sie können Objekten oder bearbeitbaren Bereichen gleichmäßige Transparenzen zuweisen.

In diesem Bild wurde das Objekt gewendet, um eine Reflexion im Wasser zu erzeugen.Der Reflexion wurde dann Transparenz zugewiesen.

So weisen Sie gleichmäßige Transparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Transparenz**.

4 Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert (0 bis 100) ein.

Vollständig transparente Objekte haben einen Graustufenwert von 0, vollständig deckende Objekte haben einen Graustufenwert von 255.

Bei Schwarzweißbildern (1 Bit) ist das Feld **Transparenz** nicht verfügbar.

Sie können auch in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Transparenz** öffnen und eine voreingestellte gleichmäßige Transparenz wählen.

Farbverlaufstransparenzen zuweisen

Wenn Sie Farbverlaufstransparenzen auf Objekte anwenden, wird ein Übergang zwischen zwei Transparenzwerten erzeugt. Farbverlaufstransparenzen können linear, elliptisch, konisch oder rechteckig sein.

Die Transparenz können Sie aus einer eigenen Bibliothek oder aus der Sammlung der Inhalte-Zentrale auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen verwalten“ auf Seite 261.

Sie können Farbverlaufstransparenzen durch Hinzufügen und Entfernen von Knoten sowie durch Festlegen von Transparenzwerten für die einzelnen Knoten erstellen. Darüber hinaus können Sie Farbverlaufstransparenzen umkehren, spiegeln, vergrößern/verkleinern oder neigen bzw. andere Änderungen vornehmen.

Nach dem Erstellen von Farbverlaufstransparenzen können Sie diese speichern und für die Sammlung der Inhalte-Zentrale freigeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben“ auf Seite 264.

So weisen Sie Farbverlaufstransparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlaufstransparenz** .

4 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl für die **Transparenz** und klicken Sie auf eine Miniaturansicht.

5 Klicken Sie im daraufhin angezeigten Popup-Fenster auf die Schaltfläche **Auswählen** .

So erstellen Sie Farbverlaufstransparenzen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlaufstransparenz** .

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Lineare Farbverlaufstransparenz**
- **Elliptische Farbverlaufstransparenz**
- **Konische Farbverlaufstransparenz**
- **Rechteckige Farbverlaufstransparenz**

5 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Transparenz bearbeiten** .

6 Führen Sie im Dialogfeld **Transparenz bearbeiten** eine Aufgabe aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Starttransparenz ändern	Klicken Sie auf den ersten Knoten oberhalb des Graustufenstreifens und geben Sie einen Wert in das Feld **Knotentransparenz** ein.
Endtransparenz ändern	Klicken Sie auf den letzten Knoten oberhalb des Graustufenstreifens und geben Sie einen Wert in das Feld **Knotentransparenz** ein.
Mittelpunkt zwischen Starttransparenz und Endtransparenz festlegen	Verschieben Sie den Regler für den Mittelpunkt unterhalb des Graustufenstreifens, um den Mittelpunkt der Transparenz festzulegen.
Zwischentransparenzen hinzufügen	Doppelklicken Sie an der Stelle auf den Graustufenstreifen, an der Sie einen Knoten hinzufügen möchten. Geben Sie, nachdem Sie den neuen Mittelpunktknoten ausgewählt haben, einen Wert in das Feld **Knotentransparenz** ein.
Position von Zwischentransparenzen ändern	Ziehen Sie den entsprechenden Knoten an eine neue Position über dem Graustufenstreifen oder geben Sie im Feld **Knotenposition** einen Wert ein.
Zwischentransparenzen löschen	Doppelklicken Sie auf den entsprechenden Knoten.
Transparenzmuster spiegeln, wiederholen oder umkehren	Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen: • **Wiederholen und spiegeln**

Aktion	Vorgehensweise
	• Wiederholen • Umkehren
Standardtransparenz wiederherstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standardtransparenz** .
Anzahl der Schritte für das Anzeigen oder Drucken der Farbverlaufstransparenz angeben	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Standardeinstellung festlegen** , um die Farbverlaufsstreifen freizugeben, und geben Sie einen Wert in das Feld **Farbverlaufsstreifen** ein.
Angeben, wie schnell die Farbverlaufstransparenz von einer Transparenz zur nächsten überblendet	Verschieben Sie den Regler **Beschleunigung**.
Glattere Übergänge zwischen den Knoten von Farbverlaufstransparenzen erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Glätten** .
Breite und Höhe der Transparenz als Prozentwert der Breite und Höhe des Objekts festlegen	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **Transparenzbreite** und **Transparenzhöhe** ein.
Die Mitte der Transparenz nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **X** und **Y** ein.
Transparenzen schräg in einem angegebenen Winkel positionieren	Geben Sie einen Wert im Feld **Neigung** ein.
Transparenzen in einem angegebenen Winkel drehen	Geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Füllungen überproportional neigen oder dehnen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Frei skalieren und neigen**.

Sie können Farben, die in Graustufen umgewandelt werden, von der Farbpalette auf die Transparenzknoten ziehen.

Mustertransparenzen zuweisen

Sie können Transparenzen mithilfe von Bitmap-Mustern erstellen. Die Bitmap-Muster können Sie aus einer eigenen Bibliothek oder aber aus der Sammlung der Inhalte-Zentrale auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Füllungen und Transparenzen verwalten" auf Seite 261.

Sie können Bitmap-Muster ändern, um Sie auf Ihre Anforderungen abzustimmen. Beispielsweise können Sie sie neigen, drehen oder spiegeln.

Sie können Bitmap-Muster, die in Patterns erstellt wurden – einer iOS-Anwendung, die Fotos in Bitmap-Muster umwandelt – in Corel PHOTO-PAINT öffnen. Mit den in Patterns und Corel PHOTO-PAINT verfügbaren Bitmap-Muster-Effekten können Sie nahtlose Muster erstellen und die Mustereigenschaften wie die Pixelkonfiguration am Kachelrand sowie die Helligkeit, die Luminanz und den Farbkontrast der Muster anpassen.

Sie können Bitmap-Muster auch aus bereits vorhandenen Bildern erstellen.

Nach dem Erstellen oder Bearbeiten von Bitmap-Mustertransparenzen können Sie diese speichern, um sie später wiederzuverwenden oder für andere Benutzer über die Content Exchange-Sammlung freizugeben. Weitere Informationen finden Sie unter„Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben“ auf Seite 264.

So weisen Sie Bitmap-Mustertransparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Mustertransparenz**.

4 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl für die **Transparenz** und klicken Sie auf eine Miniaturansicht.

5 Klicken Sie im daraufhin angezeigten Popup-Fenster auf die Schaltfläche **Auswählen**.

So erstellen Sie Bitmap-Mustertransparenzen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Mustertransparenz**.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Transparenz bearbeiten**.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Transparenz bearbeiten** in der Auswahl **Transparenz** ein Muster aus.

6 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Vordergrundtransparenz des Musters ändern	Verschieben Sie den Regler für die **Vordergrundtransparenz**.
Hintergrundtransparenz des Musters ändern	Verschieben Sie den Regler für die **Vordergrundtransparenz**.
Kacheln so anordnen, dass jede zweite Kachel eine Spiegelung der vorherigen ist	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Horizontal spiegeln** oder auf **Vertikal spiegeln**.
Radiale oder lineare nahtlose Überblendungen erstellen	Klicken Sie im Bereich **Nahtlos** auf die Schaltfläche **Radial** bzw. auf **Linear** und verschieben Sie dann den Regler.
Den Farbübergang der Musterkachelränder zum jeweils gegenüberliegenden Rand glätten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Randangleichung** und verschieben Sie den Regler.
Die Helligkeit von Mustern verringern oder erhöhen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Helligkeit** und verschieben Sie den Regler.
Graustufenkontrast des Musters erhöhen oder verringern	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Helligkeit (Luminanz)** und verschieben Sie den Regler.

Aktion	Vorgehensweise
Den Farbkontrast von Mustern verringern oder erhöhen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe** und verschieben Sie den Regler.
Größe des Musters ändern	Geben Sie einen Wert in das Feld **Transparenzbreite** oder **Transparenzhöhe** ein.
Die Mitte der Musterfüllung nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **X** und **Y** ein.
Muster schräg in einem angegebenen Winkel positionieren	Geben Sie einen Wert im Feld **Neigung** ein.
Das Muster um einen bestimmten Winkel drehen	Geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Zeilen- oder Spaltenabstände als Prozentsatz der Kachelbreite oder -höhe angeben	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeilenabstand** oder **Spaltenabstand** und geben Sie einen Wert in das Feld **% der Kachelseite** ein.

Sie können das Muster auch neigen oder drehen, indem Sie die Neige- bzw. Drehbearbeitungspunkte ziehen, die auf dem Objekt angezeigt werden.

Sie können dazu auch die Steuerelemente in der Eigenschaftsleiste verwenden.

So erstellen Sie Bitmap-Muster aus importieren Bildern

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz**.
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Mustertransparenz**.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Transparenz bearbeiten**.
5. Klicken Sie im Dialogfeld **Transparenz bearbeiten** auf die Schaltfläche **Neue Quelle aus Datei**.
6. Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Importieren** auf den Dateinamen des Bilds, das Sie verwenden möchten.

Füllmustertransparenzen zuweisen

Sie können Füllmuster verwenden, um Transparenzeffekte zu erstellen. Sie können vorhandene Füllmuster verwenden (beispielsweise Wasser, Mineralien und Wolken) oder ein Füllmuster bearbeiten, um eigene Füllmustertransparenzen zu erstellen.

Wenn Sie ein Füllmuster bearbeiten, können Sie seine Eigenschaften wie beispielsweise Weichheit, Dichte, Helligkeit oder Farbe ändern. Diese Eigenschaften hängen vom jeweiligen Füllmuster ab. Sie können auch andere Änderungen vornehmen, beispielsweise spiegeln, vergrößern/verkleinern oder Füllmusterkacheln einen Versatz zuweisen. Nachdem Sie Änderungen an Füllmustern vorgenommen haben, können Sie diese zur künftigen Verwendung speichern.

So weisen Sie Füllmustertransparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenz** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllmustertransparenz** .

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Transparenz bearbeiten** .

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Transparenz bearbeiten** eine Füllmusterbibliothek aus dem Listenfeld **Füllmusterbibliothek** aus.

6 Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** ein Füllmuster aus.

7 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Vordergrundtransparenz des Füllmusters ändern	Verschieben Sie den Regler für die **Vordergrundtransparenz**.
Hintergrundtransparenz des Füllmusters ändern	Verschieben Sie den Regler für die **Vordergrundtransparenz**.
Füllmustereigenschaften bearbeiten	Geben Sie Werte in die Felder für die Füllmustereigenschaften ein: Die Eigenschaften variieren je nach Füllmuster.
Auf Zufallsbasis ausgewählte Änderungen des Aussehens eines ausgewählten Füllmusters in der Vorschau anzeigen lassen	Klicken Sie auf **Zufällig**. Bei jedem Klicken auf die Schaltfläche werden an den nicht gesperrten Eigenschaften zufällig ausgewählte Änderungen vorgenommen und das geänderte Füllmuster wird im Fenster **Vorschau** angezeigt.
Kacheln so anordnen, dass jede zweite Kachel eine Spiegelung der vorherigen ist	Klicken Sie auf **Änderungen** und anschließend auf die Schaltfläche **Kacheln horizontal spiegeln** oder **Kacheln vertikal spiegeln** .
Die Kachelgröße von Füllmustern ändern	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie Werte in die Felder **Transparenzbreite** und **Transparenzhöhe** ein.
Die Mitte des Füllmusters nach oben, unten, links oder rechts verschieben	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie in den Feldern **X** und **Y** Werte ein.
Füllmuster in einem angegebenen Winkel drehen	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie einen Wert im Feld **Drehen** ein.
Füllmuster schräg in einem angegebenen Winkel positionieren	Klicken Sie auf **Änderungen** und geben Sie einen Wert im Feld **Neigung** ein.

Aktion	Vorgehensweise
Zeilen- oder Spaltenabstände als Prozentsatz der Kachelbreite oder -höhe angeben	Klicken Sie auf **Änderungen** und anschließend auf die Schaltfläche **Zeilenabstand** oder **Spaltenabstand**. Geben Sie im Feld **% von Kachel** einen Wert ein.
Bitmap-Auflösung des Füllmusters angeben	Klicken Sie auf **Optionen** und geben Sie einen Wert im Feld für die **Bitmap-Auflösung** ein.
Füllmuster speichern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllmuster speichern** und geben Sie im Dialogfeld **Füllmuster speichern unter** im Feld **Füllmustername** einen Namen ein. Wählen Sie eine Bibliothek aus dem Listenfeld **Bibliotheksname**.

Transparenzen mit Pinselstrichen zuweisen

Sie können die Transparenz eines Teils eines Objekts mit Pinselstrichen ändern. Dazu können Sie die Form und Größe der Pinselspitze sowie die Deckkraft des Pinselstrichs ändern.

So weisen Sie Transparenzen mit Pinselstrichen zu

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objekttransparenzpinsel**.
3. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Spitzenform** und klicken Sie auf eine Form.
4. Geben Sie in das Feld **Spitzengröße** einen Wert ein.
5. Legen Sie durch Eingabe eines Werts im Feld **Deckkraft** die Transparenz des Pinselstrichs fest.
6. Ziehen Sie über das Objekt.

Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

Ausgewählte Farben in Objekten transparent machen

Sie können alle Pixel einer bestimmten Farbe oder eines Farbbereichs im aktiven Objekt transparent machen. Wenn Sie einen oder alle der Farbauswahlknoten entfernen, werden die Pixel einer bestimmten Farbe wieder deckend.

So machen Sie ausgewählte Farben in einem Objekt transparent

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbtransparenz**.
3. Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Toleranz** einen Wert ein, um den Farbbereich festzulegen, der transparent werden soll.
   Wenn Sie die umgebenden Farben mit den transparenten Pixeln überblenden möchten, geben Sie im Feld **Transparenzglättung** einen Wert ein. Je höher der Wert ist, desto glatter ist der Übergang.
4. Klicken Sie auf eine Farbe im Bildfenster.

Objekte überblenden

Durch Überblenden von Objekten mit anderen Objekten, die sich in der Stapelfolge weiter unten befinden, oder durch Überblenden von Objekten mit dem Hintergrund lassen sich interessante Effekte erzeugen. In der Vorschau des Bildfensters wird angezeigt, wie sich der jeweilige Transparenzeffekt auswirkt.

So überblenden Sie ein Objekt

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt und wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag **Objekteigenschaften** aus.

2 Klicken Sie im Dialogfeld **Objekteigenschaften** auf die Registerkarte **Allgemein**.

3 Wählen Sie im Listenfeld Überblenden den **Kanal** aus, von dem aus die Überblendung starten soll.

4 In den Graphen **Aktives Objekt** und **Zu Grunde liegendes Komposit** können Sie nun folgende Knoten ziehen:

- **Zunehmendes Maximum** (oberer linker Knoten): Mit diesem Knoten legen Sie den oberen maximalen Graustufenwert der Pixel im Objekt fest.
- **Zunehmendes Minimum** (unterer linker Knoten): Mit diesem Knoten legen Sie den oberen minimalen Graustufenwert der Pixel im Objekt fest.
- **Abnehmendes Maximum** (oberer rechter Knoten): Mit diesem Knoten legen Sie den unteren maximalen Graustufenwert der Pixel im Objekt fest.
- **Abnehmendes Minimum** (unterer rechter Knoten): Mit diesem Knoten legen Sie den unteren minimalen Graustufenwert der Pixel im Objekt fest.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Überblendungsverfahren auswählen	Wählen Sie im Listenfeld **Zusammenführen** einen Zusammenführungsmodus aus.
Deckkraft anpassen	Ziehen Sie den Regler **Deckkraft**.

In den Feldern rechts vom Listenfeld **Überblenden** werden die Graustufen- und Transparenzwerte der Pixel des ausgewählten Objekts angezeigt.

Die Graustufenwerte können im Bereich von 0 (Schwarz) bis 255 (Weiß) liegen, während die Pixel-Deckkraftwerte im Bereich von 0 (transparent) bis 100 (deckend) liegen können. Die außerhalb des angegebenen Bereichs liegenden Pixel des aktiven Objekts werden ausgeblendet, so dass die Pixel des darunter liegenden Objekts sichtbar sind.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Füllungen und Transparenzen verwalten und freigeben

Beim Arbeiten mit Vollfarbmustern, Bitmap-Mustern oder Farbverlaufsfüllungen und Transparenzen können Sie mit Content Exchange Füllungen und Transparenzmuster durchsuchen, suchen, kopieren und freigeben.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Füllungen und Transparenzen verwalten" (Seite 261)
- „Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben" (Seite 264)

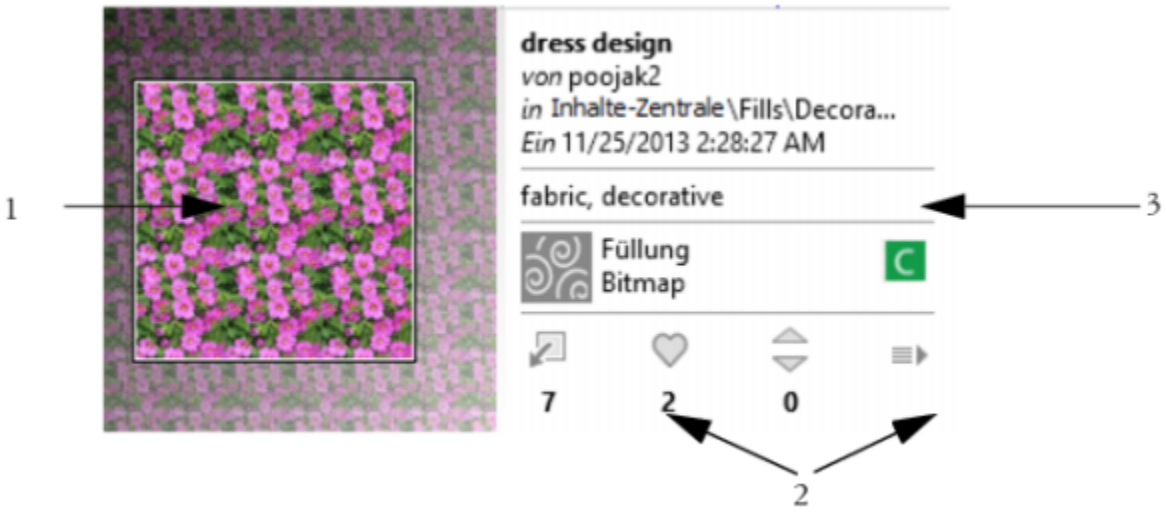
Füllungen und Transparenzen verwalten

Corel PHOTO-PAINT ermöglicht das Durchsuchen von Bitmap-Mustern und Farbverlaufsfüllungen, die in Content Exchange oder in Ihrer persönlichen Bibliothek verfügbar sind. Jede dieser Füllungen kann auch als Transparenzmuster verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Objekttransparenz arbeiten" auf Seite 251.

Content Exchange enthält Inhalte, die von Corel oder von Benutzern bereitgestellt wurden. Um Content Exchange zu verwenden, müssen Sie sich mit Ihrem corel.com-Konto anmelden. Weitere Informationen finden Sie unter „Inhalte-Zentrale verwenden" auf Seite 110.

Sie können die verfügbaren Füllungen und Muster durchsuchen oder anhand von Stichwörtern suchen, Füllungen und Muster als Favoriten markieren, für Füllungen und Muster stimmen, die Ihnen gefallen, oder Inhalte aus Content Exchange in Ihre persönliche Bibliothek kopieren.

Weitere Informationen zu Füllungen finden Sie unter „Bilder füllen" auf Seite 241.



Sie können Füllungen oder Muster in einer Vorschau anzeigen (1), dafür stimmen, sie kopieren oder auf andere Optionen zugreifen (2) und anhand von Stichwörtern suchen (3).

So verwalten Sie Füllungen und Transparenzen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** oder **Objekttransparenz**.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Farbverlaufsfüllung**
- **Farbverlaufstransparenz**
- **Bitmap-Musterfüllung**
- **Bitmap-Mustertransparenz**

3 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Füllung** oder **Transparenz**.

4 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Füllungen und Muster in Content Exchange und in Ihrer persönlichen Bibliothek durchsuchen	Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** oder **Transparenz** in der Liste eine Kategorie, geben Sie in das Feld **Suchen** ein Stichwort ein und drücken Sie die **Eingabetaste**. Sie können auch auf eine Miniaturansicht klicken und dann auf eines der ihr zugeordneten Stichwörter, um eine Suche anhand dieses Stichworts durchzuführen.
Suchergebnisse sortieren	Öffnen Sie die Liste neben dem Feld **Suchen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus: • **Im Trend** – Sortiert die Suchergebnisse anhand der Anzahl der Downloads, der Anzahl der Stimmen und des Datums, an dem die Füllung oder das Muster zu Content Exchange hinzugefügt wurde.

Aktion	Vorgehensweise
	• **Oben** – Sortiert die Suchergebnisse anhand der Anzahl positiver und negativer Stimmen. • **Aktuell** – Sortiert die Suchergebnisse anhand des Datums, an dem die Füllung oder das Muster zu Content Exchange hinzugefügt wurde. • **Beliebt** – Sortiert die Suchergebnisse anhand der Anzahl der Downloads der Füllung oder des Musters.
Eine Füllung oder ein Muster aus Content Exchange in Ihre persönliche Bibliothek kopieren	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, dann auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **In persönliche Daten kopieren**. Auf Füllungen und Muster, die in Ihre persönliche Bibliothek kopiert wurden, können Sie über die Auswahl **Füllung** zugreifen.
Eine Füllung oder ein Muster aus Ihrer persönlichen Bibliothek in Content Exchange freigeben	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht und danach auf die Schaltfläche **Freigeben**.
Den Namen oder die zugeordneten Tags einer Füllung oder eines Musters in Ihrer persönlichen Bibliothek ändern	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, dann auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Eigenschaften bearbeiten**.
Eine Füllung oder ein Muster aus Ihrer persönlichen Bibliothek löschen	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, dann auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Löschen**.
Eine Füllung oder ein Muster als Favoriten markieren	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht und danach auf die Schaltfläche **Favorit**. Um eine Füllung oder ein Muster aus Ihren Favoriten zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Nicht mehr Favorit**.
Für eine Füllung oder ein Muster stimmen	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht und danach auf die Schaltfläche **Positiv stimmen** oder **Negativ stimmen**.
Unpassende Inhalte melden	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, dann auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Kennzeichen**.
Verhindern, dass eine Füllung oder ein Muster in zukünftigen Suchen angezeigt wird	Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, dann auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die Schaltfläche **Ausblenden**.

Dieses Verfahren gilt nur für Bitmap-Muster sowie Farbverlaufsfüllungen und Transparenzen.

Sie müssen sich mit Ihrem corel.com-Konto anmelden, um auf Inhalte in Content Exchange zuzugreifen.

Füllungen und Muster in Ihrer persönlichen Bibliothek werden im Ordner **Eigene Dateien\Corel\Corel Content\Fills** gespeichert.

Füllungen und Transparenzen speichern und freigeben

Nachdem Sie ein Füllungs- oder Transparenzmuster erstellt oder verändert haben, können Sie es speichern und Tags (Stichwörter) in der Sprache Ihrer Wahl hinzufügen. Füllungen und Muster werden in einem besonderen Dateiformat mit der Erweiterung **.fill** gespeichert, in dem Informationen zu den Transformationen beibehalten werden, die auf die Füllung oder das Muster angewendet wurden.

So können Sie eine Füllung oder Transparenz speichern und freigeben

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** oder **Objekttransparenz**.

   Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
   - **Farbverlaufsfüllung**
   - **Farbverlaufstransparenz**
   - **Bitmap-Musterfüllung**
   - **Bitmap-Mustertransparenz**
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** oder auf die Schaltfläche **Transparenz bearbeiten**.
4. Klicken Sie im Dialogfeld **Füllung bearbeiten** auf die Schaltfläche **Als neu speichern**.
5. Wählen Sie im Dialogfeld **Muster speichern** im Listenfeld eine Sprache aus, geben Sie einen Namen für die Füllung oder das Muster ein und geben Sie alle Tags (Stichwörter) ein, die Sie zuordnen möchten.

   Wenn Sie die Füllung oder das Muster freigeben möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen zum Freigeben des Inhalts und wählen Sie in der Liste eine Kategorie aus.

Sie müssen sich mit Ihrem corel.com-Konto anmelden, um Inhalte in Content Exchange freizugeben.

Füllungen und Muster in Ihrer persönlichen Bibliothek werden im Ordner **Eigene Dateien\Corel\Corel Content\Fills** gespeichert.

Sie können eine Füllung oder ein Muster aus Ihrer persönlichen Bibliothek auch in Content Exchange freigeben. Weitere Informationen finden Sie unter „So verwalten Sie Füllungen und Transparenzen" auf Seite 262.

Masken und Pfade

Mit Masken arbeiten 267
Bildbereiche mithilfe von Strecken festlegen 293
Mehrere Masken mit Alpha-Kanälen verwalten 305

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Masken arbeiten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie mithilfe von Masken bestimmte Bereiche in einem Bild für die Bearbeitung isolieren und gleichzeitig die anderen Bereiche vor Änderungen schützen. Durch eine Kombination von bearbeitbaren Bereichen und geschützten Bereichen ermöglichen Masken präzise Änderungen an Bildern. In einigen Anwendungen werden bearbeitbare Bereiche auch als Auswahlen bezeichnet.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Geschützte und bearbeitbare Bereiche unterscheiden" (Seite 267)
- „Bearbeitbare Bereiche definieren" (Seite 269)
- „Bearbeitbare Bereiche unter Verwendung von Farbinformationen definieren" (Seite 274)
- „Bearbeitbare Bereiche erweitern und verkleinern" (Seite 277)
- „Masken invertieren und entfernen" (Seite 279)
- „Bearbeitbare Bereiche verschieben und ausrichten" (Seite 280)
- „BearbeitbareBereiche ändern" (Seite 282)
- „Ränder von bearbeitbaren Bereichen anpassen" (Seite 285)
- „Transparenz von Masken anpassen" (Seite 287)
- „Bildbereiche ausschneiden" (Seite 288)

Weitere Informationen zu Zuschneidemasken finden Sie unter„Zuschneidemasken verwenden" auf Seite 396.

Geschützte und bearbeitbare Bereiche unterscheiden

Mithilfe von Masken können Sie erweiterte Bildbearbeitungsaufgaben durchführen. Masken können mit einer Schablone verglichen werden, die über ein Bild gelegt wird: Den Bildelementen in den geschützten Bereichen können keine Farben und Effekte zugewiesen werden, in den bearbeitbaren Bereichen ist dies möglich. Wenn Sie einen bearbeitbaren Bereich für ein Bild definieren, legen Sie gleichzeitig eine Maske, d.h. einen geschützten Bereich, für das Bild fest.

Maskenüberlagerung

Maskenüberlagerungen werden nur über geschützten Bereichen angezeigt, damit leichter zwischen geschützten und bearbeitbaren Bereichen unterschieden werden kann. Die Maskenüberlagerung sieht wie eine rote transparente Folie aus, die über den geschützten Bereich gelegt wird. Wenn Sie die Transparenz einer Maske in bestimmten Bereichen anpassen, wird auch die Farbintensität der Maske in diesen Bereichen entsprechend geändert.

Die Maskenüberlagerung kann auch ausgeblendet werden. Sie können die Farbe der Maskenüberlagerung ändern, so dass sie sich deutlich von den Farben der bearbeitbaren Bereiche des Bildes abhebt.

Masken-Markierungsrahmen

Der Rand, der einen bearbeitbaren Bereich vom geschützten Bereich trennt, ist an einer gestrichelten Umrisslinie erkennbar, die als Masken-Markierungsrahmen bezeichnet wird. Der Masken-Markierungsrahmen kann nur dann angezeigt werden, wenn die Maskenüberlagerung ausgeblendet ist. Sie können die Farbe des Masken-Markierungsrahmens ändern, so dass er sich deutlich von den Farben des Bildes abhebt.

Sie können die Maskenüberlagerung (links) oder den Masken-Markierungsrahmen einblenden (rechts).

Position des Masken-Markierungsrahmens

Wenn der Rand des bearbeitbaren Bereichs mit einem Verlauf versehen ist, wird der Masken-Markierungsrahmen standardmäßig am äußersten Rand des Verlaufsbereichs positioniert. Sie können jedoch einen Grenzwert festlegen, um den Masken-Markierungsrahmen an einer bestimmten Stelle innerhalb des mit einem Verlauf versehenen Bereichsrands zu positionieren. Unter Umständen soll der Masken-Markierungsrahmen nur diejenigen Pixel einschließen, die vollständig bearbeitbar sind.Alle Pixel, die bereits im Übergang zum geschützten Bereich liegen, sollen dagegen ausgeschlossen werden.

Die Anpassung der Position des Masken-Markierungsrahmens wirkt sich nicht auf die Größe des bearbeitbaren Bereichs aus.Der Masken-Markierungsrahmen beginnt lediglich dort, wo ein bestimmter Transparenzgrad erreicht wird.

So blenden Sie die Maskenüberlagerung ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenüberlagerung**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl zeigt an, dass die Maskenüberlagerung aktiviert ist.

So ändern Sie die Farbe der Maskenüberlagerung

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.
3. Öffnen Sie die Farbauswahl für die **Maskentönung** und klicken Sie auf eine Farbe.

So blenden Sie den Masken-Markierungsrahmen ein bzw. aus

- Klicken Sie **Maske** ▸ **Masken-Markierungsrahmen zeigen**.

  Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der Markierungsrahmen aktiviert ist.

Der Masken-Markierungsrahmen ist nicht sichtbar, wenn Sie eine Maskenüberlagerung verwenden oder wenn Sie die Transparenz einer Maske festlegen.

So ändern Sie die Farbe des Masken-Markierungsrahmens

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.

3 Öffnen Sie die Farbauswahl für den **Masken-Markierungsrahmen** und wählen Sie die gewünschte Farbe aus.

Der Masken-Markierungsrahmen ist nicht sichtbar, wenn Sie eine Maskenüberlagerung verwenden oder wenn Sie die Transparenz einer Maske festlegen.

So positionieren Sie den Masken-Markierungsrahmen entlang dem Rand eines bearbeitbaren Bereichs

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.

3 Geben Sie im Feld Maskengrenzwert einen **Graustufenwert** ein.

Der festgelegte Grenzwert wird auch für alle weiteren von Ihnen erstellten Masken verwendet, bis Sie den Wert wieder ändern.

Bearbeitbare Bereiche definieren

Es stehen mehrere Verfahren zur Verfügung, mit denen Sie einen bearbeitbaren Bereich in einem Bild definieren können, ohne dabei Farbinformationen aus dem Bild zu verwenden.

Rechteckige oder elliptische bearbeitbare Bereiche

Sie können rechteckige oder elliptische bearbeitbare Bereiche in einem Bild definieren.

Mit dem Hilfsmittel Ellipsenmaske definierter kreisförmiger Bereich

Mithilfe von Text, Objekten oder Zwischenablageninhalt definierte bearbeitbare Bereiche

Sie können einen bearbeitbaren Bereich mithilfe von Objekten definieren. Wenn Sie einen bearbeitbaren Bereich erstellen, der die Form eines Objekts bzw. mehrerer Objekte hat, müssen Sie die Objekte vom bearbeitbaren Bereich weg schieben, bevor Sie ihn bearbeiten.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich mithilfe von Text definieren. Der bei der Texteingabe erstellte bearbeitbare Bereich weist die von Ihnen festgelegten Schriftart- und Stileigenschaften auf. Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch aus bereits vorhandenem Text erstellen.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich definieren, indem Sie den Inhalt aus der Zwischenablage als bearbeitbaren Bereich in das Bildfenster einfügen. Der auf diese Weise erstellte Bereich kann bearbeitet und verschoben werden, ohne die darunter liegenden Bildpixel zu ändern.

Mit dem Hilfsmittel „Freihandmaske" definierte bearbeitbare Bereiche

Sie können einen bearbeitbaren Bereich definieren, indem Sie den Bildbereich mit dem Hilfsmittel **Freihandmaske** mit einem Umriss versehen (vergleichbar der Arbeit mit Papier und Bleistift) oder indem Sie auf unterschiedliche Punkte im Bild klicken, um Ankerpunkte für gerade Liniensegmente festzulegen.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch definieren, indem Sie ihn mit einem Pinsel überstreichen.

Mit dem Hilfsmittel „Ebene Maske" definierte bearbeitbare Bereiche

Mit dem Hilfsmittel **Ebene Maske** können Sie einen bearbeitbaren Bereich mit Verlaufsrand entlang parallelen Linien erstellen. Die Linien können verschoben oder gedreht werden, um die Position und das Ausmaß des Effekts anzupassen, der auf die Maske angewendet wird.

In Kombination mit einem Unschärfe-Effekt wie Bokeh ist das Hilfsmittel **Ebene Maske** nützlich, um die Tiefenschärfe eines Fotos entlang einem linearen Fokusbereich festzulegen, wie einer Straße, einer Brücke oder einem sonstigen linearen Element, und zugleich den Bereich außerhalb der Linien unscharf zu machen. Weitere Informationen zum Bokeh-Effekt finden Sie unter „Bokeh-Effekt zuweisen" auf Seite 346.

Randförmige bearbeitbare Bereiche

Sie können einen randförmigen bearbeitbaren Bereich von den Rändern eines vorhandenen bearbeitbaren Bereichs aus definieren, um Teile eines Bildes mit einer Farbe, einem Füllmuster oder einem Spezialeffekt zu umrahmen. Auf beiden Seiten eines vorhandenen Masken-Markierungsrahmens wird ein neuer Masken-Markierungsrahmen hinzugefügt, um einen randförmigen bearbeitbaren Bereich zu definieren.

Bearbeitbare Bereiche, die aus dem gesamten Bild bestehen

Sie können auch das gesamte Bild als bearbeitbaren Bereich definieren. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie einen Spezialeffekt, für den eine Maske erforderlich ist, auf das gesamte Bild anwenden möchten. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden" auf Seite 335.

So definieren Sie einen rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:
   - **Rechteckmaske** (Hilfsmittel)
   - **Ellipsenmaske** (Hilfsmittel)

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Stil** einen der folgenden Modi:
   - **Normal**:Ermöglicht die manuelle Definition eines rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereichs.
   - **Feste Größe**:Ermöglicht die Angabe der Breite und Höhe eines rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereichs.
   - **Zeile(n)**:Ermöglicht die Definition eines rechteckigen bearbeitbaren Bereichs, der sich über die gesamte Breite des Bildes erstreckt. Sie können die Höhe der Zeile und einen Wert zum Abrunden der Ecken des Rechtecks festlegen.
   - **Spalte(n)**:Ermöglicht die Definition eines rechteckigen bearbeitbaren Bereichs, der sich über die gesamte Höhe des Bildes erstreckt. Sie können die Breite der Spalte und einen Wert zum Abrunden der Ecken des Rechtecks festlegen.

4 Ziehen Sie den Mauszeiger über das Bildfenster, um den bearbeitbaren Bereich manuell zu definieren, oder klicken Sie, um einen bearbeitbaren Bereich mit der von Ihnen festgelegten Größe oder Ausrichtung zu positionieren.

Mit dem Maskenstil **Normal** können Sie einen quadratischen oder kreisförmigen bearbeitbaren Bereich definieren, indem Sie beim Ziehen im Bildfenster die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Mit dem Maskenstil **Normal** können Sie einen bearbeitbaren Bereich von seinem Mittelpunkt aus definieren, indem Sie beim Ziehen im Bildfenster die **Umschalttaste** gedrückt halten.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mithilfe von Text, Objekten oder Zwischenablageninhalt

Aktion	Vorgehensweise
Bereich mithilfe von Text definieren	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** und legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Textattribute fest. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Maske erstellen**, geben Sie den Text ein und klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Hilfsmittelpalette, um die Änderungen zu übernehmen.
Bereich mithilfe von Objekten definieren	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und klicken Sie auf **Maske ▸ Erstellen ▸ Maske aus Objekt(en)**.
Bereich mithilfe des Zwischenablageninhalts definieren	Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Einfügen ▸ Als neue Auswahl einfügen**.

Um einen bearbeitbaren Bereich zu definieren, können Sie auch ein oder mehrere Objekte auswählen und dann in der Symbolleiste **Maske/Objekt** auf die Schaltfläche **Erstellt Maske aus ausgewählten Objekten** klicken. Falls die Symbolleiste **Maske/Objekt** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Fenster ▸ Symbolleisten ▸ Maske/Objekt**.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Freihandmaske**.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal**.
3. Klicken Sie im Bildfenster jeweils auf die Stellen, an denen die Liniensegmente beginnen und enden sollen.
4. Doppelklicken Sie, um den Umriss abzuschließen.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch definieren, indem Sie das Hilfsmittel **Freihandmaske** im Bildfenster ziehen und anschließend doppelklicken, um den Umriss fertig zu stellen.

Mit dem Hilfsmittel Freihandmaske definierter bearbeitbarer Bereich

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel „Ebene Maske“

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ebene Maske**.

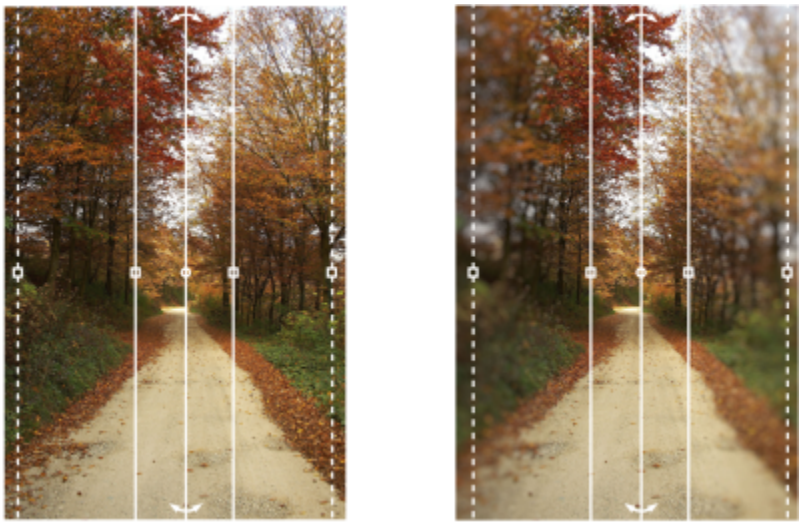
Im Bild werden parallele Linien angezeigt. Die durchgezogenen Linien definieren den bearbeitbaren Bereich insgesamt, und die gestrichelten Linien definieren den Bereich mit Verlaufsrand oben und unten im bearbeitbaren Bereich.

2 Führen Sie eine Aufgabe aus der folgenden Tabelle durch:

Aktion	Vorgehensweise
Größe des gesamten bearbeitbaren Bereichs angeben	Geben Sie im Feld **Auswahlbereich** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Größe des Bereichs mit Verlaufsrand angeben	Geben Sie im Feld **Verlaufsbereich** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Bearbeitbaren Bereich drehen	Geben Sie im Feld **Drehwinkel** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Wert ein.
Bearbeitbaren Bereich verschieben	Ziehen Sie den bearbeitbaren Bereich an eine neue Position.

Sie können den bearbeitbaren Bereich und den Verlaufsbereich anpassen, indem Sie die interaktiven Bearbeitungspunkte auf dem Bildschirm ziehen. Sie können den bearbeitbaren Bereich auch drehen, indem sie einen Drehbearbeitungspunkt ziehen.

Sie können mit dem Hilfsmittel **Ebene Maske** unterschiedliche Maskenmodi verwenden. Weitere Informationen zu Maskenmodi finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche erweitern und verkleinern“ auf Seite 277.



Beispiel einer Ebenenmaske in Verbindung mit einem Unschärfeeffekt

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Pinsel

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pinselmaske**.

2 Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die Attribute für das Hilfsmittel fest.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal**.

4 Ziehen Sie im Bildfenster.

Sie können die Größe der Pinselspitze des Hilfsmittels **Pinselmaske** ändern, indem Sie den Mauszeiger bei gedrückter **Alt-Taste** über das Bildfenster ziehen, bis die Pinselspitze die gewünschte Größe aufweist.

Wenn Sie beim Ziehen mit dem Hilfsmittel **Pinselmaske** im Bildfenster die **Strg-Taste** gedrückt halten, erhalten Sie einen geraden Pinselstrich. Durch zusätzliches Drücken der **Umschalttaste** (und abwechselndes Drücken und Loslassen der **Strg-Taste**) können Sie zwischen horizontal und vertikal verlaufenden Strichen hin- und her wechseln.

So definieren Sie einen randförmigen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.

2 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

3 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Rand**.

4 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Ränder** einen Randtyp aus.

Ein weicher Rand erzeugt einen allmählicheren Übergang zum Hintergrundbild als ein harter Rand.

So definieren Sie das gesamte Bild als bearbeitbaren Bereich

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Gesamtes Bild auswählen**.

Bei aktivierter Maskenüberlagerung wird der Masken-Markierungsrahmen nicht angezeigt.

Bearbeitbare Bereiche unter Verwendung von Farbinformationen definieren

Sie können die bearbeitbaren und geschützten Bereiche einer Maske anhand der Farbinformationen des jeweiligen Bildes definieren. Wenn Sie Farbinformationen verwenden, müssen Sie Fokusfarben und einen Farbtoleranzwert festlegen. Eine Fokusfarbe ist die Basisfarbe, mit der Sie entweder geschützte oder bearbeitbare Bereiche definieren. Der Farbtoleranzwert legt die maximale prozentuale Abweichung von der Fokusfarbe fest, die in der Maske zulässig ist.Bei höheren Toleranzwerten werden den geschützten oder bearbeitbaren Bereichen mehr Farben hinzugefügt. Die Farbtoleranz basiert auf der Ähnlichkeit der Farben.

Bearbeitbare Bereiche mit Standardfarben

Beim Definieren eines bearbeitbaren Bereichs können Sie wählen, ob der bearbeitbare Bereich eine Standardfarbe aufweisen oder von Standardfarben umgeben sein soll. Wenn der Bereich von Standardfarben umgeben ist, können Sie einen groben Umriss erstellen, der anschließend reduziert und an den zu bearbeitenden Bereich angepasst wird.Sie können einen bearbeitbaren Bereich aber auch anhand der Grenze zwischen den Standardfarben definieren.

Bearbeitbare Bereiche über ein ganzes Bild hinweg

Sie können bearbeitbare Bereiche über ein gesamtes Bild hinweg definieren.Hierzu wird eine Farbmaske verwendet. Mit einer Farbmaske können Sie Fokusfarben nicht nur in einem bestimmten Bereich, sondern über das gesamte Bild hinweg auswählen.

Anhand des Farbgrenzwerts können Sie den Bereich der Farben im bearbeitbaren Bereich weiter eingrenzen. Der Grenzwert wertet die Helligkeit der einzelnen Fokusfarben aus, um zu ermitteln, welche Pixel in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen werden. Durch Anpassen des Farbgrenzwerts können Sie die Pixel am Rand des bearbeitbaren Bereichs weicher oder schärfer erscheinen lassen. Zum Einstellen der Farbgrenzwerte einer Farbmaske können Sie eine Graustufen-Vorschau des Bildes anzeigen lassen, da maskierte Bereiche in der Vorschau in Schwarz und bearbeitbare Bereiche in Weiß angezeigt werden.

Die blauen, grünen und violetten Pixel im Originalbild (links) wurden mit einer Farbmaske (rechts) ausgewählt.

Bearbeitbare Bereiche in einem bestimmten Farbkanal

Sie können einen bearbeitbaren Bereich innerhalb eines bestimmten Farbkanals definieren. Jedes farbige Bild enthält mehrere Farbkanäle, die jeweils eine Komponente des Farbmodells des Bildes darstellen. Ein RGB-Bild setzt sich beispielsweise aus einem Rot-, einem Grün- und einem Blaukanal zusammen. Wenn ein Bild in den einzelnen Farbkanälen angezeigt wird, ist jeweils nur ein Teil der Farbinformationen sichtbar. Durch die Anzeige spezifischer Farbkanäle können Sie einen bearbeitbaren Bereich präziser definieren.

So definieren Sie einen bearbeitbaren Bereich mit Standardfarben

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel**Zauberstab** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal**.

3 Geben Sie in das Feld **Toleranz** einen Toleranzwert ein.

4 Klicken Sie auf eine Farbe im Bild.

Wenn Sie in einem Bild eine filigrane Form bearbeiten möchten, die sich auf einem einfachen Hintergrund befindet, können Sie den Hintergrund als bearbeitbaren Bereich mit Standardfarben definieren und dann die Maske invertieren, um die Form bearbeitbar zu machen. Weitere Informationen zum Invertieren von Masken finden Sie unter „Masken invertieren und entfernen" auf Seite 279.

Die Farbe des ersten Pixels, auf das Sie klicken, legt die Fokusfarbe fest.Alle benachbarten Pixel, deren Farben innerhalb des definierten Farbtoleranzbereichs liegen, werden in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen. Der bearbeitbare Bereich wird so lange erweitert, bis Pixel erreicht werden, deren Farbe nicht mehr innerhalb der angegebenen Farbtoleranz liegt.

Der Bereich wird durch Klicken mit dem Hilfsmittel Zauberstab auf ein orangefarbenes Pixel ausgewählt.

So definieren Sie einen von Standardfarben umgebenen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:

- Hilfsmittel **Lassomaske** – Ermöglicht das Erstellen eines groben Umrisses des Bildbereichs und das anschließende Reduzieren des Masken-Markierungsrahmens auf einen bestimmten Farbbereich in diesem Bereich. Dabei wird eine Anfangs-Fokusfarbe verwendet.
- Hilfsmittel **Magnetische Maske** – Ermöglicht das Erstellen eines Masken-Markierungsrahmens entlang einer Farbgrenze innerhalb des Bildes. Dabei werden mehrere Fokusfarben verwendet.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal**.

3 Geben Sie in das Feld **Toleranz** einen Toleranzwert ein.

4 Klicken Sie im Bildfenster auf eine Farbe, die Sie vor Änderungen schützen möchten, und klicken Sie auf verschiedene Punkte, um einen Umriss des bearbeitbaren Bereichs zu erstellen.

5 Doppelklicken Sie, um den Umriss abzuschließen.

Sie können wählen, ob die Fokusfarbe nur durch die Farbe des ersten Pixels oder durch die Farbe aller Pixel, auf die Sie klicken, definiert wird. Der Farbtoleranzwert gibt den Farbbereich an, der vor Änderungen geschützt ist. Wenn nur das erste Pixel, auf das Sie klicken, die Fokusfarbe definiert, wird der geschützte Bereich so lange erweitert, bis die festgelegte Farbtoleranz erreicht ist. Wenn Sie das Hilfsmittel **Lassomaske** verwenden, wird der ursprüngliche Umriss des bearbeitbaren Bereichs nach dem Erstellen reduziert, um ihn an die unregelmäßige Form anzupassen, die durch Ausschluss aller Pixel im angegebenen Farbtoleranzwert aus dem ursprünglichen Umriss entstanden ist. Wenn Sie das Hilfsmittel **Magnetische Maske** verwenden, definiert jedes Pixel, auf das Sie klicken, eine Fokusfarbe.Dabei wird der geschützte Bereich bei jedem Klicken erweitert, bis die festgelegte Farbtoleranz erreicht ist. Die Farbtoleranz wird relativ zur aktuellen Fokusfarbe und innerhalb eines bestimmten Bereichs um den Mauszeiger herum gemessen.

Sie können auch mit der Maus über das Bildfenster ziehen, um einen Umriss im Freihandmodus zu erstellen. Bei Verwendung des Hilfsmittels **Magnetische Maske** können Sie durch häufiges Klicken mehrere Fokusfarben festlegen und mehrere Ankerpunkte definieren.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche über ein ganzes Bild hinweg

1. Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Farbmaske**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche für den **Standardmodus** .
3. Wählen Sie im oberen Listenfeld die Option **Gesampelte Farben**.
4. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und klicken Sie auf die einzelnen Fokusfarben im Bildfenster.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau** .
6. Wählen Sie im Listenfeld neben der Schaltfläche für die **Vorschau** eine der folgenden Optionen:
   - **Bild überlagern**:Geschützte Bereiche werden von einer roten Folie überdeckt.
   - **Graustufen**:Geschützte Bereiche werden schwarz, bearbeitbare Bereiche weiß dargestellt.
   - **Schwarze Randpixel**:Geschützte Bereiche werden von einer schwarzen Folie überdeckt.
   - **Weiße Randpixel**:Geschützte Bereiche werden von einer weißen Folie überdeckt.
   - **Markierungsrahmen**:Der bearbeitbare Bereich wird von einer gestrichelten Linie umgeben.
7. Klicken Sie auf **Weitere** und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Normal**:Legt die Farbtoleranz anhand der Farbähnlichkeit von Pixeln fest.
   - **HSB-Modus**: Legt die Farbtoleranz anhand der Ähnlichkeit des Farbton-, Sättigungs- und Helligkeitswerts von Pixeln fest.
8. Geben Sie im Feld neben den einzelnen Fokusfarben die prozentuale Farbvariation ein, die zwischen Pixeln dieser Farbe und den restlichen Pixeln zulässig ist.
9. Verschieben Sie im Bereich **Grenzwert** den Regler **Grenzwert** und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Nach Schwarz**:Alle Pixel, deren Helligkeit den festgelegten Grenzwert überschreitet, werden dem geschützten Bereich hinzugefügt.
   - **Nach Weiß**:Alle Pixel, deren Helligkeit den festgelegten Grenzwert überschreitet, werden dem bearbeitbaren Bereich hinzugefügt.

Wenn Farben aus einer früheren Sitzung im Dialogfeld **Farbmaske** angezeigt werden, klicken Sie auf **Zurücksetzen**, bevor Sie eine neue Farbmaske erstellen.

Der Anzeigestil **Markierungsrahmen** ist nur verfügbar, wenn die Option **Masken-Markierungsrahmen zeigen** im Menü **Maske** aktiviert ist.

Sie können einen Standardwert für die Farbtoleranz einer Farbmaske festlegen, indem Sie auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Toleranzstandardwert festlegen** klicken.

Sie können auch vordefinierte Fokusfarben angeben, indem Sie aus dem Listenfeld neben dem Hilfsmittel **Pipette** eine Farbvoreinstellung (beispielsweise **Grün**) auswählen.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche in spezifischen Farbkanälen

1. Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf das **Augensymbol** neben einem Farbkanal.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:

- **Lassomaske** (Hilfsmittel)
- **Zauberstab** (Hilfsmittel)

3 Definieren Sie einen Bereich im Bild.

Bearbeitbare Bereiche erweitern und verkleinern

Sie können bearbeitbaren Bereichen weitere Teile hinzufügen oder Teile daraus entfernen.

Standardmäßig ersetzt jeder neu definierte bearbeitbare Bereich den zuletzt definierten bearbeitbaren Bereich. Sie können jedoch auch die folgenden Maskenmodi verwenden, wenn Sie den aktuellen bearbeitbaren Bereich beibehalten und nur seine Form ändern möchten:

Modus	Erklärung
Additiv	Ermöglicht das Hinzufügen von Bereichen zum bearbeitbaren Bereich. Die dem bearbeitbaren Bereich hinzugefügten Bereiche werden aus den geschützten Bereichen entfernt.
Subtraktiv	Ermöglicht das Entfernen von Bereichen aus dem bearbeitbaren Bereich. Die aus dem bearbeitbaren Bereich entfernten Bereiche werden dem geschützten Bereich hinzugefügt.
Überlappung	Ermöglicht das Hinzufügen von Bereichen zu einem bereits vorhandenen bearbeitbaren Bereich, sofern sich die neuen Bereiche nicht mit den vorhandenen überlappen. Überlappende Bereiche werden aus dem bearbeitbaren Bereich ausgeschlossen und dem geschützten Bereich hinzugefügt. Neben dem Erweitern oder Verkleinern eines vorhandenen bearbeitbaren Bereichs können Sie in diesem Maskenmodus zudem einen bearbeitbaren Bereich definieren, der keine aktive Maske aufweist.

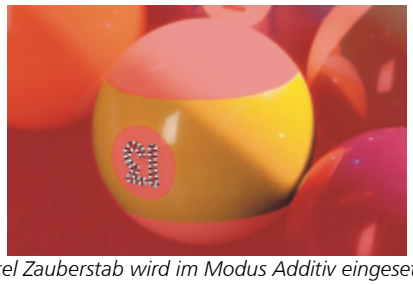
Der Maskenmodus bleibt aktiv, bis Sie den Modus wechseln. In den folgenden Beispielen wird die Verwendung der unterschiedlichen Maskenmodi erläutert.

Das Hilfsmittel Ellipsenmaske wird im Standardmodus verwendet.

In der resultierenden Maske wird der gesamte Ball als bearbeitbarer Bereich definiert.

Die Hilfsmittel Ellipsenmaske und Freihandmaske werden im Modus Subtraktiv eingesetzt.

Der resultierende bearbeitbare Bereich umfasst die gelben Bereiche im Ball.



Das Hilfsmittel Zauberstab wird im Modus Additiv eingesetzt.

Die Zahlen werden nun dem bearbeitbaren Bereich hinzugefügt.

Das Hilfsmittel Ellipsenmaske wird im Modus Überlappung verwendet.

Die überlappenden Bereiche (die gelben Bereiche und die Zahlen) werden aus dem bearbeitbaren Bereich entfernt; gleichzeitig werden die weißen Bereiche hinzugefügt.

Geschützte Bereiche entfernen

Sie können geschützte Bereiche aus einem bearbeitbaren Bereich entfernen. Diese Funktion eignet sich vor allem zum Ändern von Farbmasken, die umfangreiche bearbeitbare Bereiche aufweisen.

Anzahl der Pixel festlegen

Sie können einen bearbeitbaren Bereich um eine bestimmte Anzahl von Pixeln erweitern oder verkleinern. Die Pixel werden am Rand des bearbeitbaren Bereichs hinzugefügt oder entfernt.

Pixel einer ähnlichen Farbe hinzufügen

Sie können einem bearbeitbaren Bereich benachbarte Pixel einer ähnlichen Farbe hinzufügen. Der bearbeitbare Bereich wird erweitert, bis Pixel erreicht werden, deren Farbe sich zu stark von den Farben im ursprünglichen bearbeitbaren Bereich unterscheidet. Mit dem Farbtoleranzwert legen Sie die maximale prozentuale Farbabweichung zwischen den Pixeln im ursprünglichen bearbeitbaren Bereich und den benachbarten geschützten Bereichen fest.

Sie können dem bearbeitbaren Bereich auch alle Pixel einer ähnlichen Farbe hinzufügen, wenn diese nicht an den aktuellen bearbeitbaren Bereich angrenzen. Mit dem Farbtoleranzwert legen Sie die maximale prozentuale Abweichung zwischen den Pixeln in den ursprünglichen bearbeitbaren Bereichen und den Pixeln in den geschützten Bereichen fest.

So können Sie einem bearbeitbaren Bereich weitere Bereiche hinzufügen bzw. vorhandene Bereiche entfernen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Additiver Modus**
- **Subtraktiver Modus**
- **Überlappungsmodus**

3 Ziehen Sie den Mauszeiger über das Bild, um den Bereich zu definieren, den Sie einem bearbeitbaren Bereich hinzufügen bzw. den Sie aus einem bearbeitbaren Bereich entfernen möchten.

Wenn Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** bzw. die **Umschalttaste** gedrückt halten, können Sie die Form des Bereichs einschränken, der hinzugefügt bzw. entfernt werden soll. Wenn Sie beispielsweise das Hilfsmittel **Ellipsenmaske** bei gedrückter **Strg-Taste** ziehen, werden Kreise (keine Ellipsen) erstellt, und wenn Sie die **Strg-Taste** und die **Umschalttaste** gleichzeitig gedrückt halten, wächst der Kreis vom Mittelpunkt aus.

So entfernen Sie geschützte Bereiche aus einem bearbeitbaren Bereich

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Löcher entfernen**.

So erweitern oder verkleinern Sie einen bearbeitbaren Bereich

Aktion	Vorgehensweise
Bearbeitbaren Bereich um eine bestimmte Pixelanzahl erweitern	Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Erweitern** und geben Sie im Feld **Breite** einen Wert ein.
Bearbeitbaren Bereich um eine bestimmte Pixelanzahl verkleinern	Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Reduzieren** und geben Sie im Feld **Breite** einen Wert ein.

So fügen Sie einem bearbeitbaren Bereich benachbarte Pixel ähnlicher Farbe hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zauberstab** .

2 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Toleranz** einen Wert ein.

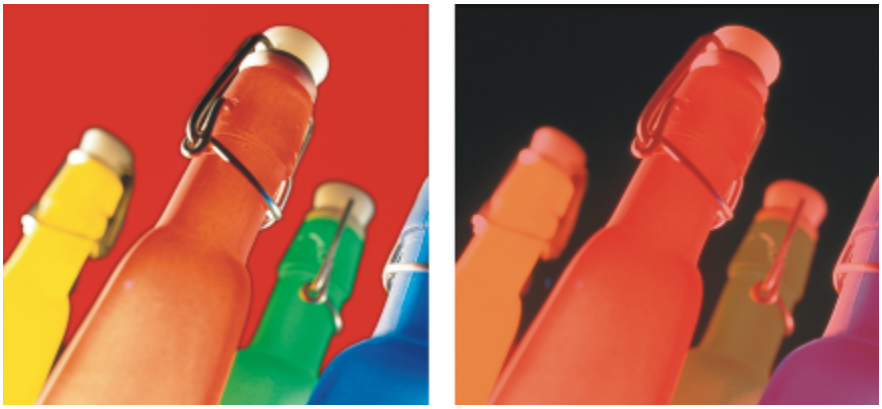
3 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** und wählen Sie einen der folgenden Menübefehle:

- **Wachsen**:Erweitert einen bearbeitbaren Bereich auf alle benachbarten Pixel ähnlicher Farbe.
- **Ähnlich**:Erweitert einen bearbeitbaren Bereich auf alle Pixel ähnlicher Farbe im gesamten Bild.

Masken invertieren und entfernen

Sie können eine Maske invertieren, so dass der geschützte Bereich bearbeitbar und der bearbeitbare Bereich geschützt wird. Das Invertieren einer Maske beim Definieren des zu schützenden Bildbereichs ist einfacher als das Definieren des bearbeitenden Bereichs. Wenn Sie beispielsweise in einem Bild eine filigrane Form bearbeiten möchten, die sich auf einem einfachen Hintergrund befindet, ist es einfacher, den Hintergrund auszuwählen und dann die Maske zu invertieren.

Wenn eine Maske nicht mehr benötigt wird, können Sie sie aus dem Bild löschen.



Zuerst wurde der Hintergrund ausgewählt (links).Anschließend wurde die Maske invertiert, so dass die orangefarbene Flasche als bearbeitbarer Bereich definiert wird (rechts).

So invertieren Sie eine Maske

- Klicken Sie auf **Maske ▸ Invertieren**.

So entfernen Sie eine Maske

- Klicken Sie auf **Maske ▸ Entfernen**.

Wenn Sie eine Maske entfernen, werden bearbeitbare Bereiche, die zuvor auf dem Bild verschiebbar waren, automatisch mit dem Hintergrund zusammengeführt.

Bearbeitbare Bereiche verschieben und ausrichten

Sie können einen bearbeitbaren Bereich an eine beliebige Stelle im Bild verschieben, und zwar mit oder ohne die darin enthaltenen Pixel. Wenn ein bearbeitbarer Bereich samt der darin enthaltenen Bildpixel verschoben wird, können die Pixel aus dem Bild ausgeschnitten und der resultierende Leerraum mit der Hintergrundfarbe gefüllt werden oder die Pixel können durch Verschieben des bearbeitbaren Bereichs kopiert werden.

Sie können den bearbeitbaren Bereich auch an einem oder mehreren ausgewählten Objekten ausrichten. Darüber hinaus können Sie einen bearbeitbaren Bereich auch an der Mitte oder den Rändern eines Bildes ausrichten. Je nachdem, wo der bearbeitbare Bereich angezeigt werden soll, können Sie verschiedene horizontale und vertikale Ausrichtungsoptionen ausprobieren.

Bearbeitbare Bereiche können auch an Hilfslinien und einem Gitter ausgerichtet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Hilfslinien, Gitter und Lineale verwenden“ auf Seite 85.

So verschieben Sie einen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung**.

2 Ziehen Sie den bearbeitbaren Bereich an eine neue Position innerhalb des Bildfensters.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch schrittweise verschieben.

So verschieben Sie einen bearbeitbaren Bereich und dessen Bildpixel

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:

- **Rechteckmaske** (Hilfsmittel)
- **Ellipsenmaske** (Hilfsmittel)
- **Freihandmaske** (Hilfsmittel)
- **Lassomaske** (Hilfsmittel)
- **Magnetische Maske** (Hilfsmittel)
- **Zauberstab** (Hilfsmittel)

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Normal** .

3 Ziehen Sie den bearbeitbaren Bereich an eine neue Position.

Wenn ein bearbeitbarer Bereich zum ersten Mal verschoben wird, wird das darunter liegende Bild durch die Hintergrundfarbe ersetzt. Bei erneutem Verschieben desselben bearbeitbaren Bereichs wird das darunter liegende Bild nicht mehr durch die Hintergrundfarbe ersetzt.

Sie können eine Kopie des bearbeitbaren Bereichs erstellen (die an der ursprünglichen Position verbleibt), indem Sie beim Ziehen die **Alt-Taste** gedrückt halten.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch schrittweise verschieben.

So richten Sie einen bearbeitbaren Bereich an einem Objekt aus

1 Wählen Sie die Objekte aus, an denen Sie den bearbeitbaren Bereich ausrichten möchten.

2 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Ausrichten**.

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Maske ausrichten** eine der folgenden Optionen:
- **Am aktiven Objekt**
- **An den ausgewählten Objekten**

4 Aktivieren Sie eines der folgenden Kontrollkästchen für die vertikale Ausrichtung:
- **Oben**
- **Zentriert**
- **Unten**

5 Aktivieren Sie eines der Kontrollkästchen für die horizontale Ausrichtung:
- **Linksbündig**
- **Zentriert**
- **Rechtsbündig**

Wenn Sie den bearbeitbaren Bereich an den Gitterlinien ausrichten möchten, die den angegebenen Objekten am nächsten liegen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **An Gitter ausrichten**.

So richten Sie einen bearbeitbaren Bereich an den Rändern oder der Mitte eines Bildes aus

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.

2 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Ausrichten**.

3 Aktivieren Sie die Option **Am Dokument**.

4 Aktivieren Sie eines der folgenden Kontrollkästchen für die vertikale Ausrichtung:
- **Oben**

- Zentriert
- Unten

5 Aktivieren Sie eines der Kontrollkästchen für die horizontale Ausrichtung:
- Linksbündig
- Zentriert
- Rechtsbündig

Beim Ausrichten eines bearbeitbaren Bereichs an den Rändern bzw. der Mitte eines Bildes bei aktiviertem Kontrollkästchen **An Gitter ausrichten** wird der bearbeitbare Bereich an den Gitterlinien ausgerichtet, die den angegebenen Rändern bzw. dem Mittelpunkt des Bildes am nächsten liegen.

BearbeitbareBereiche ändern

Sie können die Form eines bearbeitbaren Bereichs einer Maske ändern, indem Sie den Bereich drehen, skalieren, in der Größe ändern, wenden, neigen, verzerren oder ihm Perspektive hinzufügen. Wenn ein bearbeitbarer Bereich über dem Bild verschiebbar ist, wird er beim Ändern automatisch mit dem darunter liegenden Bild zusammengeführt.

Änderung	Erklärung
Drehen	Ermöglicht das Drehen eines bearbeitbaren Bereichs.
Skalieren	Ermöglicht die Größenänderung eines bearbeitbaren Bereichs auf einen bestimmten Prozentwert der Originalgröße.
Größe ändern	Ermöglicht die Änderung der Breite oder Höhe eines bearbeitbaren Bereichs.
Wenden	Ermöglicht das Erstellen eines Spiegelbilds des bearbeitbaren Bereichs, indem das Objekt vertikal oder horizontal gewendet wird.
Neigen	Ermöglicht das Neigen eines bearbeitbaren Bereichs in eine bestimmte Richtung. Eine Seite bleibt dabei unbeweglich und die anderen Seiten werden in die angegebene Richtung verschoben. Alle einander gegenüber liegenden Seiten bleiben parallel.
Verzerren	Ermöglicht das nicht proportionale Strecken oder Stauchen eines bearbeitbaren Bereichs.
Perspektive zuweisen	Verleiht dem bearbeitbaren Bereich ein dreidimensionales Aussehen.

So drehen Sie einen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Drehen** .

Wenn Sie den Drehmittelpunkt des bearbeitbaren Bereichs ändern möchten, ziehen Sie den Drehmittelpunkt an eine neue Position im bearbeitbaren Bereich.

3 Ziehen Sie einen der Eckbearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.

4 Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich um einen bestimmten Winkel drehen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Drehwinkel** einen Wert eingeben und auf **Zuweisen** klicken.

Sie können den Drehmittelpunkt (auch als Drehpunkt bezeichnet) ändern, indem Sie auf der Eigenschaftsleiste in die Felder für **Drehpunkt** Werte eingeben und auf **Zuweisen** klicken.

So skalieren Sie einen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Skalieren**.

3 Ziehen Sie einen der Eckbearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.

4 Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Bearbeitbaren Bereich durch Eingabe numerischer Werte skalieren	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in die Felder für **Skalieren** Prozentwerte ein und klicken Sie auf **Zuweisen**.
Einen bearbeitbaren Bereich skalieren und dabei das Verhältnis von Breite und Höhe beibehalten	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Seitenverhältnis beibehalten** .
Bearbeitbaren Bereich von der Mitte aus skalieren	Halten Sie beim Ziehen der Eckbearbeitungspunkte die **Umschalttaste** gedrückt.

So ändern Sie die Größe eines bearbeitbaren Bereichs

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Position- und Größenmodus** .

3 Ziehen Sie einen der mittleren Bearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.

Wenn Sie die Größe des bearbeitbaren Bereichs proportional ändern möchten, ziehen Sie einen Eckbearbeitungspunkt des Masken-Markierungsrahmens.

4 Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Größe bearbeitbarer Bereiche durch Eingabe numerischer Werte ändern	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in die Felder für **Größe** Werte ein und klicken Sie auf **Zuweisen**.
Größe eines bearbeitbaren Bereichs von der Mitte aus ändern	Halten Sie beim Ziehen eines der mittleren Änderungsbearbeitungspunkte die **Umschalttaste** gedrückt. Die Größenänderung erfolgt in zwei entgegengesetzten Richtungen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Größe eines bearbeitbaren Bereichs in 100-%-Schritten ändern	Halten Sie beim Ziehen der Änderungsbearbeitungspunkte die **Strg-Taste** gedrückt.

So wenden Sie einen bearbeitbaren Bereich

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Skalieren**.
3. Ziehen Sie einen der mittleren Bearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens über den bearbeitbaren Bereich hinweg und über den gegenüberliegenden mittleren Bearbeitungspunkt hinaus.
4. Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich symmetrisch wenden, indem Sie den mittleren Bearbeitungspunkt bei gedrückter **Strg-Taste** über den bearbeitbaren Bereich hinweg und über den gegenüberliegenden mittleren Bearbeitungspunkt hinaus ziehen.

So neigen Sie einen bearbeitbaren Bereich

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Neigen** .
3. Ziehen Sie einen der mittleren Bearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.
4. Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch neigen, indem Sie auf der Eigenschaftsleiste in die Felder für **Neigungswinkel** Werte eingeben und auf **Zuweisen** klicken.

Vor dem Zuweisen der Änderung können Sie die Originalgröße des bearbeitbaren Bereichs wiederherstellen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

So verzerren Sie einen bearbeitbaren Bereich

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verzerrung** .
3. Ziehen Sie einen der Änderungsbearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.
4. Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Sie können das Hilfsmittel **Maskenänderung** auch in den Verzerrungsmodus schalten, indem Sie auf den bearbeitbaren Bereich klicken, bis die Bearbeitungspunkte angezeigt werden, die Sie zum Verzerren des bearbeitbaren Bereichs verwenden können.

Vor dem Zuweisen der Änderung können Sie die Originalgröße des bearbeitbaren Bereichs wiederherstellen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

So weisen Sie einem bearbeitbaren Bereich Perspektive zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maskenänderung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektive**.

3 Ziehen Sie einen der Änderungsbearbeitungspunkte des Masken-Markierungsrahmens.

4 Doppelklicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich.

Sie können das Hilfsmittel **Maskenänderung** auch in den Perspektivenmodus schalten, indem Sie auf den bearbeitbaren Bereich klicken, bis die Bearbeitungspunkte angezeigt werden.

Vor dem Zuweisen der Änderung können Sie die Originalgröße des bearbeitbaren Bereichs wiederherstellen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

Ränder von bearbeitbaren Bereichen anpassen

Sie können den Übergang zwischen einem geschützten Bereich und einem bearbeitbaren Bereich nach Ihren Wünschen festlegen, indem Sie die Ränder dieser Bereiche anpassen.

Unregelmäßige Ränder verhindern

Mit der Anti-Alias-Funktion können Sie unregelmäßige Ränder in bearbeitbaren Bereichen verhindern, die gekrümmte oder diagonale Linien enthalten. Durch Anti-Aliasing werden einige der Pixel am inneren Rand eines bearbeitbaren Bereichs halb transparent, so dass eine glattere Umrisslinie erzielt wird.

Verläufe

Mit einem Verlauf können Sie den Übergang zwischen einem geschützten und einem bearbeitbaren Bereich stufenlos gestalten, indem die Transparenz der Pixel an den Rändern des bearbeitbaren Bereichs allmählich erhöht wird. Sie können die Breite des Verlaufs festlegen und auch seine Richtung bestimmen, d.h. die Position des Verlaufs relativ zum Masken-Markierungsrahmen. Vom Masken-Markierungsrahmen aus kann sich der Verlauf zu geschützten Bereichen hin, in bearbeitbare Bereiche hinein oder zu gleichen Teilen in beide Richtungen erstrecken.

Von links nach rechts: Vor und nach dem Anwenden eines Verlaufs auf die Ränder eines bearbeitbaren Bereiches

Scharfe Ränder zuweisen

Sie können den Verlauf von den Rändern eines bearbeitbaren Bereichs entfernen und einen neuen, schärferen Rand erstellen, indem Sie einen Grenzwert festlegen. Die Pixel im Verlauf eines bearbeitbaren Bereichs haben einen Graustufenwert zwischen 0 (schwarz und vollständig geschützt) und 255 (weiß und vollständig bearbeitbar). Mit dem von Ihnen festgelegten Grenzwert geben Sie an, an welcher Stelle des Verlaufs ein neuer, verlaufsfreier Rand erstellt werden soll. Wenn Sie beispielsweise den Grenzwert 110 festlegen, sind alle Pixel innerhalb des bearbeitbaren Bereichs, die einen Graustufenwert von weniger als 110 haben, geschützt, und alle Pixel mit einem Graustufenwert von mehr als 110 sind bearbeitbar.

Glätten

Sie können die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs glätten, um scharfe Winkel zu entfernen. Beim Glätten wird der Mittelwert der Graustufenwerte einer bestimmten Anzahl von Pixeln entlang dem Rand eines bearbeitbaren Bereichs verwendet. Wenn Sie beispielsweise als Radiuswert 10 angeben, werden je zehn Pixel links und rechts vom Rand des bearbeitbaren Bereichs geprüft. Wenn mehrbearbeitbare Pixel als geschützte Pixel vorhanden sind, wird der bearbeitbare Bereich erweitert. Wenn mehr geschützte Pixel als bearbeitbare Pixel vorhanden sind, wird der geschützte Bereich erweitert.

Das Glätten ist insbesondere beim Arbeiten mit komplexen Farbmasken nützlich. Wenn Sie beispielsweise die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs glätten, werden dabei häufig die isolierten geschützten Bereiche innerhalb der bearbeitbaren Bereiche entfernt.

Farben oder Maleffekte zuweisen

Sie können Farben oder einen Maleffekt an den Rändern eines bearbeitbaren Bereichs verwenden, um die Grenze zwischen bearbeitbaren und geschützten Bereichen hervorzuheben oder zu verbergen. Sie können Farben oder Maleffekte entlang den Rändern eines bearbeitbaren Bereichs auch erneut zuweisen. Durch das Wiederholen eines Pinselstrichs wird der Effekt verstärkt.

So verhindern Sie unregelmäßige Ränder in einem bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Anti-Alias** .

Wenn Sie zum Definieren eines bearbeitbaren Bereichs die Hilfsmittel **Ellipsenmaske**, **Freihandmaske**, **Lassomaske** und **Zauberstab** verwenden, ist die Option Anti-Alias standardmäßig aktiviert.

Für das Hilfsmittel **Rechteckmaske** ist kein Anti-Alias verfügbar.

So versehen Sie die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs mit einem Verlauf

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Verlauf**.

2 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Richtung** eine der folgenden Optionen:

- **Innen**:Der Verlauf wird vom Rand des bearbeitbaren Bereichs nach innen geführt.Der geschützte Bereich scheint in den bearbeitbaren Bereich überzugehen.
- **Außen**:Der Verlauf wird vom Rand des bearbeitbaren Bereichs nach außen geführt.Der bearbeitbare Bereich scheint sich mit dem geschützten Bereich zu überlappen.
- **Mitte**:Die gleiche Anzahl von Pixeln mit Verlauf wird auf der Innen- und Außenseite des Randes des bearbeitbaren Bereichs hinzugefügt.
- **Durchschnitt**:Weist allen Pixeln innerhalb des Bereichs, den Sie über das Feld **Breite** definiert haben, den durchschnittlichen Farbwert dieses Bereichs zu.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Ränder** einen Randtyp aus.

Wenn Sie eine Vorschau des Ergebnisses anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Vorschau** .

Sie können auch die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs mit Verläufen versehen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verlaufsmaske** klicken.

So weisen Sie einem bearbeitbaren Bereich mit Verlauf einen scharfen Rand zu

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Grenzwert**.

2 Geben Sie in das Feld **Ebene** einen Wert ein.

So glätten Sie die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Glätten**.

2 Geben Sie im Feld **Radius** einen Wert ein.

So weisen Sie Farbe oder einen Maleffekt entlang den Rändern eines bearbeitbaren Bereichs zu

1 Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:

- Hilfsmittel **Malfarbe**
- Hilfsmittel **Effekte**
- **Bildsprühdose** (Hilfsmittel)
- Hilfsmittel **Radierer**
- Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel**

2 Legen Sie die Attribute des Hilfsmittels in der Eigenschaftsleiste fest.

3 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Erstellen** ▸ **Strecke aus Maske**.

4 Wählen Sie eine der folgenden Positionen:

- **Mitte der Maskenbegrenzung**: Der Strich wird am Rand des bearbeitbaren Bereichs zentriert.
- **Innerhalb der Maske**: Der Strich wird innerhalb des Randes des bearbeitbaren Bereichs aufgetragen.
- **Außerhalb der Maske**: Der Strich wird außerhalb des Randes des bearbeitbaren Bereichs aufgetragen.

Sie können Farbe oder einen Maleffekt entlang den Rändern eines bearbeitbaren Bereichs erneut zuweisen, indem Sie **Bearbeiten** ▸ **Pinselstrich wiederholen** auswählen und dann im Dialogfeld **Strichwiederholung** auf die Schaltfläche **Strich auf der Maske wiederholen** klicken.

Transparenz von Masken anpassen

Sie können die Transparenz einer Maske anpassen und so steuern, wie stark die Pixel im Bild vor Änderungen geschützt werden. Wenn Sie die Transparenz einer Maske anpassen, verwenden Sie dazu eine Graustufendarstellung der Maske. Die einem Bild zugewiesenen Farben werden in der entsprechenden Graustufe angezeigt.Je dunkler die Schattierung ist, die Sie der Maske zuweisen, desto weniger können sich Farben und Effekte auf das Bild auswirken. Wenn Sie beispielsweise einen Pinsel verwenden, um einem Bildbereich eine Farbe mit dem Graustufenwert 127 (d.h. dem mittleren der 256 möglichen Grauschattierungswerte) zuzuweisen, erhält dieser Bereich nur 50 Prozent der später zugewiesenen Effekte.

Da Sie eine Graustufendarstellung der Maske bearbeiten, können Sie eine Farb-, Objekt- oder Effektmaske oder eine andere Maskenart verwenden, um die Transparenz der Maske zu ändern. Sie können die Transparenz der Maske auch ändern, indem Sie Bilder aus der Zwischenablage einfügen.Hierbei werden der Maske die Graustufenwerte der eingefügten Bilder zugewiesen.

So passen Sie die Transparenz einer Maske an

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Auf Maske malen**.

2 Weisen Sie den Bereichen, in denen Sie die Transparenz einer Maske ändern möchten, eine Farbe, eine Maske, ein Objekt oder einen Effekt zu.

3 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Auf Maske malen**.

Je dunkler die zugewiesene Grauschattierung ist, desto weniger bearbeitbar werden die darunter liegenden Pixel.

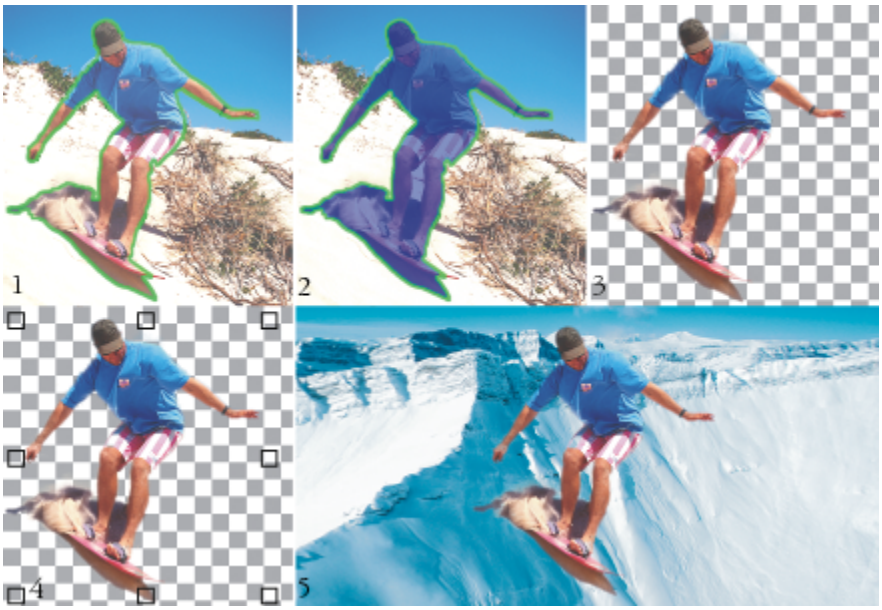
Bildbereiche ausschneiden

Der Ausschnitt-Editor ermöglicht das Ausschneiden von Bildbereichen aus dem umgebenden Hintergrund. Mit dieser Funktion lassen sich Bildbereiche isolieren, ohne dass Randdetails, wie Haare oder unscharfe Kanten, verloren gehen.

Zum Ausschneiden eines Bildbereichs markieren Sie dessen Ränder und weisen dem Ausschnitt dann eine Füllung zu, um das Innere des Bereichs zu definieren. Zur Beurteilung der Ergebnisse können Sie den Ausschnitt ohne Hintergrund oder in der Vorschau vor einem grauen, weißen oder schwarzen Hintergrund anzeigen. Darüber hinaus können Sie den Ausschnitt über dem Originalbild sowie mit sichtbarer Markierung und Füllung anzeigen. Bei Bedarf kann der Ausschnitt durch Hinzufügen oder Entfernen von Details entlang den Rändern ausgebessert werden.

Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, können Sie einzelne Abschnitte des markierten und gefüllten Bereichs löschen und neu zeichnen, eine Aktion rückgängig machen oder wiederholen oder das Originalbild wiederherstellen.

Der Ausschnitt wird standardmäßig als Objekt im Bildfenster platziert und das Originalbild wird entfernt. Sie können sich jedoch auch dafür entscheiden, den Ausschnitt und das Originalbild zu behalten oder aus dem Ausschnitt eine Zuschneidemaske erstellen.



Arbeitsablauf im Ausschnitt-Editor: (1) Markieren Sie die Ränder des Bildbereichs mit dem Markierungsstift; (2) Fügen Sie dem Inneren eine Füllung hinzu. (3) Zeigen Sie eine Vorschau des Ausschnitts an und bearbeiten Sie sie, falls erforderlich. (4) Ziehen Sie den Ausschnitt in das Bildfenster. (5 – Optional)Platzieren Sie den Ausschnitt vor einem Hintergrundbild.

Für einige Hilfsmittel im Ausschnitt-Editor können Sie Optionen festlegen. Beispielsweise können Sie die Breite der Markierung anpassen, indem Sie die Größe der Pinselspitze für das Hilfsmittel **Markierungsstift** ändern. Wenn ein Bildbereich harte Ränder aufweist, können Sie eine dünnere Linie verwenden, um die Ränder mit größerer Genauigkeit zu definieren. Hat ein Bildbereich dagegen unscharfe Ränder, die sich nur schwer definieren lassen, empfiehlt sich die Verwendung einer stärkeren Linie. Darüber hinaus können Sie die Farbe der Markierung und der Füllung ändern, damit diese besser zu sehen sind.

Sie können sich die Darstellung auch vergrößert anzeigen lassen, um Bilddetails genauer zu betrachten. Natürlich ist es auch möglich, durch Verkleinern der Anzeige einen größeren Überblick über das Bild mit geringerer Detailgenauigkeit zu erhalten. Durch Schwenken können Sie auch Bildbereiche außerhalb des Vorschaufensters anzeigen.

So schneiden Sie einen Bildbereich aus

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ausschnitt-Editor**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Markierungsstift** .

3 Zeichnen Sie im Vorschaufenster entlang der Ränder des Bildbereichs, den Sie ausschneiden möchten, eine Linie. Die Linie sollte leicht in den umgebenden Hintergrund hineinragen.

4 Klicken Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Füllung** und dann auf den Bildbereich, den Sie ausschneiden möchten.

5 Klicken Sie auf **Vorschau**.

Wenn Sie den Ausschnitt ausbessern möchten, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Detail hinzufügen** oder **Detail entfernen** und ziehen Sie mit der Maus über einen Rand.

6 Wählen Sie im Bereich **Ausschnitt-Ergebnisse** eine der folgenden Optionen:

- **Ausschnitt**:Aus dem Ausschnitt wird ein Objekt erstellt und das Originalbild wird verworfen.
- **Ausschnitt und Originalbild**:Aus dem Ausschnitt wird ein Objekt erstellt und das Originalbild bleibt erhalten.
- **Ausschnitt als Zuschneidemaske**:Aus dem Ausschnitt wird eine Zuschneidemaske erstellt und diese an das Originalbild angehängt. Eine Zuschneidemaske ist eine Maske, die an ein Objekt angehängt wird und es Ihnen ermöglicht, die Transparenz eines Objekts zu ändern, ohne das Objekt dadurch permanent zu verändern. Wenn Sie einen Ausschnitt aus einem Hintergrundbild erstellt haben, wird der Hintergrund in ein Objekt umgewandelt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Markierung und Füllung löschen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** und ziehen Sie mit der Maus über die Markierung und die Füllung, die Sie löschen möchten. Das Hilfsmittel **Radierer** ist verfügbar, bevor Sie auf **Vorschau** klicken.
Aktion rückgängig machen oder wiederherstellen	Klicken Sie auf **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** .
Originalbild wiederherstellen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.
Vorschauoptionen festlegen	Aktivieren Sie im Bereich **Einstellungen für die Vorschau** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen: • **Markierung anzeigen**:Zeigt die Markierung um den Ausschnitt an. • **Füllung anzeigen**:Zeigt die Füllung im Inneren des Ausschnitts an. • **Originalbild anzeigen**:Zeigt das Originalbild unter dem Ausschnitt an. Wählen Sie im Listenfeld **Hintergrund** eine der folgenden Optionen: • **Keiner**:Zeigt den Ausschnitt vor einem schwarzweißen Schachbrettmuster an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, werden die entfernten Bereiche durch ein halbtransparentes schwarzweißes Schachbrettmuster verdeckt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

- **Graustufen**:Zeigt den Ausschnitt vor einem grauen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche grau gefärbt.
- **Schwarze Randpixel**: Zeigt den Ausschnitt vor einem schwarzen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche schwarz gefärbt.
- **Weiße Randpixel**: Zeigt den Ausschnitt vor einem weißen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche weiß gefärbt.

Der Ausschnitt-Editor unterstützt RGB-, CMYK-, Graustufen-, Paletten- und Lab-Bilder. Beim Öffnen im Ausschnitt-Editor werden Graustufen-, Paletten- und Lab-Bilder automatisch in RGB- bzw. CMYK-Bilder umgewandelt, wodurch sich leichte Farbverschiebungen ergeben können. Nach dem Übernehmen oder Verwerfen der im **Ausschnitt-Editor** vorgenommenen Änderungen werden die ursprünglichen Bildfarben wiederhergestellt.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Vorschaufenster und Ziehen mit der Maus können Sie vom Hilfsmittel **Markierungsstift** zum Hilfsmittel **Radierer** und vom Hilfsmittel **Radierer** zum Hilfsmittel **Markierungsstift** wechseln.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Vorschaufenster und Ziehen mit der Maus können Sie vom Hilfsmittel **Detail hinzufügen** zum Hilfsmittel **Detail entfernen** und vom Hilfsmittel **Detail entfernen** zum Hilfsmittel **Detail hinzufügen** wechseln.

So legen Sie Optionen für die Hilfsmittel im Ausschnitt-Editor fest

1. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ausschnitt-Editor**.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Größe der Pinselspitze für die Hilfsmittel **Markierungsstift**, **Radierer**, **Detail hinzufügen** und **Detail entfernen** festlegen	Wählen Sie im Listenfeld **Spitzengröße** eine Spitzengröße aus.
Markierungsfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl **Markierungsfarbe** eine Markierungsfarbe aus.
Füllungsfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl **Füllungsfarbe** eine Füllungsfarbe aus.

Sie können die Größe der Pinselspitze für die Hilfsmittel **Markierungsstift**, **Radierer**, **Detail hinzufügen** und **Detail entfernen** interaktiv ändern, indem Sie beim Ziehen eines Hilfsmittels die **Strg-Taste** gedrückt halten.

So zeigen Sie ein Bild im Ausschnitt-Editor an

1. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ausschnitt-Editor**.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Ansicht vergrößern und verkleinern	Aktivieren Sie die Schaltfläche **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** und klicken Sie im Vorschaufenster.
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%** .
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen** .
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken** , bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bildbereiche mithilfe von Strecken festlegen

Mithilfe von Strecken können Sie präzise Kurven und Formen mit Umrissen in einem Bild erstellen. Sie können Strecken verwenden, um Masken zu bearbeiten, Text und Pinselstriche zuzuweisen und unregelmäßig geformte Bilder zu exportieren, die in der Strecke enthalten sind.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Strecken erstellen" (Seite 293)
- „Strecken verwalten" (Seite 296)
- „Strecken formen" (Seite 297)
- „Streckenknoten hinzufügen und löschen" (Seite 299)
- „Strecken verbinden und unterbrechen" (Seite 300)
- „Knotentypen ändern" (Seite 301)
- „Pinselstriche Strecken zuweisen" (Seite 302)
- „Mit Schneidepfaden arbeiten" (Seite 303)

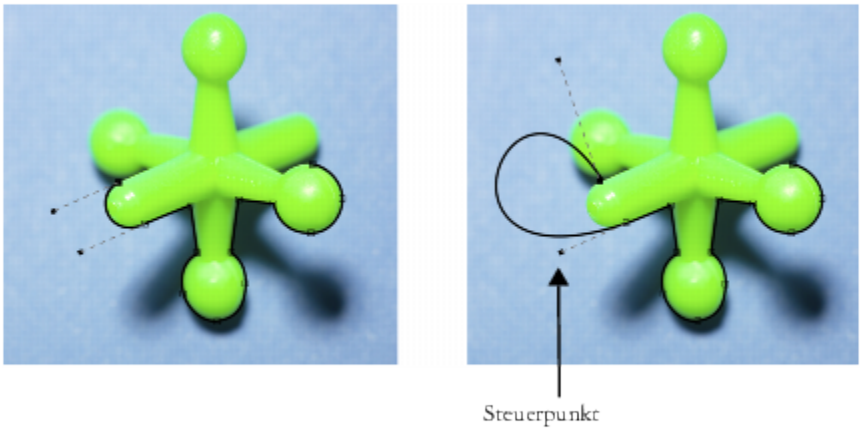
Strecken erstellen

Der Begriff „Strecke" bezeichnet Linien- und Kurvensegmente, die durch quadratische Endpunkte, die so genannten „Knoten", miteinander verbunden sind. Sie können Strecken gänzlich neu, aus einer Maske oder durch Duplizieren einer vorhandenen Strecke erstellen. In einem Bild können Sie mehrere Strecken erstellen, es wird jedoch jeweils nur eine Strecke angezeigt.

Strecken zeichnen

Sie können sowohl Bézier- als auch Freihandstrecken erstellen. Wenn Sie eine Strecke ganz neu zeichnen, wird die erste Strecke als Strecke 1 bezeichnet und alle nachfolgenden Strecken werden entsprechend durchnummeriert.

Sie können eine Bézier-Strecke erstellen, indem Sie einem Bild Knoten hinzufügen. Die Knoten werden durch gerade oder gekrümmte Liniensegmente verbunden. Steuerpunkte zeigen die Richtung des Kurvensegments und seinen Winkel im Verhältnis zum Knoten an. Nach dem Zeichnen der Strecke können Sie deren Form exakter bearbeiten. Weitere Informationen zum Formen von Strecken finden Sie unter „Strecken formen" auf Seite 297.



Beispiele für Bézierstrecken

Eine Freihandstrecke können Sie auf dieselbe Weise zeichnen wie einen Bleistiftstrich auf dem Papier. Wenn Sie die Strecke gezeichnet haben, wird entlang der Strecke automatisch die erforderliche Anzahl von Knoten des entsprechenden Typs hinzugefügt.

Strecken und Masken umwandeln

Sie können Masken in Strecken umwandeln, um die Bearbeitungsmöglichkeiten noch flexibler zu gestalten. Beim Umwandeln einer Maske in eine Strecke erstellen Sie eine Strecke, die auf dem Rand zwischen einem bearbeitbaren Bereich und einem geschützten Bereich verläuft. Mithilfe der Funktionen für die Streckenbearbeitung können Sie die Form des bearbeitbaren Bereichs ändern. Wenn Sie beispielsweise eine Maske um ein komplex geformtes Gebäude in einem Bild erstellen, können Sie die Maske in eine Strecke umwandeln und Knoten entlang der Strecke platzieren, um einen exakten Umriss des Gebäudes zu erhalten. Anschließend können Sie die Strecke wieder in eine Maske konvertieren.

Sie können eine Strecke auch in eine Maske umwandeln, um einen definierten Bereich auszuwählen, auszuschneiden oder zu kopieren. Wenn Sie Strecken in Masken umwandeln, können Sie die Form mit den Masken-Hilfsmitteln bearbeiten.

Beim Umwandeln einer Strecke in eine Maske wird die Maske zusätzlich zur Strecke erstellt, sodass sowohl Maske als auch Strecke im Bild angezeigt werden. Anschließend können Sie aus dem bearbeitbaren Bereich ein Objekt erstellen und das Objekt verschieben, ohne die Position der Strecke zu beeinflussen. Weitere Informationen finden Sie unter „Objekte erstellen" auf Seite 366.

Strecken duplizieren

Beim Duplizieren einer Strecke wird eine Kopie der Strecke erstellt. Änderungen, die Sie an der duplizierten Strecke vornehmen, haben keine Auswirkung auf die ursprüngliche Strecke.

So zeichnen Sie eine Bézier-Strecke

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bézier**.
3. Klicken Sie auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll.
4. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die Stelle, an der das Liniensegment enden soll, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie, um einen Knoten für eine gerade Linie zu platzieren.
   - Ziehen Sie, um die Steuerpunkte für eine gebogene Linie festzulegen.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bézier**, um die Strecke zu vervollständigen.

Sie können eine neue Strecke auch zeichnen, indem Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Schaltfläche **Neue Strecke** klicken. Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

Sie können eine geschlossene Strecke erstellen, indem Sie auf den Startknoten der Strecke klicken.

So zeichnen Sie eine Freihandstrecke

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Freihand**.

3 Ziehen Sie die Maus im Bildfenster, um die Strecke zu zeichnen.

Sie können eine neue Strecke auch zeichnen, indem Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Schaltfläche **Neue Strecke** klicken. Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

So wandeln Sie eine Maske in eine Strecke um

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Erstellen** ▸ **Strecke aus Maske**.

3 Ziehen Sie den Regler **Glättung**.

Niedrige Werte erzeugen eher mehr Knoten und ermöglichen ein genaueres Bearbeiten, hohe Werte dagegen erzeugen tendenziell weniger Knoten und daher eine glattere Strecke.

So wandeln Sie eine Strecke in eine Maske um

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Erstellen** ▸ **Maske aus Strecke**.

Wenn Sie eine offene Strecke in eine Maske umwandeln, werden die Start- und Endknoten automatisch verbunden.

Ist mehr als eine Strecke vorhanden, wählen Sie die Strecke aus, die Sie umwandeln möchten. Klicken Sie hierzu im Andockfenster **Strecke** auf die Skizze der Strecke. Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

So duplizieren Sie eine Strecke

1 Klicken Sie auf eine Strecke im Andockfenster **Strecke**.

Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Duplizieren**.

Die duplizierte Strecke wird im Andockfenster **Strecke** mit dem Wort „Kopie“ neben dem Namen aufgelistet.

Strecken verwalten

Strecken speichern, exportieren und löschen

Sie können Strecken in einem Bild speichern, wenn Sie das Bild im Dateiformat von Corel PHOTO-PAINT (CPT) speichern. Strecken können zudem zur Verwendung in anderen Programmen wie z.B. CorelDRAW (CDR) oder Adobe Illustrator (AI) exportiert werden. Wenn Sie eine Strecke in anderen Corel PHOTO-PAINT-Bildern verwenden möchten, müssen Sie die betreffende Strecke in das Corel Presentation Exchange-Dateiformat (CMX) exportieren. Sie können eine Strecke jederzeit löschen.

Strecken und Vektorgrafiken importieren

Sie können Strecken in Corel PHOTO-PAINT-Bilder importieren. Außerdem können Sie mehrere Strecken öffnen und im Bildfenster zwischen den Strecken wechseln. Corel PHOTO-PAINT ermöglicht auch das Importieren von Vektorbildern aus anderen Grafikanwendungen. Beim Umwandeln von Vektorgrafiken in Strecken wird jeder Punkt auf dem Vektor zu einem Knoten. Um Text aus CorelDRAW zu importieren, müssen Sie den Text zuerst in Kurven umwandeln.

Strecken anzeigen

Strecken werden standardmäßig schwarz angezeigt. Bei der Bildbearbeitung können Sie eine Strecke ausblenden oder die Standardfarbe der Strecke ändern, damit sie besser erkennbar wird.

So speichern Sie eine Strecke zusammen mit einem Bild

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** die Option **Corel PHOTO-PAINT-Bild**

Wenn Sie eine Strecke in anderen Corel PHOTO-PAINT-Bildern oder Anwendungen verwenden möchten, müssen Sie sie exportieren. Weitere Informationen zum Exportieren von Strecken finden Sie unter „So exportieren Sie eine Strecke" auf Seite 296.

So exportieren Sie eine Strecke

1. Klicken Sie auf eine Strecke im Andockfenster **Strecke**.
   Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Strecke exportieren**.
3. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Strecke speichern möchten.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** einen Dateityp aus.

So löschen Sie eine Strecke

1. Klicken Sie auf eine Strecke im Andockfenster **Strecke**.
   Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Schaltfläche **Aktuelle Strecke löschen**.

So importieren Sie eine Strecke bzw. eine Vektorgrafik

1. Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Strecke importieren**.
   Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Strecke bzw. die Vektorgrafik gespeichert ist.

3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

Große und komplizierte Vektorbilder eignen sich nicht für das Importieren als Strecke, weil sie zu viele Knoten enthalten.

So blenden Sie eine Strecke aus

- Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Schaltfläche **Strecke ein- bzw. ausblenden**.

  Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

So ändern Sie die Standard-Streckenfarbe

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.

3 Öffnen Sie die Farbauswahl **Streckenfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.

Strecken formen

Sie können die Form einer Strecke ändern, indem Sie ihre Knoten, Segmente oder Steuerpunkte auswählen und verschieben.

Knoten auswählen

Bevor Sie einen Knoten verschieben oder löschen können, müssen Sie ihn auswählen. Dasselbe gilt auch, wenn Sie die Steuerpunkte des Knotens ziehen möchten. Sie können mehrere Knoten auswählen, um den gleichen Vorgang an einem oder mehreren Streckensegmenten gleichzeitig auszuführen.

Streckensegmente verschieben

Streckensegmente können durch Ziehen von Knoten verschoben werden. Wenn Sie einen einzelnen Knoten ziehen, werden die an ihm hängenden Segmente mit verschoben und bleiben verbunden. Wenn Sie zwei oder mehr benachbarte Knoten verschieben, werden die zwischen den Knoten liegenden Streckensegmente mit den Knoten verschoben und behalten dabei ihre Form.

Streckensegmente drehen und neigen

Beim Drehen können Sie Strecken um einen Drehpunkt rotieren lassen. Beim Neigen werden Strecken auf einer Seite schräg gestellt, während die gegenüberliegende Seite unverändert bleibt.

Größe von Streckensegmenten ändern

Sie können die Länge und Breite von ausgewählten Streckensegmenten ändern und die Streckensegmente skalieren. Beim Skalieren von Streckensegmenten können die ursprünglichen Proportionen erhalten bleiben oder verzerrt werden.

Kurvensegmente mithilfe von Steuerpunkten umformen

Wenn Sie einen einzelnen Knoten eines Kurvensegments auswählen, sehen Sie zwei Steuerpunkte, die sich in entgegengesetzter Richtung vom Knoten weg erstrecken. Sie können die Form einer Kurve ändern, indem Sie die Position der Steuerpunkte ändern. Unter Umständen müssen Sie den Knotentyp ändern, um die gewünschte Form zu erzielen. Weitere Informationen zu Knotentypen finden Sie unter „Knotentypen ändern" auf Seite 301.

So wählen Sie einen Streckenknoten aus

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Klicken Sie auf einen Knoten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Knoten auswählen	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die gewünschten Knoten.
Alle Knoten auswählen	Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** + **Umschalttaste** auf einen Knoten.

Sie können auch mehrere Knoten auswählen, indem Sie auf die Schaltfläche **Form** klicken und mit einem Markierungsrahmen eine Gruppe von Knoten auswählen.

Wenn Sie die Auswahl eines Knotens aufheben möchten, klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf den Knoten.

So verschieben Sie ein Streckensegment

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Wählen Sie die Knoten auf einem Streckensegment aus.

4 Ziehen Sie die Knoten an eine neue Position.

Zum Verschieben der Streckensegmente um bestimmte, vorgegebene Entfernungen haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie drücken einfach nur die **Pfeiltaste** für die gewünschte Richtung, sodass die ausgewählten Knoten um den in der Einstellung Schrittweite definierten Wert verschoben werden. Oder Sie halten beim Drücken der **Pfeiltaste** zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, sodass die ausgewählten Knoten um den in der Einstellung Größere Schrittweite festgelegten Wert verschoben werden.

So drehen Sie ein Streckensegment

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Wählen Sie die Knoten auf einem Streckensegment aus.

4 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Strecke bearbeiten** ▸ **Knoten drehen und neigen**.

5 Ziehen Sie einen Drehbearbeitungspunkt.

Sie können auch den Drehmittelpunkt an eine andere Stelle ziehen.

So neigen Sie ein Streckensegment

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Wählen Sie die Knoten auf einem Streckensegment aus.

4 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Strecke bearbeiten** ▸ **Knoten drehen und neigen**.

5 Ziehen Sie einen Neigebearbeitungspunkt.

So ändern Sie die Größe eines Streckensegments

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Wählen Sie die Knoten auf einem Streckensegment aus.

4 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Strecke bearbeiten** ▸ **Knoten dehnen und skalieren**.

5 Ziehen Sie einen der folgenden Bearbeitungspunkte des Auswahlrahmens:

- Seitliche Bearbeitungspunkte: Dehnen die ausgewählten Streckensegmente.
- Eckbearbeitungspunkte: Skalieren die ausgewählten Streckensegmente.

Sie können die Größe von Streckensegmenten auch ändern, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Elastischer Modus** klicken.

So formen Sie eine Kurve mit den Steuerpunkten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Wählen Sie einen Kurvenknoten aus.

4 Ziehen Sie die Steuerpunkte.

Streckenknoten hinzufügen und löschen

Durch Erhöhen bzw. Reduzieren der Anzahl der Knoten auf einem Streckensegment können Sie die Form von Linien- und Kurvensegmenten exakter steuern.

Knoten hinzufügen und löschen

Wenn die bestehenden Segmente, Knoten und Steuerpunkte einer Strecke nicht ausreichen, um die Strecke wie gewünscht zu formen, können Sie der Strecke weitere Knoten hinzufügen, und zwar entweder nur je einen Knoten oder gleich mehrere Knoten auf einmal. Beim Hinzufügen eines Knotens können Sie festlegen, an welcher Stelle des Liniensegments der Knoten angezeigt werden soll.

Wenn Sie Knoten löschen, ändert sich je nach Position der entfernten Knoten möglicherweise die Form der Strecke.

Strecken glätten

Strecken, die Sie aus Masken oder im Freihandmodus erstellt haben, enthalten möglicherweise mehr Knoten, als für die Erhaltung der Form notwendig sind. Durch solche überflüssigen Knoten kann die Strecke ein unebenes Aussehen erhalten. Sie können die Strecke glätten, indem Sie unnötige Knoten aus der ganzen Strecke oder aus einem Streckenabschnitt entfernen.

So fügen Sie einer Strecke einen Knoten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.

3 Klicken Sie auf die Stelle der Strecke, an der Sie einen Knoten hinzufügen möchten.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten hinzufügen** .

Zum Hinzufügen eines Knotens am Mittelpunkt eines Streckensegments wählen Sie einen Knoten aus und klicken in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Fügt Knoten hinzu**. Der neue Knoten wird zwischen dem ausgewählten Knoten und dem unmittelbar vorangehenden Knoten der Strecke hinzugefügt.

Sie können auch einen Knoten hinzufügen, indem Sie auf die Stelle des Streckensegments doppelklicken, an der der Knoten hinzugefügt werden soll.

So löschen Sie einen Knoten aus einer Strecke

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie einen Knoten aus.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten löschen** .

Sie können einen Knoten auch löschen, indem Sie darauf doppelklicken.

So glätten Sie eine Strecke

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie einen Bereich einer Strecke aus.
4. Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Glätten** einen Wert ein.

   Sie können einen Wert zwischen 1 und 100 eingeben. Bei einem niedrigeren Wert werden nur einigeKnoten entfernt, die für die Erhaltung der Streckenform nicht erforderlich sind. Bei höheren Werten werden mehr Knoten entfernt, die Streckenform bleibt jedoch erhalten.

Strecken verbinden und unterbrechen

Sie können Streckensegmente verbinden oder unterbrechen, um in einem Bild geschlossene oder offene Strecken zu erstellen. Da Knoten die Verbindungselemente einer Strecke sind, können Sie Streckensegmente nur an einem Knoten verbinden oder unterbrechen. Falls Sie Segmente an einer Stelle unterbrechen möchten, an der sich kein Knoten befindet, müssen Sie dort einen Knoten hinzufügen.

Sie können zwei Knoten in einer Strecke verbinden, wenn sie sich am Ende offener Segmente befinden. Wenn Sie z.B. eine offene Strecke schließen möchten, können Sie die Start- und Endknoten verbinden. Sie können auch Unterstrecken verbinden.

Wenn Sie eine geschlossene Strecke öffnen oder Unterstrecken erstellen möchten, können Sie die Verbindung zwischen zwei Knoten unterbrechen. Wenn Sie eine Strecke unterbrechen, werden an den Enden der unterbrochenen Segmente neue Knoten hinzugefügt, wodurch zwei Unterstrecken entstehen.

So verbinden Sie Streckenknoten

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie zwei Knoten an offenen Enden von Streckensegmenten oder Unterstrecken aus.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten verbinden** .

Wenn Sie zwei weit auseinander liegende Knoten verbinden, werden sie in der Mitte zwischen ihren ursprünglichen Positionen verbunden.

So unterbrechen Sie Strecken

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke**.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie einen Knoten aus.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Knoten unterbrechen**.
5. Ziehen Sie den Knoten von der Strecke weg.

Knotentypen ändern

Wenn Sie den Knotentyp ändern, verändert sich auch das Verhalten der Segmente, die mit diesem Knoten verbunden sind. Möglicherweise hat der neue Knotentyp keine unmittelbare Auswirkung auf die Form der Strecke. Er wird jedoch die Form verändern, wenn Sie die Steuerpunkte zum Bearbeiten der Strecke verschieben.

Durch Ändern des Knotentyps können Sie ein Liniensegment in ein Kurvensegment oder ein Kurvensegment in ein Liniensegment umwandeln. Wenn Sie ein Linien- in ein Kurvensegment umwandeln, müssen Sie die Knoten an einem der beiden Enden auswählen, um die Steuerpunkte der Kurve anzuzeigen.

Es gibt drei Typen von Kurvenknoten: glatt, symmetrisch und spitz. Symmetrische Knoten zwingen die Kurve auf der einen Seite des Knotens, die Kurve auf der anderen Seite des Knotens widerzuspiegeln. Spitze Knoten fügen einer Strecke scharfe Krümmungen hinzu. Glatte Knoten erzeugen einen glatten Übergang zwischen zwei Segmenten.

Knotentypen (von links nach rechts): symmetrisch, spitz und glatt.

So wandeln Sie ein Streckensegment in eine Kurve oder eine Linie um

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke**.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie einen oder mehrere Knoten auf einem Streckensegment aus.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
   - **Erstellt Linienknoten**
   - **Erstellt Kurvenknoten**

Sie können ein Streckensegment auch in eine Kurve oder eine Linie umwandeln, indem Sie auf das Segment und dann auf die Schaltfläche **Erstellt Linienknoten** bzw. **Erstellt Kurvenknoten** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So ändern Sie den Kurventyp eines Streckenknotens

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Form**.
3. Wählen Sie einen Knoten aus.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
   - **Symmetrische Kurve**
   - **Spitze Kurve**
   - **Glatte Kurve**

Wenn ein Kurvensegment durch einen glatten Knoten mit einem Liniensegment verbunden ist, können Sie den Steuerpunkt auf der Kurvenseite nur entlang einer imaginären Linie verschieben, die eine Verlängerung des Liniensegments darstellt.

Ein Kurvenknoten, der mit einem Liniensegment verbunden ist, muss vom Typ **Glatt** oder **Spitz** sein.

Pinselstriche Strecken zuweisen

Durch Malen entlang einer Strecke können Sie Ihr Bild mit präzisen Pinselstrichen versehen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Pinselstrichen finden Sie unter „Zeichnen und Malen" auf Seite 313.

Sie können einen gespeicherten Pinselstrich entlang einer Strecke auch wiederholen. Durch Bearbeiten eines gespeicherten Pinselstrichs können Sie neue Effekte erzielen, indem Sie Größe, Anzahl, Winkel und Farbe des Pinselstrichs anpassen.

So weisen Sie einen Pinselstrich entlang einer Strecke zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Strecke** .
2. Wählen Sie eine Strecke aus.
3. Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:
   - Hilfsmittel **Malfarbe**
   - Hilfsmittel **Effekte**
   - Hilfsmittel **Klonen**
   - Hilfsmittel **Bildsprühdose**
   - Hilfsmittel **Radierer**
   - Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel**
4. Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Attribute für das Hilfsmittel fest.
5. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Strecke bearbeiten** ▸ **Pinselstrich aus Strecke**.

   Wenn Sie den Pinselstrich erneut zuweisen möchten, klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Wiederholen Pinselstrich**.

Die Richtung eines Strichs lässt sich durch Klicken auf **Objekt** ▸ **Strecke bearbeiten** ▸ **Pinselstrich aus Strecke umkehren** umkehren.

Sie können entlang einem bestimmten Teil der Strecke malen, indem Sie den Bereich mit einem Masken-Hilfsmittel auswählen. Weitere Informationen zu Masken finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

So wiederholen Sie einen Pinselstrich entlang einer Strecke

1 Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:

- Hilfsmittel **Malfarbe**
- Hilfsmittel **Effekte**
- Hilfsmittel **Klonen**
- Hilfsmittel **Bildsprühdose**
- Hilfsmittel **Radierer**
- Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel**

2 Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Attribute für das Hilfsmittel fest.

3 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Pinselstrich wiederholen**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Strich** des Dialogfelds **Strichwiederholung** einen Pinselstrich.

5 Legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Strich entlang der Strecke wiederholen**.

Sie können eine Strecke für den Pinselstrich laden, indem Sie auf die Flyout-Schaltfläche über dem Listenfeld **Strich** und anschließend auf **Strecke als Strich laden** klicken. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Streckendatei gespeichert ist, und doppelklicken Sie auf den Dateinamen. Legen Sie dann im Dialogfeld **Strichwiederholung** die gewünschten Attribute fest.

Mit Schneidepfaden arbeiten

Mit Schneidepfaden können Sie nicht-rechteckige Bilder erstellen, indem Sie den von einer Strecke ausgewählten Bereich mit einem Umriss versehen und den Rest des Bildes transparent machen, wenn das Bild in einem anderen Programm angezeigt wird. Wenn Sie z. B. ein Corel PHOTO-PAINT-Bild mit einer Vase auf einem Tisch haben, können Sie um die Vase herum einen Schneidepfad erstellen und dann den Bildbereich mit der Vase in ein anderes Programm exportieren. Wenn Sie keinen Schneidepfad verwenden, wird das gesamte Bild von einem quadratischen oder rechteckigen Rahmen umgeben und die Form des Vasenbereichs geht verloren.

Um einen Schneidepfad in ein anderes Programm zu übernehmen, müssen Sie seinen Inhalt als EPS-Datei (Encapsulated PostScript-Datei) exportieren.

So erstellen Sie einen Schneidepfad

1 Erstellen Sie um einen Bildbereich herum eine Strecke.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Strecke** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Als Schneidepfad übernehmen**.

Falls das Andockfenster **Strecke** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Strecke**.

Im Andockfenster **Strecke** wird neben dem Namen der Streckendatei ein Symbol für den **Schneidepfad** angezeigt.

So speichern Sie einen Schneidepfad als EPS-Datei

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie den Schneidepfad speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** die Option **Als Encapsulated PostScript platzieren**.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.
   Das Dialogfeld **EPS exportieren** wird geöffnet.
6. Aktivieren Sie im Bereich **Schneiden** das Kontrollkästchen **Zuschneiden auf**.
7. Aktivieren Sie die Option **Schneidepfad**.
8. Geben Sie in das Feld **Flachheit** einen Wert ein.
9. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bild auf Schneidebereich zuschneiden**.

Sie können das gesamte Bild mit der Strecke speichern, indem Sie die Option **Bild auf Schneidebereich zuschneiden** deaktivieren. Es wird jedoch nur die Auswahl innerhalb des Schneidepfads auf einem PostScript-Drucker ausgedruckt.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mehrere Masken mit Alpha-Kanälen verwalten

Sie können Alpha-Kanäle verwenden, um in einem einzelnen Bild mit mehreren Masken zu arbeiten. Da zu jedem Zeitpunkt immer nur eine Maske auf ein Bild angewendet werden kann, können Sie durch Speichern von Masken in Alpha-Kanälen ein Bild mit einer Maske bearbeiten und anschließend eine andere Maske laden, um das Bild weiter zu bearbeiten.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Alpha-Kanäle erstellen und bearbeiten" (Seite 305)
- „Masken und Alpha-Kanäle speichern" (Seite 306)
- „Masken und Alpha-Kanäle laden" (Seite 307)
- „Alpha-Kanäle verwalten" (Seite 309)

Alpha-Kanäle erstellen und bearbeiten

Eine Maske, die Sie in Corel PHOTO-PAINT erstellen, wird in einem neuen Kanal als aktuelle Maske angezeigt. Eine neu erstellte Maske ersetzt immer die bisherige aktuelle Maske. Sie können jedoch mehrere Alpha-Kanäle erstellen, um mehrere Masken in einem Bild zu speichern. Sie können einen Alpha-Kanal aus der aktuellen Maske erstellen, um die bearbeitbaren und geschützten Bereiche der aktuellen Maske zu kopieren, oder Sie können einen leeren Alpha-Kanal erstellen. Ein leerer Alpha-Kanal ist vollständig deckend und enthält somit keine bearbeitbaren Bereiche.

Sie können die im Alpha-Kanal gespeicherte Maske bearbeiten, indem Sie die aktuelle Maske einem Alpha-Kanal hinzufügen. Dabei werden die bearbeitbaren Bereiche der aktuellen Maske diesem Alpha-Kanal hinzugefügt, was den bearbeitbaren Bereich im Alpha-Kanal erweitert.

Darüber hinaus haben Sie die gleichen Möglichkeiten wie im Modus Auf Maske malen, die in einem Alpha-Kanal gespeicherte Maske zu bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Masken im Modus „Auf Maske malen" finden Sie unter „Transparenz von Masken anpassen" auf Seite 287.

Ein Alpha-Kanal (1); Alpha-Kanal und aktuelle Maske (2); die Maske wird zum Alpha-Kanal hinzugefügt (3)

So erstellen Sie einen Alpha-Kanal aus der aktuellen Maske

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Speichern** ▸ **Als Kanal speichern**.

Sie können dieses Verfahren verwenden, um die aktuelle Maske in einem Alpha-Kanal im Bild zu speichern.

So erstellen Sie einen leeren Alpha-Kanal

1. Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf die Schaltfläche **Neuer Alpha-Kanal**.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2. Geben Sie im Dialogfeld **Kanaleigenschaften** in das Feld **Name** einen Namen für den Kanal ein.
3. Klicken Sie auf eine Farbe für die Maskenüberlagerung.
4. Geben Sie einen Wert in das Feld **Deckkraft** ein, um die Deckkraft für die Überlagerungsfarbe festzulegen.
   Falls Sie die Maskenüberlagerung invertieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Überlagerung invertieren**.
5. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Schwarz füllen**: Ermöglicht das Erstellen eines Alpha-Kanals, der keine bearbeitbaren Bereiche enthält.
   - **Weiß füllen**: Ermöglicht das Erstellen eines Alpha-Kanals, der keine geschützten Bereiche enthält.

So fügen Sie die aktuelle Maske einem Alpha-Kanal hinzu

1. Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf einen Alpha-Kanal.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf aktuellem Kanal speichern**.

Masken und Alpha-Kanäle speichern

Da in einem Bild immer nur eine Maske aktiv sein kann, wird die aktuelle Maske durch jede neu von Ihnen erstellte Maske ersetzt. Vor dem Erstellen einer Maske können Sie jedoch die aktuelle Maske in einem Alpha-Kanal im Bild speichern, um sie später erneut verwenden zu können. Wenn Sie ein Bild in einem Dateiformat speichern, das Maskeninformationen unterstützt (z. B. Corel PHOTO-PAINT (CPT) oder TIFF), werden die aktuelle Maske und alle Alpha-Kanäle in der Bilddatei gespeichert.

Sie können die aktuelle Maske bzw. einen Alpha-Kanal auch als separate Datei auf einem Datenträger speichern. Das Speichern von Masken oder Alpha-Kanälen ermöglicht Ihnen die Verwendung von Masken in anderen Bildern. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie ein Bild in einem Format speichern möchten, das keine Maskeninformationen unterstützt, Sie jedoch Kopien der zum Bearbeiten des Bildes verwendeten Masken behalten möchten. Auch Farbmasken können als separate Dateien gespeichert werden. Weitere Informationen zu Farbmasken finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche unter Verwendung von Farbinformationen definieren" auf Seite 274.

So speichern Sie die aktuelle Maske in einem Alpha-Kanal in einem Bild

1. Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Speichern** ▸ **Als Kanal speichern**.
2. Geben Sie den Namen des neuen bzw. bestehenden Alpha-Kanals in das Feld **Als** ein.

So speichern Sie eine Maske auf einem Datenträger

1. Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Speichern** ▸ **Maske auf Datenträger speichern**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Maske speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** einen Dateityp aus.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

So speichern Sie einen Alpha-Kanal auf einem Datenträger

1. Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf einen Alpha-Kanal.
   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2. Klicken Sie auf die **Flyout**-Schaltfläche ▶ und klicken Sie dann auf **Speichern unter**.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Alpha-Kanal auf Datenträger speichern** den Ordner, in dem Sie den Alpha-Kanal speichern möchten.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** einen Dateityp aus.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

So speichern Sie eine Farbmaske auf einem Datenträger

1. Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Farbmaske**.
2. Erstellen Sie eine Farbmaske.
3. Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Farbmaske speichern**.
4. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Farbmaske speichern möchten.
5. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

Masken und Alpha-Kanäle laden

Sie können die aktuelle Maske in einem Bild ändern, indem Sie eine in einem Alpha-Kanal gespeicherte Maske laden.

Falls Sie eine in einem Alpha-Kanal gespeicherte Maske in ein Bild laden, können Sie den Maskenmodus wählen, der zum Zuweisen der Maske verwendet werden soll. Je nach gewähltem Maskenmodus wird die aktuelle Maske entweder durch die gespeicherte Maske ersetzt oder mit ihr kombiniert.

Sie können auch eine gespeicherte Maske oder Farbmaske laden und die aktuelle Maske dadurch ersetzen. Sie können die Maske einem bestimmten Bildbereich oder dem gesamten Bild zuweisen.

Wenn Sie einen gespeicherten Alpha-Kanal laden, können Sie die darin gespeicherte Maske dem aktuellen Bild zuweisen.

So laden Sie eine Maske aus einem Alpha-Kanal

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.
2. Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** einen Alpha-Kanal in der Liste **Kanäle**.
   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- Normaler Modus
- Additiver Modus
- Subtraktiver Modus
- Überlappungsmodus

4 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Erstellen** ▸ **Kanal auf Maske**.

So laden Sie eine gespeicherte Maske

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Laden** ▸ **Von Datenträger laden**.
2 Klicken Sie auf einen Dateinamen.
Sie können eine Skizze der Maske anzeigen lassen.
3 Klicken Sie auf **Öffnen**.
4 Ziehen Sie die Maus im Bildfenster, um den Bereich zu definieren, auf den Sie die Maske anwenden möchten.

Sie können die Maske auf das gesamte Bild anwenden, indem Sie auf eine beliebige Stelle im Bildfenster klicken. Wenn die Maße des Bildes, in dem die Maske erstellt wurde, von den Maßen des aktiven Bildes abweichen, wird die Maske erweitert bzw. komprimiert und so an das aktive Bild angepasst.

So laden Sie eine gespeicherte Farbmaske

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Farbmaske**.
2 Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Farbmaske öffnen**.
3 Wählen Sie im Dialogfeld **Öffnen** den Ordner aus, in dem die Farbmaske gespeichert ist.
4 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

Wenn Sie eine Farbmaske laden, ohne zuvor die aktuelle Farbmaske zu speichern, geht die aktuelle Farbmaske verloren.

So laden Sie einen gespeicherten Alpha-Kanal

1 Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Öffnen**.
Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2 Wählen Sie im Dialogfeld **Alpha-Kanal von Datenträger laden** den Ordner aus, in dem der Alpha-Kanal gespeichert ist.
3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

Wenn die Maße des Bildes, in dem die zu ladende Maske erstellt wurde, von den Maßen des aktiven Bildes abweichen, wird die Maske gedehnt bzw. gestaucht und so an die Gesamtgröße des aktiven Bildes angepasst.Hierbei kann sich allerdings das Seitenverhältnis der Maske ändern.

Alpha-Kanäle verwalten

Sie können angeben, welche Alpha-Kanäle angezeigt werden und wie sie angezeigt werden. Beispielsweise können Sie einen Alpha-Kanal in einem Bildfenster allein oder zusammen mit anderen Alpha- oder Farbkanälen anzeigen. Wenn Sie einen Alpha-Kanal anzeigen, wird dieser als Graustufenbild dargestellt. Wenn Sie einen Alpha-Kanal mit einem oder mehreren Farbkanälen anzeigen, werden die geschützten Bereiche im Alpha-Kanal von einer getönten Maskenüberlagerung unterschiedlicher Deckkraft überdeckt. Die Maskenüberlagerung ist nur sichtbar, wenn Sie den Alpha-Kanal mit einem Farbkanal anzeigen.

Sie können nicht länger benötigte Alpha-Kanäle auch löschen, um die Dateigröße des Bildes zu reduzieren. Darüber hinaus können Sie die Eigenschaften eines Alpha-Kanals ändern. Sie können beispielsweise Name, Farbe und Deckkraft der Maskenüberlagerung ändern oder festlegen, ob die Maskenüberlagerung die geschützten oder die bearbeitbaren Bereiche der Maske bedeckt.

So zeigen Sie einen Alpha-Kanal an

- Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf das **Augensymbol** neben einem Alpha-Kanal.

  Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.

Wenn Sie die Reihenfolge der Alpha-Kanäle in der Liste ändern möchten, ziehen Sie den gewünschten Alpha-Kanal an eine neue Position.

So löschen Sie einen Alpha-Kanal

1. Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** einen Alpha-Kanal in der Liste **Kanäle**.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuellen Kanal löschen** .

So ändern Sie die Eigenschaften eines Alpha-Kanals

1. Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** einen Alpha-Kanal in der Liste **Kanäle**.

   Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle** oder **Bild** ▸ **Kanäle**.
2. Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Kanaleigenschaften**.
3. Nehmen Sie im Dialogfeld **Kanaleigenschaften** die gewünschten Änderungen an den Eigenschaften vor.

Malen und Spezialeffekte

Zeichnen und Malen.....313
Spezialeffekte anwenden..... 335

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Zeichnen und Malen

In Corel PHOTO-PAINT stehen Ihnen vielfältige Form- und Mal-Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen Sie Bilder erstellen und bearbeiten können.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Formen und Linien zeichnen" (Seite 313)
- „Pinselstriche zuweisen" (Seite 317)
- „Sprühbilder erstellen" (Seite 321)
- „Symmetrische Muster und Orbits erzeugen" (Seite 324)
- „Pinselstriche wiederholen" (Seite 326)
- „Angepasste Pinsel erstellen" (Seite 327)
- „Verwendung druckempfindlicher Stifte und Geräte" (Seite 329)
- „Übersicht:Zusammenführungsmodi" (Seite 330)

Formen und Linien zeichnen

Sie können Formen wie Quadrate, Rechtecke, Kreise, Ellipsen und Polygone zu Bildern hinzufügen. Des Weiteren können Sie Rechtecke bzw. Quadrate mit abgerundeten, ausgekehlten oder abgefasten Ecken hinzufügen. Formen werden standardmäßig als neue Objekte zu Bildern hinzugefügt. Formen können mit Umrissen und Füllungen versehen oder als eigenständige, bearbeitbare Objekte wiedergegeben werden. Weitere Informationen zu Objekten finden Sie unter „Objekte erstellen" auf Seite 366.

Sie können Bilder auch mit Linien versehen. Beim Hinzufügen von Linien können Sie die Breite und die Transparenz sowie die Art der Verbindung zwischen den Liniensegmenten festlegen. Die Linienfarbe richtet sich nach der aktuellen Vordergrundfarbe.

So zeichnen Sie Rechtecke oder Quadrate

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rechteck** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Gleichmäßige Füllung**
- **Farbverlauf**
- **Bitmap-Füllung**

- **Füllmuster**

3 Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** eine Füllung aus.

Wenn Sie die Füllung bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.

4 Ziehen Sie im Bildfenster, bis das Rechteck die gewünschte Größe hat.

Halten Sie die **Strg-Taste** beim Ziehen gedrückt, wenn Sie ein Quadrat zeichnen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllung deaktivieren	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Keine Füllung**.
Umriss zuweisen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Umriss** einen Wert für die Umrissbreite in Pixeln ein.
Umrissfarbe ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Umrissfarbe**.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** auf der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

Die aktuelle Füllung wird im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette angezeigt. Weitere Informationen zu Füllungen finden Sie unter „Bilder füllen" auf Seite 241.

Sie können Objekte auch erstellen, indem Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Rechteck** und anschließend auf die Schaltfläche **Neues Objekt** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So zeichnen Sie Rechtecke bzw. Quadrate mit abgerundeten, ausgekehlten oder abgefasten Ecken

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rechteck**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Optionen:

- **Abgerundete Ecke**: Erstellt eine abgerundete Ecke
- **Ausgekehlte Ecke**: Ersetzt eine Ecke mit einem Rand, der eine gekrümmte Aussparung aufweist.
- **Abgefaste Ecke**: Ersetzt eine Ecke mit einem geraden Rand.

3 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in das Feld **Zeichenabstand** einen Wert ein.

4 Ziehen Sie im Bildfenster, bis das Rechteck die gewünschte Größe hat.

Halten Sie die **Strg-Taste** beim Ziehen gedrückt, wenn Sie ein Quadrat zeichnen möchten.

So zeichnen Sie Ellipsen oder Kreise

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ellipse**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Gleichmäßige Füllung**
- **Farbverlauf**
- **Bitmap-Füllung**
- **Füllmuster**

3 Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** eine Füllung aus.

Wenn Sie die Füllung bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.

4 Ziehen Sie mit der Maus im Bildfenster, bis das Rechteck bzw. die Ellipse die gewünschte Größe aufweist.

Halten Sie die **Strg-Taste** beim Ziehen gedrückt, wenn Sie einen Kreis zeichnen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllung deaktivieren	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Keine Füllung**.
Umriss zuweisen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Umriss** einen Wert für die Umrissbreite in Pixeln ein.
Umrissfarbe ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Umrissfarbe**.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** auf der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

Die aktuelle Füllung wird im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette angezeigt. Weitere Informationen zu Füllungen finden Sie unter „Bilder füllen" auf Seite 241.

Mit dem Hilfsmittel **Ellipse** können Sie Kreise zeichnen, indem Sie die **Strg-Taste** beim Ziehen gedrückt halten.

Sie können Objekte auch erstellen, indem Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Rechteck** oder **Ellipse** und anschließend auf die Schaltfläche **Neues Objekt** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So zeichnen Sie Polygone

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polygon**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Gleichmäßige Füllung**
- **Farbverlauf**
- **Bitmap-Füllung**

- **Füllmuster**

3 Wählen Sie in der Auswahl **Füllung** eine Füllung aus.

Wenn Sie die Füllung bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.

4 Klicken Sie auf die gewünschten Positionen für die Ankerpunkte des Polygons und setzen Sie den letzten Ankerpunkt durch Doppelklicken mit der Maus.

Außerdem können Sie

Füllung deaktivieren	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Keine Füllung**.
Polygon mit einem Umriss versehen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Umriss** einen Wert für die Umrissbreite in Pixeln ein.
Umrissfarbe ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Umrissfarbe**.
Verbindungen zwischen Umrisssegmenten anpassen	Wählen Sie im Listenfeld **Verbindungen** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Verbindungstyp.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

Sie können 45-Grad-Winkel erstellen, indem Sie beim Ziehen mit dem Hilfsmittel **Polygon** die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Sie können Objekte auch erstellen, indem Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Polygon** und anschließend auf die Schaltfläche **Neues Objekt** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So zeichnen Sie Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Linie**.

2 Geben Sie im Feld **Umriss** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Linienfarbe** in der Eigenschaftsleiste und wählen Sie die gewünschte Farbe.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

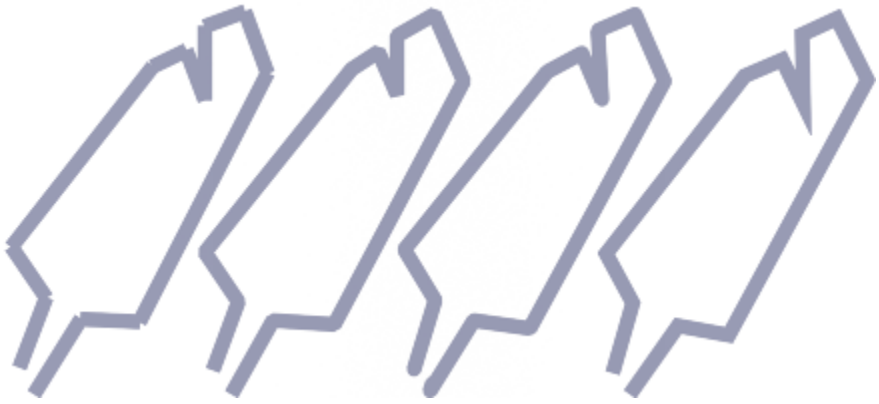
- **Gegehrte Ecken**: Erstellt an den Stellen, an denen Liniensegmente verbunden werden, spitze Ecken.
- **Abgerundete Ecken**: Erstellt Linien mit abgerundeten Ecken.
- **Abgeschrägte Ecken**: Erstellt Linien mit abgeflachten Ecken.
- **Eingefasste Ecken**: Erstellt Linien mit scharfen, gekerbten Ecken.

5 Ziehen Sie im Bildfenster, um ein einzelnes Liniensegment zu erzeugen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Linien mit mehreren Segmenten zeichnen	Klicken Sie im Bildfenster auf den Anfangs- und Endpunkt der einzelnen Segmente.Schließen Sie die Linie ab, indem Sie doppelklicken.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

Sie können Objekte auch erstellen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste zuerst auf das Hilfsmittel **Linie** und anschließend auf die Schaltfläche **Neues Objekt** klicken.



Sie können zwischen verschiedenen Arten von Linienverbindungen wählen: Eingefasste Ecken, Abgeschrägte Ecken, Abgerundete Ecken oder Gegehrte Ecken.

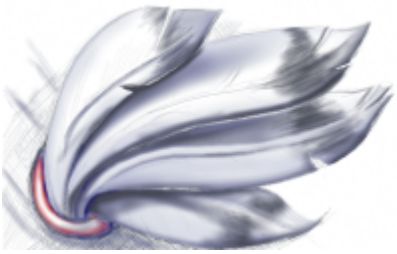
Pinselstriche zuweisen

Mit den Mal-Hilfsmitteln können Sie eine Reihe unterschiedlicher Mal- und Zeichenwerkzeuge nachahmen. Beispielsweise können Sie mit Pinselstrichen Wasserfarben, Filzstifte, Pastellfarben oder Buntstifte imitieren. Pinselstriche werden standardmäßig dem aktiven Objekt oder dem Hintergrund zugewiesen, können aber auch als eigenständige Objektewiedergegeben werden. Weitere Informationen zu Objekten finden Sie unter „Objekte erstellen" auf Seite 366.

Voreingestellter Pinseltyp

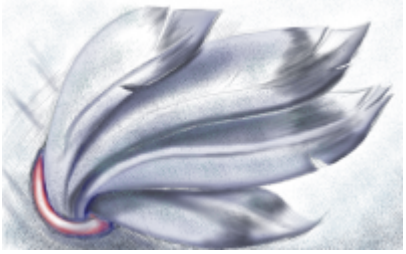
Sprühapparatur

Malen eines Bildes



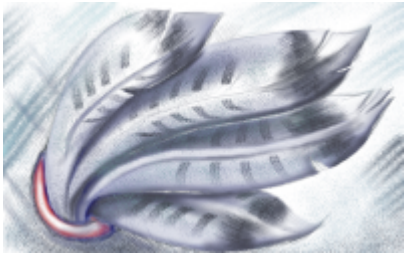
Die Sprühapparatur dient zur Schattierung.

Sprühdose



Die Farben werden gespritzt, sodass eine Struktur entsteht.

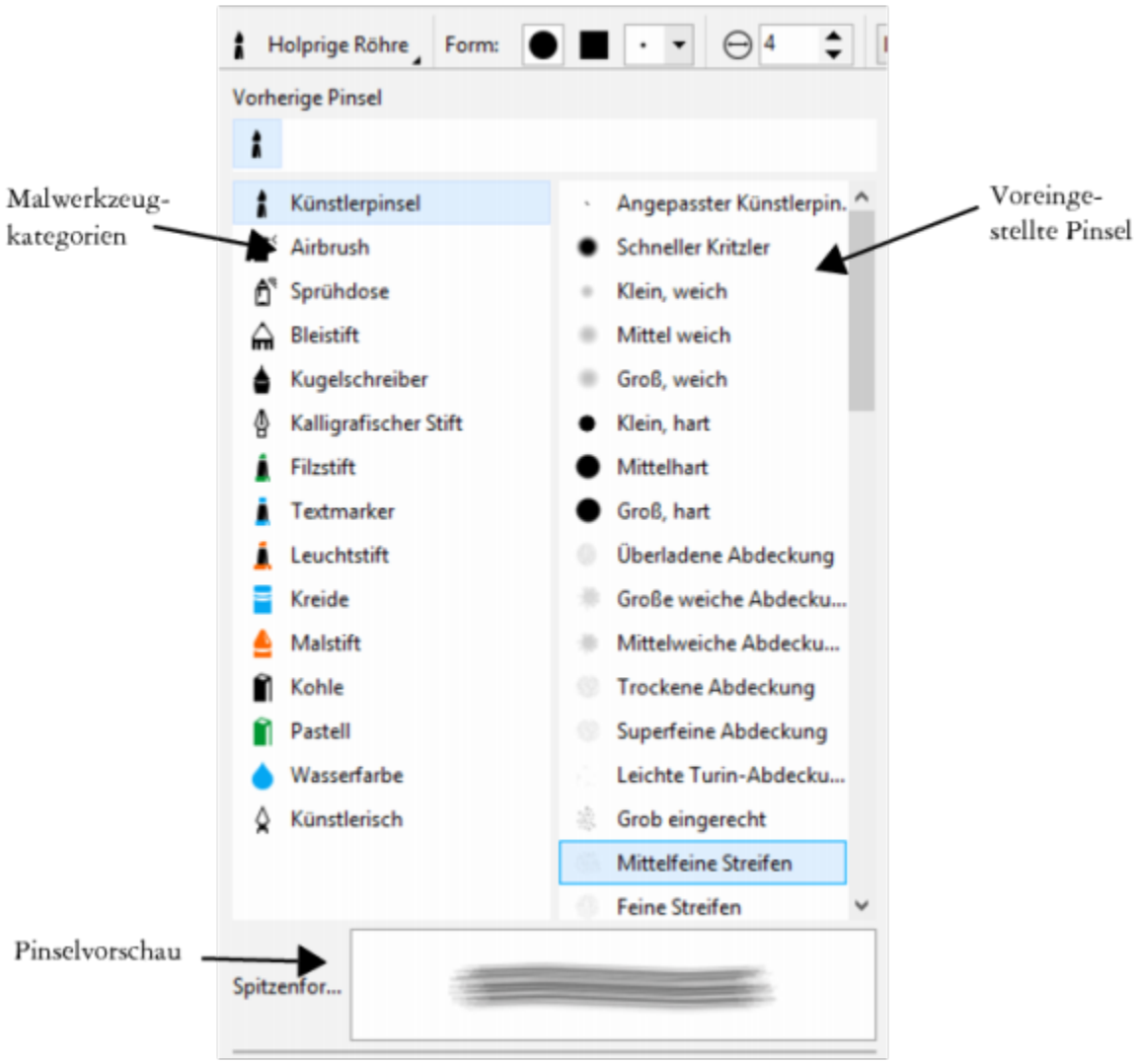
Kamelhaarpinsel



Mit einem Kamelhaarpinsel wird ein dekorativer Effekt erzielt.

Voreingestellte Pinsel wählen

Das gewählte Mal-Hilfsmittel und der gewählte Pinseltyp bestimmen das Erscheinungsbild der Pinselstriche auf dem Bild. Wenn Sie mit einem voreingestellten Pinsel arbeiten, sind die Pinselattribute des Mal-Hilfsmittels bereits festgelegt. Sie können einen voreingestellten Pinsel aus der Auswahl **Pinsel** auswählen, die alle Pinselkategorien und voreingestellten Pinsel anzeigt. Darüber hinaus können Sie über die Auswahl **Pinsel** die Pinselspitzen und Pinselstriche in der Vorschau anzeigen, und die letzten fünf verwendeten Pinsel werden aufgeführt.



Über die Auswahl Pinsel können Sie voreingestellte, in Pinselkategorien unterteilte Pinsel in der Vorschau anzeigen und auswählen.

Mit Farben und Füllungen malen

Die Farbe des Pinselstrichs richtet sich nach der aktuellen Vordergrundfarbe, die im Farbauswahlbereich angezeigt wird. Sie können eine Vordergrundfarbe auswählen, indem Sie auf ein Farbfeld in einer Farbpalette klicken. Weitere Informationen zum Auswählen von Farben finden Sie unter „Mit Farben arbeiten" auf Seite 191.

Sie können nicht nur mit Farben malen, sondern auch Bilder und Füllungen auftragen, indem Sie eine Füllung verwenden. Sie können auch Strecken mit Pinselstrichen versehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Pinselstriche Strecken zuweisen" auf Seite 302.

Farbenüberblenden

Zusammenführungsmodi bestimmen, auf welche Weise die Vordergrundfarbe mit den darunter liegenden Farben kombiniert wird. Mit Zusammenführungsmodi können Sie diese Farben auf verschiedene Art und Weise kombinieren, um neue Farben und Effekte zu erzeugen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So malen Sie mit voreingestellten Pinseln

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus. Zeigen Sie mit der Maus darauf, um ihn in der Vorschau anzuzeigen.

3 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf das Farbfeld **Vordergrundfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

4 Ziehen Sie im Bildfenster.

Horizontale und vertikale Pinselstriche können Sie zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten. Mit der **Umschalttaste** können Sie die Richtung ändern.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Den standardmäßig voreingestellten Pinsel in einer Pinselkategorie wählen	Doppelklicken Sie auf eine Pinselkategorie.
Pinselform ändern	Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Pinselform aus.
Pinselgröße ändern	Geben Sie im Feld **Spitzengröße** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein. Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz des Pinselstrichs die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.
Verläufe ändern	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Verlauf** einen Wert ein. Um den Verlauf interaktiv anzupassen, halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um einen Verlaufsregler anzuzeigen.

Die Eigenschaftsleiste enthält Optionen, mit denen Sie die Attribute eines voreingestellten Pinsels ändern können. Wenn Sie Attribute ändern, erhält der Pinsel die Bezeichnung **Angepasster Künstlerpinsel**. Weitere Informationen zu angepassten Pinseln finden Sie unter „Angepasste Pinsel erstellen" auf Seite 327.

Sie können Objekte auch erstellen, indem Sie vor dem Ziehen im Bildfenster auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neues Objekt** klicken.
Sie können voreingestellte Pinsel auch über die enstprechenden Muster im Andockfenster **Künstlerische Medien** wählen. Falls das Andockfenster **Künstlerische Medien** noch nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Künstlerische Medien**.

Sie können schnell eine viereckige oder runde Pinselform auswählen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Runde Spitze** oder **Viereckige Spitze** klicken.

So malen Sie mit aus Bildern übernommenen Farben

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette**.

2 Klicken Sie auf eine Farbe im Bildfenster.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

4 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie die Pinselkategorie **Aus Füllung klonen** und anschließend einen Pinsel aus.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

o malen Sie mit Füllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste den Füllungstyp aus.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **Klonen**-Hilfsmittel .

4 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Zum Malen eignen sich alle Füllungstypen. Weitere Informationen zu Füllungen finden Sie unter „Bilder füllen“ auf Seite 241.

So ändern Sie den Zusammenführungsmodus

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Malfarben-Hilfsmittel.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Zusammenführungsmodus** einen Zusammenführungsmodus aus.

Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi“ auf Seite 330.

Sprühbilder erstellen

Statt mit Pinseln können Sie auch mit kleinen Vollfarben-Bitmaps malen. Beispielsweise können Sie Landschaften verschönern, indem Sie Wolken in den Himmel oder Laub auf den Boden sprühen.

Corel PHOTO-PAINT enthält eine Reihe von Bildern, mit denen Sprühdosenlisten erstellt werden können. Sie können eine voreingestellte Sprühdosenliste verwenden, eine der Voreinstellungen bearbeiten oder eine Sprühdosenliste erstellen, indem Sie Bilder in einer Bildliste speichern. Sie können die Quellenbilder jederzeit bearbeiten.

Corel-Inhalt enthält eine Online-Sammlung von Bildlisten, auf die Sie zugreifen und die Sie durchsuchen können. Wenn Sie eine Bildliste finden, die Ihnen gefällt, können Sie sie herunterladen und verwenden.

Weitere Informationen zu Imagemaps finden Sie unter „Auf Inhalte zugreifen“ auf Seite 110.

In diesem Beispiel wurden Schmetterlinge um die Rose gesprüht.

So tragen Sie Bilder mit der Sprühdose auf

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .

2 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** in der Eigenschaftsleiste eine voreingestellte Bildliste.

3 Geben Sie im Feld **Größe** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

4 Ziehen Sie im Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abfolge der Bilder in der Sprühdosenliste festlegen	Wählen Sie im Listenfeld **Bildabfolge** in der Eigenschaftsleiste eine Option.
Transparenz der Bilder in der Sprühdosenliste ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein. Halten Sie zum interaktiven Anpassen der Transparenz des Pinselstrichs die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie mit gedrückter Maustaste in das Bildfenster, um den Regler für die Transparenz anzuzeigen.
Anzahl der je Tupfer aufgetragenen Bilder ändern	Geben Sie im entsprechenden Feld für die **Bilder pro Tupfer** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Wert ein.
Abstand zwischen den Tupfern in Längsrichtung des Pinselstrichs festlegen	Geben Sie im entsprechenden Feld zum **Bildabstand** auf der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Abstand zwischen den Tupfern in der Breite des Pinselstrichs festlegen	Geben Sie im Feld **Überfüllung** auf der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abschwächung bzw. Verstärkung der Malfarbe innerhalb eines Pinselstrichs ändern	Geben Sie im entsprechenden Feld **Ausbreiten/Ausblenden** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Wert ein. Bei negativen Werten wird die Farbe verstärkt, bei positiven Werten wird sie abgeschwächt.

Sie können die Minimal- und Maximalwerte für ein Feld in der Eigenschaftsleiste anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Feld klicken und dann **Einstellungen** wählen.

So laden Sie Bildlisten

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Durchsuchen** .
3. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Bildliste gespeichert ist.
4. Klicken Sie auf einen Dateinamen.
   Wenn Sie das Kontrollkästchen Vorschau aktivieren, wird eine **Skizze** der Bildliste angezeigt.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.

So erstellen Sie Sprühdosenlisten

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .
2. Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** in der Eigenschaftsleiste eine voreingestellte Bildliste.
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Sprühdosenliste erstellen** .
4. Legen Sie im Dialogfeld **Sprühdosenliste erstellen** den Inhalt der Sprühdosenliste fest.

So erstellen Sie Bildlisten aus Objekten

1. Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** die Objekte aus, die als Quellenbilder verwendet werden sollen.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Als Bildliste speichern** und anschließend auf **Objekte als Bildliste speichern**.
4. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Bildliste speichern möchten.
5. Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.

So erstellen Sie Bildlisten aus Bildern

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Als Bildliste speichern** und anschließend auf **Dokument als Bildliste speichern**.
3. Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:
   - **Bilder pro Zeile**: Gibt die Anzahl der horizontalen Kacheln in der Bildliste an.
   - **Bilder pro Spalte**: Gibt die Anzahl der vertikalen Kacheln in der Bildliste an.
   - **Anzahl der Bilder**: Gibt die Anzahl der Bilder in der Liste an.
4. Klicken Sie auf **OK**.

5 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Bildliste speichern möchten.

6 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.

So bearbeiten Sie Quellenbilder

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .

2 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Flyout-Schaltfläche und anschließend auf **Aktuelle Bildliste bearbeiten**.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

3 Bearbeiten Sie das Quellenbild.

Wenn die letzte Version der Bildliste überschrieben werden soll, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.Klicken Sie dann im Dialogfeld **Bild auf Datenträger speichern** auf **Speichern**.

Nachdem Sie eine Bildliste bearbeitet haben, müssen Sie diese erneut in das Hilfsmittel **Bildsprühdose** laden, um die Änderungen zu aktivieren.

So greifen Sie auf eine Online-Bildliste zu und verwenden sie

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Mehr Bildlisten** .

Im Dialogfeld **Corel-Inhalt - Bildlisten** werden Skizzen von verfügbaren Bildlisten angezeigt.

3 Klicken Sie auf eine Skizze und dann auf **Herunterladen**.

4 Sprühen Sie mit der Bildliste.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Suchen nach einer Bildliste	Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld für **Suchen** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Anzeigen von Skizzen von verfügbaren Bildlisten	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Home** .

Bildlisten mit Wasserzeichen können nicht heruntergeladen werden.

Symmetrische Muster und Orbits erzeugen

Mit den Hilfsmitteln in Corel PHOTO-PAINT können Sie symmetrische und spiralförmige Muster erzeugen.

Symmetrische Muster erzeugen

Sie können symmetrische Muster malen, indem Sie den radialen Pinselmodus oder den Spiegelsymmetrie-Pinselmodus verwenden. Wenn Sie im radialen Modus arbeiten, ergeben die Satelliten-Pinselspitzen (auch Satellitenpunkte genannt) Pinselstriche, die kreisförmig um einen Mittelpunkt gezogen werden. Wenn Sie im Spiegelsymmetrie-Modus arbeiten, wird ein identischer Strich in der horizontalen oder vertikalen Ebene bzw. auf beiden Ebenen des Bildes erzeugt.

Mit Orbits malen

Sie können Spiraleffekte erstellen, indem Sie ein Bild mit Orbits malen. Orbits sind kreisförmige Linien, die sich um einen Mittelpunkt drehen. Beim Malen mit Orbits können Sie Spiralen, Spritzer und Ringe erzeugen. Sie können z.B. eine einzelne Spirale zeichnen und die Größe und den Abstand der Windungen einstellen. Sie können auch die Größe der Windungen variieren und dadurch gerundete Segmente, so genannte Spritzer, erzeugen oder die Anzahl der Orbits erhöhen, sodass Ringe entstehen.

So erzeugen Sie symmetrische Muster

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.
3. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Symmetrieleiste**.
4. Klicken Sie in der **Symmetrieleiste** auf eine der folgenden Optionen:
   - **Radiale Symmetrie** : Fügt in Intervallen Satellitenpunkte entlang des Pinselspitzenradius hinzu. Legen Sie durch Eingeben eines Wertes in das Feld **Radiale Punkte** fest, wie viele Satellitenpunkte hinzugefügt werden sollen.
   - **Symmetrie spiegeln** : Erzeugt einen identischen Pinselstrich in der horizontalen bzw. vertikalen Ebene des Bilds. Klicken Sie auf **Spiegelt horizontal** und/oder **Spiegelt vertikal** .
5. Klicken Sie auf **Legt das Symmetriezentrum fest** und anschließend auf das Bild, um das Symmetriezentrum festzulegen.
6. Ziehen Sie im Bildfenster.

Klicken Sie in der **Symmetrieleiste** auf **Keine Symmetrie** , um den Pinselsymmetriemodus zu deaktivieren.

So malen Sie mit Orbits

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Orbits** .
4. Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Eintrag **Orbits**.

   Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.
5. Geben Sie in eines oder mehrere der folgenden Felder einen Wert ein.
   - **Anzahl der Orbits**: Legt die Anzahl der Orbits fest, die um den Mittelpunkt eines Pinselstrichs verteilt werden. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 128 ein. Mit niedrigen Werten erzeugen Sie Spiralen, mit hohen Werten Ringe.
   - **Radius**: Legt den Abstand zwischen der Mitte des Pinselstrichs und den Orbits fest. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 999 ein. Kleinere Pinselspitzen erfordern höhere Werte.
   - **Drehungsgeschwindigkeit**: Legt die Geschwindigkeit fest, mit der sich die Orbits um den Pinselstrich drehen. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 100 ein. Mit höheren Werten erzeugen Sie engere Windungen.
   - **Geschwindigkeitszuwachs**: Legt die Geschwindigkeit fest, mit der die Orbits zum Mittelpunkt des Pinselstrichs hin bewegt werden. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 100 ein. Mit höheren Werten wird die Größe stärker variiert.
   - **Zuwachsmenge**: Legt die Strecke fest, die die Orbits zurücklegen, wenn sie sich auf den Mittelpunkt des Pinselstrichs zu drehen. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 100 ein. Mit höheren Werten wird die Größe stärker variiert und es werden Spritzer erzeugt.
6. Ziehen Sie im Bildfenster.

Sie können den Bezugspunkt der Orbits ein- und ausblenden, indem Sie in der Leiste **Orbits** im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Schaltfläche **Mittelpunkt einschließen** klicken.

Pinselstriche wiederholen

Sie können einen Pinselstrich speichern und ihn demselben Bild oder anderen Bildern zuweisen. Zudem können Sie einen Pinselstrich auch entlang einer Strecke oder einer Maske wiederholen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Pinselstrichen zu einem Pfad finden Sie unter „Pinselstriche Strecken zuweisen" auf Seite 302.

Durch Bearbeiten eines gespeicherten Pinselstrichs können Sie neue Effekte erzielen, indem Sie Attribute wie Größe, Anzahl, Winkel und Farbe des Pinselstrichs anpassen.

So speichern Sie angepasste Pinselstriche

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Pinselstrich wiederholen**.
4. Klicken Sie im Dialogfeld **Strichwiederholung** auf den Flyout-Pfeil neben der Option **Strich** und anschließend auf **Letzten Hilfsmittelstrich hinzufügen**.
5. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie den Pinselstrich speichern möchten.
6. Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.

So weisen Sie einen gespeicherten Pinselstrich zu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Pinselstrich wiederholen**.
   Wenn zwei Menübefehle mit den Begriffen **Wiederholen/Pinselstrich** erscheinen, klicken Sie auf den zweiten.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** einen Pinsel.
5. Klicken Sie in das Bildfenster, um den Pinselstrich zuzuweisen.

   Sie können mehrere Pinselstriche zuweisen, indem Sie mehrmals klicken.

So bearbeiten Sie einen gespeicherten Pinselstrich

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Pinselstrich wiederholen**.
   Wenn zwei Menübefehle mit den Begriffen **Wiederholen/Pinselstrich** erscheinen, klicken Sie auf den zweiten.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Strich** des Dialogfelds **Strichwiederholung** einen gespeicherten Pinselstrich.
5. Ändern Sie die Attribute im Dialogfeld **Strichwiederholung** wie gewünscht.
6. Klicken Sie in das Bildfenster, um den Pinselstrich zuzuweisen.

Angepasste Pinsel erstellen

Sie können selbst einen Pinsel erstellen, indem Sie die Pinselattribute ändern. Sie können angepasste Pinselstriche speichern und jederzeit erneut verwenden.

Spitzeneigenschaften

Die Form des Pinsels wird durch die Pinselspitze bestimmt. Sie können die voreingestellten Spitzenformen ändern oder aus einem bearbeitbaren Bereich eine neue Pinselspitze erstellen und speichern. Folgende Spitzeneigenschaften können geändert werden:

- **Transparenz**: Hiermit können Sie die Transparenz der Spitze festlegen.
- **Drehen**: Hiermit können Sie den Winkel festlegen, in dem die Spitze gedreht wird.
- **Ebnen**: Hiermit können Sie festlegen, wie weit die Spitze entlang einer Dimension abgeflacht wird.
- **Weicher Rand**: Hiermit können Sie die Transparenz und Breite der Ränder der Spitze festlegen.

Strichattribute

Folgende Stricheigenschaften können geändert werden:

- **Glättung**: Hiermit können Sie einen Wert für das Glätten des Striches festlegen, wenn die Maus schnell bewegt wird. Ein höherer Wert führt zu einer runderen Kurve.
- **Ausblenden**: Hiermit können Sie die Intensität des Ausblende-Effekts für den Pinselstrich festlegen. Ein höherer Wert ergibt einen kürzeren Pinselstrich, d.h. dem Pinsel geht die Farbe schneller aus. Ein negativer Wert führt zu einem Einblende-Effekt.

Tupferattribute

Folgende Tupferattribute können geändert werden:

- **Grün**: Hiermit können Sie die Menge an Grün im Bild einstellen.
- **Abstand**: Hiermit können Sie festlegen, wie viel Platz zwischen Tupfern entlang der Länge der Pinselstriche gelassen wird. Der Wert 1 ergibt eine durchgezogene Linie. Ein höherer Wert trennt die Tupfer im Pinselstrich voneinander.
- **Ausbreitung**: Hiermit können Sie den Abstand zwischen den Tupfern in der Breite des Pinselstrichs festlegen. Ein höherer Wert führt zu einem dickeren Pinselstrich.
- **Farbton**: Hiermit können Sie die Farbtonabweichung im Pinselstrich festlegen.
- **Sättigung**: Hiermit können Sie die Sättigungsabweichung im Pinselstrich festlegen.
- **Helligkeit**: Hiermit können Sie die Helligkeitsabweichung im Pinselstrich festlegen.

Pinselstruktur

Durch das Laden einer voreingestellten Pinselstruktur erhalten Sie zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten. Folgende Struktureigenschaften können geändert werden:

- **Pinselstruktur**: Hiermit können Sie festlegen, wie viel Füllmuster dem Pinselstrich zugewiesen wird.
- **Randstruktur**: Hiermit können Sie festlegen, wie viel Füllmuster den Rändern des Pinselstrichs zugewiesen wird. Das Feld **Randstruktur** ist nur verfügbar, wenn die Spitze einen weichen Rand hat.
- **Randanschnitt**: Hiermit können Sie festlegen, wie stark die Pinselstriche während des Auftragens verblassen. Wenn ein Wert für **Farbe erhalten** angegeben wird, bleiben Spuren der Malfarbe während des gesamten Pinselstrichs bestehen.
- **Farbe erhalten**: Hiermit können Sie festlegen, in welchem Grad Spuren der Malfarbe in einem Pinselstrich mit einem bestimmten Randanschnitt angezeigt werden.

Farbvariation

Folgende Farbeigenschaften können geändert werden:

- **Farbtonbereich**: Hiermit können Sie den Grad der Farbtonabweichung im Pinselstrich festlegen.
- **Farbtongeschwindigkeit**: Hiermit können Sie festlegen, wie schnell sich der Farbtonwert ändern soll.
- **Sättigungsbereich**: Hiermit können Sie den Grad der Sättigungsabweichung im Pinselstrich festlegen.
- **Sättigungsgeschwindigkeit**: Hiermit können Sie festlegen, wie schnell sich der Sättigungswert ändern soll.
- **Helligkeitsbereich**: Hiermit können Sie den Grad der Helligkeitsabweichung im Pinselstrich festlegen.
- **Helligkeitsgeschwindigkeit**: Hiermit können Sie festlegen, wie schnell sich der Helligkeitswert ändern soll.

So erstellen Sie angepasste Pinsel

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Pinseltyp** einen voreingestellten Pinsel aus.

4 Legen Sie mit dem Regler **Größe** im Andockfenster **Pinseleinstellungen** die Größe fest.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

5 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Abwärtspfeil für eine der folgenden Optionen und legen Sie die gewünschten Attributwerte fest.

- **Spitzeneigenschaften**
- **Strichattribute**
- **Tupferattribute**
- **Pinselstruktur**
- **Farbvariation**

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Selbst erstellte Spitze zur Auswahl Spitzenform hinzufügen	Klicken Sie in der Leiste **Spitzeneigenschaften** auf die Schaltfläche **Optionen 'Spitze'** und klicken Sie dann auf **Aktuelle Spitze hinzufügen**.
Angepassten Pinsel speichern	Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Flyout-Pfeil und anschließend auf **Pinsel speichern**. Geben Sie im Dialogfeld **Pinsel speichern** einen Dateinamen ein.

So erstellen Sie Pinselspitzen aus bearbeitbaren Bereichen

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

3 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.

4 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Schaltfläche **Optionen 'Spitze'** in der Leiste **Spitzeneigenschaften**.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

5 Klicken Sie auf **Aus Maskeninhalt erstellen**.

6 Geben Sie in das Feld **Spitzengröße** einen Wert ein.

So laden Sie voreingestellte Pinselstrukturen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.

3 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Schaltfläche **Füllmuster laden** in der Leiste **Pinselstruktur**.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

4 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Strukturdatei (Füllmusterdatei) gespeichert ist.

5 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

6 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Pfeil für die Leiste **Pinselstruktur** und geben Sie in die folgenden Felder Werte zwischen 0 und 100 ein:
   - **Pinselstruktur** – Legt die Stärke der Struktur für den Pinselstrich fest.
   - **Randstruktur** – Legt die Stärke der Struktur für den Rand des Pinselstrichs fest.

Verwendung druckempfindlicher Stifte und Geräte

Die folgenden Werkzeuge in Corel PHOTO-PAINT können Sie über den Druck Ihres drucksensitiven Stifts, Stylus oder anderen Geräts steuern: Effekt-, Malfarben- und flüssige Hilfsmittel sowie das Hilfsmittel **Radierer**. Durch den Druck, der mit dem Stift auf ein Stifttablett ausgeübt wird, können Sie z.B. festlegen, wie stark oder wie deckend der Pinselstrich sein soll.

Wenn Sie einen druckempfindlichen Stift oder ein Stifttablet verwenden, können Sie über den Druck, den Sie ausüben, Ihre Striche steuern. Wir alle üben beim Auftragen von Malstrichen unterschiedliche Druckstärke aus. Sie können deshalb die Anwendung auf Ihre persönliche Strichstärke abstimmen, indem Sie spezifische Stifteinstellungen wählen. Besonders, wenn Sie beim Malen nur leicht aufdrücken, ist es vorteilhaft, wenn die richtigen Stifteinstellungen gewählt werden. Wenn ein leichter Strich keine Spur hinterlässt, kann die Empfindlichkeit spezifischer Werkzeuge durch eine Anpassung der Stifteinstellungen erhöht werden. Abrupte Änderungen der Breite der Malstriche deuten daraufhin, dass Sie auf der Seite **Stifteinstellungen** im Dialogfeld **Optionen** die Stifteinstellung anpassen müssen. Die Stifteinstellungen können als Voreinstellungen gespeichert werden, um sie später wiederzuverwenden.

Außerdem können Sie nun Ihre Pinselstriche über den Druck und die Neigung Ihres RTS-kompatiblen Stifttablets oder Gerätes steuern. Corel PHOTO-PAINT unterstützt die Real-Time Stylus (RTS)-Schnittfläche, die mit Windows 7 eingeführt wurde. Wenn Sie ein Wacom-kompatibles Grafiktablet oder Gerät haben, können Sie für ein optimales Ergebnis weiterhin die WinTab-Schnittstelle benutzen.

Sie können jedem druckempfindlichen Stift und Radierer, der für das Stifttablett verfügbar ist, ein anderes Hilfsmittel zuweisen. Darüber hinaus können Sie die Stiftattribute festlegen. Einige Attribute des druckempfindlichen Stiftes werden in Prozenten angegeben, andere in Winkeln; die Größe wird in Pixeln festgelegt. Positive Werte verstärken das jeweilige Attribut des Pinsel-Hilfsmittels, wenn Sie Druck auf den Stift ausüben, was zu einem deutlicheren Effekt führt. Negative Werte schwächen die Wirkung des Attributs bei stärkerem Druck ab.

Sie können die Attribute für den druckempfindlichen Stift in einem angepassten Pinsel speichern. Weitere Informationen zu angepassten Pinseln finden Sie unter „Angepasste Pinsel erstellen" auf Seite 327.

Sie können den Druck Ihres digitalen Stifts aktivieren oder deaktivieren.

So passen Sie die Stifteinstellungen an

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Global** auf die Option **Stifteinstellungen**.
3 Tragen Sie drei Striche auf und variieren Sie dabei den Druck von fest bis ganz leicht.

Um die Einstellungen als Voreinstellung zu speichern, klicken Sie auf **Speichern**.

Um ein Werkzeug einem druckempfindlichen Stift zuzuordnen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zuletzt verwendetes Hilfsmittel für jeden Griffel speichern**. Klicken Sie zuerst auf **OK** und danach mit dem druckempfindlichen Stift auf ein Malhilfsmittel. (Das Kontrollkästchen **Für jeden Stift das zuletzt verwendete Hilfsmittel speichern** ist nur mit der **WinTab**-Tabletoption verfügbar.)

Corel PHOTO-PAINT konfiguriert automatisch viele druckempfindliche Stifte.

So wählen Sie eine Stifttablett-Schnittstelle

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Global** auf die Option **Stifteinstellungen**.
3 Aktivieren Sie eine der folgenden Tablet-Optionen:
   - **WinTab** : Wird für Wacom-kompatible Stifttablets oder Geräte empfohlen
   - **Real-Time Stylus**: Wird für Stifttablets oder Geräte empfohlen, die die RTS-Schnittfläche von Windows 7 oder 8 benutzen

So weisen Sie der Radierfunktion von druckempfindlichen Stiften Hilfsmittel zu

1 Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Schaltfläche **Option 'Radierer'** in der Leiste **Stifteinstellungen**.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

2 Klicken Sie auf ein Hilfsmittel.

So legen Sie die Attribute für druckempfindliche Stifte fest

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pinsel**, wählen Sie eine Pinselkategorie und anschließend einen Pinsel aus.

3 Klicken Sie in der Leiste **Stifteinstellungen** im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Flyout-Pfeil.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

4 Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:

- **Druckbereich**: Ermöglicht das Festlegen des Drucks. Geben Sie einen Wert zwischen -999 und 999 ein.
- **Deckkraft** – Gibt die Deckkraft des Pinselstrichs an. Positive oder negative Werte haben keinen Einfluss, wenn die Transparenz des Hilfsmittels auf 0 oder das Maximum eingestellt ist. Geben Sie einen Wert zwischen -99 und 100 ein.
- **Weicher Rand** – Legt die Breite des transparenten Randes um den Pinselstrich fest. Geben Sie einen Wert zwischen -99 und 100 ein.
- **Farbton**:Verschiebt den Farbton der Malfarbe im Farbkreis um die angegebene Gradzahl.
- **Sättigung**:Gibt die maximale Abweichung in der Sättigung der Malfarbe an. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Helligkeit**:Gibt die maximale Abweichung in der Helligkeit der Malfarbe an. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Füllmuster**:Legt fest, wie viel Füllmuster im aktuellen Mal-Hilfsmittel sichtbar ist. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Randanschnitt** – Legt fest, wie schnell bei einem Pinselstrich die Farbe verblasst. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Farbe erhalten** – Bestimmt zusammen mit dem Randanschnitt die verbleibenden Farbspuren im Pinselstrich. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Verlängerung**:Bestimmt die Größe des Neigungswinkels und der Drehung des Stiftes. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 999 ein.

5 Ziehen Sie den Stift und variieren Sie dabei den Druck, den Sie auf das Stifttablett ausüben, um die Attribute auszuprobieren.

Um die Form der künstlerischen Spitzen zu variieren, die die Funktionen des druckempfindlichen Stifts nicht unterstützen, können Sie Varianten der runden und eckigen Spitzen verwenden.

So aktivieren oder deaktivieren Sie den Stiftdruck

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Malfarben-Hilfsmittel.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Stiftdruck** .

Übersicht:Zusammenführungsmodi

Auf Computern sind allen Farben numerische Werte zugeordnet.Mithilfe der Zusammenführungsmodi können Sie mathematische Berechnungen mit diesen Farbwerten vornehmen. Der Zusammenführungsmodus bestimmt, auf welche Weise Ausgangs- und Basisfarbe zu einer neuen Farbe (resultierende Farbe) oder zu einem bestimmten Effekt kombiniert werden. In einigen Anwendungen werden Zusammenführungsmodi auch als Füllmethoden bezeichnet.

Bei den Mal-Hilfsmitteln bestimmt der Zusammenführungsmodus, auf welche Weise Pinselstriche mit dem Bild kombiniert werden. Bei Objekten bestimmt der Zusammenführungsmodus, auf welche Weise die Farben des Objekts mit dem Hintergrund oder mit darunter liegenden Objekten kombiniert werden.

Zusammenführungsmodus

Normal: Die Basisfarbe wird durch die Ausgangsfarbe ersetzt. Dies ist der Standard-Zusammenführungsmodus.

Hinzufügen: Die Werte der Ausgangsfarbe und der Basisfarbe werden addiert.

Subtrahieren: Die Werte der Ausgangsfarbe und der Basisfarbe werden addiert, vom Ergebnis werden 255 abgezogen. Dabei werden die Farbkanäle als subtraktiv behandelt; die resultierende Farbe ist somit nie heller als die Basisfarbe. Wenn Sie beispielsweise Blau auf Weiß malen, führt das zu Blau und Blau auf Schwarz führt zu Schwarz.

Differenz: Der Wert der Ausgangsfarbe wird vom Wert der Basisfarbe abgezogen; falls das Ergebnis negativ ist, entfällt das Vorzeichen. Wenn der Wert der aktuellen Ausgangsfarbe null ist, ändert sich die Basisfarbe nicht.

Multiplizieren: Die Werte der Ausgangsfarbe und der Basisfarbe werden multipliziert und durch 255 geteilt. Das Ergebnis ist stets dunkler als die Basisfarbe, außer wenn Sie auf weiß malen. Die Multiplikation von Schwarz mit einer beliebigen Malfarbe ergibt Schwarz. Wenn Weiß mit einer anderen Farbe multipliziert wird, bleibt die Farbe unverändert.

Dividieren: Dividiert den Wert der Basisfarbe durch den Wert der Ausgangsfarbe und stellt sicher, dass das Ergebnis kleiner oder gleich 255 ist.

Wenn heller: Die Basisfarbe wird durch die Ausgangsfarbe ersetzt, sofern diese heller ist.

Wenn dunkler: Wenn die Ausgangsfarbe dunkler ist, wird sie der Basisfarbe zugewiesen.

Füllmuster hinzufügen: Der Graustufenwert der Ausgangsfarbe wird mit dem Wert der Basisfarbe multipliziert.

Farbe: Die resultierende Farbe wird aus dem Farbton- und Sättigungswert der Ausgangsfarbe und dem Helligkeitswert der

Zusammenführungsmodus

Basisfarbe berechnet. Dieser Modus ist das Gegenteil zum Modus **Helligkeit**.

Farbton: Die resultierende Farbe wird aus dem Farbtonwert der Ausgangsfarbe und dem Sättigungs- und Helligkeitswert der Basisfarbe berechnet.

Sättigung: Die resultierende Farbe wird aus dem Sättigungswert der Ausgangsfarbe und dem Helligkeits- und Farbtonwert der Basisfarbe berechnet.

Helligkeit: Die resultierende Farbe wird aus dem Helligkeitswert der Ausgangsfarbe und dem Farbton- und Sättigungswert der Basisfarbe berechnet. Dieser Modus ist das Gegenteil zum Modus **Farbe**.

Invertieren: Die resultierende Farbe entspricht der Komplementärfarbe der Ausgangsfarbe. Bei diesem Modus wird der Kehrwert der Ausgangsfarbe der Basisfarbe zugewiesen. Wenn der Wert der Ausgangsfarbe 127 beträgt, ändert sich die Farbe nicht, weil dieser Wert in der Mitte des Farbkreises liegt.

Logisches AND: Ausgangs- und Basisfarbe werden mit dem Booleschen Operator AND (Und) verknüpft.

Logisches OR: Ausgangs- und Basisfarbe werden mit dem Booleschen Operator OR (Oder) verknüpft.

Logisches XOR: Ausgangs- und Basisfarbe werden mit dem Booleschen Operator XOR (ausschließendes Oder) verknüpft.

Hinter: Die Ausgangsfarbe wird transparenten Bildbereichen zugewiesen. Dadurch entsteht ein Effekt wie beim Blick durch durchsichtige, unbeschichtete Bereiche auf einem 35-mm-Negativ.

Bildschirm: Die invertierten Werte von Ausgangs- und Basisfarbe werden multipliziert; das Ergebnis wird wiederum invertiert. Die resultierende Farbe ist stets heller als die Basisfarbe.

Bild überlagern: Die Ausgangsfarbe wird entsprechend dem Wert der Basisfarbe multipliziert (gerastert).

Zusammenführungsmodus

Weiches Licht: Weist der Basisfarbe ein weiches Streulicht zu.

Hartes Licht: Weist der Basisfarbe ein hartes, direktes Scheinwerferlicht zu.

Farbe 'Ausweichen': Simuliert eine Technik aus der Fotografie, die man „Ausweichen“ nennt.Hierbei werden bestimmte Bildbereiche durch geringere Belichtung aufgehellt.

Farbe 'Abbrennen': Simuliert eine Technik aus der Fotografie, die man „Abbrennen“ nennt.Hierbei werden bestimmte Bildbereiche durch stärkere Belichtung abgedunkelt.

Rot: Die Ausgangsfarbe wird dem Rot-Kanal des RGB-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein RGB-Bild ist.

Grün: Die Ausgangsfarbe wird dem Grün-Kanal des RGB-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein RGB-Bild ist.

Blau: Die Ausgangsfarbe wird dem Blau-Kanal des RGB-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein RGB-Bild ist.

Cyan: Die Ausgangsfarbe wird dem Cyan-Kanal des CMYK-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein CMYK-Bild ist.

Magenta: Die Ausgangsfarbe wird dem Magenta-Kanal des CMYK-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein CMYK-Bild ist.

Gelb: Die Ausgangsfarbe wird dem Gelb-Kanal des CMYK-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein CMYK-Bild ist.

Schwarz: Die Ausgangsfarbe wird dem Schwarz-Kanal des CMYK-Bildes zugewiesen. Dieser Zusammenführungsmodus steht nur zur Verfügung, wenn das aktive Bild ein CMYK-Bild ist.

Der Zusammenführungsmodus **Durchlauf** ist darüber hinaus auch für gruppierte Objekte verfügbar. Der Zusammenführungsmodus **Durchlauf** ermöglicht das Zusammenführen einzelner Objekte innerhalb einer Gruppe, um die Überblendung der Farben zwischen dem

Objekt und dem darunter liegenden Objekt zu beeinflussen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zusammenführungsmodus für gruppierte Objekte auswählen" auf Seite 381.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Spezialeffekte anwenden

Corel PHOTO-PAINT bietet Filter für Spezialeffekte, mit denen Sie Bildern eine Vielzahl von Änderungen zuweisen können. Unter anderem können Sie Zeichnungen, Gemälde, Radierungen und abstrakte Kunstwerke nachahmen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Mit Spezialeffekten arbeiten" (Seite 335)
- „Voreinstellungsstile zuweisen" (Seite 337)
- „Farb- und Toneffekte zuweisen" (Seite 338)
- „Spezialeffektkategorien" (Seite 338)
- „Abschrägungseffekte zuweisen" (Seite 345)
- „Bokeh-Effekt zuweisen" (Seite 346)
- „Linsenreflexionseffekte zuweisen" (Seite 348)
- „Beleuchtungseffekte zuweisen" (Seite 348)
- „Bilderrahmen hinzufügen" (Seite 349)
- „Spezialeffekt-Galerie" (Seite 350)
- „Plugins verwalten" (Seite 362)

Mit Spezialeffekten arbeiten

Mit den Spezialeffekten von Corel PHOTO-PAINT können Sie das Aussehen eines Bildes verändern. Sie können Spezialeffekte auf ein ganzes Bild anwenden oder mithilfe einer Maske oder Linse nur auf bestimmte Bildbereiche.

Spezialeffekte anwenden

Die folgende Tabelle enthält alle verfügbaren Kategorien für Spezialeffekte. Jede dieser Kategorien umfasst verschiedene Effekte. Weitere Informationen finden Sie unter „Spezialeffektkategorien" auf Seite 338.

- 3D-Effekte
- Künstlerische Striche
- Unschärfe
- Kamera
- Farbänderung
- Kontur
- Kreativ
- Benutzerdefiniert
- Verzerren
- Rauschen
- Füllmuster

Beim Anwenden eines Spezialeffekts können Sie die Einstellungen des Effekts anpassen, um die Wirkung des Effekts auf ein Bild zu steuern. Wenn Sie beispielsweise ein Bild mithilfe des Vignetteneffekts einrahmen, können Sie den Versatz erhöhen und die Ausblendung verringern, um Größe und Deckkraft des Rahmens zu reduzieren. Beim Wasserfarbeneffekt können Sie durch Verkleinern des Pinsels mehr Bilddetails sichtbar machen und durch Vergrößern des Pinsels einen abstrakten Effekt erzielen.

Spezialeffekte auf Bildbereiche anwenden

Sie können Spezialeffekte auf einen bestimmten Bildbereich anwenden, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich definieren. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Sie können auch mithilfe einer Linse einen Spezialeffekt auf einen Bildbereich anwenden. Die folgenden Spezialeffekte sind zugleich voreingestellte Linsentypen:

- Verstreuung
- Geglättet
- Weichzeichnen
- Psychedelisch
- Schärfe
- Punkt
- Mosaik
- Rauschen hinzufügen
- Rauschen entfernen
- Invertieren
- Abstufen
- Grenzwert
- Solarisation

Wenn Sie eine Linse verwenden, werden die Änderungen nicht direkt dem Bild zugewiesen, sondern lediglich auf dem Bildschirm wie durch eine Linse betrachtet. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten" auf Seite 175.

Spezialeffekte wiederholen und abschwächen

Durch Wiederholen eines Spezialeffekts können Sie seine Wirkung verstärken. Sie können einen Effekt auch abschwächen, d. h. seine Intensität verringern, und festlegen, wie der Effekt mit dem Bild zusammengeführt wird. Weitere Informationen zum Wiederholen und Abschwächen eines von Ihnen zugewiesenen Spezialeffekts finden Sie unter „Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen" auf Seite 93. Informationen zu den Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So weisen Sie Spezialeffekte zu

1. Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt.
2. Passen Sie die Einstellungen des Spezialeffektfilters an.

Wenn das Bild ein oder mehrere Objekte enthält, wird der Spezialeffekt nur auf den Hintergrund oder das jeweils ausgewählte Objekt angewendet.

Sie können in der Vorschau des Spezialeffekts das Dialogfeld für den gewählten Spezialeffekt ausblenden, indem Sie die Taste **F2** gedrückt halten.

Einige Spezialeffekte wirken sich auf die Form des Objekts aus, dem sie zugewiesen wurden. Wenn Sie die ursprüngliche Form des Objekts als Umriss beibehalten möchten, aktivieren Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** die Schaltfläche **Objekttransparenz sperren**. Die Bereiche, die sich zwischen dem Umriss der Originalform und der neuen Form des Objekts ergeben, werden mit Schwarz gefüllt. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

So weisen Sie bearbeitbaren Bereichen Spezialeffekte zu

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt.

3 Passen Sie die Einstellungen im Dialogfeld an.

So wiederholen Sie Spezialeffekte

- Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Wiederholen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
  - **Letzten Effekt**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird angewendet.
  - **Letzten Effekt auf alle sichtbaren Objekte anwenden**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird auf alle sichtbaren Objekte im Bild angewendet.
  - **Letzten Effekt auf alle ausgewählten Objekte anwenden**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird auf alle ausgewählten Objekte im Bild angewendet.

Voreinstellungsstile zuweisen

Für einige Spezialeffekte stehen Voreinstellungsstile zur Verfügung. Durch Zuweisen verschiedener Voreinstellungsstile und Ändern der zugehörigen Einstellungen lässt sich genau der Effekt erzielen, den Sie sich vorstellen. Wenn ein Effekt Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie die angepassten Einstellungen als Voreinstellungsstil speichern, um ihn später auf andere Bilder anzuwenden. Wenn Sie einen Voreinstellungsstil nicht mehr benötigen, können Sie ihn löschen.

Für die folgenden Spezialeffekte sind Voreinstellungsstile vorhanden:

- Der Boss
- Linsenreflexion
- Beleuchtungseffekte
- Spotfilter
- Glas
- Einzelbild
- Alchemie
- Relief-Map
- Maschen verbiegen
- Strudel
- Abschrägungseffekte

So weisen Sie Voreinstellungsstile zu

1 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt, für den Voreinstellungsstile vorhanden sind.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Stil** bzw. **Voreinstellungen** einen Voreinstellungsstil.

So erstellen Sie angepasste Voreinstellungsstile

1 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt, für den Voreinstellungsstile vorhanden sind.

Wenn Sie dem angepassten Voreinstellungsstil einen vorhandenen Voreinstellungsstil zugrunde legen möchten, wählen Sie diesen im Listenfeld **Stil** bzw. **Voreinstellungen** aus.

2 Passen Sie die Einstellungen des Spezialeffekts an.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche für **Voreinstellung hinzufügen** +.

4 Geben Sie im Dialogfeld einen Namen ein.

So löschen Sie angepasste Voreinstellungsstile

1 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt, für den Voreinstellungsstile vorhanden sind.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Stil** bzw. **Voreinstellungen** einen Voreinstellungsstil.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche für **Voreinstellung löschen** ▬.

Der Standard-Voreinstellungsstil und der zuletzt verwendete Voreinstellungsstil können nicht gelöscht werden.

Farb- und Toneffekte zuweisen

Sie können Farbe und Tönung in einem Bild ändern, um einen Spezialeffekt zu erzielen. Beispielsweise können Sie einem Bild das Aussehen eines Fotonegativs verleihen oder die Farben flacher aussehen lassen.

So weisen Sie Farb- und Toneffekte zu

- Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ändern** und anschließend auf einen der folgenden Effekte:
  - **Invertieren**:Kehrt die Farben eines Bildes um. Durch Invertieren entsteht der Eindruck eines Fotonegativs.
  - **Abstufen**:Verringert die Anzahl der Farbtonwerte im Bild, so dass dieses anschließend weniger Farbabstufungen und größere Bereiche mit einheitlichen Farben enthält.
  - **Grenzwert**:Ermöglicht das Angeben eines Helligkeitswerts als Grenzwert. Pixel mit Helligkeitswerten über oder unter dem Grenzwert werden je nach gewählter Option in Weiß oder Schwarz angezeigt.

  Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, können Sie die Effekteinstellungen anpassen.

Der Effekt **Halbbild entfernen** ist ein Änderungseffekt, mit dem Sie Aus Bildern Striche und Linien entfernen können. Weitere Informationen zum Effekt **Halbbild entfernen** finden Sie unter „Gescannte Bilder optimieren" auf Seite 143.

Spezialeffektkategorien

Die folgende Tabelle enthält alle verfügbaren Kategorien für Spezialeffekte. Jede dieser Kategorien umfasst verschiedene Effekte, die Sie zuweisen können.

- „3D-Spezialeffekte" (Seite 339)
- „Spezialeffekte für künstlerische Striche" (Seite 339)
- „Spezialeffekte für Unschärfe" (Seite 340)
- „Kamera-Spezialeffekte" (Seite 340)
- „Spezialeffekte für Farbänderung" (Seite 342)
- „Spezialeffekte für Konturen" (Seite 342)
- „Kreative Spezialeffekte" (Seite 343)
- „Angepasste Spezialeffekte" (Seite 343)
- „Spezialeffekte für Verzerren" (Seite 344)
- „Spezialeffekte für Rauschen" (Seite 344)
- „Spezialeffekte für Füllmuster" (Seite 345)

Weitere Informationen zu den Spezialeffekten für die Einstellung der Schärfe finden Sie unter „Bildschärfe erhöhen" auf Seite 151. Weitere Informationen zum Entfernen von Moiré-Mustern und Rauschen finden Sie unter „Gescannte Bilder optimieren" auf Seite 143.

Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „So weisen Sie Spezialeffekte zu" auf Seite 336.

3D-Spezialeffekte

Sie können Bildern 3D-Spezialeffekte zuweisen, um den Eindruck dreidimensionaler Tiefe zu erzeugen. Beispielbilder finden Sie unter „3D-Effekte" auf Seite 350.

Die folgenden 3D-Spezialeffekte stehen zur Verfügung:

- **3D-Drehung**: Ermöglicht die Drehung von Bildern, indem Sie ein interaktives, dreidimensionales Modell anpassen.
- **Abschrägungseffekt**: Ermöglicht es, einem bearbeitbaren Bereich abgeschrägte Ränder zuzuweisen, sodass der Eindruck einer erhöhten Fläche entsteht. Weitere Informationen finden Sie unter „Abschrägungseffekte zuweisen" auf Seite 345.
- **Zylinder**: Formt Bilder in Zylinder.
- **Relief**: Ändert Bilder in Reliefs um, wobei Details als Erhöhungen und Vertiefungen auf einer ebenen Oberfläche erscheinen. Sie können die Relieffarbe und -tiefe sowie die Richtung der Lichtquelle steuern.
- **Glas**: Legt eine dreidimensionale, glasähnliche Fläche über einen bearbeitbaren Bereich. Sie können Breite und Tiefe des abgeschrägten Bereichs (der das dreidimensionale Aussehen hervorruft), die Schärfe der Abschrägungsränder sowie den Winkel angeben, in dem das Licht an den Rändern gebrochen wird. Sie können auch Helligkeit, Richtung und Winkel des auf die Abschrägung fallenden Lichtes steuern. Der Glaseffekt ermöglicht das Zuweisen von Voreinstellungsstilen und das Erstellen angepasster Voreinstellungsstile.
- **Seite aufrollen**: Rollt eine Ecke eines Bildes in sich selbst ein. Sie können eine Ecke sowie die Richtung, Transparenz und Größe der Aufrollung auswählen. Des Weiteren können Sie eine Farbe für die Aufrollung und den Hintergrund wählen, der dort freigelegt wird, wo sich das Bild von der Seite weg aufrollt.
- **Perspektive**: Verleiht Bildern eine dreidimensionale Tiefe, als ob sie in die Ferne schwinden. Sie können Bilder darüber hinaus in verschiedene Formen neigen.
- **Ein-/Ausbuchtung**: Verbiegt Bilder, indem sie zu Ihnen hingezogen oder von Ihnen weggedrückt werden. Positionieren Sie den Effekt, indem Sie einen Mittelpunkt festlegen.
- **Sphäre**: Legt ein Bild um die innere oder die äußere Seite einer Kugel. Sie können einen Mittelpunkt festlegen, um den die Umhüllung gelegt wird, und Sie können die Umhüllung steuern. Positive Werte dehnen die mittleren Pixel zu den Rändern eines Bildes hin, so dass eine konvexe Form entsteht. Negative Werte komprimieren die Pixel zur Mitte eines Bildes hin, so dass eine konkave Form entsteht.
- **Der Boss**: Hebt den Bereich von Bildern an, der an den Rändern einer Maske entlang abfällt. Sie können Breite, Höhe und Glättung des angehobenen Randes sowie Helligkeit, Schärfe, Richtung und Winkel der Lichtquellen angeben. Der Effekt **Der Boss** ermöglicht das Zuweisen von Voreinstellungsstilen und das Erstellen angepasster Voreinstellungsstile.
- **Zickzack**: Erstellt Wellen aus geraden Linien und Winkeln, die Bilder von einem einstellbaren Mittelpunkt nach außen verdrehen. Sie können die Art der Wellen wählen und ihre Anzahl und Stärke steuern.

Spezialeffekte für künstlerische Striche

Die Spezialeffekte für künstlerische Striche verleihen Ihren Bildern ein handgemaltes Aussehen. Sie können diese Effekte verwenden, um Ihre Bilder in Pastellzeichnungen, Schwammtechnik oder Wasserfarben zu verwandeln oder einen strukturierten Hintergrund für Ihre Bilder zu erstellen. Beispielbilder finden Sie unter „Künstlerische Striche" auf Seite 352.

Die folgenden Spezialeffekte für künstlerische Striche stehen zur Verfügung:

- **Kohle**: Verleiht Bildern das Aussehen einer schwarz-weißen Kohlezeichnung.
- **Conté-Malstift**: Simuliert eine mit einem Conté-Malstift erzeugte Struktur. Sie können verschiedene Malstiftfarben auswählen, die Andruckstärke des Stifts festlegen und die Körnigkeit der Struktur anpassen.
- **Malstift**: Verleiht Bildern das Aussehen einer Wachsstiftzeichnung. Sie können die Andruckstärke des Malstifts steuern und dunkle Ränder um Elemente innerhalb des Bildes erstellen.
- **Kubismus**: Gruppiert Pixel mit ähnlichen Farben in Vierecke und erzeugt so Bilder im kubistischen Stil. Sie können die Größe der Vierecke, die Lichtmenge innerhalb des Bildes und die Papierfarbe steuern.
- **Tupfer**: Verleiht Bildpixeln das Aussehen von Farbtupfern. Sie können unter verschiedenen Pinselstrichen wählen und die Größe der Pinselstriche steuern.
- **Impressionismus**: Erzeugt Bilder im impressionistischen Stil. Sie können die Farbtupfer und die Pinselstriche anpassen, mit denen das Bild erzeugt wird, und die Lichtmenge innerhalb des Bildes angeben.
- **Palettenmesser**: Erweckt den Eindruck, dass Bilder durch Verstreichen von Farbe auf einer Leinwand mit einem Palettenmesser entstanden sind. Sie können den Grad der Verschmierung sowie Größe und Richtung der Pinselstriche angeben.
- **Pastellfarben**: Verleiht Bildern das Aussehen von Pastellzeichnungen. Sie können Größe und Farbvariation der Pinselstriche angeben.
- **Tintenstift**: Verleiht Bildern das Aussehen von Tintenzeichnungen in Schraffur- oder Punkttechnik.

- **Pointillismus**: Analysiert die Hauptfarben in Bildern und wandelt sie in kleine Punkte um. Sie können die Größe der Punkte angeben und die Lichtmenge innerhalb des Bildes steuern.
- **Bürste**: Eine schwarze Oberfläche wird weggebürstet und legt eine weiße oder andersfarbige Fläche frei, sodass die Bilder wie skizzenhafte Zeichnungen wirken. Sie können die Dichte der Farbe und die Größe der Pinselstriche angeben.
- **Skizzenblock**: Verleiht Bildern das Aussehen von Bleistiftskizzen.
- **Wasserfarben**: Verleiht Bildern das Aussehen von Aquarellgemälden. Sie können die Pinselgröße, die Körnigkeit und die Bildhelligkeit angeben. Darüber hinaus können Sie die Intensität der Farben und den Grad der Farbüberblendung festlegen.
- **Papierschnitzel**: Verleiht Bildern das Aussehen von abstrakten Skizzen, die mit Farbmarkern entstanden sind. Sie können die Pinselstriche anpassen, indem Sie unterschiedliche Modi auswählen. Sie können Größe und Farbvariation der Pinselstriche angeben.
- **Wellenpapier**: Lässt Bilder aussehen, als ob sie auf strukturiertem, gewelltem Papier erstellt wurden. Sie können ein schwarzweißes Gemälde erzeugen oder die ursprüngliche Farbe des Bildes beibehalten.

Spezialeffekte für Unschärfe

Mit Unschärfe-Effekten ändern Sie die Pixel in Ihrem Bild, indem Sie sie weich zeichnen, die Ränder glätten, Überblendungen erzeugen oder Bewegungseffekte erstellen. Beispielbilder finden Sie unter „Unschärfe" auf Seite 353.

Die folgenden Spezialeffekte für Unschärfe stehen zur Verfügung:

- **Unschärfe abstimmen**: Ermöglicht das Anwenden von vier verschiedenen Unschärfe-Effekten, die als Skizzen dargestellt werden. Sie können den Unschärfe-Effekt anpassen und eine Vorschau des Bildes mit weicherem oder schärferem Fokus anzeigen, während Sie es bearbeiten. Mit dem Filter **Unschärfe abstimmen** können Sie die Bildqualität verbessern und verblüffende visuelle Effekte erzielen.
- **Richtungsglätten**: Glättet die Bereiche mit fließenden Übergängen in Bildern. Die Details der Ränder und Muster bleiben dabei erhalten. Sie können diesen Effekt verwenden, um die Ränder und Oberflächen mit einer leichten Unschärfe zu versehen, ohne dabei den Fokus zu verzerren.
- **Gaußsche Unschärfe**: Erzeugt einen verschwommenen Effekt, indem der Bildfokus nach der Gauß-Verteilung unscharf gezeichnet wird, wodurch die Pixelinformationen in der Form einer Glockenkurve nach außen verteilt werden.
- **Verstreuung**: Streut die Farben in Bildern und erzielt so bei minimaler Verzerrung einen weichen, unscharfen Effekt. Dies eignet sich besonders zum Entfernen unregelmäßiger Ränder, die in Liniengrafiken oder Bildern mit hohem Kontrast auftreten können. Der Effekt **Verstreuung** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Niedrigbandfilter**: Entfernt scharfe Kanten und Details aus Bildern, sodass nur gleichmäßige Gradienten und Bereiche mit geringer Rasterweite erhalten bleiben. Je höher die von Ihnen festgelegte Einstellung ist, desto mehr Bilddetails werden entfernt.
- **Bewegungsunschärfe**: Erzeugt in Bildern den Eindruck von Bewegung. Sie können die Bewegungsrichtung festlegen.
- **Radiale Unschärfe**: Erzeugt einen Unschärfe-Effekt, der sich um einen von Ihnen gewählten Mittelpunkt dreht oder von ihm radial nach außen verläuft.
- **Bokeh**: Ermöglicht es Ihnen festzulegen, wie unscharf der Bereich außerhalb eines bearbeitbaren Bereichs sein soll. Darüber hinaus können Sie den Übergang vom Fokusbereich zum unscharfen Bereich anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bokeh-Effekt zuweisen" auf Seite 346.
- **Glätten**: Gleicht Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln aus, um das Bild ohne Detailverlust zu glätten. Dieser Effekt ist besonders nützlich, um die Rasterung zu entfernen, die entsteht, wenn Sie ein Palettenbild in das RGB-Farbmodell umwandeln. Der Effekt **Glätten** erzeugt ein deutlicheres Ergebnis als der Effekt **Weichzeichnen**. Der Effekt **Glätten** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Weichzeichnen**: Bewirkt eine Glättung und Abschwächung harter Ränder in Bildern, ohne dass wichtige Bilddetails verloren gehen. Der Unterschied zwischen dem Effekt **Glätten** und dem Effekt **Weichzeichnen** ist relativ gering, wird jedoch häufig deutlich, wenn Bilder mit hoher Auflösung betrachtet werden. Der Effekt **Weichzeichnen** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Zoom**: Macht Pixel von einem Mittelpunkt ausgehend unscharf. Die Pixel, die dem Mittelpunkt am nächsten sind, bleiben am schärfsten.
- **Intelligente Unschärfe**: Fügt Unschärfe hinzu, ohne dass Randdetails verloren gehen. Die Zuweisung dieses Effekts empfiehlt sich, wenn Sie scharfe Linien und Ränder (beispielsweise von Buchstaben in Text) beim Exportieren von Bildern in ein Dateiformat beibehalten möchten, das die Menge an Details normalerweise reduziert. Dieser Effekt eignet sich ideal, um Rauschen und Artefakte von JPEG-Bildern zu entfernen.

Kamera-Spezialeffekte

Mit den Kamera-Spezialeffekten können Sie Effekte simulieren, wie sie mit fotografischen Filtern, beispielsweise Spot- und Diffusionsfiltern, erzeugt werden. Sie können auch Beleuchtungseffekte wie beispielsweise Sonnenlichtreflexionen oder Spotlights hinzufügen. Beispielbilder finden Sie unter „Kamera" auf Seite 354.

Die folgenden Kamera-Spezialeffekte stehen zur Verfügung:

- **Kolorieren**: Ermöglicht das Ersetzen aller Farben in Bildern durch eine einzige Farbe (oder einen Farbton), um Duoton-Bilder zu erstellen. Anschließend können Sie die Farbsättigung oder die Farbkraft anpassen. Eine Farbe mit einer Sättigung von 100 % enthält kein Weiß. Eine Farbe mit einer Sättigung von 0 % entspricht einer Grauschattierung. Mit diesem Effekt können Sie Bilder erstellen, die aus einer einzigen Farbe bestehen. Beispielweise lässt sich mit einem bräunlichen Farbton ein Sepia-Effekt erzielen, sodass die Bilder wie alte Fotos wirken.
- **Diffus**: Mit diesem Effekt werden Bilder durch Umverteilung der Pixel weichgezeichnet, sodass leere Flächen ausgefüllt werden und ein Rauschen entfernt wird. Mit diesem Filter können Sie den Weichzeichnungseffekt simulieren, den Fotografen mit Diffusionsfiltern erzeugen. Sie können den Effekt so anpassen, dass das Bild geglättet wird oder an Schärfe verliert.
- **Fotofilter**: Ermöglicht es, den Effekt eines farbigen Filters vor der Kameralinse zu simulieren. Sie können die Farbe des Filters auswählen und dann die Farbdichte und Leuchtkraft anpassen.
- **Linsenreflexion**: Simuliert in RGB-Bildern durch Lichtringe die Lichtreflexe, die in Fotos entstehen, bei denen die Kamera direkt auf eine helle Lichtquelle gerichtet ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Linsenreflexionseffekte zuweisen" auf Seite 348.
- **Beleuchtungseffekte**: Mit diesem Effekt können Sie Lichtquellen zu RGB- und Graufstufenbildern hinzufügen und so den Eindruck von Spotlights und Flutlichtscheinwerfern oder von Sonnenlicht entstehen lassen. Durch Zuweisen von Strukturen können Sie auch Reliefeffekte erzeugen. Sie können zwischen den voreingestellten Lichtquellen- und Strukturstilen wählen oder diese anpassen und in der Voreinstellungsliste speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Beleuchtungseffekte zuweisen" auf Seite 348.
- **Sepiatönung**: Lässt Bilder wie Fotos mit Sepia-Tönung aussehen. Diese Bilder ähneln Schwarz-Weiß-Fotos (auch als Graustufenbilder bezeichnet), weisen jedoch Brauntöne anstelle der Grautöne auf.
- **Spotfilter**: Mit diesem Effekt können Sie den Brennpunktbereich in Bildern steuern und die Gewichtung des umgebenden Bereichs abschwächen, indem Sie mithilfe einer Gaußschen Unschärfe die fotografische Tiefenschärfe simulieren. Sie können die Position und den Radius des Bereichs im Brennpunkt festlegen, die Ränder und die Intensität der Unschärfe steuern und das Licht in den umgebenden Bereichen abschwächen. Sie können zwischen den voreingestellten Stilen wählen oder diese anpassen und in der Voreinstellungsliste speichern.
- **Zeitmaschine**: Ermöglicht es Ihnen, auf Ihren Bildern die Zeit zurückzudrehen, indem Sie beliebte Fotografiestile vergangener Zeiten aufgreifen. Es stehen sieben Stile aus der Zeit von 1839 bis in die 1960er Jahre zur Auswahl.

Mit dem Effekt Zeitmaschine werden Fotografiestile der Vergangenheit nachempfunden.

Kameraeffekte

Original

Kolorieren

Sepiatönung

Zeitmaschine

Spezialeffekte für Farbänderung

Mit den Spezialeffekten für Farbänderung können Sie dramatische Effekte erzielen, indem die Farben in einem Bild geändert werden. Beispielbilder finden Sie unter „Farbänderung" auf Seite 355.

Die folgenden Spezialeffekte für Farbänderung stehen zur Verfügung:

- **Bit-Ebenen**: Reduziert Bilder auf die RGB-Basisfarbkomponenten und stellt Farbtonänderungen mithilfe von Volltonfarben dar. Sie können die Tonwerte jeder Farbkomponente einzeln oder gemeinsam als Gruppe anpassen.
- **Halbton**: Verleiht Bildern das Aussehen von Farbhalbtonbildern. Ein Farbhalbtonbild ist ein Bild, das von einem kontinuierlichen Farbtonbild in eine Reihe von Punkten verschiedener Größe konvertiert wurde, die unterschiedliche Töne repräsentieren. Sie können die Größe des größten Farbpunkts angeben und das Farbmuster ändern.
- **Psychedelisch**: Ändert die Farben in Bildern in leuchtende, poppige Farben wie Orange, Pink, Zyan und Giftgrün. Der Effekt **Psychedelisch** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Solarisation**: Verändert die Farben in Bildern durch Umkehren der Bildtöne. Der Effekt **Solarisation** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.

Spezialeffekte für Konturen

Die Spezialeffekte für Konturen erkennen und akzentuieren die Ränder von Objekten, Elementen und bearbeitbaren Bereichen in einem Bild. Sie können die Toleranz der Randerkennung festlegen sowie angeben, welche Randtypen erkannt werden und welche Farben die Ränder aufweisen sollen. Beispielbilder finden Sie unter „Kontur" auf Seite 356.

Die folgenden Spezialeffekte für Konturen stehen zur Verfügung:

- **Überzeichnen**: Erkennt die Ränder der Elemente in Bildern und wandelt sie in Linien auf einem einfarbigen Hintergrund um. Zum Anpassen dieses Effekts können Sie die Intensität des Umrisses und die Hintergrundfarbe angeben.

- **Ränder suchen**: Sucht die Ränder in Bildern und wandelt sie in weiche oder scharf abgegrenzte Linien um. Beim Umwandeln der Ränder in weiche Linien entsteht ein glatter, unscharfer Umriss. Beim Umwandeln der Ränder in harte Linien entsteht ein scharfer Umriss. Der Effekt **Ränder suchen** eignet sich für Bilder mit hohem Kontrast, wie beispielsweise Bilder, die Text enthalten.
- **Vektorisierungskontur**: Hebt die Ränder von Bildelementen mithilfe einer Palette mit 16 Farben hervor. Hierbei können Sie angeben, welche Randpixel hervorgehoben werden sollen.

Kreative Spezialeffekte

Die kreativen Spezialeffekte verwandeln Bilder anhand verschiedener Formen und Füllmuster in abstrakte Kunst. Dabei kommen kunsthandwerkliche Werkzeuge, Kristalle, Gewebe, Glas, Puzzleteile, Rahmen, Wirbel oder Regentropfen zum Einsatz, um etwas völlig Neues zu erstellen. Beispielbilder finden Sie unter „Kreativ" auf Seite 356.

Die folgenden kreativen Spezialeffekte stehen zur Verfügung:

- **Kunsthandwerk**: Lässt ein Bild aussehen, als ob es aus kunsthandwerklichen Formen besteht (beispielsweise aus Puzzleteilen, Zahnrädern, Murmeln, Kringeln, Kacheln oder Jetons). Sie können Größe und Winkel der Formen angeben und die Helligkeit des Effekts anpassen.
- **Kristallisieren**: Lässt Bilder so aussehen, als ob sie aus Kristallen erstellt wurden. Sie können die Dimensionen der Kristalle angeben, um den Effekt zu steuern. Durch niedrigere Werte entstehen kleinere Kristalle und eine geringere Verzerrung. Höhere Werte ergeben größere Kristalle und erzeugen einen abstrakteren Effekt.
- **Gewebe**: Lässt Bilder so aussehen, als ob sie aus Textilmaterial bestehen (beispielsweise aus Petit Point, Teppichschlaufen, Steppdeckenelementen, Fäden, Bändern oder Collagen). Sie können Größe und Winkel des Textilmaterials sowie die Helligkeit angeben.
- **Rahmen**: Umrahmt Bilder mit einem voreingestellten Rahmen, einem anderen Bild oder einem durch eine Maske definierten Bereich. Sie können Farbe, Deckkraft und Ausrichtung des Rahmens angeben sowie angepasste Einstellungen als Voreinstellungsstile speichern.
- **Glasblock**: Lässt Bilder so aussehen, als ob sie durch dicke Glasblöcke betrachtet werden. Sie können den Effekt steuern, indem Sie die Dimensionen der Glasblöcke angeben.
- **Kinderspiel**: Lässt Bilder so aussehen, als ob sie mit Steckstiften, Bauklötzen, Fingerfarben oder Malen nach Zahlen erstellt wurden. Sie können Größe und Winkel der Elemente angeben und die Helligkeit des Effekts anpassen.
- **Mosaikeffekt**: Teilt Bilder in ungleichmäßig große elliptische Teile auf, um ihnen das Aussehen von Mosaiken zu verleihen. Sie können die Größe der Einzelteile und die Hintergrundfarbe festlegen. Sie können das Mosaik auch rahmen.
- **Partikel**: Verleiht Bildern durch weiße bzw. farbige Blasen- oder Sternpartikel ein Glitzern. Sie können Größe, Anzahl, Transparenz und Farbanteil der Partikel steuern.
- **Punkt**: Verzerrt Bilder durch Verstreuen von Pixeln. Sie können die Richtung der Verstreuung steuern. Der Effekt **Punkt** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Rauchglas**: Weist Bildern eine transparente, farbige Tönung zu. Sie können die Farbe des Rauchglases, die Deckkraft der Tönung und den Grad der Unschärfe angeben.
- **Buntglas**: Wandelt Bilder in Buntglas-Kunstwerke um. Sie können die Größe der Glasstücke anpassen und Lötverbindungen zwischen ihnen erzeugen.
- **Vignette**: Versieht Bilder mit einen elliptischen, runden, rechteckigen oder quadratischen Rahmen. Dabei können Sie die Farbe und Ausblendungsrate des Rahmens festlegen.
- **Wirbel**: Erzeugt einen Wirbel um einen Mittelpunkt, den Sie im Bild auswählen. Sie können die Richtung der inneren und der äußeren Pixel des Wirbels angeben.
- **Wetter**: Ermöglicht es, Bilder mit Schnee-, Regen- und Nebeleffekten zu versehen. Sie können die Intensität der Effekte und die Größe der Elemente angeben.

Angepasste Spezialeffekte

Die angepassten Spezialeffekte bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten zum Gestalten von Bildern. Sie können ein Gemälde mit künstlerischen Medien erstellen, ein angepasstes Bild über Ihr Bild legen oder eine Vielzahl von Effekten für Unschärfe, Schärfe und Überzeichnen verwenden, um Ihr Bild zu bearbeiten.

Die folgenden angepassten Spezialeffekte stehen zur Verfügung:

- **Alchemie**: Wandelt Bilder in Gemälde mit künstlerischen Medien um, indem Bildern Pinselstriche zugewiesen werden. Sie können Pinsel erzeugen und Farbe, Größe, Winkel und Transparenz für die Pinsel festlegen. Sie können auch aus einer Vielzahl voreingestellter Pinsel wählen und angepasste Pinsel speichern.
- **Bandfilter**: Passt die scharfen und weichen Bereiche in Bildern an. Scharfe Bereiche sind die Bereiche, in denen abrupte Änderungen auftreten (beispielsweise Farben, Ränder, Rauschen). Weiche Bereiche sind die Bereiche, in denen Änderungen allmählich erfolgen.

- **Relief-Map**: Versieht Bilder mit Füllmustern und Mustern, indem in ihre Oberflächen Reliefs auf Grundlage der Pixelwerte eines Relief-Map-Bildes eingebettet werden. Die Pixelwerte des Relief-Map-Bildes repräsentieren die Oberflächenerhebung. Sie können voreingestellte Relief-Maps verwenden oder ein angepasstes Relief-Map-Bild laden. Sie können auch die Oberflächen- und Beleuchtungseigenschaften des Effekts festlegen.
- **Benutzerdefiniert**: Ermöglicht das Erstellen von Spezialeffekten für Unschärfe, Schärfe oder Überzeichnen, indem Sie für jedes Pixel auf Grundlage der Farbwerte der benachbarten Pixel einen neuen Farbwert definieren. Der Wert des ausgewählten Pixels wird durch Eingeben entsprechender numerischer Werte in eine Art Gitter definiert. Das mittlere Feld des Gitters steht für das ausgewählte Pixel und die Felder um das Mittelfeld herum stehen für die benachbarten Pixel. Der Wert, den Sie in das mittlere Feld des Gitters eingeben, wird mit dem Originalfarbwert des ausgewählten Pixels multipliziert. Der sich daraus ergebende Wert (der neue Farbwert des ausgewählten Pixels) kann weiter geändert werden, indem Sie festlegen, welchen Einfluss die Werte der benachbarten Pixel haben sollen.Diese können zum Wert des ausgewählten Pixels addiert bzw. davon subtrahiert werden. Wenn Sie beispielsweise in alle Felder um das mittlere Pixel herum 0 eingeben, wirken sich die benachbarten Pixel überhaupt nicht auf das ausgewählte Pixel aus. In diesem Fall ist ausschließlich der in das mittlere Feld eingegebene Wert relevant. Alle Werte im Gitter werden mit den entsprechenden Pixelwerten multipliziert und dann addiert, so dass ein neuer Wert für das aktuelle Pixel entsteht. Der neue Pixelwert wird dann durch einen von Ihnen gewählten Divisionswert geteilt. Wenn der Divisor identisch mit der Zahl ist, die Sie in das mittlere Feld eingegeben haben, heben sich diese beiden Werte gegenseitig auf und der neue Pixelwert richtet sich ausschließlich nach den Werten der benachbarten Pixel. Das Ergebnis aller numerischen Operationen im Gitter entspricht dem endgültigen Farbwert (1 bis 255) des Pixels.

Spezialeffekte für Verzerren

Verzerrungseffekte ändern das Aussehen Ihrer Bilder, ohne Tiefe hinzuzufügen. Beispielbilder finden Sie unter „Verzerren" auf Seite 358.

Die folgenden Spezialeffekte für Verzerren stehen zur Verfügung:

- **Blöcke**: Teilt Bilder in untereinander gemischte Blockteile auf. Sie können die Größe der Blöcke, den Abstand zwischen den Teilen und die Farbe des Hintergrunds festlegen, der freigelegt wird, wenn der Effekt zugewiesen wird.
- **Verschieben**: Verschiebt ein aktives Bild entsprechend den Werten eines zweiten Bildes, das als Verschiebungskurve bezeichnet wird. Die Werte der Verschiebungskurve werden in Ihrem Bild als Formen, Farben und Verdrehungsmuster angezeigt.
- **Maschen verbiegen**: Ermöglicht das Verzerren von Bildern durch Ändern der Knotenpositionen auf einem über den Bildern liegenden Gitter. Sie können die Anzahl der Knoten im Gitter erhöhen, indem Sie die Anzahl der Gitterlinien bis zu einer maximalen Zahl von 10 erhöhen. Durch eine Erhöhung der Anzahl der Knoten im Gitter können Sie die kleinen Details in Ihrem Bild besser steuern. Sie können die Voreinstellungsstile für Maschenverbiegung verwenden sowie angepasste Maschenverbiegungsstile erstellen und speichern.
- **Abstand**: Ändert die Bildposition durch Verschieben von Bildern entsprechend den von Ihnen angegebenen Parametern. Beim Verschieben werden an der ursprünglichen Bildposition leere Bereiche sichtbar. Sie können diese leeren Bereiche durch Kachelung bzw. Ausdehnen des Bildes oder durch Zuweisen einer Farbe füllen.
- **Mosaik**: Teilt Bilder in quadratische, rechteckige oder runde Zellen auf. Der Effekt **Mosaik** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **Kräuselung**: Verzerrt Bilder durch eine oder mehrere Wellen. Sie können die Stärke der primären Welle steuern, um die Verzerrung Ihres Bildes festzulegen, oder eine zusätzliche vertikale Welle hinzufügen, um die Verzerrung zu erhöhen.
- **Schub**: Ordnet die Form von Bildern der Form eines Liniensegments zu.
- **Wirbel**: Erzeugt in Bildern einen spiralförmigen Wirbel. Sie legen dabei die Richtung, die Anzahl der ganzen Drehungen und den Winkel fest.
- **Kacheln**: Reduziert die Abmessungen von Bildern und reproduziert sie als eine Reihe von Kacheln in einem Gitter. Sie können diesen Effekt mit einer Flutfüllung kombinieren, um einen Hintergrund für ein Bild oder einen Tapeteneffekt für eine Webseite zu erzeugen.
- **Nasse Farbe**: Erzeugt in Bildern den Eindruck von nasser Farbe. Sie können die Größe der Farbtropfen und den Farbbereich angeben, auf den sich dieser Effekt auswirkt.
- **Strudel**: Legt ein fließendes, wirbelndes Muster über Bilder. Sie können einen voreingestellten Strudelstil verwenden oder eigene Stile erstellen, indem Sie die Werte für Verschmieren, Abstand, Verdrehen und Strichdetails des Effekts festlegen. Sie können angepasste Strudelstile auch speichern.
- **Wind**: Macht Bilder in eine bestimmte Richtung unscharf. So entsteht der Eindruck, dass Wind darüber weht. Sie können Stärke und Richtung der Unschärfe sowie die Transparenz des Effekts angeben.

Spezialeffekte für Rauschen

Bei Bitmaps bezeichnet der Begriff Rauschen Zufallspixel im gesamten Bild, die dem Bildrauschen auf dem Fernsehbildschirm ähneln. Mit den Spezialeffekten für Rauschen können Sie Rauschen in Bildern erzeugen, steuern oder entfernen. Beispielbilder finden Sie unter „Rauschen" auf Seite 359.

Die folgenden Spezialeffekte für Rauschen stehen zur Verfügung:

- **Rauschen abstimmen**: Ermöglicht das Zuweisen von neun verschiedenen Effekten für Rauschen. Jeder Effekt wird durch eine Skizze dargestellt, über die Sie die Wirkung des Effekts auf das Bild in einer Vorschau überprüfen können.
- **Rauschen hinzufügen**: Erzeugt einen körnigen Effekt, der eintönigen oder stark überblendeten Bildern mehr Struktur verleiht. Sie können Typ und Stärke des Rauschens angeben, das dem Bild hinzugefügt wird. Der Effekt **Rauschen hinzufügen** ist auch ein voreingestellter Linsentyp.
- **3D-Stereorauschen**: Erzeugt ein rasterartiges Rauschen und verleiht einem Bild den Eindruck dreidimensionaler Tiefe, wenn es in einer bestimmten Weise betrachtet wird. Dieser Effekt eignet sich besonders für Strichgrafiken und Graustufenbilder mit hohem Kontrast. Er ist unter Umständen nur sehr schwer erkennbar.
- **Maximum**: Entfernt Rauschen, indem der Farbwert eines Pixels auf Grundlage der maximalen Farbwerte der benachbarten Pixel angepasst wird. Dieser Effekt erzeugt eine leicht unscharfe Wirkung, wenn er mehrmals zugewiesen wird.
- **Mittel**: Entfernt Rauschen und Details, indem der Farbwert eines Pixels auf Grundlage der durchschnittlichen Farbwerte der benachbarten Pixel angepasst wird.
- **Minimum**: Entfernt Rauschen, indem der Farbwert eines Pixels auf Grundlage der minimalen Farbwerte der benachbarten Pixel angepasst wird.

Spezialeffekte für Füllmuster

Die Spezialeffekte für Füllmuster verleihen einem Bild durch eine Reihe von Formen und Oberflächen mehr Struktur. Sie können Ziegelsteine, Blasen, Leinwand, Elefantenhaut, Plastik und Stein verwenden sowie Kupferstiche und Farbgrundierungen erzeugen. Mit diesen Effekten können Sie ein Bild auch wie auf eine verputzte Wand gemalt oder durch ein Fliegengitter betrachtet aussehen lassen. Beispielbilder finden Sie unter „Füllmuster" auf Seite 360.

Die folgenden Spezialeffekte für Füllmuster stehen zur Verfügung:

- **Ziegelmauer**: Gruppiert Pixel in einer Reihe versetzt angeordneter Zellen, die Bilder so aussehen lassen, als ob sie auf eine Ziegelsteinmauer gemalt sind. Sie können die Ziegelgröße und die Dichte des Ziegelmusters steuern.
- **Blasen**: Erzeugt Schaumblasen auf Bildern. Sie können die Größe der Blasen und den Anteil des Bildes steuern, der von Blasen bedeckt wird.
- **Leinwand**: Versieht ein Bild mit einer strukturierten Oberfläche, indem ein zweites Bild als Leinwand verwendet wird. Sie können eine voreingestellte Leinwandkurve verwenden oder ein beliebiges Bild als Leinwandkurve laden. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie Bilder wählen, die einen mittleren bis hohen Kontrast haben.
- **Pflasterstein**: Lässt Bilder aussehen, als ob sie aus Pflastersteinen bestehen. Sie können Größe, Abstand und Rauheit der Pflastersteine steuern.
- **Elefantenhaut**: Verleiht Bildern ein runzeliges Aussehen durch Überlagern von Wellenlinien. Sie können das Alter der Elefantenhaut (bis 100 Jahre) sowie die Hautfarbe bestimmen.
- **Kupferstich**: Wandelt Bilder in Kupferstiche um. Sie können die Tiefe des Kupferstichs, die Menge der Details, die Richtung des einfallenden Lichtes und die Farbe der Metalloberfläche steuern.
- **Plastik**: Lässt Bilder aussehen, als ob sie aus Plastik bestehen. Sie können die Tiefe des Bildes sowie Farbe und Winkel des auf die Plastikfläche fallenden Lichtes steuern.
- **Verputzte Wand**: Lässt Bilder durch Umverteilen der Pixel aussehen, als ob sie auf eine verputzte Wand gemalt wurden.
- **Reliefskulptur**: Wandelt Bilder in Reliefskulpturen um. Sie können die Glättung des Effekts, die Menge der Details, die Richtung des einfallenden Lichtes und die Oberflächenfarbe steuern.
- **Fliegengitter**: Lässt Bilder aussehen, als ob sie durch ein Fliegengitter betrachtet werden. Sie können die Stärke und die Helligkeit des Gitters und den Weichzeichnungseffekt im Bild steuern und angeben, ob das Bild farbig oder schwarzweiß sein soll.
- **Stein**: Verleiht Bildern eine steinartige Struktur. Sie können die Menge der Details, die Dichte des Musters und den Winkel des einfallenden Lichtes steuern. Sie können einen voreingestellten Steinstil anwenden oder einen angepassten Steinstil erstellen und als Voreinstellung speichern.
- **Farbgrundierung**: Erzeugt den Eindruck, als ob das Bild auf eine Leinwand gemalt ist und aus mehreren nacheinander aufgetragenen Farbschichten besteht. Sie können die Helligkeit des Bildes bestimmen und in welchem Maße das Originalbild übermalt wird.

Abschrägungseffekte zuweisen

Mit den Abschrägungseffekten können Sie dem bearbeitbaren Bereich geneigte Ränder zuweisen, so dass der Eindruck einer erhöhten Fläche entsteht. Sie können damit beispielsweise Textelemente mit räumlicher Wirkung oder 3D-Schaltflächen für Webseiten erstellen. Sie können

den Winkel, die Richtung und die Farbe der Beleuchtung anpassen und der abgeschrägten Kante ein Füllmuster zuweisen. Sie können zwischen den voreingestellten Stilen wählen oder diese anpassen und in der Voreinstellungsliste speichern.

So weisen Sie Abschrägungen zu

1 Wählen Sie einen bearbeitbaren Bereich aus.

2 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **3D-Effekte** ▸ **Abschrägungseffekt**.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Abschrägung** und passen Sie die folgenden Regler an:
- **Breite**: Damit können Sie die Breite der Abschrägung in Pixeln festlegen.
- **Höhe**: Damit können Sie die Tiefe der Abschrägung in Pixeln festlegen. Der Winkel der Abschrägung richtet sich nach den Einstellungen für Höhe und Breite.
- **Glättung**: Damit können Sie die Abrundung der abgeschrägten Kante festlegen. Je höher der Wert, desto runder die Kanten.

4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Beleuchtung** und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Lichtfarbe ändern	Öffnen Sie die **Farbauswahl** und klicken Sie auf eine Farbe.
Der abgeschrägten Kante ein Füllmuster zuweisen	Öffnen Sie die Auswahl **Füllmuster** und klicken Sie auf eine Farbe.
Die Einstellungen für Beleuchtung und Füllmuster für den Bereich innerhalb der Abschrägung übernehmen	Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Inneres beibehalten**.

Bokeh-Effekt zuweisen

Mit dem Bokeh-Effekt können Sie festlegen, wie unscharf der Bereich außerhalb eines bearbeitbaren Bereichs sein soll, und Sie können den Übergang vom Fokusbereich zum unscharfen Bereich anpassen. Darüber hinaus können Sie zwischen kreisförmigen und sechseckigen Blendenformen wählen. Die Blendenform kann die Lichtverteilung im unscharfen Bereich beeinflussen. Dieser Effekt kommt am stärksten bei kleinen Lichtflecken vor einem dunklen Hintergrund zur Geltung. Damit kann beispielsweise simuliert werden, wie eine Kameralinse mit Licht außerhalb des Fokusbereichs verfährt.

Dieser Effekt kann auch wirksam in Kombination mit dem Hilfsmittel **Maske: Ebene** eingesetzt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit dem Hilfsmittel „Ebene Maske“ definierte bearbeitbare Bereiche“ auf Seite 270.

Mithilfe des Effekts Bokeh wurde ein Fokusbereich in der Mitte definiert, der Rest des Fotos bleibt dabei außerhalb des Fokusbereichs.

So weisen Sie den Bokeh-Effekt zu

1 Wählen Sie mit einem Maskenhilfsmittel den Bereich des Bildes aus, der im Fokus bleiben soll.

2 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Unschärfe** ▸ **Bokeh**.

3 Führen Sie im Dialogfeld **Bokeh** eine Aufgabe aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Ausgewählte Bereiche invertieren	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Maske invertieren**.
Unschärfe außerhalb des Fokusbereichs anpassen	Ziehen Sie den Regler für die **Unschärfe**. Durch Verschieben des Reglers nach rechts verstärken Sie die Unschärfe, durch Verschieben nach links verringern Sie die Unschärfe.
Blendenform für unscharfe Bereiche angeben	Aktivieren Sie im Bereich **Blendenform** eine der folgenden Optionen: • **Kreis** • **Sechseck**
Übergang zwischen Fokusbereich und unscharfem Bereich anpassen	Ziehen Sie den Regler für **Verlaufsränder**. Durch Verschieben des Reglers nach rechts verstärken Sie die Schärfe des Verlaufs, durch Verschieben nach links mindern Sie die Schärfe des Verlaufs.

Aktion	Vorgehensweise
Feinabstimmung des Fokusbereichs vornehmen	Verschieben Sie den Regler für die **Brennweite** nach links, um den Fokusbereich zu verkleinern, oder nach rechts, um ihn bis zum Rand des Auswahlbereichs zu erweitern.

Legen Sie den Auswahlbereich so fest, dass er etwas größer als der Fokusbereich ist, und nehmen Sie dann am Rand des Auswahlbereichs die Feinabstimmung mithilfe des Reglers für die **Brennweite** vor.

Linsenreflexionseffekte zuweisen

In RGB-Bildern können Sie durch Lichtringe die Lichtreflexe simulieren, die in Fotos entstehen, bei denen die Kamera direkt auf eine helle Lichtquelle gerichtet ist. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel Sonnenlichtreflexe zu Flächen hinzufügen oder Weltraummotive mit Nebeln und Galaxien entwerfen. Die Linsenreflexionseffekte bieten Anpassungsmöglichkeiten für die verschiedensten Elemente:

- Reflexe: der hellste Bereich innerhalb des Lichtreflexes
- Lichthof: ein Lichtring, der den Reflex umgibt
- Schweif: eine Reihe kleinerer Kreise, die sich vom Reflex entfernen
- Strahlen: vom Reflex ausgehende radiale Lichtlinien
- Anamorphes Licht: ein Lichtstreifen, der den Reflex durchläuft

Sie können die Position, die Größe, die Helligkeit und die Farbe dieser Elemente festlegen und durch zusätzliches Rauschen eine realistischere Wirkung erzielen.

So weisen Sie Linsenreflexionen zu

1. Wählen Sie ein Bild, einen bearbeitbaren Bereich oder ein Objekt aus.
2. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Kamera** ▸ **Linsenreflexion**.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte **Reflexe** und wählen Sie die gewünschten Einstellungen.

   Wenn Sie den Lichthof oder den Schweif anpassen möchten, wählen Sie die Option **Lichthof** bzw. **Schweif** aus dem Listenfeld aus und legen die gewünschten Einstellungen fest.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte **Strahlen** und wählen Sie die gewünschten Einstellungen.

   Wenn Sie das anamorphe Licht anpassen möchten, wählen Sie die Option **Anamorphes Licht** aus dem Listenfeld aus und legen dann die gewünschten Einstellungen fest.

Beleuchtungseffekte zuweisen

Durch Hinzufügen von Lichtquellen in RGB- und Graustufenbildern können Sie den Eindruck von Spotlights und Flutlichtscheinwerfern oder von Sonnenlicht entstehen lassen. Sie können den Typ und die Anzahl der Lichtquellen sowie Intensität und Farbe des Lichtes steuern. Darüber hinaus können Sie Reliefs erstellen, indem Sie eine Voreinstellung zuweisen oder die Farbkanaldaten ändern. Sie können zwischen den voreingestellten Licht- und Füllmusterstilen wählen oder diese anpassen und in der Voreinstellungsliste speichern.

So weisen Sie Beleuchtungseffekte zu

1. Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Kamera** ▸ **Beleuchtungseffekte**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Lichtquelle**.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Typ** die Option **Scheinwerfer**.
4. Passen Sie mit der **Lichtquellenauswahl** Position und Richtung der Lichtquelle an.

5 Geben Sie im Feld **Winkel** den Winkel der Lichtquelle in Bezug zum Bild ein.

6 Wählen Sie die gewünschten Einstellungen für die folgenden Regler:
- **Helligkeit**: Steuert die Intensität der Lichtquelle.
- **Kegelgröße**: Steuert die Breite des Lichtstrahls. Je höher der Wert, desto diffuser wird der Lichtstrahl.
- **Rand**: Steuert die Diffusion (Streuung) am Rand des Lichtstrahls.
- **Deckkraft**: Steuert die Dichte des Lichts.

7 Klicken Sie auf die Registerkarte **Atmosphäre** und passen Sie mit dem Regler **Helligkeit** die Helligkeit des Gesamtbildes an.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Lichtfarbe ändern	Klicken Sie auf die **Farbauswahl** und wählen Sie ein Farbfeld.
Zusätzliche Lichtquelle mit gleichen Eigenschaften hinzufügen	Klicken Sie auf die Schaltfläche für **Lichtquelle hinzufügen** .
Zuletzt zugewiesene Lichtquelle löschen	Klicken Sie auf die Schaltfläche für **Lichtquelle löschen** .
Lichtquellenauswahl ein- oder ausblenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche für **Lichtquelle ein-/ ausblenden** .
Dreidimensionale Struktur über Voreinstellung hinzufügen	Klicken Sie auf die Registerkarte **Voreinstellungen**, wählen Sie eine der vorgegebenen Strukturen in der Liste und klicken Sie auf die Registerkarte **Bildstruktur**, um die Eigenschaften der Struktur anzupassen.
Dreidimensionale Struktur über Farbkanäle hinzufügen	Klicken Sie auf die Registerkarte **Bildstruktur**, wählen Sie im Listenfeld **Kanäle** einen Farbkanal und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

Bilderrahmen hinzufügen

Sie können Fotos und andere Bilder rahmen, indem Sie voreingestellte Bilderrahmen hinzufügen. Corel-Inhalt enthält eine Online-Sammlung von Bilderrahmen, auf die Sie zugreifen und die Sie durchsuchen können. Wenn Sie einen Bilderrahmen finden, der Ihnen gefällt, können Sie ihn herunterladen und auf ein Bild anwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Auf Inhalte zugreifen“ auf Seite 110.

Sie können zwei oder mehr Rahmen für ein Bild überlagern. Darüber hinaus können Sie voreingestellte Rahmen durch Ändern der Farbe, Deckkraft, Ränder und Ausrichtung ändern. Benutzerdefinierte Bilderrahmen können als Voreinstellungen für die zukünftige Verwendung gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie unter „So erstellen Sie angepasste Voreinstellungsstile“ auf Seite 337.

So fügen Sie einen Bilderrahmen hinzu

1 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Kreativ** ▸ **Rahmen**.

2 Öffnen Sie im Dialogfeld **Rahmen** die Rahmenauswahl und wählen Sie einen Rahmen aus.
Der Dateiname des Bilderrahmens und sein Speicherort werden im Feld **Bild auswählen** neben der Rahmenauswahl angezeigt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Auf Online-Bilderrahmen zugreifen	Öffnen Sie im Dialogfeld **Rahmen** die Auswahl für Rahmen und klicken Sie auf **Mehr**. Im Dialogfeld **Corel-Inhalt - Bilderrahmen** werden Skizzen von verfügbaren Bilderrahmen angezeigt.
Herunterladen eines Online-Bilderrahmens	Klicken Sie auf eine Skizze und dann auf **Herunterladen**. Auf heruntergeladene Bilderrahmen können Sie über die Auswahl für Rahmen zugreifen. Um einen Bilderrahmen anzuwenden, klicken Sie im Dialogfeld **Rahmen** auf **OK**.
Suchen nach einem Online-Bilderrahmen	Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld für **Suchen** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Anzeigen von Skizzen von verfügbaren Bilderrahmen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Home** .
Bilderrahmen anpassen	Klicken Sie im Dialogfeld **Bild** auf die Registerkarte **Ändern** und wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus.
Rahmen überlagern	Klicken Sie im Feld **Rahmen anzeigen und auswählen** auf eine leere Zeile und wählen Sie in der Rahmenauswahl einen Rahmen aus.
Rahmen ein- oder ausblenden	Klicken Sie auf das Augensymbol.
Einen Rahmen aus dem Feld **Rahmen anzeigen und auswählen** entfernen	Klicken Sie auf einen Rahmen und danach auf die Schaltfläche **Löschen**.

Bilderrahmen mit Wasserzeichen können nicht heruntergeladen werden.

Spezialeffekt-Galerie

3D-Effekte

Original

3D-Drehung

Abschrägung

Zylinder

Relief

Glas

Seite aufrollen

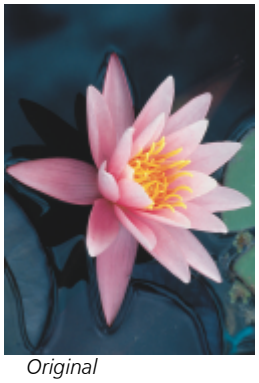
Perspektive

Ein-/Ausbuchtung

Sphäre

Der Boss

Zickzack


Original

Kohle

Conté-Malstift

Malstift

Kubismus

Tupfer

Impressionismus

Palettenmesser

Pastellfarben

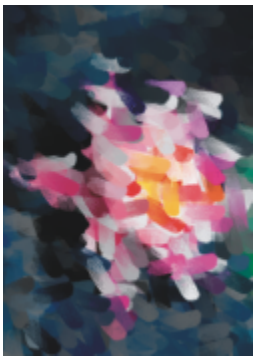
Tintenstift

Pointillismus

Bürste

Skizzenblock

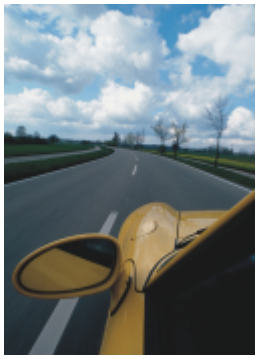
Wasserfarben



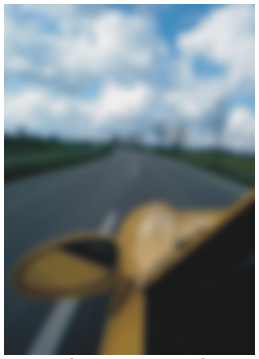
Papierschnitzel

Wellenpapier

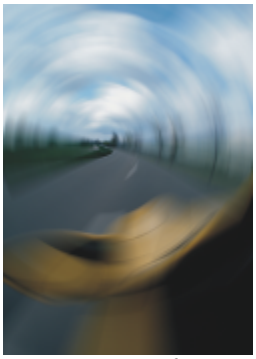
Unschärfe



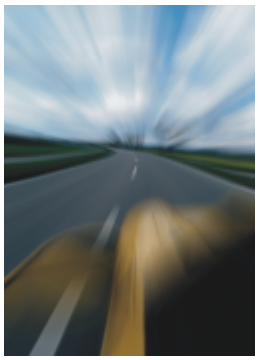
Original



Gaußsche Unschärfe



Radiale Unschärfe



Zoom

Original

Niedrigbandfilter

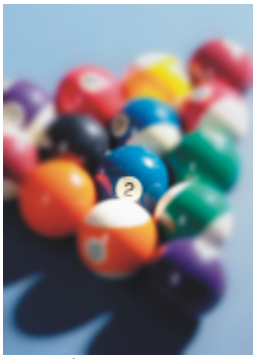
Bewegungsunschärfe

Intelligente Unschärfe

Kamera

Original

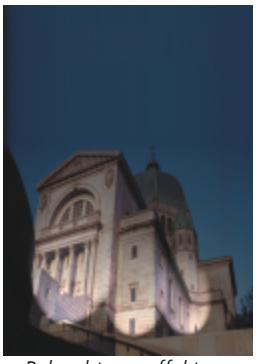
Diffus



Spotfilter

Original

Linsenreflexion

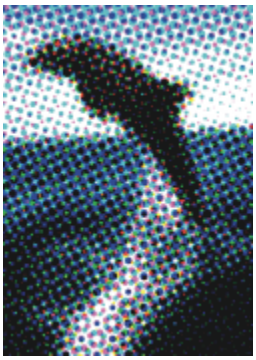


Beleuchtungseffekte

Original

Fotofilter

Farbänderung



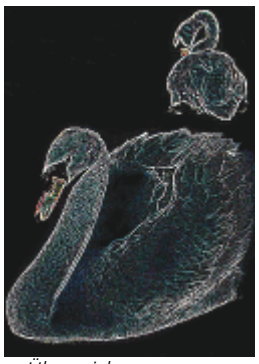
Original *Bit-Ebenen* *Halbton*

Psychedelisch

Solarisation

Kontur

Original



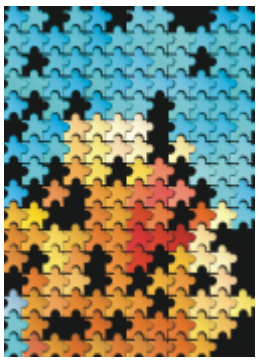
Überzeichnen

Ränder suchen

Vektorisierungskontur

Kreativ

Original

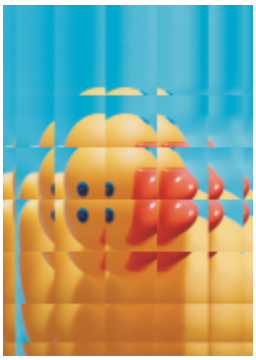


Kunsthandwerk

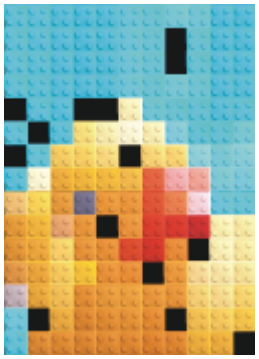
Kristallisieren

Gewebe

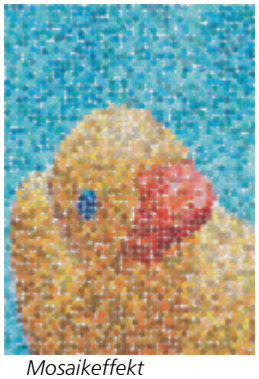
Einzelbild



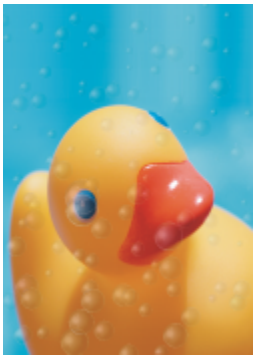
Glasblock



Kinderspiel

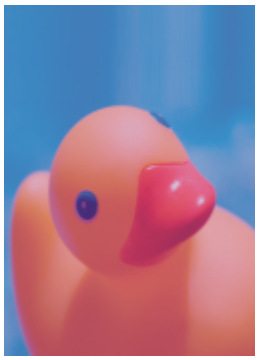


Mosaikeffekt



Partikel

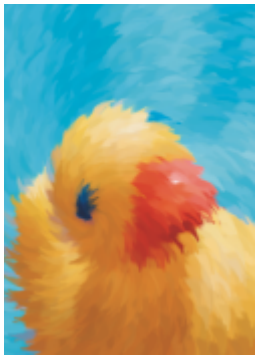
Punkt



Rauchglas

Buntglas

Vignette



Wirbel

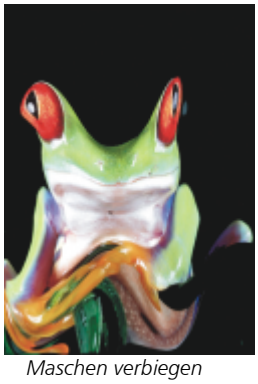
Wetter

Verzerren

Original

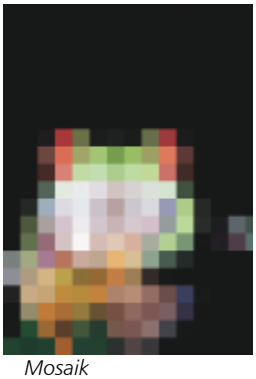
Blöcke

Verschieben

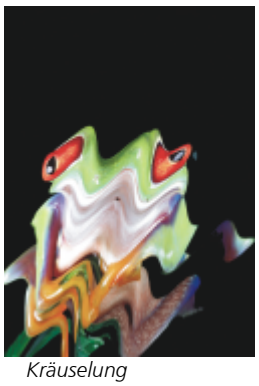


Maschen verbiegen

Abstand

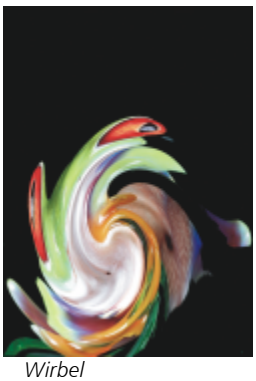


Mosaik



Kräuselung

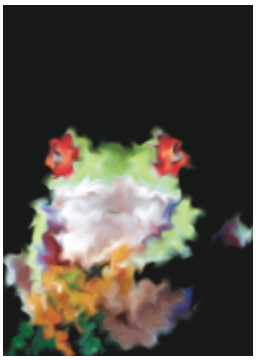
Schub



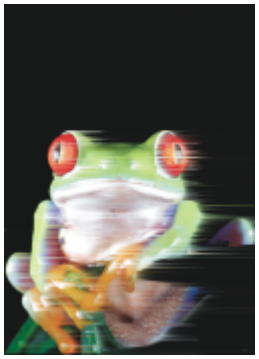
Wirbel

Kacheln

Nasse Farbe



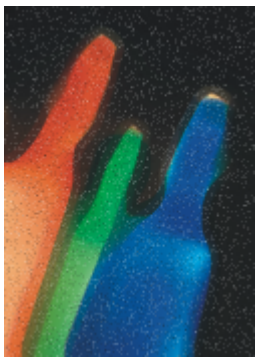
Strudel



Wind

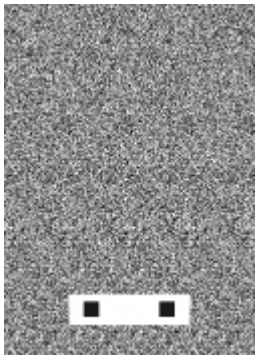
Rauschen

Original



Rauschen abstimmen

Rauschen hinzufügen



3D-Stereorauschen

Maximum

Mittel

Minimum

Füllmuster

Original

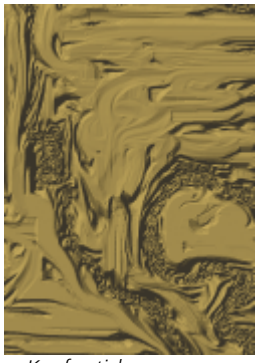
Ziegelmauer

Blasen

Leinwand

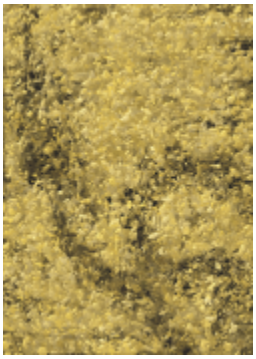
Pflasterstein

Elefantenhaut

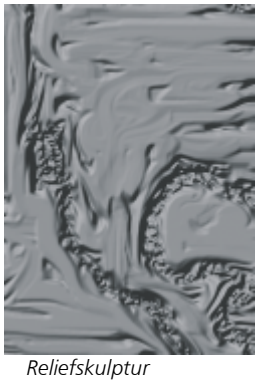


Kupferstich

Plastik



Verputzte Wand



Reliefskulptur

Fliegengitter

Stein

Farbgrundierung

Plugins verwalten

Plugins bieten zusätzliche Funktionen und Effekte für die Bildbearbeitung in Corel PHOTO-PAINT. Plugin-Filter für Spezialeffekte verarbeiten Bildinformationen und ändern das Bild anhand von voreingestellten Angaben.

Im Plugin-Ordner abgelegte Plugins werden beim Starten von Corel PHOTO-PAINT automatisch erkannt und geladen. Sie können dem Plugin-Ordner mehrere Plugins hinzufügen oder Plugins hinzufügen, die an anderen Speicherorten installiert sind. Beachten Sie, dass Fremdhersteller-Plugins in einem Ordner installiert werden müssen, auf den Sie Lese- und Schreibzugriff haben. Sie können nicht benötigte Plugins deaktivieren.

So installieren Sie Plugins aus anderen Ordnern

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Plugins**.
3. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
4. Wählen Sie den Ordner aus, in dem das Plugin gespeichert wurde.
5. Starten Sie die Anwendung neu.
   Das Plugin wird im Menü **Effekte** angezeigt.

So deaktivieren Sie Plugins

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Plugins**.
3. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für das Plugin, das Sie deaktivieren möchten.

Wenn Ihre Plugins im Plugin-Ordner von CorelDRAW Graphics Suite X8 installiert sind, müssen Sie einzelne Plugins zur Liste unter Plugins hinzufügen und das erste Kontrollkästchen in der Liste (Plugin-Ordner von CorelDRAW Graphics Suite X8) deaktivieren, um einzelne Plugins deaktivieren zu können. Weitere Informationen zum Hinzufügen einzelner Plugins finden Sie unter „So installieren Sie Plugins aus anderen Ordnern“ auf Seite 362.

Sie können ein Plugin auch deaktivieren und entfernen, indem Sie es durch Klicken markieren und auf die Schaltfläche **Entfernen** klicken.

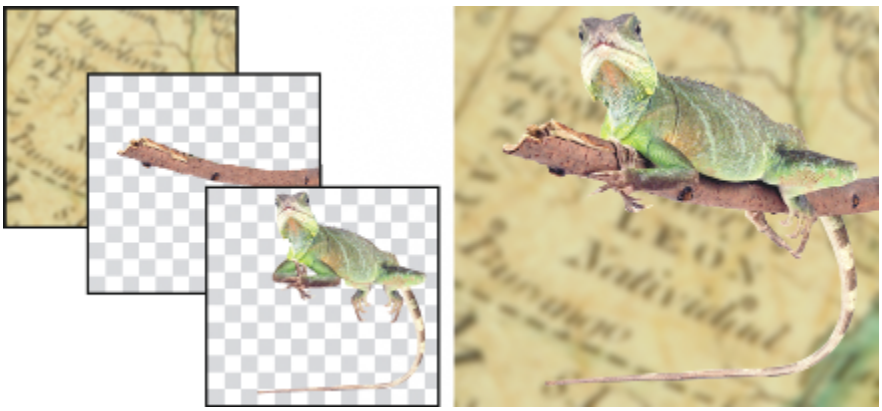
Objekte

Mit Objekten arbeiten....365
Objekte ändern....385
Objekte verknüpfen und einbetten....399

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Objekten arbeiten

Objekte sind eigenständige Bildelemente, die über dem Hintergrund verschiebbar sind. Mithilfe von Objekten können Sie die Bildbearbeitungsmöglichkeiten erweitern. Objekte sind transparente, übereinander gestapelte Ebenen. Der Hintergrund bildet die unterste Ebene. Jedes neue Objekt, das Sie erstellen, wird an der obersten Position innerhalb der Stapelfolge in das Bild eingefügt. Wenn Sie beispielsweise ein Foto öffnen, bildet dieses den Hintergrund. Anschließend können Sie Formen, Pinselstriche, Sprühbilder und andere Objekte hinzufügen, die über das Foto gelegt werden.



Objekte sind mit übereinander gestapelten Ebenen vergleichbar. Dieses Bild setzt sich aus dem Hintergrund und zwei Foto-Objekten zusammen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Objekte erstellen" (Seite 366)
- „Objekteigenschaften ändern" (Seite 368)
- „Objekte auswählen" (Seite 368)
- „Objekte verschieben, kopieren und löschen" (Seite 370)
- „Objekte anzeigen und anordnen" (Seite 372)
- „Objekte ausrichten und verteilen" (Seite 374)
- „Ausrichtungshilfslinien verwenden" (Seite 376)
- „Objekte sperren" (Seite 378)
- „Objekte gruppieren und kombinieren" (Seite 379)
- „Zusammenführungsmodus für gruppierte Objekte auswählen" (Seite 381)
- „Mit Zuschneidegruppen arbeiten" (Seite 382)

Objekte erstellen

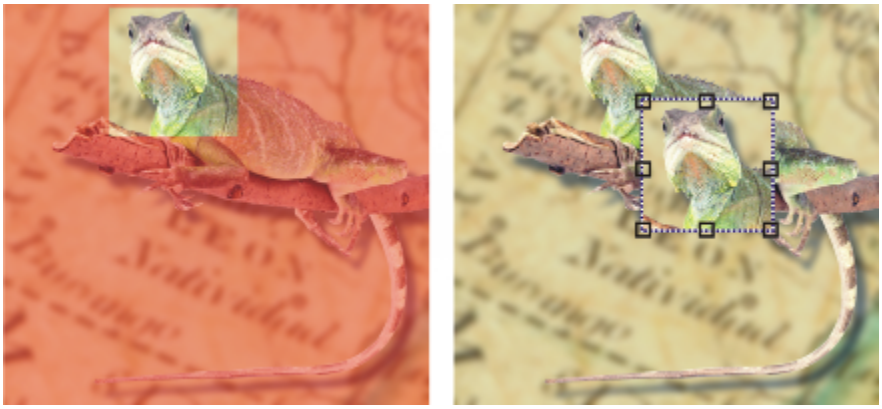
In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte aus den folgenden Elementen erstellen

- Pinselstriche
- Formen
- Hintergrundmotiven
- Bearbeitbare Bereiche

Sie können Objekte neu erstellen, indem Sie Pinselstriche zuweisen oder Formen definieren, oder Sie können bereits vorhandenen Objekten Pinselstriche und Formen hinzufügen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Pinselstrichen und Erzeugen von Formen finden Sie unter „Zeichnen und Malen" auf Seite 313.

Sie können auch den gesamten Bildhintergrund in ein Objekt umwandeln. Hierdurch kann der Hintergrund bearbeitet und innerhalb der Stapelfolge verschoben werden.

Objekte können auch erstellt werden, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich im Bildhintergrund oder in einem anderen Objekt definieren. Beim Erstellen eines Objekts aus einem bearbeitbaren Bereich können Sie nur die in diesem Bereich sichtbaren Elemente aufnehmen. Objekte, die von anderen Objekten überdeckt werden und daher nicht sichtbar sind, werden nicht in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.



Sie können Objekte aus Teilbereichen des Bildhintergrunds erstellen. In diesem Beispiel wird ein bearbeitbarer Bereich definiert; anschließend wird die Auswahl kopiert und verschoben.

Auflösung und Farbmodus sind bei allen Objekten innerhalb eines Bildes gleich. Je mehr Objekte Sie zu einer Datei hinzufügen, desto größer wird die Datei und desto mehr Arbeitsspeicher wird benötigt. Sie können die Dateigröße verringern, indem Sie Objekte kombinieren und dadurch das Bild ebnen. Weitere Informationen zum Kombinieren von Objekten finden Sie unter „Objekte gruppieren und kombinieren" auf Seite 379.

Wenn die Objekte beim Speichern des Bildes erhalten bleiben sollen, müssen Sie das Bild im Dateiformat von Corel PHOTO-PAINT (CPT) speichern. Weitere Informationen zum Speichern von Bildern finden Sie unter „Speichern und Schließen" auf Seite 99.

So erstellen Sie Objekte mit Pinsel-Hilfsmitteln

1. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neues Objekt**.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .
3. Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.
4. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste im Bildfenster, um einen Pinselstrich zu erzeugen.

Wenn der Befehl **Objektmarkierungsrahmen einblenden** im Menü **Objekt** aktiviert ist, wird das neue Objekt durch eine gestrichelte Umrisslinie (den sogenannten Markierungsrahmen) angezeigt.

Alle Pinselstriche und Sprühbilder werden standardmäßig dem aktiven Objekt hinzugefügt.

Objekte können Sie auch erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **Neues Objekt** im Andockfenster **Objekt-Manager** klicken. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

So erstellen Sie Objekte mit Form-Hilfsmitteln

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form**.
2. Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.
3. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste im Bildfenster, um die gewünschte Form zu erstellen.

Wenn der Befehl **Objektmarkierungsrahmen einblenden** im Menü **Objekt** aktiviert ist, wird das neue Objekt durch eine gestrichelte Umrisslinie (den sogenannten Markierungsrahmen) angezeigt.

Um eine Form zum aktiven Objekt hinzuzufügen, ohne ein neues Objekt zu erstellen, deaktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Neues Objekt**.

So erstellen Sie Objekte aus dem gesamten Bildhintergrund

- Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Hintergrund**.

So erstellen Sie Objekte aus bearbeitbaren Bereichen

1. Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Skizze des Hintergrunds oder eines Objekts.
   Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.
2. Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
3. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Maske kopieren**.

Wenn Sie beim Erstellen eines Objekts den bearbeitbaren Bereich aus dem Bild entfernen möchten, klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Maske ausschneiden**.

So erstellen Sie Objekte aus allen in einem bearbeitbaren Bereich sichtbaren Elementen

1. Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Sichtbares kopieren**.
3. Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.

Objekteigenschaften ändern

Sie können Objekte umbenennen und die Objekteigenschaften ändern. Neu erstellten Objekten wird ein Standardname zugewiesen, z. B. Objekt 2. Wenn Sie keine eigenen Einstellungen festgelegt haben, werden dem Objekt die Standardeinstellungen zugewiesen. In einigen Anwendungen werden Objekteigenschaften auch als Ebeneneigenschaften bezeichnet.

Sie können die Deckkraft eines Objekts ändern, einen Zusammenführungsmodus wählen und die Überblendung zwischen dem Objekt und darunter liegenden Objekten oder dem Hintergrundbild ändern. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

So ändern Sie die Eigenschaften von Objekten

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie im Bildfenster ein Objekt aus.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt und wählen Sie **Objekteigenschaften**.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
5. Geben Sie im Feld **Name** einen neuen Namen ein.

Außerdem können Sie

Deckkraft eines Objekts ändern	Verschieben Sie den Regler **Deckkraft**.
Zusammenführungsmodus wählen	Wählen Sie im Listenfeld **Objekte zusammenführen** den gewünschten Zusammenführungsmodus aus.
Überblendung zwischen dem Objekt und darunter liegenden Objekten oder dem Hintergrund ändern	Passen Sie die Einstellungen im Bereich **Überblenden** an.

Objektnamen können bis zu 39 Zeichen lang sein.

Sie können Objekte auch umbenennen, indem Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Objektnamen doppelklicken.

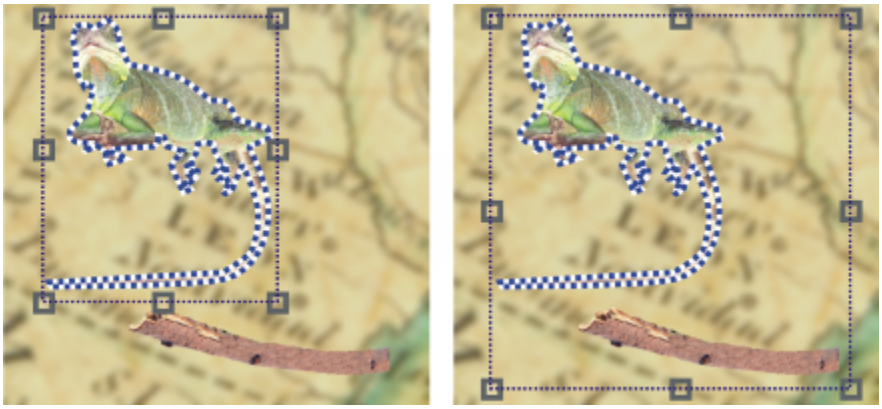
Im Listenfeld **Objekte zusammenführen** des Andockfensters **Objekt-Manager** können Sie einen Zusammenführungsmodus für eine Gruppe von Objekten auswählen.

Objekte auswählen

Um ein Objekt bearbeiten zu können, müssen Sie es zuerst auswählen. Sie können ein einzelnes Objekt, unter anderen Objekten liegende Objekte, mehrere Objekte, alle Objekte im Bild oder mehrere Gruppen von Objekten auswählen. Wenn Sie ein einzelnes Objekt auswählen, wird es von einem Auswahlrahmen mit acht Bearbeitungspunkten umgeben. Wenn Sie mehrere Objekte auswählen, wird der Auswahlrahmen entsprechend vergrößert, sodass er alle Objekte umgibt.

Sie können zwar mehrere Objekte auswählen, es ist jedoch stets nur ein Objekt aktiv. Das aktive Objekt wird durch einen gestrichelten Umriss, den so genannten Markierungsrahmen, gekennzeichnet. Sie können das aktive Objekt bearbeiten, indem Sie es füllen und ihm Spezialeffekte zuweisen.

Wenn Sie Ihre Arbeit an den ausgewählten Objekten abgeschlossen haben, können Sie die Auswahl aufheben.



In dem Bild auf der linken Seite ist ein Objekt ausgewählt. Auf der rechten Seite ist am Auswahlrahmen zu erkennen, dass beide Objekte ausgewählt sind. Das aktive Objekt ist durch einen um die Echse gezogenen Markierungsrahmen gekennzeichnet.

So wählen Sie Objekte aus

Auszuwählendes Element	Vorgehensweise
Einzelnes Objekt	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** und klicken Sie auf ein Objekt.
Alle Objekte eines Bildes	Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Alle Objekte auswählen**.
Objekt, das durch ein anderes Objekt verdeckt wird	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** . Klicken Sie bei gedrückter **Alt-Taste** so oft, bis der Auswahlrahmen des verdeckten Objekts angezeigt wird. Mit diesem Tastaturbefehl können Sie zwischen den Objektebenen wechseln.
Mehrere Objekte	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** . Klicken Sie zuerst auf ein Objekt und anschließend bei gedrückter **Umschalttaste** auf weitere Objekte.
Mehrere Objektgruppen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** . Klicken Sie auf ein Objekt in einer Gruppe und anschließend bei gedrückter **Umschalttaste** auf jeweils ein Objekt aus den Gruppen, die Sie auswählen möchten.

Wenn der Befehl **Objektmarkierungsrahmen einblenden** im Menü **Objekt** aktiviert ist, wird das aktive Objekt durch eine gestrichelte Umrisslinie (den sogenannten Markierungsrahmen) angezeigt.

Ist der Hintergrund ausgewählt, bevor Sie auf **Objekte** ▸ **Alle Objekte auswählen** klicken, wird er der Auswahl hinzugefügt. Alle Objekte einschließlich des Hintergrunds sind nun ausgewählt. Wenn Sie auf **Objekte** ▸ **Alle Objekte auswählen** klicken, nachdem Sie ein Objekt ausgewählt haben, wird der Hintergrund nicht in die Auswahl einbezogen.

Sie können einzelne Objekte auch über die Skizzen im Andockfenster **Objekt-Manager** auswählen. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Im Andockfenster **Objekt-Manager** können Sie zudem mit den folgenden Tastaturbefehlen Objekte in der Stapelfolge auswählen: Drücken Sie die **Umschalttaste** + **N**, um das Objekt oberhalb des aktuellen Objekts auszuwählen, oder die **Umschalttaste** + **P**, um das Objekt unterhalb des aktuellen Objekts auszuwählen, oder die **Umschalttaste** + **T**, um das oberste Objekt in der Stapelfolge auszuwählen, oder die **Umschalttaste** + **B**, um das Hintergrundobjekt bzw. das unterste Objekt in der in der Stapelfolge auszuwählen.

So heben Sie die Auswahl von Objekten auf

Element, dessen Auswahl aufgehoben werden soll	Vorgehensweise
Einzelnes Objekt	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** . Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Auswahlrahmens des Objekts.
Mehrere Objekte	Klicken Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** und anschließend bei gedrückter **Umschalttaste** nacheinander im Bildfenster auf die einzelnen Objekte, deren Auswahl Sie aufheben möchten.
Alle Objekte	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** und dann auf den Hintergrund.

Wenn Sie die Auswahl eines aktiven Objekts aufheben, bleibt es weiterhin aktiv.

Wenn der Hintergrund in der Auswahl enthalten ist, wird die Auswahl aller Objekte nicht durch Klicken auf den Hintergrund im Bildfenster aufgehoben.

Objekte verschieben, kopieren und löschen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte oder Teile von Objekten an eine andere Position im selben oder in einem anderen Bildfenster verschieben. Sie können Objekte oder Teile von Objekten auch kopieren und in Bilder einfügen, u.a. durch Ziehen und Ablegen mit der Maus.

Um Teile eines Bildes zu verschieben oder zu kopieren, müssen Sie zuerst einen bearbeitbaren Bereich für den betreffenden Bildbereich definieren. Sie können ein Objekt auch in einen bearbeitbaren Bereich verschieben oder kopieren. Weitere Informationen zum Definieren von bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche definieren“ auf Seite 269.

Objekte, die Sie nicht mehr benötigen, können Sie löschen.

Das ausgewählte Foto wird von oben links nach unten rechts verschoben.

So verschieben Sie Objekte

Aufgabe	Vorgehensweise
Objekt innerhalb des aktuellen Bildfensters oder in ein anderes Bildfenster verschieben	Wählen Sie das Objekt aus und ziehen Sie es an die gewünschte Position.
Objekt in vorgegebenen Schritten verschieben	Wählen Sie das Objekt aus und drücken Sie die entsprechende **Pfeiltaste**.
Objekt durch Eingabe numerischer Werte genau an einer bestimmten Stelle im Bildfenster platzieren	Wählen Sie ein Objekt aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Position und Größe** in der Eigenschaftsleiste und geben Sie Werte in die Felder für die **Position** in der Eigenschaftsleiste ein. Klicken Sie anschließend auf **Zuweisen**.

Weitere Informationen zur Einstellung der Schrittweite finden Sie unter „Einstellungen anpassen" auf Seite 67.

So verschieben Sie Teile von Objekten

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Definieren Sie einen bearbeitbaren Bereich im Objekt.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Ausschneiden**.
4. Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.

So kopieren Sie Objekte

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Kopieren**.
3. Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.

Wenn Sie das Objekt im selben Fenster einfügen, wird die Kopie direkt über dem Originalobjekt platziert.

Sie können Objekte auch mit der Tastenkombination **Strg** + **C** kopieren und dann mit **Strg** + **V** einfügen.

Sie können ein ausgewähltes Objekt auch innerhalb desselben Bildfensters kopieren, indem Sie auf **Objekt** ▸ **Duplizieren** klicken.

So kopieren oder verschieben Sie Objekte in bearbeitbare Bereiche

1 Wählen Sie ein Objekt aus.
2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
   - **Kopieren**
   - **Ausschneiden**
3 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
4 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **In Auswahl**.

So löschen Sie Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.
2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Löschen**.

Sie können ein ausgewähltes Objekt auch löschen, indem Sie auf **Löschen** im Andockfenster **Objekt-Manager** klicken. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Objekte anzeigen und anordnen

Sie können Objekte ausblenden und die Stapelfolge der Objekte ändern.

Objekte ein- und ausblenden

Standardmäßig werden alle Objekte im Bildfenster angezeigt. Sie können einzelne Objekte jedoch auch ausblenden, sodass sie vorübergehend nicht sichtbar sind.

Anordnung von Objekten ändern

Wenn Sie mehrere Objekte in einem Bild erstellen, werden die Objekte in derselben Reihenfolge übereinander gestapelt, in der sie erstellt wurden. Das zuletzt erstellte Objekt befindet sich also an oberster Stelle im Stapel und der Bildhintergrund liegt zuunterst. Sie können ein Objekt im Bildfenster so verschieben, dass es ein anderes Objekt verdeckt, das tiefer im Objektstapel liegt. Allerdings wird ein Objekt stets hinter allen Objekten angezeigt, die sich im Objektstapel weiter oben befinden. Indem Sie die Stapelfolge von Objekten ändern, können Sie verdeckte Objekte sichtbar machen oder das oberste Objekt hinter anderen Objekten platzieren.

Durch das Ändern der Stapelfolge wird das Fahrrad hinter den Kisten platziert.

So blenden Sie Objekte ein oder aus

- Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das **Auge** neben der Skizze eines Objekts.

  Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Bei ausgeblendeten Objekten wird das Symbol für das **Auge** nicht angezeigt.

Wenn Sie den Hintergrund ausblenden, wird ein kariertes Transparenzgitter angezeigt. Wenn Sie das Transparenzgitter anpassen möchten, klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**. Ändern Sie im Dialogfeld **Anzeige** die gewünschten Attribute im Bereich **Transparenzgitter**.

So ändern Sie die Anordnung von Objekten

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Anordnung** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Nach vorn**: Das ausgewählte Objekt wird vor alle anderen Objekte im Bild gestellt.
   - **Nach hinten**: Das ausgewählte Objekt wird hinter alle anderen Objekte im Bild gestellt.
   - **Eins nach vorn**: Das ausgewählte Objekt wird innerhalb der Stapelfolge um eine Position nach vorn verschoben.
   - **Eins nach hinten**: Das ausgewählte Objekt wird innerhalb der Stapelfolge um eine Position nach hinten verschoben.
   - **Umgekehrte Anordnung**:Die Stapelfolge der ausgewählten Objekte wird umgekehrt. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind.

Der Bildhintergrund befindet sich stets auf der untersten Ebene innerhalb der Stapelfolge; es können keine anderen Objekte dahinter liegen.

Wenn Objekte gruppiert sind, befinden sie sich alle auf derselben Ebene innerhalb der Stapelfolge. Somit können andere Objekte nur auf Ebenen vor oder hinter der gesamten Objektgruppe positioniert werden.

Sie können ein Objekt innerhalb der Stapelfolge verschieben, indem Sie die entsprechende Skizze im Andockfenster **Objekt-Manager** an die gewünschte Position ziehen. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Sie können die Anordnung der Objekte auch über Tastaturbefehle ändern. Mit **Umschalttaste** + **Bild auf** können Sie ein Objekt an die oberste Position und mit **Umschalttaste** + **Bild ab** an die unterste Position (über dem Hintergrund) innerhalb der Stapelfolge verschieben. Mit **Strg-Taste** + **Bild auf** können Sie ein Objekt um eine Position nach oben und mit **Strg-Taste** + **Bild ab** um eine Position nach unten innerhalb der Stapelfolge verschieben.

Objekte ausrichten und verteilen

Sie können Objekte an Bildelementen ausrichten oder und im gesamten Bild verteilen.

Objekte ausrichten

Sie können Objekte relativ zu anderen Objekten, zum Mittelpunkt des Bildes, zur Kante des Bildes, zum Gitter und zu den Hilfslinien ausrichten. Weitere Informationen zum Ausrichten von Objekten am Gitter und an den Hilfslinien finden Sie unter „Hilfslinien, Gitter und Lineale verwenden" auf Seite 85.

Sie können Objekte interaktiv ausrichten, indem Sie Ausrichtungshilfslinien verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ausrichtungshilfslinien verwenden" auf Seite 376.

Objekte verteilen

Sie können Objekte verteilen, sodass die Abstände zwischen den Objekten jeweils gleich sind. Sie können zwischen horizontaler und vertikaler Verteilung wählen oder auch beide Verfahren verwenden. Die Verteilung richtet sich nach dem Abstand zwischen den Mittelpunkten der ausgewählten Objekte oder nach dem Zwischenraum einander gegenüberliegender Ränder der Objekte.

So richten Sie Objekte aus

1 Wählen Sie die Objekte aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen**.

3 Klicken Sie im Bereich **Ausrichten** des Andockfensters auf eine der folgenden Schaltflächen, um eine Objektkante oder einen Objektmittelpunkt zum Ausrichten zu verwenden.

- **Links ausrichten** : Zum Ausrichten der linken Kanten von Objekten
- **Mitte horizontal ausrichten** : Zum Ausrichten der Mitte von Objekten entlang der vertikalen Achse
- **Rechts ausrichten** : Zum Ausrichten der rechten Kanten von Objekten
- **Oben ausrichten** : Zum Ausrichten der oberen Kanten von Objekten
- **Mitte vertikal ausrichten** : Zum Ausrichten von Objektmitten entlang einer horizontalen Achse
- **Unten ausrichten** : Zum Ausrichten der unteren Kanten von Objekten

4 Führen Sie im Bereich **Objekte ausrichten an** eine der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Ausrichten eines Objekts an einem bestimmten Objekt	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktive Objekte** . Wenn Sie die Objekte einzeln auswählen, wird das zuletzt ausgewählte Objekt zum Bezugspunkt für die Ausrichtung

Aktion	Vorgehensweise
	der anderen Objekte. Wenn Sie die Objekte mit einem Markierungsrahmen auswählen, wird das Objekt in der oberen linken Ecke der Auswahl als Bezugspunkt verwendet.
Ausrichten von Objekten am Dokumentrand	Klicken Sie auf die Registerkarte **Dokumentenkante**.
Ausrichten von Objekten an der Dokumentmitte	Klicken Sie auf die Registerkarte **Dokumentmitte**.
Ausrichten eines Objekts an der nächsten Gitterlinie	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gitter**.

So verteilen Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen**.

3 Um Objekte horizontal zu verteilen, klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Verteilen: nach links**: Die linken Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Verteilen: Mittelpunkte horizontal**: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig entlang einer horizontalen Achse verteilt.
- **Verteilen: nach rechts**: Die rechten Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Abstand horizontal verteilen**: Die ausgewählten Objekte werden in gleichmäßigem Abstand entlang einer horizontalen Achse platziert.

4 Um Objekte vertikal zu verteilen, klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Verteilen: nach oben**: Die oberen Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Verteilen Mittelpunkte vertikal**: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig entlang einer vertikalen Achse verteilt.
- **Unten verteilen**: Die unteren Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Abstand vertikal verteilen**: Die ausgewählten Objekte werden in gleichmäßigem Abstand entlang einer vertikalen Achse platziert.

5 Um den Bereich auszuwählen, über den die Objekte verteilt werden, klicken Sie im Bereich **Objekte verteilen auf** auf eine der folgenden Schaltflächen:

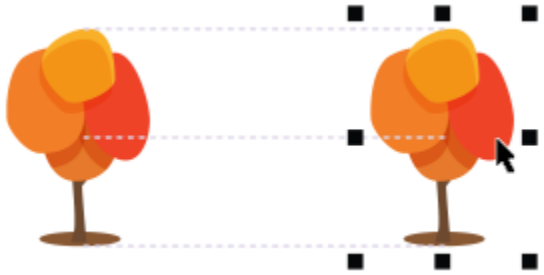
- **Auswahlumfang**: Die Objekte werden innerhalb des Begrenzungsrahmens verteilt.
- **Gesamtes Dokument**: Die Objekte werden über das gesamte Dokument verteilt.
- **Entsprechend den Objektabständen**: Objekte werden horizontal und vertikal entsprechend den in den Feldern **Abstand** angegebenen Abständen verteilt.

Für das Verteilen von Objekten müssen mindestens zwei Objekte ausgewählt sein.

Ausrichtungshilfslinien verwenden

Sie können Objekte interaktiv ausrichten, indem Sie Ausrichtungshilfslinien verwenden. Ausrichtungshilfslinien sind temporäre Hilfslinien, die das Ausrichten von Objekten erleichtern, während Sie sie erstellen, ihre Größe ändern oder sie im Verhältnis zu anderen, in der Nähe befindlichen Objekten verschieben.

Ausrichtungshilfslinien helfen Ihnen dabei, den Rand eines Objekts mit dem Rand eines anderen Objekts ausrichten (Rand zu Rand). Zudem können Sie den Rand eines Objekts mit dem Mittelpunkt eines anderen Objekts ausrichten (Rand zu Mitte).



Beim Verschieben eines Objekts werden Ausrichtungshilfslinien angezeigt.

Wenn Sie ein Objekt in einem bestimmten Abstand vom Rand eines anderen Objekts ausrichten möchten, können Sie Ränder für die Ausrichtungshilfslinien festlegen. Nachdem Sie die Ränder angegeben haben, können Sie wählen, wie die Randhilfslinien angezeigt werden: Sie können entweder den Rändern der Ausrichtungshilfslinien folgen oder sowohl diesen Rändern als auch den Rändern des Objekts. Zudem können Sie die Ausrichtungshilfslinien für Ränder nutzen, mit denen Sie Objekte im Verhältnis zu anderen Objekten nach innen oder außen versetzen.

Ausrichtungshilfslinien sind standardmäßig deaktiviert. Sie können Ausrichtungshilfslinien leicht aktivieren oder deaktivieren oder ihre Standardeinstellungen ändern. Zudem können Sie wählen, ob Ausrichtungshilfslinien für einzelne Objekte in einer Gruppe oder für den Begrenzungsrahmen der ganzen Gruppe angezeigt werden.

So aktivieren oder deaktivieren Sie Ausrichtungshilfslinien

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Ausrichtungshilfslinien**.

Ein Häkchen neben dem Befehl **Ausrichtungshilfslinien** gibt an, dass die Ausrichtungshilfslinien aktiviert sind.

Ausrichtungshilfslinien können auch über die Tastenkombination **Umschalt** + **Alt** + **A** aktiviert werden.

So ändern Sie die Einstellungen für Ausrichtungshilfslinien

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Ausrichtungshilfslinien**.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Ausrichtungshilfslinien aktivieren oder deaktivieren	Aktivieren oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ausrichtungshilfslinien aktivieren**.

Aktion	Vorgehensweise
Farbe der Ausrichtungshilfslinien ändern	Öffnen Sie die Auswahl **Linienfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.
Stil der Ausrichtungshilfslinien ändern	Öffnen Sie die Auswahl **Linienstil** und wählen Sie einen Linienstil aus.
Hilfslinien festlegen, um den Rand eines Objekts am Rand eines anderen Objekts auszurichten.	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Objekträndер** .
Hilfslinien festlegen, um den Rand eines Objekts am Mittelpunkt eines anderen Objekts auszurichten.	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Objektmitte** .
Hilfslinien festlegen, um einzelne Objekte einer Gruppe auszurichten.	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einzelne Objekte einer Gruppe** .

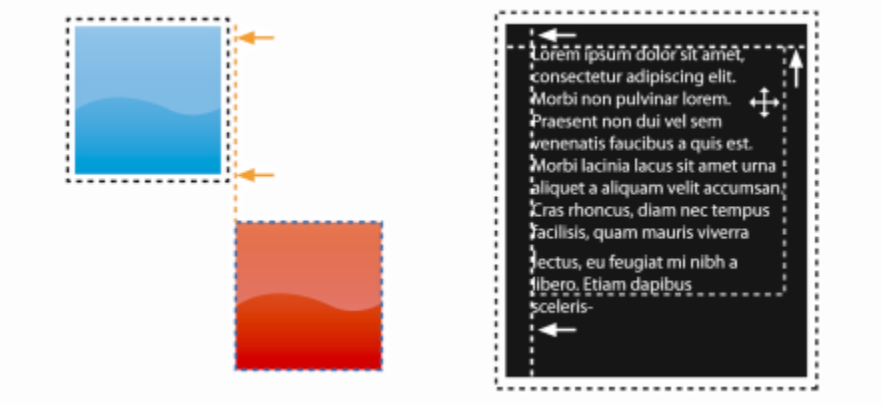
So fügen Sie Ausrichtungshilfslinien für Ränder hinzu

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Ausrichtungshilfslinien**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Fügen Sie Ausrichtungshilfslinien hinzu	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ränder**.
Linienfarbe der Ränder ändern	Öffnen Sie die Auswahl **Randlinienfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.
Linienstil der Ränder ändern	Öffnen Sie die Auswahl **Randlinienstil** und wählen Sie einen Linienstil aus.
Horizontale Ränder festlegen	Geben Sie in das Feld **Horizontaler Rand** einen Wert ein, klicken Sie auf **Horizontaler Rand** und wählen Sie eine der folgenden Optionen: • **Horizontalversatz außen** : Erstellt im angegebenen Abstand einen Rand um das Objekt herum. • **Horizontalversatz innen** : Erstellt im angegebenen Abstand einen Rand innerhalb des Objekts. • **Horizontalversatz außen und innen** : Erstellt im angegebenen Abstand Ränder um das Objekt herum und innerhalb des Objekts.
Vertikale Ränder festlegen	Geben Sie in das Feld **Vertikaler Rand** einen Wert ein, klicken Sie auf **Vertikaler Rand** und wählen Sie eine der folgenden Optionen: • **Vertikalversatz außen** : Erstellt im angegebenen Abstand einen Rand um das Objekt herum.

Aktion	Vorgehensweise
	• **Vertikalversatz innen** : Erstellt im angegebenen Abstand einen Rand innerhalb des Objekts. • **Vertikalversatz außen und innen** : Erstellt im angegebenen Abstand Ränder um das Objekt herum und innerhalb des Objekts.
Verhältnis zwischen vertikalen und horizontalen Rändern sperren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Seitenverhältnis sperren**.
Nur Ausrichtungshilfslinien für Ränder anzeigen	Deaktivieren Sie die Optionsfelder **Objekträndern** und **Objektmitten**.
Horizontale Ränder deaktivieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Horizontaler Rand** und wählen Sie die Option **Kein horizontaler Rand** .
Vertikale Ränder deaktivieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vertikaler Rand** und wählen Sie die Option **Kein vertikaler Rand** .



Ausrichtungshilfslinien für Ränder können nach außen (links) oder innen (rechts) versetzt werden.

Objekte sperren

Durch das Sperren eines Objekts wird verhindert, dass es versehentlich verschoben, bearbeitet, gefüllt, ausgewählt, vergrößert, verkleinert oder auf andere Weise geändert wird. Sie können einzelne, mehrere und gruppierte Objekte sperren. Um ein gesperrtes Objekt zu bearbeiten, muss es zuerst freigegeben werden. Sie können entweder nur jeweils ein Objekt freigeben oder die Sperrung aller Objekte gleichzeitig aufheben.

So sperren Sie Objekte

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Sperren**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Objekte sperren	Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** mehrere Objekte aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Objekte. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Sperren**.
Eine Gruppe von Objekten sperren	Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** eine Objektgruppe aus, klicken Sie auf eine Objektgruppe und klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Sperren**.

Sie können ein Objekt auch sperren, indem Sie auf die Schaltfläche **Sperren** im Andockfenster **Objekt-Manager** klicken.

So geben Sie ein Objekt frei

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf ein gesperrtes Objekt oder eine Gruppe von Objekten.
Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf das Menü **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Sperren**.

Objekte gruppieren und kombinieren

Objekte, die Sie zu einer Gruppe zusammenfassen, verhalten sich als geschlossene Einheit. Gruppierte Objekte können als Einheit verschoben, gelöscht oder geändert werden. Selbst ausgeblendete Objekte in einer Gruppe werden zusammen mit den sichtbaren Objekten verändert.

Sie können Objekte zu einer bestehenden Gruppe hinzufügen oder sie daraus entfernen. Sie können auch eine Gruppe von Objekten verschachteln, sodass Sie Objekte innerhalb einer bestehenden Gruppe gruppieren können. Sie können die Gruppierung der Objekte aufheben, wenn Sie sie einzeln bearbeiten möchten.

Gruppierte Objekte können zusammen verschoben oder geändert werden. In diesem Beispiel werden der Ball und die Kisten zusammen gruppiert und als Gruppe bezüglich der Größe geändert.

Wenn Sie Objekte kombinieren, werden sie permanent miteinander gruppiert. Sie können mehrere Objekte zu einem Objekt oder Objekte mit dem Hintergrund kombinieren. Kombinierte Objekte können nicht mehr einzeln bearbeitet werden. Durch Kombinieren von Objekten können Sie die Dateigröße reduzieren.

So gruppieren Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte im Bildfenster aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Gruppieren**.

Sie können Objekte auch im Andockfenster **Objekt-Manager** gruppieren, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, die zu gruppierenden Objekte auswählen und auf die Schaltfläche **Neue Gruppe** klicken.

So fügen Sie Objekte zu einer Gruppe hinzu

1 Wählen Sie im Bildfenster ein Objekt innerhalb einer Gruppe aus.

2 Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf das Objekt, das Sie hinzufügen möchten.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Gruppieren**.

Sie können auch im Andockfenster **Objekt-Manager** ein Objekt zu einer bestehenden Gruppe hinzufügen, indem Sie das Objekt auswählen und es in die Gruppe ziehen.

So entfernen Sie ein Objekt aus einer Objektgruppe

1 Öffnen Sie das Andockfenster **Objekt**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Pfeilschaltfläche für die Gruppe, um die Gruppenliste zu erweitern.
Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf das Menü **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

3 Wählen Sie das Objekt aus der Gruppenliste aus.

4 Ziehen Sie es aus der Gruppe.

So verschachteln Sie eine Gruppe von Objekten

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Pfeilschaltfläche für die Gruppe, um die Gruppenliste zu erweitern.
Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf das Menü **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und wählen Sie die zu verschachtelnden Objekte in der Gruppe aus.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Gruppe**.

So heben Sie die Gruppierung von Objekten auf

1 Klicken Sie im Bildfenster auf eine Gruppe von Objekten.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Gruppierung aufheben**.

So kombinieren Sie Objekte

Zu kombinierende Elemente	Vorgehensweise
Mehrere Objekte zu einem Objekt	Wählen Sie die Objekte aus und klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte miteinander kombinieren**.

Zu kombinierende Elemente	Vorgehensweise
Ein oder mehrere Objekte mit dem Hintergrund	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte mit Hintergrund kombinieren**.
Alle Objekte mit dem Hintergrund	Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Alle Objekte mit Hintergrund kombinieren**.

Objekte, die mit dem Hintergrund kombiniert werden, gehören zur Hintergrundebene und können nicht mehr als eigenständige Objekte bearbeitet werden.

Sie können auch Objekte im Andockfenster **Objekt-Manager** kombinieren, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, die zu kombinierenden Objekte auswählen und auf die Schaltfläche **Ausgewählte Objekte kombinieren** klicken.

Vor dem Kombinieren von Objekten können Sie im Listenfeld Objekte zusammenführen und im Feld Deckkraft im Andockfenster **Objekt-Manager** die Einstellungen für den **Zusammenführungsmodus** und die **Deckkraft** ändern. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

Zusammenführungsmodus für gruppierte Objekte auswählen

Beim Gruppieren von Objekten wird der neuen Gruppe automatisch der Durchlauf-Zusammenführungsmodus zugewiesen. Bei Verwendung des Durchlauf-Zusammenführungsmodus verfügt die Gruppe über keine eigenen Zusammenführungseigenschaften. Stattdessen wirken sich die Zusammenführungsmodi innerhalb der Gruppe auf die Darstellung der Objektfarben in der Gruppe sowie auf eventuell vorhandene darunter liegende Objekte aus. Wenn der Gruppe eine Anpassungslinse oder ein anderer Effekt zugewiesen wird, wirkt sich dies auf die Farben der darunter liegenden Objekte oder des Hintergrunds aus.

Den Zusammenführungsmodus für die Gruppe können Sie ändern, um verschiedene Überblendeffekte zu erzeugen. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.

Das Originalbild (links) enthält gruppierte Objekte. Auf die Gruppe wurde ein Linseneffekt angewendet (rechts). Der Durchlauf-Zusammenführungsmodus wurde auf die Gruppe angewendet, sodass der graue Hintergrund hinter der Gruppe ebenfalls durch die Linse geändert wurde.

So wählen Sie einen Zusammenführungsmodus für eine Gruppe aus

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf eine Gruppe.

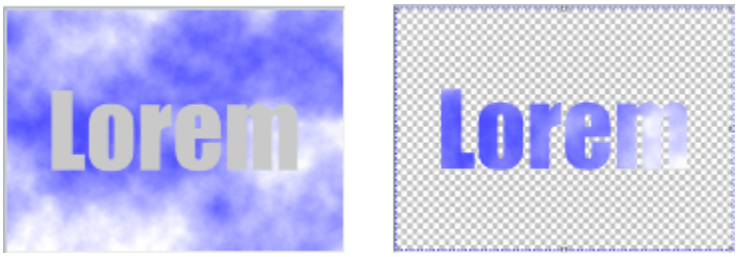
Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Objekte zusammenführen** den gewünschten Zusammenführungsmodus aus.

Sie können auch einen Zusammenführungsmodus für gruppierte Objekte auswählen und ihre Deckkraft über das Dialogfeld **Gruppeneigenschaften** anpassen.

Mit Zuschneidegruppen arbeiten

In Zuschneidegruppen können die Eigenschaften von Objekten kombiniert werden, indem die Bildelemente aus einem oder mehreren Objekten zur Form eines anderen Objekts hinzugefügt werden. Dabei werden die Eigenschaften der untergeordneten Objekte in die Form des übergeordneten Objekts eingefügt. Wenn es sich z. B. bei dem übergeordneten Objekt um Text handelt und bei dem untergeordneten Objekt um ein Bild des Himmels, ergibt sich Text mit der Farbe und Struktur des Himmels. Jedes Objekt verhält sich zu anderen Objekten auf darüber liegenden Ebenen der Stapelfolge als übergeordnetes Objekt.



Mit Zuschneidegruppen können Sie die Eigenschaften eines Objekts ausleihen und sie auf ein anderes anwenden. In diesem Beispiel weist der Text (übergeordnetes Objekt) die Farbe und die Struktur des Himmels (untergeordnetes Objekt) auf.

Sie können auch eine Zuschneidegruppe erstellen, die den Hintergrund enthält, indem Sie das Hintergrundbild in ein Objekt umwandeln. Zuschneidegruppen können jederzeit rückgängig gemacht werden.

So erstellen Sie Zuschneidegruppen

1 Ziehen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** das untergeordnete Objekt in der Liste über das übergeordnete Objekt.

2 Wählen Sie das untergeordnete Objekt im Bildfenster aus und ziehen Sie es über das übergeordnete Objekt.

3 Klicken Sie in der Liste auf das untergeordnete Objekt.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuschneidegruppe erstellen**.

Nur die Bereiche des untergeordneten Objekts, die innerhalb des übergeordneten Objekts liegen, sind sichtbar. Nur der Objektmarkierungsrahmen des untergeordneten Objekts ist in allen Bereichen sichtbar, die außerhalb der Begrenzungen des übergeordneten Objekts liegen.

So erstellen Sie eine Zuschneidegruppe, die das Hintergrundbild enthält

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Hintergrund.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Hintergrund**.

Der Hintergrund wird als Objekt im Andockfenster **Objekt-Manager** angezeigt.

3 Ziehen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** das Hintergrundobjekt, das zum untergeordneten Objekt wird, über das übergeordnete Objekt in der Liste.

4 Klicken Sie in der Andockfensterliste **Objekt-Manager** auf das Hintergrundobjekt.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuschneidegruppe erstellen** .

So machen Sie Zuschneidegruppen rückgängig

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das untergeordnete Objekt, das in der Zuschneidegruppe enthalten ist.
Falls das Objekt einer Zuschneidegruppe angehört, wird ein Zuschneidegruppensymbol links neben dem Objektnamen angezeigt.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuschneidegruppe erstellen** , um die Zuschneidegruppe zu verwerfen.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Objekte ändern

Objekte sind unabhängige Bildelemente, die übereinander gelegt werden können. Sie können Objekte ändern, ihre Ränder ändern oder hinterlegte Schatten hinzufügen. Objekte können bearbeitet werden, ohne dass sich dies auf die anderen Objekte (oder auf den Hintergrund) im Bild auswirken würde.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Objekte ändern" (Seite 385)
- „Objekte beschneiden" (Seite 390)
- „Objektränder bearbeiten" (Seite 390)
- „Objekte mit hinterlegten Schatten versehen" (Seite 393)
- „Zuschneidemasken verwenden" (Seite 396)
- „Den Bereich um ein Objekt schützen" (Seite 398)

Objekte ändern

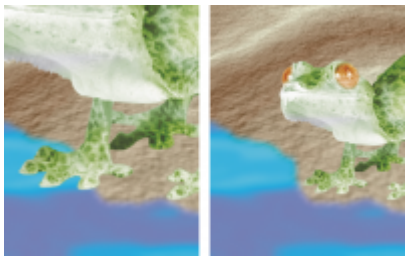
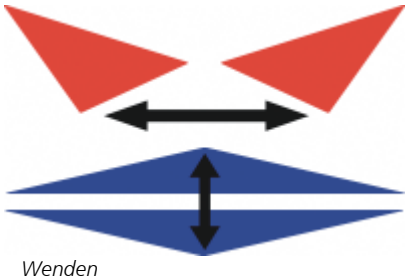
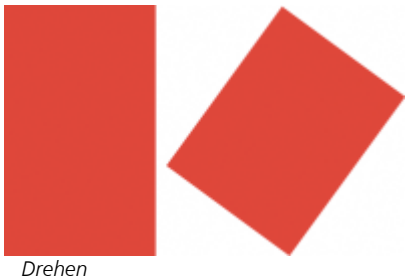
Sie können das Aussehen von Objekten mit den folgenden Änderungsverfahren ändern.

Änderung	Erklärung
Größe ändern	Hierdurch ändern Sie die Breite und Höhe eines Objekts.
Skalieren	Hierdurch ändern Sie die Größe eines Objekts auf einen bestimmten Prozentwert der Originalgröße.
Drehen	Hierdurch drehen Sie ein Objekt um seinen Drehmittelpunkt.
Wenden	Hierdurch erstellen Sie ein horizontales oder vertikales Spiegelbild eines Objekts.
Neigen	Hierdurch neigen Sie ein Objekt auf eine Seite.

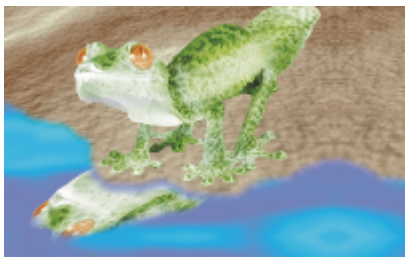
Änderung	Erklärung
Verzerren	Hierdurch strecken Sie ein Objekt, ohne dass die Proportionen beibehalten werden.
Perspektive zuweisen	Hierdurch verleihen Sie einem Objekt den Eindruck räumlicher Tiefe.

Sie können direkt im Bildfenster Freihandänderungen zuweisen oder aber die Einstellungen manuell ändern, um genauere Ergebnisse zu erzielen.

Sie können Änderungen einem einzelnen Objekt oder mehreren Objekten gleichzeitig zuweisen.

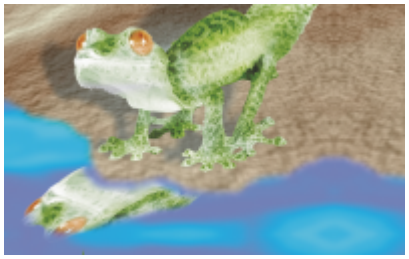
Änderung	Auf die Objekte in einem Bild angewendet
 Größe ändern und skalieren	 *Das Foto wird herunterskaliert, um es an das Hintergrundbild anzupassen.*
 *Wenden*	 *Das Objekt wird gewendet, um ein Spiegelbild zu erzeugen.*
 *Drehen*	 *Das Spiegelbild wird gedreht.*

Neigen



Das Spiegelbild wird geneigt, sodass ein realistischer Winkel entsteht.

Verzerren



Der Schatten wird verzerrt, um die Richtung einer Lichtquelle anzudeuten.

Perspektive

Ein zweiter Schatten wird hinzugefügt und verändert.

So ändern Sie die Größe eines Objekts

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Position- und Größenmodus** .

3 Ziehen Sie einen der Bearbeitungspunkte des Begrenzungsrahmens.
Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Zuweisen**.

Sie können die Größe des Objekts von seinem Mittelpunkt aus ändern, indem Sie beim Ziehen der Bearbeitungspunkte die **Umschalttaste** gedrückt halten.

Sie können die Größe eines ausgewählten Objekts auch ändern, indem Sie in die entsprechenden Felder **Größe** die gewünschten Größenwerte eingeben und dann in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen** klicken.

So skalieren Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Skalieren** .

3 Ziehen Sie einen Eckbearbeitungspunkt des Begrenzungsrahmens.
Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Zuweisen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Objekte präzise skalieren	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in die Felder für die **Skalieren** Prozentwerte ein und klicken Sie auf **Zuweisen**.
Objekte unter Beibehaltung des Breiten-Höhen-Verhältnisses skalieren	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Seitenverhältnis beibehalten** .
Objekte von der Mitte aus skalieren	Halten Sie beim Ziehen der Eckbearbeitungspunkte die **Umschalttaste** gedrückt.

Wenn Sie ein Objekt skalieren, neigen oder drehen, kann es vorkommen, dass die Ränder gezackt erscheinen. Daher ist bei diesen Änderungsmodi die Anti-Alias-Funktion standardmäßig aktiviert.

So drehen Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Drehen** .

3 Ziehen Sie einen Drehbearbeitungspunkt des Begrenzungsrahmens.
Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Zuweisen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Objekte in einem bestimmten Winkel drehen	Geben Sie im Feld **Drehwinkel** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Wert ein und klicken Sie auf **Zuweisen**.
Drehung in 15-Grad-Schritten durchführen	Halten Sie beim Ziehen des Eckbearbeitungspunkts die **Strg-Taste** gedrückt.
Drehpunkt ändern	Ziehen Sie den Drehmittelpunkt des Objekts an die gewünschte Stelle oder geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Drehmittelpunkt** ein.

Wenn Sie ein Objekt skalieren, neigen oder drehen, kann es vorkommen, dass die Ränder gezackt erscheinen. Daher ist bei diesen Änderungsmodi die Anti-Alias-Funktion standardmäßig aktiviert.

In den Drehmodus gelangen Sie auch, wenn Sie zweimal auf das Objekt klicken. Beim Umschalten in die verschiedenen Änderungsmodi können Sie anhand des Aussehens der das Objekt umgebenden Bearbeitungspunkte erkennen, welcher Modus gerade aktiv ist.

So wenden Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Drücken Sie die **Strg-Taste**, halten Sie sie gedrückt und ziehen Sie einen der mittleren Bearbeitungspunkte des Auswahlrahmens durch das Objekt über den gegenüber liegenden Bearbeitungspunkt hinaus.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Zuweisen**.

Wenn Sie das ausgewählte Objekt nicht-proportional wenden möchten, ziehen Sie den mittleren Bearbeitungspunkt des Auswahlrahmens ohne Drücken der **Strg-Taste** über den gegenüber liegenden Bearbeitungspunkt hinaus.

So neigen Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Neigen**.

3 Ziehen Sie einen Neigungsbearbeitungspunkt des Begrenzungsrahmens.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Zuweisen**.

Wenn Sie ein Objekt skalieren, neigen oder drehen, kann es vorkommen, dass die Ränder gezackt erscheinen. Daher ist bei diesen Änderungsmodi die Anti-Alias-Funktion standardmäßig aktiviert.

Sie können ein Objekt auch neigen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste Werte in die Felder für den **Neigungswinkel** eingeben und auf **Zuweisen** klicken.

So verzerren Sie Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verzerrung**.

3 Ziehen Sie einen der Verzerrungsbearbeitungspunkte des Begrenzungsrahmens.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

In den Verzerrungsmodus gelangen Sie auch, wenn Sie zweimal auf das Objekt klicken. Beim Umschalten in die verschiedenen Änderungsmodi können Sie anhand des Aussehens der das Objekt umgebenden Bearbeitungspunkte erkennen, welcher Modus gerade aktiv ist.

So versehen Sie ein Objekt mit Perspektive

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektive** .

3 Ziehen Sie einen Perspektivenbearbeitungspunkt des Begrenzungsrahmens.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

In den Perspektivenmodus gelangen Sie auch, wenn Sie dreimal auf das Objekt klicken. Beim Umschalten in die verschiedenen Änderungsmodi können Sie anhand des Aussehens der das Objekt umgebenden Bearbeitungspunkte erkennen, welcher Modus gerade aktiv ist.

Objekte beschneiden

Sie können ein Objekt beschneiden, um unerwünschte Bereiche zu entfernen oder die Form zu ändern. Sie können mit einem Masken-Hilfsmittel die bearbeitbaren Bereiche des Objekts auswählen, die Sie beibehalten möchten, und den übrigen Teil verwerfen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche definieren" auf Seite 269.

So schneiden Sie Objekte zu

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Skizze des Hintergrunds oder eines Objekts.

Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Definieren Sie einen bearbeitbaren Bereich für das ausgewählte Objekt.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Objekt auf Maske zuschneiden**.

Objektränder bearbeiten

Sie können das Aussehen eines Objekts ändern, indem Sie seine Randeigenschaften bearbeiten. Sie können die Ränder eines Objekts mit dem Hintergrund überblenden, indem Sie Verläufe erzeugen, Ränder weichzeichnen oder schwarze und weiße Ränder entfernen. Sie können ein einzelnes Objekt in einem Bild hervorheben, indem Sie seine Ränder schärfen. Darüber hinaus können Sie den Objektmarkierungsrahmen anpassen.

Verläufe

Wenn Sie den Rändern eines Objekts einen Verlauf zuweisen, erhöht sich die Transparenz der Randpixel, sodass die Ränder insgesamt weicher wirken. Sie können die Breite des Verlaufs und den Transparenz-Gradienten festlegen.

Das Objekt auf der rechten Seite wurde mit einem Verlauf versehen, um die Ränder weicher erscheinen zu lassen.

Rand weichzeichnen

Bei Objekten, die aus einem bearbeitbaren Bereich erstellt wurden, befinden sich an den Rändern häufig Streupixel. Auffällig wird dies, wenn der bearbeitbare Bereich von Pixeln einer anderen Helligkeit oder Farbe umgeben ist. Beim Weichzeichnen der Ränder wird die Farbe der Streupixel durch eine Farbe aus dem Objektinneren ersetzt, sodass ein gleichmäßiger Übergang zum Hintergrund entsteht.

Schwarze oder weiße Objektränder entfernen

Sie können schwarze oder weiße Ränder von einem mit einem Verlauf versehenen Objekt entfernen, indem Sie die Pixel am Objektrand transparenter bzw. deckender machen.

Schärfen

Durch das Schärfen betonen Sie die Ränder eines Objekts. Hierzu können Sie einen Graustufen-Grenzwert für die Pixel an den Objekträndern angeben. Die Objektränder werden schärfer, da die Pixel, die unter dem Grenzwert liegen, transparent. und die Pixel, die innerhalb des Grenzwerts liegen, undurchsichtig werden.

Die Schärfe des Objekts auf der rechten Seite wurde erhöht, um seine Ränder hervorzuheben und zu betonen.

Aussehen des Objektmarkierungsrahmens ändern

Sie können das Aussehen des Objektmarkierungsrahmens anpassen, indem Sie seine Farbe und seinen Grenzwert ändern. Das Ändern des Grenzwerts des Markierungsrahmens ändert die Position der optischen Grenzlinie des aktiven Objekts. Sie können auch die Farbe des Objektmarkierungsrahmens ändern, sodass dieser sich besser vom Bildhintergrund abhebt.

Der Objektmarkierungsrahmen kann auch ausgeblendet werden.

So versehen Sie die Ränder eines Objekts mit Verläufen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Verlauf**.

3 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Ränder** eine der folgenden Optionen:

- **Linear**:Die Transparenz verändert sich über den gesamten Verlaufsbereich in gleichen Schritten.
- **Gekrümmt**:Die Transparenz ändert sich am Anfang und am Ende des Verlaufs in kleinen und zur Mitte hin in größeren Schritten.

Wenn Sie sich den Effekt im Bildfenster ansehen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau** .

Sie können auch die Ränder eines bearbeitbaren Bereichs mit Verläufen versehen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verlaufsmaske** klicken.

So zeichnen Sie die Ränder eines Objekts weich

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** ▸ **Rand weichzeichnen**.

3 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

Ein höherer Wert ergibt einen sanfteren Übergang zwischen den Rändern des Objekts und dem Hintergrund.

So entfernen Sie schwarze oder weiße Ränder von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Schwarze Randpixel entfernen**: Randpixel werden transparenter.
- **Weiße Randpixel entfernen**: Randpixel werden deckender.

So fügen Sie den Rändern eines Objekts Schärfe hinzu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** ▸ **Grenzwert**.

3 Geben Sie im Feld **Ebene** einen Wert zwischen 1 und 255 ein.

Bei höheren Werten sinkt die Anzahl der enthaltenen halbtransparenten Pixel.

So ändern Sie den Objektmarkierungsrahmen

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.

3 Geben Sie im Feld **Objektgrenzwert** einen Wert zwischen 1 und 255 ein.
Je niedriger der Wert ist, desto mehr Objektpixel werden eingeschlossen.

4 Öffnen Sie die Farbauswahl für den **Objektmarkierungsrahmen** und wählen Sie die gewünschte Farbe aus.

Wenn Sie den Grenzwert des Objektmarkierungsrahmens ändern, verändert sich lediglich der vom Markierungsrahmen eingeschlossene Bereich; das Objekt selbst bleibt unverändert. Nicht vollständig deckende Pixel können außerhalb des Markierungsrahmens liegen und dennoch Bestandteil des Objekts sein.

So blenden Sie den Objektmarkierungsrahmen aus

- Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Objektmarkierungsrahmen einblenden**.

Der Objektmarkierungsrahmen kann auch über die Schaltfläche **Objektmarkierungsrahmen** in der Standardsymbolleiste ein- bzw. ausgeblendet werden. Wenn die Standardsymbolleiste nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Standard**.

Objekte mit hinterlegten Schatten versehen

Es gibt drei Typen von hinterlegten Schatten: Leuchten, Flach und Perspektive. Beim Typ Leuchten werden Objekte als Silhouette dargestellt. Diese hinterlegten Schatten sind horizontal und vertikal zentriert und simulieren eine Lichtquelle, die direkt auf das Objekt gerichtet ist. Beim Typ Flach wird der Effekt von gerichtetem Licht simuliert, sodass die Schatten versetzt zu sehen sind. Perspektivisch hinterlegte Schatten erzeugen einen Schatten mit räumlichem Aussehen. Hinterlegte Schatten können allen Objekten, auch Text, hinzugefügt werden.

Das Objekt links ist mit einem hinterlegten Schatten des Typs Flach versehen, während das Objekt rechts einen hinterlegten Schatten vom Typ Perspektive aufweist.

Im Bildfenster können hinterlegte Schatten erstellt und angepasst werden. Auch das Ändern der Farbe, Position, Richtung und Transparenz von hinterlegten Schatten kann direkt im Bildfenster erfolgen.

Es können auch vordefinierte hinterlegte Schatten zugewiesen werden. Beim Zuweisen eines vordefinierten Schattens können Sie diesen ändern, um einen angepassten hinterlegten Schatten zu erstellen. Sie können beispielsweise die Richtung und den Abstand des Schattens von einem Objekt sowie seine Farbe und seine Deckkraft festlegen. Die Ränder von hinterlegten Schatten sind standardmäßig mit einem quadratischen Verlauf versehen. Der Verlaufstyp kann problemlos geändert werden. So können Sie z.B. mit einer Gaußschen Unschärfe einen wirklichkeitsgetreueren hinterlegten Schatten erstellen. Sie können einen angepassten hinterlegten Schatten kopieren oder als Voreinstellung speichern.

Wenn Sie die Form oder Transparenz eines Objekts ändern, das einen hinterlegten Schatten hat, ändert sich der hinterlegte Schatten automatisch mit.

Sie können hinterlegte Schatten jederzeit wieder entfernen.

So fügen Sie einen flach hinterlegten oder einen perspektivisch hinterlegten Schatten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** .

2 Wählen Sie ein Objekt aus.
Wenn Sie einen hinterlegten Schatten vom Typ Flach erstellen möchten, ziehen Sie den Mauszeiger vom Mittelpunkt des Objekts weg.

Wenn Sie einen hinterlegten Schatten mit Perspektive erstellen möchten, beginnen Sie mit dem Ziehen am Rand des Objekts.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Die Farbe des hinterlegten Schattens ändern	Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette zum Endknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Hinterlegten Schatten verschieben	Ziehen Sie den Endknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Verschieben Sie einen hinterlegten Schatten vom Typ Flach aus der Mitte des Objekts oder einen hinterlegten Schatten mit Perspektive an den Rand des Objekts.	Ziehen Sie den Startknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Richtung oder Position des hinterlegten Schattens ändern	Ziehen Sie den Kopf des Pfeils für hinterlegte Schatten.
Deckkraft des hinterlegten Schattens anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Transparenz**-Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Randverlauf anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Verlauf**-Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten. Standardmäßig sind die Ränder mit einem quadratischen Verlauf versehen, Sie können aber in der Auswahl für die **Verlaufsränder** in der Eigenschaftsleiste einen anderen Typ auswählen. So lässt sich z. B. mit der Gaußschen Unschärfe ein wirklichkeitsgetreuer hinterlegter Schatten erstellen.

So fügen Sie hinterlegte Schatten vom Typ Leuchten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** .

2 Wählen Sie ein Objekt aus.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Voreinstellung** eine der folgenden Voreinstellungen aus:
- **Starkes Leuchten**
- **Mittleres Leuchten**
- **Kleines Leuchten**

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Die Farbe des hinterlegten Schattens ändern	Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette zum Endknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Deckkraft des hinterlegten Schattens anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Transparenz**-Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Randverlauf anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Verlauf**-Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten. Standardmäßig sind die Ränder mit einem quadratischen Verlauf versehen, Sie können aber in der Auswahl für die **Verlaufsränder** in der Eigenschaftsleiste einen anderen Typ auswählen. So lässt sich z. B. mit der Gaußschen Unschärfe ein wirklichkeitsgetreuer hinterlegter Schatten erstellen.

So fügen Sie einen vordefinierten bzw. einen angepassten hinterlegten Schatten hinzu

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** .
2. Wählen Sie ein Objekt aus.
3. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Voreinstellung** eine der dort verfügbaren Voreinstellungen aus.
   Wenn Sie die Voreinstellung ändern, indem Sie einen der Werte in der Eigenschaftsleiste ändern, ändert sich der Voreinstellungsname im Listenfeld **Voreinstellung** in **Benutzerdefiniert**.
4. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Farbauswahl für die **Schattenfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.
5. Geben Sie Werte in die folgenden Felder der Eigenschaftsleiste ein:
   - **Schatten: Richtung**:Hierdurch legen Sie den Winkel des Schattens zum Objekt fest.
   - **Schatten: Abstand**:Hierdurch legen Sie den Abstand des Schattens vom Objektursprung fest.
   - **Schatten: Ausblenden**:Hierdurch können Sie festlegen, wie stark sich der Schatten abschwächt (in Prozent), wenn er sich vom Objekt entfernt.
   - **Dehnung des hinterlegten Schattens**: Hierdurch legen Sie die Länge eines perspektivischen Schattens fest.
   - **Schatten: Transparenz**:Hierdurch geben Sie die Transparenz des Schattens an.
   - **Schattenverlauf**: Hierdurch geben Sie an, wie viele Pixel am Schattenrand für den Verlauf verwendet werden, um weiche Ränder zu erzeugen. Standardmäßig sind die Ränder mit einem quadratischen Verlauf versehen, Sie können aber in der Auswahl für die **Verlaufsränder** in der Eigenschaftsleiste einen anderen Typ auswählen. So lässt sich z. B. mit der Gaußschen Unschärfe ein wirklichkeitsgetreuer hinterlegter Schatten erstellen. Mithilfe der Auswahl für die **Verlaufsrichtung** können Sie auch eine Richtung für die Verlaufspixel festlegen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Angepassten hinterlegten Schatten als Voreinstellung speichern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellung hinzufügen** und geben Sie im Feld **Voreinstellung speichern als** einen Namen für den hinterlegten Schatten ein.
Abstand und Breite des Verlaufs als Prozentsatz der Größe des hinterlegten Schattens festlegen	Aktivieren Sie im Dialogfeld **Voreinstellung speichern als** das Kontrollkästchen **Relativer Wert**.

Nach Wahl einer Voreinstellung können Sie viele Schattenattribute ändern, indem Sie die Knoten und Dreieckbearbeitungspunkte auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten anpassen.

So kopieren Sie einen hinterlegten Schatten

1 Wählen Sie das Objekt aus, dem Sie einen hinterlegten Schatten zuweisen möchten.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten**.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schatteneigenschaften kopieren** in der Eigenschaftsleiste.

4 Klicken Sie auf das Objekt, das die Schatteneigenschaften besitzt, die kopiert werden sollen.

So entfernen Sie einen hinterlegten Schatten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten**.

2 Wählen Sie das Objekt mit dem zu löschenden hinterlegten Schatten aus.

3 Klicken Sie auf **Löschen**.

Sie können hinterlegte Schatten auch entfernen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Voreinstellung** die Option **Keine** wählen.

Zuschneidemasken verwenden

Eine Zuschneidemaske ist eine Ebene, die über einem Objekt frei verschiebbar liegt und es Ihnen ermöglicht, Änderungen an der Objekttransparenz vorzunehmen, ohne das Objekt dauerhaft zu verändern. Sie können eine Zuschneidemaske erstellen, die das Objekt zeigt, damit Sie Transparenz auf bestimmte Bereiche des Objekts anwenden können, z. B. wenn Sie den Bildhintergrund durch das Objekt hindurch sichtbar machen möchten. Sie können aber auch eine Zuschneidemaske erstellen, die das Objekt verbirgt, damit Sie Transparenz anwenden können, um nur Teile des Objekts stufenweise zu zeigen. Sie können auch eine Objekttransparenz in eine Zuschneidemaske umwandeln, damit Sie den Transparenzeffekt bearbeiten oder entfernen können.

Das Graustufenobjekt (links) wurde über das Farbobjekt (Mitte) gestapelt und es wurde eine Zuschneidemaske aus dem Graustufenobjekt (links) erstellt. Mit der ausgewählten Zuschneidemaske wurde das Hilfsmittel „Malfarbe" verwendet, um die Farbe in den Schmetterlingsflügeln (rechts) zu zeigen.

Sie können außerdem einen unerwünschten Teil eines Objekts entfernen, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich definieren, um eine Zuschneidemaske zu erstellen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Wenn Sie mit den Ergebnissen der Zuschneidemaske zufrieden sind, können Sie die Änderung am Objekt permanent übernehmen, indem Sie die Zuschneidemaske mit dem Objekt kombinieren.

Sie können auch eine Zuschneidemaske deaktivieren, um das Objekt sichtbar zu machen, während Sie die Zuschneidemaske beibehalten, oder eine Zuschneidemaske löschen.

Sie können eine Zuschneidemaske auch auf eine Objektgruppe anwenden.

So ändern Sie die Transparenzen von Objekten oder Objektgruppe mit einer Zuschneidemaske

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Erstellen** und klicken Sie auf einen der folgenden Befehle:

- **Alle anzeigen**: Erstellt eine Zuschneidemaske, mit der das gesamte Objekt oder die Objektgruppe angezeigt wird.
- **Alle ausblenden**: Erstellt eine Zuschneidemaske, mit der das gesamte Objekt oder die Objektgruppe vollkommen transparent wird.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

4 Klicken Sie auf eine Farbe in der Farbpalette.

Wählen Sie eine hellere Farbe aus, wie hellgrau, um die Transparenz geringer zu machen. Wählen Sie eine dunklere Farbe aus, wie schwarz, um die Transparenz stärker zu machen.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Sie können nur die momentan aktive Zuschneidemaske bearbeiten. Die jeweils aktive Zuschneidemaske wird im Andockfenster **Objekt-Manager** durch einen roten Rand rund um die entsprechende Skizze gekennzeichnet.

Sie können im Andockfenster **Objekt-Manager** auch eine Zuschneidemaske erstellen, die das gesamte Objekt oder die Objektgruppe sichtbar macht, indem Sie auf die Schaltfläche **Zuschneidemaske erstellen** klicken.

Wenn Sie eine Zuschneidemaske auf eine Objektgruppe anwenden, können Sie die einzelnen Objekte im Zuschneidemaskenbereich ändern, indem Sie sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auswählen und sie entsprechend verschieben.

So erstellen Sie eine Zuschneidemaske mithilfe der Objekttransparenz

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe mit einer Transparenz aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Objekttransparenz**.

So entfernen Sie bearbeitbare Bereiche mithilfe einer Zuschneidemaske

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe aus.

2 Wählen Sie in der Hilfsmittelpalette ein Masken-Hilfsmittel.

3 Definieren Sie im Bildfenster einen bearbeitbaren Bereich.

4 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Erstellen** und klicken Sie auf einen der folgenden Befehle:
- **Aus Maske**: blendet den Bereich aus, der den bearbeitbaren Bereich umgibt
- **Aus invertierter Maske**: blendet den bearbeitbaren Bereich aus und macht nur den ihn umgebenden Bereich sichtbar

Sie können im Andockfenster **Objekt-Manager** auch eine Zuschneidemaske erstellen, die das gesamte Objekt oder die Objektgruppe sichtbar macht, indem Sie auf die Schaltfläche **Zuschneidemaske erstellen** klicken.

So kombinieren Sie eine Zuschneidemaske mit einem Objekt oder einer Objektgruppe

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe mit einer Zuschneidemaske aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Kombinieren**.

So deaktivieren Sie eine Zuschneidemaske

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe mit einer Zuschneidemaske aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Deaktivieren**.

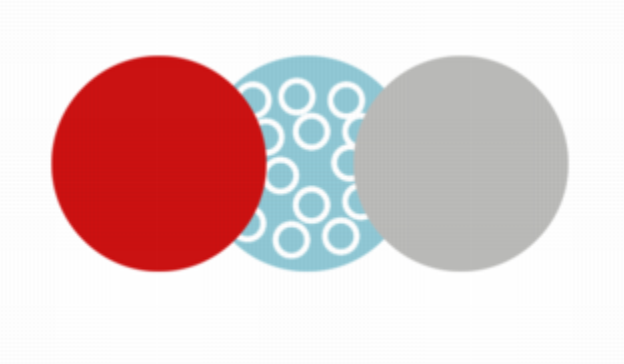
So löschen Sie eine Zuschneidemaske

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Objektgruppe mit einer Zuschneidemaske aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Zuschneidemaske** ▸ **Entfernen**.

Den Bereich um ein Objekt schützen

Sie können den Bereich schützen, der ein Objekt umgibt, sodass Sie sämtliche Änderungen, die Sie nur am ausgewählten Objekt vornehmen, isolieren können. Sie können z. B. Pinselstriche auf ein Objekt anwenden, ohne unbeabsichtigte farbige Pinselstriche, die über die Objektgrenzen hinausgehen, anzuwenden.



Der Bereich um den blauen Kreis herum ist geschützt. Daher werden die weißen Blasenpinselstriche nicht auf die roten und grauen Kreise angewendet.

So schützen Sie den Bereich um ein Objekt

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf ein Objekt.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Transparenz sperren**.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Objekte verknüpfen und einbetten

Mit OLE (Object Linking and Embedding; Verknüpfen und Einbetten von Objekten) können Sie Daten zwischen Anwendungen austauschen. Mit OLE können Sie ausgewählte Objekte und sogar ganze Dateien aus einer Quellanwendung in eine andere Anwendung, die so genannte Zielanwendung, einfügen.

Sie können Objekte und Dateien beliebig zwischen Anwendungen austauschen, solange die Anwendungen OLE unterstützen. Das Verknüpfen von Objekten führt zu kleineren Dateien und ist von Vorteil, wenn ein Objekt oder eine Datei in mehreren Dateien verwendet werden soll. Wenn Sie das Objekt in der Quellanwendung bearbeiten, werden alle Instanzen des Objekts oder der Datei gleichzeitig geändert. Das Verknüpfen von Dateien eignet sich außerdem in Fällen, in denen die Zielanwendung die in der Quellanwendung erstellten Dateien nicht direkt unterstützt. Beim Einbetten werden alle Objekte in eine einzige Datei aufgenommen. Eingebettete Objekte sind nicht mit der Quelldatei verknüpft und führen zu einer geringeren Dateigröße in der Zielanwendung.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Verknüpfte oder eingebettete Objekte in eine andere Anwendung einfügen" (Seite 399)
- „Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten" (Seite 400)

Verknüpfte oder eingebettete Objekte in eine andere Anwendung einfügen

Sie können in Corel PHOTO-PAINT OLE-Objekte erstellen und diese dann in andere Anwendungen einfügen. Sie können ein Objekt über eine Verknüpfung einfügen, indem Sie es zuerst in Corel PHOTO-PAINT kopieren und dann in die andere Anwendung einfügen. Darüber hinaus können Sie ein Corel PHOTO-PAINT-Objekt auch als OLE-Objekt in eine andere Anwendung einbetten.

So fügen Sie verknüpfte Objekte ein

1. Wählen Sie in Corel PHOTO-PAINT ein Objekt aus.
   Speichern Sie zunächst die Datei.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Kopieren**.
3. Klicken Sie in der Zielanwendung auf **Bearbeiten** ▸ **Inhalte einfügen**.
4. Aktivieren Sie die Option **Verknüpfung einfügen**.

So fügen Sie eingebettete Objekte ein

1. Wählen Sie in Corel PHOTO-PAINT ein Objekt aus.
2. Ziehen Sie das ausgewählte Objekt in das Fenster der Zielanwendung.

Wenn Sie ein Objekt durch Ziehen und Ablegen einbetten möchten, müssen sowohl das Fenster von Corel PHOTO-PAINT als auch das Fenster der Zielanwendung angezeigt werden.

Durch Ziehen eines Objekts von einer Anwendung in eine andere wird das Objekt aus der Quellanwendung gelöscht und in der Zielanwendung platziert. Wenn eine Kopie des Objekts in Corel PHOTO-PAINT erhalten bleiben soll, halten Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** und die **Umschalttaste** gedrückt.

Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten

Sie können ein verknüpftes oder eingebettetes Objekt, das in Corel PHOTO-PAINT erstellt und als OLE-Objekt in eine andere Anwendung eingefügt wurde, bearbeiten. Sie können ein verknüpftes Objekt bearbeiten, indem Sie die Quelldatei in Corel PHOTO-PAINT bearbeiten. Alle Änderungen an der Quelldatei werden automatisch im verknüpften Objekt übernommen.

So bearbeiten Sie verknüpfte oder eingebettete Objekte

1. Doppelklicken Sie auf das verknüpfte bzw. eingebettete Objekt, um Corel PHOTO-PAINT zu öffnen.
2. Bearbeiten Sie das Objekt.
3. Speichern Sie die Änderungen.
4. Schließen Sie Corel PHOTO-PAINT.
5. Wechseln Sie zur aktiven Anwendung, um die Änderungen anzuzeigen.

Sie können verknüpfte bzw. eingebettete Objekte auch bearbeiten, indem Sie Corel PHOTO-PAINT aufrufen und die Datei direkt in der Anwendung öffnen.

Text

Text erstellen und formatieren 403
Schriften verwalten 421
Mit Text in verschiedenen Sprachen arbeiten 429

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Text erstellen und formatieren

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Bildern Text hinzufügen und so interessante Texteffekte erzeugen. Zudem können Sie Text verschieben, bearbeiten und formatieren. Durch Anpassen von Text an eine Strecke können Sie Text entlang einer ungeraden Linie positionieren. Darüber hinaus können Sie Schriften einer beliebigen Quelle festhalten und identifizieren, so dass Sie die jeweilige Schriftart in Ihren Grafiken - immer wieder - verwenden können. Wenn Sie mit einem asiatischen Betriebssystem arbeiten, können Sie die Formatierungsoptionen für asiatischen Text nutzen, die in Corel PHOTO-PAINT zur Auswahl stehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit asiatischem und nahöstlichem Text arbeiten" auf Seite 430.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Text hinzufügen und auswählen" (Seite 403)
- „Farbe zu Text hinzufügen" (Seite 405)
- „Text formatieren" (Seite 406)
- „Mit OpenType-Funktionen arbeiten" (Seite 408)
- „Sonderzeichen, Symbole und Glyphen einfügen" (Seite 412)
- „Text unterschneiden, verlagern und drehen" (Seite 416)
- „Text ausrichten" (Seite 417)
- „Zeilen-, Zeichen- und Wortabstand anpassen" (Seite 417)
- „Anti-Alias-Text" (Seite 418)
- „Text an Strecken ausrichten" (Seite 418)
- „Mit in früheren Versionen erstelltem Text arbeiten" (Seite 420)

Text hinzufügen und auswählen

Durch Hinzufügen von Text können Sie Bilder vervollständigen und verbessern. Sie können die Schrift, die Größe und die Ausrichtung des Texts sowie den Zeichen- und Zeilenabstand angeben.

Text wurde mit dem Hilfsmittel Text erstellt.

Da Text standardmäßig als Objekt erstellt wird, können Sie Text verschieben, vergrößern, verkleinern, skalieren, drehen, wenden, neigen, verzerren und mit Perspektive versehen.Die Verzerrungs- und Perspektive-Effekte gehen jedoch verloren, wenn Sie Textzeichen hinzufügen, entfernen oder bearbeiten. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365. Text kann auch als bearbeitbarer Bereich einer Maskewiedergegeben werden. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Sie können die Textfarbe auch ändern, indem Sie den Text anmalen oder füllen. Darüber hinaus können Sie Text mit Mustern und Füllmustern füllen.

Sie können Text auch unterschneiden, verlagern oder drehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Text unterschneiden, verlagern und drehen" auf Seite 416.

So fügen Sie Text hinzu

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** A.
2. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Schrift** eine Schrift aus.
3. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Schriftgröße** eine Schriftgröße.
4. Klicken Sie in das Bildfenster und geben Sie den Text ein.

Sie können den Text als bearbeitbaren Bereichwiedergeben, indem Sie das Hilfsmittel **Text** A auswählen und auf die Schaltfläche **Maske erstellen** in der Eigenschaftsleiste klicken. Hierdurch wird ein bearbeitbarer Bereich in Textform erzeugt, dem Sie Effekte zuweisen können.

So wählen Sie zu ändernden Text aus

1. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** A.
2. Zeigen Sie auf den Text, bis der Mauszeiger als Cursor angezeigt wird.

3 Wählen Sie den Text aus.

Farbe zu Text hinzufügen

Sie können sowohl die Füllfarbe als auch die Umrissfarbe eines Texts schnell ändern. Sie können die Füllfarbe, die Umrissfarbe und die Hintergrundfarbe von Text ändern. Darüber hinaus können Sie die Textdarstellung ändern, indem Sie den Text anmalen. So können Sie dem Text verschiedene Effekte hinzufügen.

Text kann mit Mustern und Füllfarben gefüllt werden.

So ändern Sie die Textfarbe

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** .

2 Zeigen Sie auf den Text, bis der Mauszeiger als Cursor angezeigt wird.

3 Wählen Sie den Text aus.

4 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich auf das Farbfeld **Vordergrund** und wählen Sie eine Farbe.

So malen Sie Text an

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie das Textobjekt aus.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Als Objekt wiedergeben**.

4 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich auf das Farbfeld **Vordergrund** und wählen Sie eine Farbe.

5 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

6 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen an.

7 Ziehen Sie über den Text.

Stellen Sie sicher, dass der Text fehlerfrei ist, bevor Sie ihn anmalen, da die Maleffekte verloren gehen, wenn Sie Textzeichen hinzufügen, entfernen oder bearbeiten.

So füllen Sie Text

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie das Textobjekt aus.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .

4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen an.

5 Klicken Sie nacheinander auf alle Textzeichen, die Sie füllen möchten.

Klicken Sie immer direkt auf einen Buchstaben; anderenfalls wird die Füllung auf das gesamte Bild angewendet. Eine unerwünschte Füllung können Sie rückgängig machen, indem Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Rückgängig Flutfüllung** klicken.

Stellen Sie sicher, dass der Text fehlerfrei ist, bevor Sie ihn anmalen, da die Maleffekte verloren gehen, wenn Sie Textzeichen hinzufügen, entfernen oder bearbeiten.

Sie können rasch und problemlos die Ansicht für ein Zeichen vergrößern, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **Zoom**-Hilfsmittel klicken und im Bild ziehen, um das Zeichen einzuschließen.

Sie können Text als bearbeitbaren Bereichwiedergeben, indem Sie das Textobjekt mit dem Hilfsmittel **Text** auswählen und die Schaltfläche **Maske erstellen** in der Eigenschaftsleiste anklicken. Hierdurch wird ein bearbeitbarer Bereich in Textform erzeugt, dem Sie Füllungen zuweisen können.

Text formatieren

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Text formatieren, um so sein Erscheinungsbild zu verbessern. Sie können die Schriftattribute, wie zum Beispiel Stil und Größe, ändern sowie Text unterstreichen, durchstreichen oder überstreichen. Darüber hinaus können Sie die Position und die Darstellung der Zeichen ändern, indem Sie sie als tiefgestellte oder hochgestellte Zeichen anzeigen. Dies ist für Zeichnungen mit Zahlen in wissenschaftlicher Notierung hilfreich. Außerdem können Sie die Groß-/Kleinschreibung ändern.

Wenn Sie eine OpenType-Schrift wählen, die tiefgestellten und hochgestellten Text sowie die Groß-/Kleinschreibung unterstützt, können Sie die OpenType-Funktion anwenden. Wenn Sie jedoch eine Schrift (einschließlich einer OpenType-Schrift) wählen, die diese Funktionen nicht unterstützt, können Sie eine synthetisierte Version des Zeichens zuweisen, die Corel PHOTO-PAINT durch Ändern der Eigenschaften des Standardschriftzeichens erstellt. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit OpenType-Funktionen arbeiten" auf Seite 408.

Sie können auch ausgewählte Zeichen unterstreichen, durchstreichen oder mit einer Linie darüber versehen.

So ändern Sie Schriftattribute

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.

3 Führen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** eine Aufgabe aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Schriftart auswählen	Wählen Sie im Listenfeld **Schrift** eine Schriftart aus.
Schriftgröße festlegen	Geben Sie in das Feld **Schriftgröße** einen Wert ein.
Schriftstil ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Schriftstile** eine Option aus.

Sie können auch in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Schrift** eine Schriftart auswählen.

Sie können den Schriftstil des ausgewählten Textes auch ändern, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Fett** B bzw. die Schaltfläche **Kursiv** *I* klicken.

So versehen Sie Text mit Unterstreichungen, Durchstreichungen und Überstreichungen

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Klicken Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** auf den Erweiterungspfeil, um weitere Optionen anzuzeigen.
4. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Text unterstreichen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Unterstrichen** und wählen Sie eine Option in der Liste aus.
Eine Linie hinzufügen, die durch den Text verläuft	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen durchstreichen** und wählen Sie eine Option in der Liste aus.
Eine Linie oberhalb des Texts hinzufügen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen überstreichen** und wählen Sie eine Option in der Liste aus.

Sie können ausgewählten Text einfach unterstreichen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Unterstrichen** U klicken.

So fügen Sie hoch- bzw. tiefgestellten Text hinzu

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Wählen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** eine der folgenden Optionen im Listenfeld Position aus:
   - **Keine**: Deaktiviert alle Funktionen in der Liste.
   - **Hochstellen (auto)**: Wendet die OpenType-Funktion an, wenn sie von der Schrift unterstützt wird, oder weist eine synthetisierte Version zu, wenn die Schrift das Hochstellen nicht unterstützt.
   - **Tiefstellen (auto)**: Wendet die OpenType-Funktion an, wenn sie von der Schrift unterstützt wird, oder weist eine synthetisierte Version zu, wenn die Schrift das Tiefstellen nicht unterstützt.
   - **Hochstellen (synthetisiert)**: Weist eine synthetisierte Version der Hochstellungsfunktion zu, die genauso dargestellt wird wie in früheren Versionen von Corel PHOTO-PAINT.
   - **Tiefstellen (synthetisiert)**: Weist eine synthetisierte Version der Tiefstellungsfunktion zu, die genauso dargestellt wird wie in früheren Versionen von Corel PHOTO-PAINT.

Bei einigen OpenType-Schriften hat es möglicherweise den Anschein, dass sie Unterstützung für Funktionen bieten, die tatsächlich nicht unterstützt werden. So können beispielsweise die Optionen zum Hoch- bzw. Tiefstellen als verfügbar erscheinen, sind es aber nicht. Wenn Sie eine dieser OpenType-Schriften zuweisen, kann Corel PHOTO-PAINT keine synthetisierte Version des hoch- bzw. tiefgestellten Texts bereitstellen.

So ändern Sie die Groß-/Kleinschreibung

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** eine der folgenden Optionen im Listenfeld **Groß/Klein** aus:

- **Keine**: Deaktiviert alle Funktionen in der Liste.
- **Großbuchstaben**: Ersetzt Kleinbuchstaben durch Großbuchstaben.
- **Versalien**: Wendet die OpenType-Version der Funktion an, wenn sie von der Schrift unterstützt wird.
- **Kapitälchen (auto)**: Wendet die OpenType-Version der Funktion an, wenn sie von der Schrift unterstützt wird.
- **Alle Kapitälchen**: Ersetzt Zeichen durch eine verkleinerte Version der Großbuchstaben.
- **Kapitälchen aus Großbuchstaben**: Wendet die OpenType-Version der Funktion an, wenn sie von der Schrift unterstützt wird.
- **Kapitälchen (synthetisiert)**: Weist eine synthetisierte Version der **Kapitälchen** zu, die genauso dargestellt wird wie in früheren Versionen von Corel PHOTO-PAINT.

Wenn die von Ihnen ausgewählte Schrift keine OpenType-Schrift ist, die Groß/Klein-Stile unterstützt, stellt Corel PHOTO-PAINT eine synthetisierte Version der Kapitälchen zur Verfügung.

Bei einigen OpenType-Schriften hat es möglicherweise den Anschein, dass sie Unterstützung für Funktionen bieten, die tatsächlich nicht unterstützt werden.

Mit OpenType-Funktionen arbeiten

Corel PHOTO-PAINT unterstützt OpenType-Schriften, sodass Sie die Vorteile ihrer erweiterten Typografiefunktionen nutzen können. Mithilfe der OpenType-Funktionen können Sie eine alternative Darstellung für ein einzelnes Zeichen (auch als Glyphe bezeichnet) oder eine Zeichenfolge wählen. Beispielsweise können Sie alternative Glyphen für Zahlen, Brüche oder Buchstabenkombinationen mit Ligatur auswählen.

Auf OpenType-Befehle und -Optionen können Sie über das Andockfenster **Texteigenschaften** zugreifen. Sie können sich auch von Corel PHOTO-PAINT vorschlagen lassen, welche OpenType-Funktionen Sie anwenden können, indem Sie die Option **Interaktives OpenType** aktivieren. Wenn Sie Text auswählen, wird unter dem Text ein Indikatorpfeil angezeigt, wenn eine OpenType-Funktion verfügbar ist. Sie können auf den Indikator klicken, um eine Liste der beliebtesten OpenType-Funktionen zu öffnen, die für den ausgewählten Text verfügbar sind.

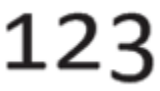
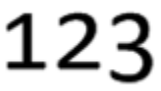
Die Spezifikation für OpenType-Schriften wurde von Adobe und Microsoft gemeinsam erstellt.. Die auf Unicode basierenden OpenType-Schriften bieten mehr Möglichkeiten als ältere Schrifttechnologien. Die bemerkenswertesten Vorteile von OpenType sind:

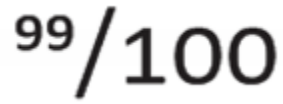
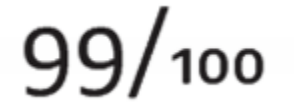
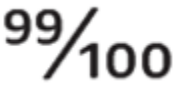
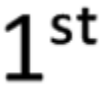
- plattformübergreifende Unterstützung (Windows und Mac)
- Erweiterte Zeichensätze, die bessere Unterstützung für unterschiedliche Sprachen sowie erweiterte typografische Funktionen bieten
- Koexistenz mit Type 1- (PostScript) und TrueType-Schriften
- Unterstützung einer höheren Grenze für Glyphen (64k)

OpenType-Funktionen

In der folgenden Tabelle sind die OpenType-Funktionen beschrieben, die Sie in Corel PHOTO-PAINT anwenden können, vorausgesetzt, die Funktion ist in der Schrift enthalten.

Darüber hinaus stellt Corel PHOTO-PAINT auch synthetisierte Versionen einiger OpenType-Funktionen für Groß-/Kleinschreibung und Position zur Verfügung. Wenn beispielsweise eine Schrift eine Funktion nicht unterstützt (z. B. Kapitälchen), erzeugt Corel PHOTO-PAINT eine eigene Version der Glyphe durch Skalierung der Schrift.

OpenType-Funktion	Erklärung	Beispiel
Groß/Klein	Ändert die Groß-/Kleinschreibung des Texts. Dies ist nützlich für das Einfügen von Titeln und Akronymen.	
Position	Zeigt Zeichen als hochgestellte oder tiefgestellte Zeichen an. Dies ist nützlich für das Einfügen von Fußnoten oder mathematischen Symbolen. Wenn Sie eine OpenType-Schrift, die das Tiefstellen und Hochstellen von Zeichen nicht unterstützt, oder eine Nicht-OpenType-Schrift verwenden, können Sie eine synthetisierte Glyphe zuweisen.	
Zahlenformate	Umfasst Funktionen zum Steuern der Darstellung von Zahlen	Siehe nachstehende Beispiele
Zahlenformate – Proportionale Lineatur	Zeigt Zahlen in veränderlicher Breite an, je nachdem, wie sich die Zahlen am besten in den Textkörper einfügen lassen. Die Zahlen haben jedoch eine feste Höhe, die normalerweise der Höhe von Großbuchstaben entspricht.	
Zahlenformate – Tabulatorische Lineatur	Zeigt Zahlen in gleicher Breite und Höhe und mit gleichem Abstand an. Dies ist nützlich für die Ausrichtung und Darstellung von Text in einer Tabelle.	
Zahlenformate – Proportional mediäval	Zeigt Zahlen mit veränderlicher Breite und Höhe an. Dieser Stil eignet sich am besten für das Überblenden von Zahlen in Texten mit Groß-/Kleinschreibung.	
Zahlenformate – Tabularisch mediäval	Zeigt Zahlen mit gleicher Breite und veränderlicher Höhe an.	
Bruchzahl	Zeigt Zahlen als Bruchzahlen an (getrennt durch einen Schrägstrich). Die Anzahl der verfügbaren Bruchzahlen ist von Schrift zu Schrift unterschiedlich. Verwenden Sie diese	Siehe nachstehende Beispiele

OpenType-Funktion	Erklärung	Beispiel
	Funktion nur für Zahlen, die als Bruchzahl angezeigt werden sollen.	
Bruchzahl – Zähler	Zeigt einen Zähler (z. B. „456/“) als Bruchzahlglyphe an. Dies ist nützlich, um einen unüblichen Bruch wie z. B. „456/789“ als Bruchzahl anzuzeigen. Verwenden Sie die Funktion **Zähler** in Verbindung mit der Funktion **Nenner**, um unübliche Brüche als Bruchzahlen anzuzeigen.	
Bruchzahl – Nenner	Zeigt einen Nenner (z. B. „/789“) als Bruchzahlglyphe an. Dies ist nützlich, um einen unüblichen Bruch wie z. B. „456/789“ als Bruchzahl anzuzeigen. Verwenden Sie die Funktion **Nenner** in Verbindung mit der Funktion **Zähler**, um unübliche Brüche als Bruchzahlen anzuzeigen.	
Bruchzahl – Bruchzahl	Zeigt Standardbrüche als Bruchzahlglyphen an.	
Bruchzahl – Alternative Bruchzahl	Zeigt eine Bruchzahl mit einer horizontalen Trennlinie anstelle eines Schrägstrichs an.	
Ordinalzahlen	Zeigt Ordinalzahlen mit einer Zahl und einem hochgestellten Suffix an. Beispielsweise können Sie „Erste“ als „1ste“ oder „Zweite“ als „2te“ anzeigen. Verwenden Sie diese Funktion nur für Text, der als Ordinalzahl angezeigt werden soll.	
Durchgestrichene Null	Zeigt Nullen mit einem digitalen Schrägstrich durch die Zahl an, sodass diese leicht von dem Buchstaben O zu unterscheiden sind. Diese Funktion ist nützlich für die Darstellung von Zahlen in Finanzberichten.	
Schmuckelemente	Ersetzt ein Zeichen durch ein Schmuckornament, das vom Schriftdesigner als Schriftmotiv erstellt wurde.	
Stilalternativen	Wendet das alternative Design auf Zeichen an.	

OpenType-Funktion	Erklärung	Beispiel
Stilgruppen	Wendet ein alternatives Design auf eine Textauswahl an.	
Geschwungene Varianten	Fügt dekorative Kalligrafiezeichen ein.	
Kontextbezogene Alternativen	Ermöglicht die Feinabstimmung von Text durch Anwendung eines alternativen Designs auf ein einzelnes Zeichen oder eine Zeichengruppe basierend auf den umgebenden Zeichen. Diese Funktion können Sie beispielsweise auf skriptbasierten Text anwenden, um einen natürlicheren Textfluss zu erzeugen.	Nicht verfügbar
Groß/Kleinschreibung bei Formularen beachten	Verändert die Position von Satzzeichen und richtet sie an Großbuchstaben oder Lineaturzahlen aus.	Nicht verfügbar
Standardligaturen	Ersetzt ein Buchstabenpaar (oder eine Buchstabenkombination) durch eine als Ligatur bezeichnete Glyphe. Viele OpenType-Schriften enthalten Standardligaturen für fi, fl, ff, ffi und ffl. Sie verbessern die Lesbarkeit von Texten.	
Diskrete Ligaturen	Ersetzt eine nicht standardmäßige Buchstabenkombination durch eine Ligatur. Diskrete Ligaturen dienen dekorativen Zwecken und werden von den meisten OpenType-Schriften nicht unterstützt.	
Kontextbezogene Ligaturen	Fügt eine Glyphe ein, die am besten zu den umgebenden Zeichen passt. Kontextbezogene Ligaturen steigern die Lesbarkeit durch ein verbessertes Verbindungsverhalten zwischen den Zeichen einer Ligatur.	Nicht verfügbar
Historische Ligaturen	Ein Buchstabenpaar oder eine Buchstabenkombination wird durch eine Ligatur ersetzt, der eine historische Nutzung zugrunde liegt. Historische Ligaturen sind dekorativ und werden von den meisten OpenType-Schriften nicht unterstützt.	Nicht verfügbar

OpenType-Funktion	Erklärung	Beispiel
	Bei den am häufigsten verwendeten historischen Ligaturen handelt es sich um den mit einem anderen Zeichen kombinierten Buchstaben „s“ (zum Beispiel sh si sl ss und st).	
Historisches Formular	Ersetzt moderne Zeichen durch Zeichen, die häufig in historischen Dokumenten verwendet wurden. Historische Formulare sind nützlich für das Nachbilden von historischen Texten.	Nicht verfügbar

So weisen Sie Text eine OpenType-Funktion zu

1. Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Text** ein einzelnes Zeichen oder eine Zeichenkombination aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Klicken Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** auf die Schaltfläche einer OpenType-Funktion, und wählen Sie ggf. eine Funktion in der Liste aus.

Bei einigen OpenType-Schriften hat es möglicherweise den Anschein, dass sie Unterstützung für Funktionen bieten, die tatsächlich nicht unterstützt werden.

So aktivieren Sie den Bildschirmindikator einer OpenType-Funktion

- Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text**, und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Interaktives OpenType**.

  Wenn für den ausgewählten Text eine OpenType-Funktion verfügbar ist, wird unter dem Text ein Pfeil angezeigt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Eine Liste der beliebtesten OpenType-Funktionen auf dem Bildschirm anzeigen	Klicken Sie auf den Pfeil unter dem Text.
Eine OpenType-Funktion auf eine Textauswahl anwenden	Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Option in der Liste der OpenType-Funktionen und klicken Sie auf eine Option.

Sonderzeichen, Symbole und Glyphen einfügen

Über das Andockfenster **Zeichen einfügen** können Sie Sonderzeichen, Symbole und Glyphen (Varianten einzelner Zeichen oder von Zeichenkombinationen) von OpenType-Schriften suchen und einfügen.

Filtern

Standardmäßig werden alle Zeichen, Symbole und Glyphen angezeigt, die zu einer Schrift gehören. Mithilfe der Filteroption können Sie jedoch die Auswahl der angezeigten Zeichen nach Ihren Wünschen eingrenzen. Sie können beispielsweise nur Währungssymbole oder Zahlen anzeigen oder nur kyrillische Zeichen und Symbole.

Die zu einer Schrift gehörenden Zeichen sind in folgende Kategorien unterteilt:

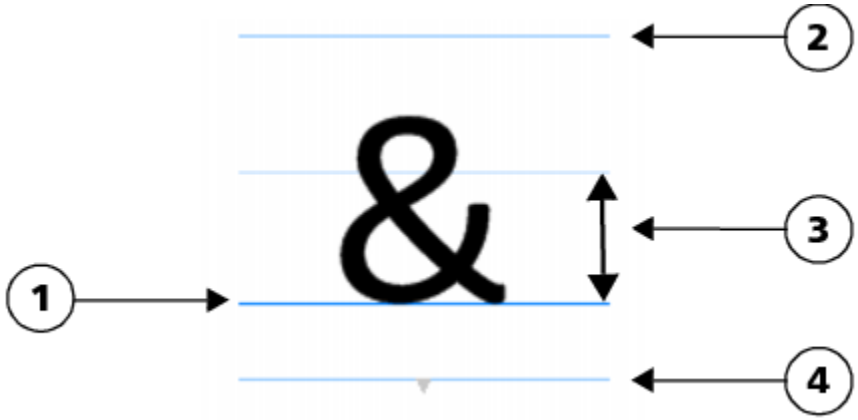
- **Gewöhnlich**: Umfasst Pfeile, Währungssymbole, mathematische Symbole, Zahlen, Satzzeichen und Trennzeichen sowie CJK-Symbole und Satzzeichen, die in asiatischen Texten verwendet werden.
- **Skripts**: Umfasst die Schriftsysteme, die von der ausgewählten Schrift unterstützt werden, beispielsweise lateinische, griechische, kyrillische, asiatische (Hiragana, Katakana, Han), arabische oder hebräische Schriftsysteme.
- **OpenType**: Umfasst die OpenType-Funktionen, die für die ausgewählte Schrift verfügbar sind, beispielsweise Standardligaturen, diskrete Ligaturen, Fraktur und alternative Anmerkungsformen. Weitere Informationen zu OpenType-Funktionen finden Sie unter „Mit OpenType-Funktionen arbeiten“ auf Seite 408.

OpenType-Schriften

Das Andockfenster **Zeichen einfügen** ist ideal geeignet, um die für OpenType-Schriften verfügbaren OpenType-Funktionen anzuzeigen und zuzuweisen. In der Standardansicht wird eine Liste mit Zeichen angezeigt, in der die Glyphen für einzelne Zeichen in Gruppen zusammengefasst sind. Alternativ können Sie auch eine längere Liste abrufen, in der Sie alle verfügbaren Glyphen auf einen Blick sehen.

Zeichenposition anzeigen

Jedes der ausgewählten Zeichen wird vor einer Reihe von blauen Linien angezeigt, sodass Sie seine Position im Verhältnis zur Textbasislinie in der Vorschau anzeigen können.



1) Textbasislinie

2) Linie für Oberlängen

3) Höhe des Buchstabens X

4) Linie für Unterlängen

Zuletzt verwendete Sonderzeichen

Mithilfe der Liste der zuletzt verwendeten Sonderzeichen können Sie Zeichen kopieren, die Sie häufig verwenden. In dieser Liste werden die Schriftattribute der kürzlich verwendeten Zeichen sowie der zugewiesenen OpenType-Funktionen vorgehalten. Sie können die Liste verwalten, indem Sie die Zeichen entfernen, die Sie nicht mehr benötigen.

So fügen Sie Sonderzeichen, Symbole oder Glyphen hinzu

1. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Text** A auf die Stelle, an der das Sonderzeichen eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸**Text**▸**Zeichen einfügen**.
3. Wählen Sie im Andockfenster **Zeichen einfügen** im Listenfeld **Schrift** eine Schrift aus.
4. Doppelklicken Sie auf ein Zeichen in der Zeichen- und Glyphenliste.
   Falls Sie das gewünschte Zeichen nicht finden, öffnen Sie das Listenfeld **Zeichenfilter** und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gesamte Schrift**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

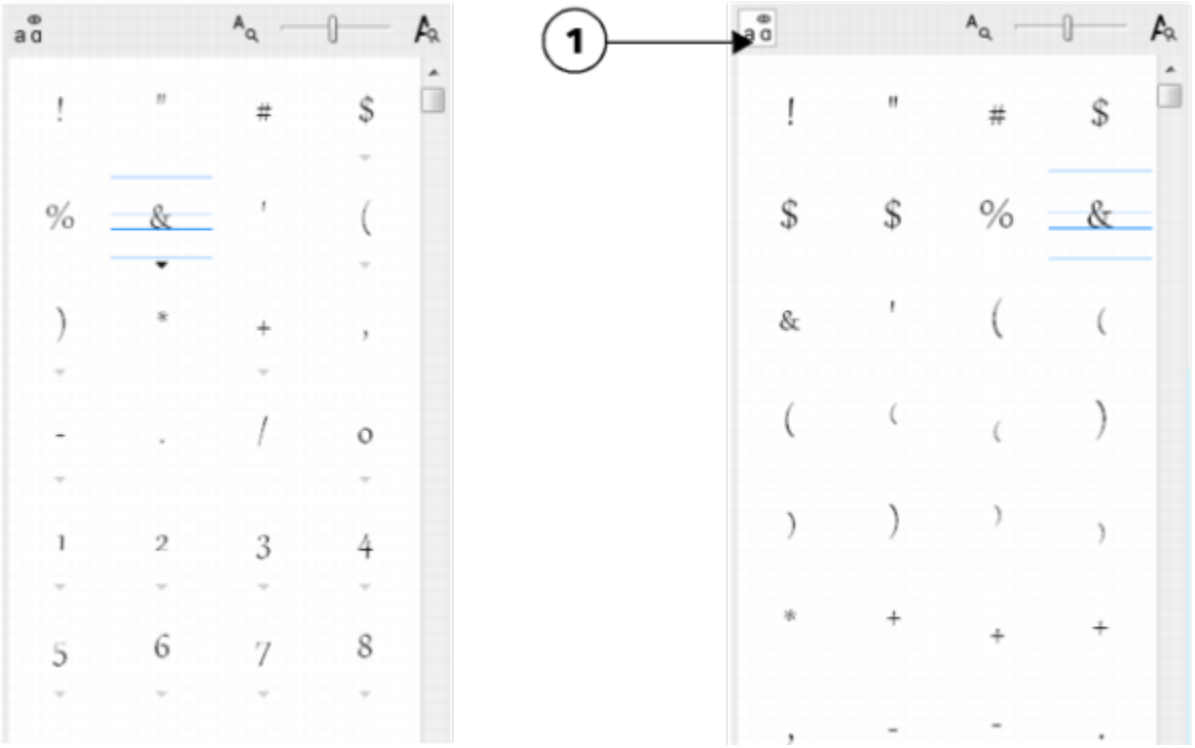
Zeichen kopieren	Klicken Sie auf ein Zeichen in der Zeichen- und Glyphenliste und anschließend auf **Kopieren**.
Informationen zu einem ausgewählten Zeichen anzeigen	Klicken Sie unten in der Zeichen- und Glyphenliste auf die Pfeilschaltfläche ▼, um die entsprechenden Attribute anzuzeigen. Dabei kann es sich um den Namen das Zeichens handeln oder die ID, die Unicode-Nummer, den Tastaturbefehl zum Einfügen des Zeichens, den Namen der OpenType-Funktion oder – im Fall von Glyphen, die nur in einer bestimmten Sprache richtig dargestellt werden können – die Sprache.
Ansicht vergrößern und verkleinern	Verschieben Sie den Regler **Zoom**. Klicken Sie zum Vergrößern oder Verkleinern der Ansicht in vorgegebenen Schritten auf die entsprechenden Schaltflächen links und rechts neben dem Regler **Zoom**.
Sonderzeichen mithilfe von Alt-Codes eingeben	Klicken Sie in die **Zeichen- und Glyphen**liste und geben Sie bei gedrückter **Alt**-Taste den Alt-Code für das gewünschte Zeichen ein.
Zu Zeichen navigieren	Drücken Sie entsprechende Taste auf der Tastatur.

So fügen Sie Sonderzeichen, Symbole und Glyphen ein

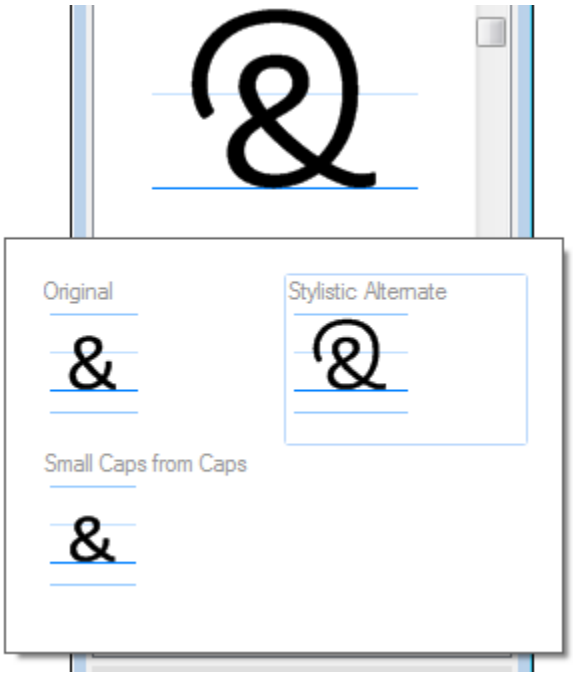
1. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Zeichen einfügen**.
2. Wählen Sie im Andockfenster **Zeichen einfügen** im Listenfeld **Schrift** eine Schrift aus.
3. Öffnen Sie das Listenfeld **Zeichenfilter** und aktivieren Sie die Kontrollkästchen für die Zeichen, die angezeigt werden sollen.
4. Klicken Sie auf **Schließen**.

So zeigen Sie Glyphen von OpenType-Funktionen an

1. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Zeichen einfügen**.
2. Wählen Sie im Andockfenster **Zeichen einfügen** im Listenfeld **Schrift** eine OpenType-Schrift aus.
3. Öffnen Sie das Listenfeld **Zeichenfilter** und aktivieren Sie dann im Bereich **OpenType** nach Bedarf die Kontrollkästchen für die verfügbaren OpenType-Funktionen.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wenn Sie eine Liste anzeigen möchten, in der die Glyphen in Gruppen zusammengefasst sind, sollten Sie darauf achten, dass die Option **Alle Glyphen anzeigen** nicht ausgewählt ist. Klicken Sie zum Anzeigen aller Glyphen in einer Gruppe auf ein Zeichen und anschließend auf den Bildschirmindikator für die OpenType-Funktion. Klicken Sie auf eine Glyphe, um sie in der Zeichen- und Glyphenliste anzuzeigen.
   - Um eine erweiterte Liste mit allen verfügbaren Glyphen anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Alle Glyphen anzeigen** .



Links: An den grauen Pfeilen unterhalb der einzelnen Zeichen erkennen Sie, dass weitere Glyphen verfügbar sind. Rechts: Wenn Sie auf die Schaltfläche Alle Glyphen anzeigen (1) klicken, werden Ihnen alle verfügbaren Glyphen auf einen Blick präsentiert.



In Gruppen zusammengefasste Glyphen anzeigen

Für Schriften, die keine Unterstützung für OpenType-Funktionen bieten, wird die Schaltfläche **Alle Glyphen anzeigen** nicht angezeigt.

Die über die OpenType-Funktionen bereitgestellten Glyphen variieren je nach Kontext und können nicht im Andockfenster **Zeichen einfügen** angezeigt werden. Sie können derartige Glyphen mithilfe der Option **Interaktives OpenType** im Dokumentfenster anzeigen und einfügen. Weitere Informationen „So aktivieren Sie den Bildschirmindikator einer OpenType-Funktion" auf Seite 412.

So verwenden Sie die Liste mit den zuletzt verwendeten Sonderzeichen

1. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Zeichen einfügen**.
2. Führen Sie in der Liste mit den zuletzt verwendeten Sonderzeichen eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Schrift und OpenType-Attribute von Zeichen anzeigen	Zeigen Sie mit der Maus auf das gewünschte Zeichen.
Kopieren Sie ein Zeichen aus der Liste.	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Zeichen und anschließend auf **Kopieren**.
Zeichen aus der Liste entfernen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Zeichen und anschließend auf **Entfernen** oder **Alle entfernen**.

Text unterschneiden, verlagern und drehen

Sie können Text Text unterschneiden und dadurch den Platz zwischen einzelnen Zeichen innerhalb eines ausgewählten Textbereichs anpassen. Unterschneiden bezeichnet die Neupositionierung von zwei Zeichen, um den optischen Abstand zwischen den Buchstaben auszugleichen. Unterschneidungen werden z. B. häufig verwendet, um den Abstand zwischen Zeichenpaaren wie AW, WA, VA oder TA zu verringern. Solche Zeichenpaare werden als „Unterschneidungspaare" bezeichnet. Unterschneidungen verbessern die Lesbarkeit und lassen die Buchstaben besonders bei größeren Schriftgraden in einem ausgewogenen Verhältnis erscheinen.

Sie können die Textdarstellung durch vertikales oder horizontales Verlagern des Texts ändern. Dadurch wird die Position der ausgewählten Zeichen im Verhältnis zu den umgebenden Zeichen geändert. Durch Angabe eines Drehwinkels können Sie Zeichen auch drehen.

So unterschneiden Sie Text

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Geben Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** einen Wert in das Feld **Unterschneidung** ein.

So verlagern Sie Zeichen

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Führen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** eine Aufgabe aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Zeichen horizontal verlagern	Geben Sie im Feld **Horizontaler Zeichenabstand** einen Wert ein.

Aktion	Vorgehensweise
Zeichen vertikal verlagern	Geben Sie im Feld **Vertikaler Zeichenabstand** einen Wert ein.

Positive horizontale Werte verlagern die Zeichen nach rechts, negative horizontale Werte verlagern sie nach links. Positive vertikale Werte verlagern die Zeichen nach oben, negative vertikale Werte verlagern sie nach unten.

So drehen Sie Text

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.

3 Geben Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** einen Wert in das Feld **Zeichenwinkel** ein.

Text ausrichten

Sie können ein Textobjekt horizontal ausrichten. Dadurch wird der Text in Bezug auf seinen Begrenzungsrahmen ausgerichtet. Wenn Zeichen nicht horizontal verschoben wurden, führt die Option **Keine Ausrichtung** zum gleichen Ergebnis wie die Option **Linksbündig**.

So ändern Sie die Textausrichtung

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Textausrichtung** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- Keine: Die standardmäßige Ausrichtungseinstellung wird zugewiesen.
- Links: Richtet den Text an der linken Seite des Textrahmens oder des Begrenzungsrahmens von Grafiktext aus.
- Zentrieren: Zentriert den Text im Textrahmen.
- Rechts: Richtet den an der rechten Seite des Textrahmens oder des Begrenzungsrahmens von Grafiktext aus.
- Blocksatz: Richtet den gesamten Text, mit Ausnahme der letzten Zeile, an der linken und der rechten Seite des Textrahmens aus.
- Blocksatz erzwingen: Richtet den gesamten Text, einschließlich der letzten Zeile, an der linken und der rechten Seite des Textrahmens aus.

Sie können Text auch ausrichten, indem Sie auf die Ausrichtungsschaltfläche im Andockfenster **Texteigenschaften** klicken.

Zeilen-, Zeichen- und Wortabstand anpassen

Sie können auch den Zeilenabstand innerhalb eines Texts ändern. Beim Ändern des Zeilenabstands für Grafiktext wird der Abstand nur den Textzeilen zugewiesen, die durch eine Absatzmarke getrennt sind.

Sie können auch den Abstand zwischen den Zeichen in einem Textblock ändern. Durch die Anwendung des Blocksatzes auf einen Text wird möglicherweise der Abstand zwischen den einzelnen Zeichen zu groß. Dies führt zu einem visuellen Ungleichgewicht. Zur Verbesserung der Lesbarkeit können Sie den Zeichenabstand verkleinern. Sie können auch den Abstand zwischen Wörtern anpassen.

So passen Sie den Zeilenabstand an

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** eine der folgenden Optionen für die Maßeinheit im Listenfeld **Einheiten für vertikalen Abstand** aus:
   - **% der Zeichenhöhe**: Ermöglicht die Verwendung eines Prozentwerts, der relativ zur Zeichenhöhe ist.
   - **Punkte**: Ermöglicht die Verwendung von Punkten.
   - **% der Punktgröße**: Ermöglicht die Verwendung eines Prozentwerts, der relativ zur Punktgröße des Zeichens ist.
4 Geben Sie im Feld **Zeilenabstand** einen Wert ein.

So passen Sie den Zeichenabstand an

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3 Geben Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** einen Wert in das Feld **Zeichenabstand** ein.

So passen Sie den Wortabstand an

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** A aus.
2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3 Geben Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** einen Wert in das Feld **Wortabstand** ein.

Anti-Alias-Text

Mit der Anti-Alias-Funktion können Sie die Darstellung von Text glätten. Mit der Anti-Alias-Funktion wird die Lesbarkeit von Bildschirmtext verbessert, insbesondere von Text mit kleiner Schriftgröße. Beim Hinzufügen von Text zu einem Bild wird die Anti-Alias-Funktion standardmäßig zugewiesen. Die Anti-Alias-Funktion für Text kann jedoch entfernt werden.

So weisen Sie die Anti-Alias-Funktion für Text zu

1 Wählen Sie den Text mit dem **Text**-Hilfsmittel A aus.
2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Text-Anti-Aliasing** eine der folgenden Optionen aus:
   - **Weich**: Erstellt Text, der in der Anzeige weicher erscheint, die Schriftform jedoch beibehält.
   - **Hart**: Erstellt Text, der klar und deutlich angezeigt wird.

So entfernen Sie die Anti-Alias-Funktion von Text

1 Wählen Sie den Text mit dem **Text**-Hilfsmittel A aus.
2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Text-Anti-Aliasing** die Option **Keine** aus.

Text an Strecken ausrichten

Nach dem Erstellen einer Strecke können Sie Text einpassen, um diesen entlang einer Linie oder Form zu platzieren. Wenn Sie Text an einer Strecke ausrichten, können Sie die Position des Textes im Verhältnis zu dieser Strecke festlegen. Beispielsweise können Sie den Text innen oder außen an der Strecke platzieren und den Abstand zwischen dem Text und der Strecke anpassen.

Sie können Text als ein Objektwiedergeben, um ihn von einer Strecke zu trennen.Der Text behält dabei die Form der Strecke, an der er ausgerichtet war. Sie können Text auch gerade richten, um ihn von der Strecke zu trennen, ohne dass dabei die Streckenform beibehalten wird. Weitere Informationen zum Erstellen von Strecken finden Sie unter „Strecken erstellen" auf Seite 293.

So richten Sie Text an Strecken aus

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie den Text aus.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **An Objekt ausrichten**.

4 Klicken Sie an der Stelle, an der der Text beginnen soll, auf die Strecke.

Sie können Text auch an einer Strecke ausrichten, indem Sie auf das Hilfsmittel **Text** klicken, den Mauszeiger auf der Strecke platzieren und auf die Stelle klicken, an der der Text beginnen soll. Wenn Sie den Mauszeiger über die Strecke schieben, ändert er seine Form. Daran können Sie erkennen, dass Sie jetzt klicken und Text eingeben können.

Sie können Text entlang einer Strecke erstellen.

So ändern Sie die Position von Text, der an Strecken ausgerichtet ist

1 Wählen Sie den Text mit dem **Text**-Hilfsmittel aus.

2 Wählen Sie eine Einstellung in einem der folgenden Listenfelder der Eigenschaftsleiste:

- **Textausrichtung**: Legt die Ausrichtung des Texts fest.
- **Vertikale Positionierung**: Legt die vertikale Textposition fest.
- **Textpositionierung**: Legt die Positionierung des Texts fest.
- **Abstand vom Objekt**: Legt den Abstand zwischen dem Text und der Strecke fest.
- **Abstand**: Legt die horizontale Textposition fest.

Wenn Sie den Text auf die gegenüberliegende Seite der Strecke verschieben möchten, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Auf anderer Seite platzieren** .

Sie können Text auch anpassen, indem Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, in der Eigenschaftsleiste einen Modus wählen und dann die Auswahlbearbeitungspunkte im Bildfenster ziehen.

So geben Sie Text als Objekt wieder

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie den Text aus.
3. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Als Objekt wiedergeben**.

Sie können Text als bearbeitbaren Bereichwiedergeben, indem Sie das Textobjekt mit dem Hilfsmittel **Text** auswählen und in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Maske erstellen** anklicken. Hierdurch wird ein bearbeitbarer Bereich in Textform erzeugt, an dem Sie Änderungen vornehmen können.

So begradigen Sie Text

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .
2. Wählen Sie den Text aus.
3. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Normal ausrichten**.

Mit in früheren Versionen erstelltem Text arbeiten

Wenn Sie ein Dokument mit Text öffnen, der in einer früheren Version von Corel PHOTO-PAINT, beispielsweise Corel PHOTO-PAINT X5, müssen Sie den Text aktualisieren, damit Sie die neuen -OpenType-Textfunktionen verwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit OpenType-Funktionen arbeiten“ auf Seite 408.

So aktualisieren Sie in einer früheren Version erstellten Text

1. Öffnen Sie das Dokument mit Text, der in einer früheren Version erstellt wurde.
   Am oberen Rand des Bildfensters wird die Symbolleiste **Aktualisieren** eingeblendet.
2. Klicken Sie auf **Aktualisieren**.
   Klicken Sie in der Symbolleiste **Aktualisieren** auf **Rückgängig machen**, um die Aktualisierung rückgängig zu machen. Nachdem Sie Änderungen an dem aktualisierten Text vorgenommen haben, ist diese Option jedoch nicht mehr verfügbar.

In einer früheren Version erstellten Text können Sie auch aktualisieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Aktualisieren** im Andockfenster **Texteigenschaften** klicken.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Schriften verwalten

Corel PHOTO-PAINT ermöglicht es Ihnen, Schriften zu verwalten und in einer Vorschau anzuzeigen.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Schriften anzeigen" (Seite 421)
- „Schriften identifizieren" (Seite 425)
- „Schriften filtern" (Seite 423)
- „Nach Schriften suchen" (Seite 424)
- „Mit Schriften-Playground Schriften wählen" (Seite 426)
- „Verwendung des Corel Font Manager" (Seite 428)

Schriften anzeigen

Um die Suche von Schriften zu vereinfachen, kann die Schriftliste direkt im Feld **Schriftliste** angepasst werden. Sie können beispielsweise die Schriftgröße der Schriftnamen ändern, die im Feld **Schriftliste** angezeigt werden. Sie können die Schriften nach Familien gruppieren oder in einer einfachen Liste anzeigen. Wenn Sie nichtlateinische Schriften installiert haben können Sie deren Namen in lateinischen Buchstaben oder in der entsprechenden Sprache anzeigen. Außerdem können Sie die zuletzt verwendeten Schriften oben in der Schriftliste anzeigen lassen oder sie auch ausblenden. Sie können auch festlegen, wie viele der zuletzt benutzten Schriften angezeigt werden sollen.

Standardmäßig wird die entsprechende Schrift für die Anzeige des Namens einer Schrift verwendet, aber Sie können auch alle Schriften in einer einzigen Schrift anzeigen lassen.

Corel PHOTO-PAINT ermöglicht es Ihnen, im **Vorschaubereich** unten in der Schriftliste oder im Zeichenfenster eine Vorschau auf die Schriften anzuzeigen. Sie können die Schrift in allen verfügbaren Stilen, beispielsweise in Fett- oder Kursivdruck, anzeigen.

Sie können die Größe des Bereichs der **Schriftliste** ändern, indem Sie die Höhe und Breite anpassen oder indem Sie den Vorschau-Bereich ausblenden.

So passen Sie die Schriftliste an

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** und öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste das Feld **Schriftliste**.
2. Verschieben Sie den Regler **Zoom**, um die Größe der Namen der Schriften zu ändern.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schriftoptionen** und führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Die Schriften nach Familien gruppiert oder in einer einfachen Liste anzeigen	Klicken Sie auf **Nach Familie gruppieren**, um den Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren.
Die Namen nichtlateinischer Schriften in lateinischen Buchstaben oder in der entsprechenden Sprache anzeigen	Klicken Sie auf **Lateinische Namen anzeigen**, um den Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren. Diese Option ist sehr praktisch, wenn Sie mit kyrillischen, arabischen und asiatischen Schriften arbeiten.
Zur Anzeige der Schriftnamen in einer einzigen Schrift anzeigen	Klicken Sie auf **Schrift für die Anzeige des Schriftnamens verwenden**, um den Befehl zu deaktivieren.
Zuletzt verwendete Schriften anzeigen oder ausblenden	Klicken Sie auf **Zuletzt verwendete Schriften anzeigen**, um den Befehl zu aktivieren oder zu deaktivieren.
Festlegen, wie viele der zuletzt verwendeten Schriften angezeigt werden sollen	Klicken Sie auf **Schriftlistenoptionen** und geben Sie im Dialogfeld **Optionen** auf der Seite **Schriften** einen Wert in das Feld **Anzahl angezeigter, kürzlich verwendeter Schriften** ein Es können höchstens 20 kürzlich verwendete Schriften angezeigt werden.

So zeigen Sie eine Schrift in der Vorschau an

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** A.

   Wenn Sie eine Vorschau einer Schrift im Dokumentfenster anzeigen möchten, wählen Sie den gewünschten Text aus.
2. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Feld **Schriftliste**.

   Der Name der Schrift wird in der entsprechenden Schrift angezeigt.

   Um den ausgewählten Text mit einer bestimmten Schrift in der Vorschau anzuzeigen, zeigen Sie im Feld **Schriftliste** auf den Namen der Schrift.

Die Namen von Symbolschriften werden in der Standardschrift der Benutzeroberfläche angezeigt. Rechts neben dem Namen und im Vorschaubereich werden einige Beispiele für die Symbolschrift angezeigt.

Wenn eine Schrift noch andere Stile wie z. B. Fett- und Kursivdruck aufweist, können Sie diese Stile anzeigen, indem Sie auf den Flyout-Pfeil ▸ neben dem Schriftnamen zeigen.

So passen Sie die Größe des Schriftlistenfeldes an

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** und öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste das **Schriftlistenfeld**.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
   - Um den Vorschaubereich auszublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau ausblenden**.
   - Um die Breite des **Schriftlistenbereichs** anzupassen, zeigen Sie auf den vertikalen Ziehbereich (rechter Rand) und ziehen, sobald ein Doppelpfeil angezeigt wird.

- Um die Höhe anzupassen, zeigen Sie auf den horizontalen Ziehbereich (über dem **Zoom**-Regler) und ziehen, sobald der Doppelpfeil angezeigt wird.

Schriften filtern

Mit einem Filter können Sie nur die Schriften anzeigen, die bestimmten Anforderungen entsprechen. Beispielsweise können Sie nur die Schriften anzeigen, die im Dokument verwendet werden, oder nur Symbolschriften. Sie können die Schriften nach Schrifttechnologien, Stärken, Breiten, Stilen, unterstützten Sprachen, OpenType-Funktionen usw. filtern. Sie kennen auch mehr als einen Filter gleichzeitig anwenden.

So filtern Sie Schriften

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** A.

2 Öffnen Sie das **Schriftlistenfeld** in der Eigenschaftsleiste und klicken Sie auf die Schaltfläche **Filter anzeigen** .

3 Aktivieren Sie eines oder mehrere der Filterkontrollkästchen.

Außerdem können Sie

Alle Filter löschen	Klicken Sie auf **Filter löschen**.
Die Filterliste schließen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Filter ausblenden** .

Sie können nur Schriften filtern, die auf Ihrem Computer installiert sind.

In der folgenden Tabelle sind die verfügbaren Schriftfilterkategorien und Filter aufgeführt.

Schriftfilterkategorie	Beschreibung
Inhalte-Zentrale	Es werden nur die Schriften angezeigt, die von der Inhalte-Zentrale heruntergeladen wurden.
Dokumentschriften	Es werden nur die im Dokument verwendeten Schriften angezeigt.
Schriftstatus	Ermöglicht es, Schriften anhand Ihres Status zu filtern: Installiert, Nicht installiert, Geschützte Systemschrift und Duplikat.
Schriftentechnologie	Ermöglicht es, Schriften nach Schrifttechnologien zu filtern: z. B. OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType und Type1
Stärke	Sie können die Schriften auf Grundlage der Stärke der Schrift anzeigen: Leicht, Normal oder Fett
Breite	Sie können die Schriften auf Grundlage der Breite der Schrift anzeigen: Schmal, Normal und Breit

Schriftfilterkategorie	Beschreibung
Stil	Sie können die Schriften auf Grundlage des Stils anzeigen lassen: Dekorativ, Anzeige, Feste Laufweite, Sans Serif, Skript, Serif und Symbol
Zeichenbereich	Sie können die Schriften nach Sprachen filtern. Die Filter in dieser Gruppe umfassen Arabisch, vereinfachtes Chinesisch, traditionelles Chinesisch, Kyrillisch, Devanagari, Griechisch, Hebräisch, Japanisch, Koreanisch, Lateinisch und Türkisch.
OpenType	Sie können Schriften anzeigen lassen, die über spezifische OpenType-Funktionen verfügen, wie z. B. Großbuchstabenabstand, Formen für Groß- und Kleinschreibung usw.

Sie können die Schriften aus dem **Schriftlistenfeld** auch im Andockfenster **Texteigenschaften**, im Schriften-Playground und im Andockfenster **Zeichen einfügen** filtern.

Nach Schriften suchen

Bei Corel Font Service handelt es sich um ein Dienstprogramm, das überprüft, welche Schriften auf Ihrem Computer installiert sind und eine Schriftdatenbank mit Stichwörtern generiert. Diese Stichwörter beinhalten Schriftnamen, Schrifttechnologie und weitere in den Schriften enthaltene Metadaten und können verwendet werden, um vom Feld mit der **Schriftliste** aus nach lokalen Schriften zu suchen.

Sobald Sie mit der Eingabe eines Schriftnamens oder eines Stichworts beginnen, wird eine entsprechende Liste mit Schriften angezeigt. Die Liste wird während der Eingabe automatisch aktualisiert. Um Ihre Suche zu verfeinern, können Sie zwei oder mehr Stichwörter eingeben. Um beispielsweise alle verfügbaren Arial-Schriften mit der Schriftstärke Fett zu finden, können Sie **Arial fett** ins **Schriftlistenfeld** eingeben.

So suchen Sie mithilfe von Stichwörtern nach Schriften

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** A.
2. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste das **Schriftlistenfeld**.
3. Doppelklicken Sie auf das Feld **Schriftliste** und geben Sie ein Stichwort wie z. B. einen Schriftnamen oder eine Schrifttechnologie ein.
4. Um Ihre Suche zu verfeinern, drücken Sie nach Eingabe des ersten Stichwortes die Leertaste und geben Sie ein zweites Stichwort ein.

Die folgende Tabelle enthält eine Liste mit den Suchbegriffen, die Sie verwenden können. Die Suchbegriffe sind nach Kategorien geordnet.

Kategorie	Stichwörter
Dokumentschriften	Dokumentschriften
Schriftentechnologie	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1
Stärke	Fein, Ultraleicht, Leicht, Normal, Mittel, Halbfett, Fett, Extrafett, Schwarz

Kategorie	Stichwörter
Breite	Ultraschmal, Extraschmal, Schmal, Halbschmal, Normal, Halbbreit, Breit, Extrabreit, Ultrabreit
Stil	Dekorativ, Anzeige, Monospaced, Sans Serif, Skript, Serif, Symbol
Zeichenbereich	Arabisch, Armenisch, Chinesisch vereinfacht, Chinesisch traditionell, Koptisch, Kyrillisch, Devanagari, Dhivehi, Georgisch, Griechisch, Gujarati, Hebräisch, Hiragana, Japanisch, Kannada, Katakana, Koreanisch, Russisch, Syrisch, Tamil, Telugu, Thai, Türkisch, Vietnamesisch
Hersteller	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Einbettungsrechte	Bearbeitbar, Installierbar, Keine Einbettung, Vorschau und Druck, Beschränkt
OpenType	Alle Kapitälchen, Alternative Notierungsformen, Alternative halbe Breiten, Alternative vertikale halb Metriken, Alternative Brüche, Großbuchstabenabstand, Groß-/Kleinschreibung unterscheidende Formen, Zentrierte CJK-Interpunktion, Zeichenvarianten, Kontextbezogene Alternativen, Kontextbezogene Ligaturen, Nenner, Diskrete Ligaturen, Experten-Formate, Brüche, Halbe Breiten, Historische Formen, Historische Ligaturen, Hojo-Kanji-Formen, Horizontale Kana-Alternativen, JIS2004 Formen, JIS78 Formen, JIS83 Formen, JIS90 Formen, Unterschneidung, Versalziffern, Lokalisierte Formen, NLC-Kanji, Zähler, Ordinalzahlen, Ornamente, Proportionales Kana, Proportionale Versalziffern, Proportional Lineatur, Proportional mediäval, Proportionale Breiten, Viertelbreiten, Scientific Inferiors, Vereinfachte Formate, Durchgestrichene Null, Kapitälchen, Kapitälchen aus Großbuchstaben, Standardligaturen, Stilalternativen, Stilgruppen, Tiefgestellt, Hochgestellt, Geschwungene Varianten, Tabularisch, Tabularisch mediäval, Drittelbreiten, Versalien, Traditionelle Formate, Traditionelle Namensformate, Vertikale Alternativen und Drehung

Schriften identifizieren

Sie können auch im Textteil einer Webseite oder eines Grafikdesigns eine Schrift leicht identifizieren. Corel PHOTO-PAINT ermöglicht es, eine Probe der Grafik zu erfassen und automatisch zur Identifizierung auf www.whatthefont.com hochzuladen.

So identifizieren Sie eine Schriftart

1 Klicken Sie auf **Text ▸ WhatTheFont?**.

2 Ziehen Sie den Cursor und erstellen Sie so einen Rahmen um die jeweilige Schriftart. Klicken Sie in den erfassten Bereich oder drücken Sie hierfür einfach die **Eingabetaste**. Klicken Sie die **Esc-Taste**.

Auf der Website WhatTheFont?! wird daraufhin die jeweilige Schriftart angezeigt.

3 Folgen Sie den Anweisungen auf der Website WhatTheFont?!, um die Schriftart zu identifizieren.

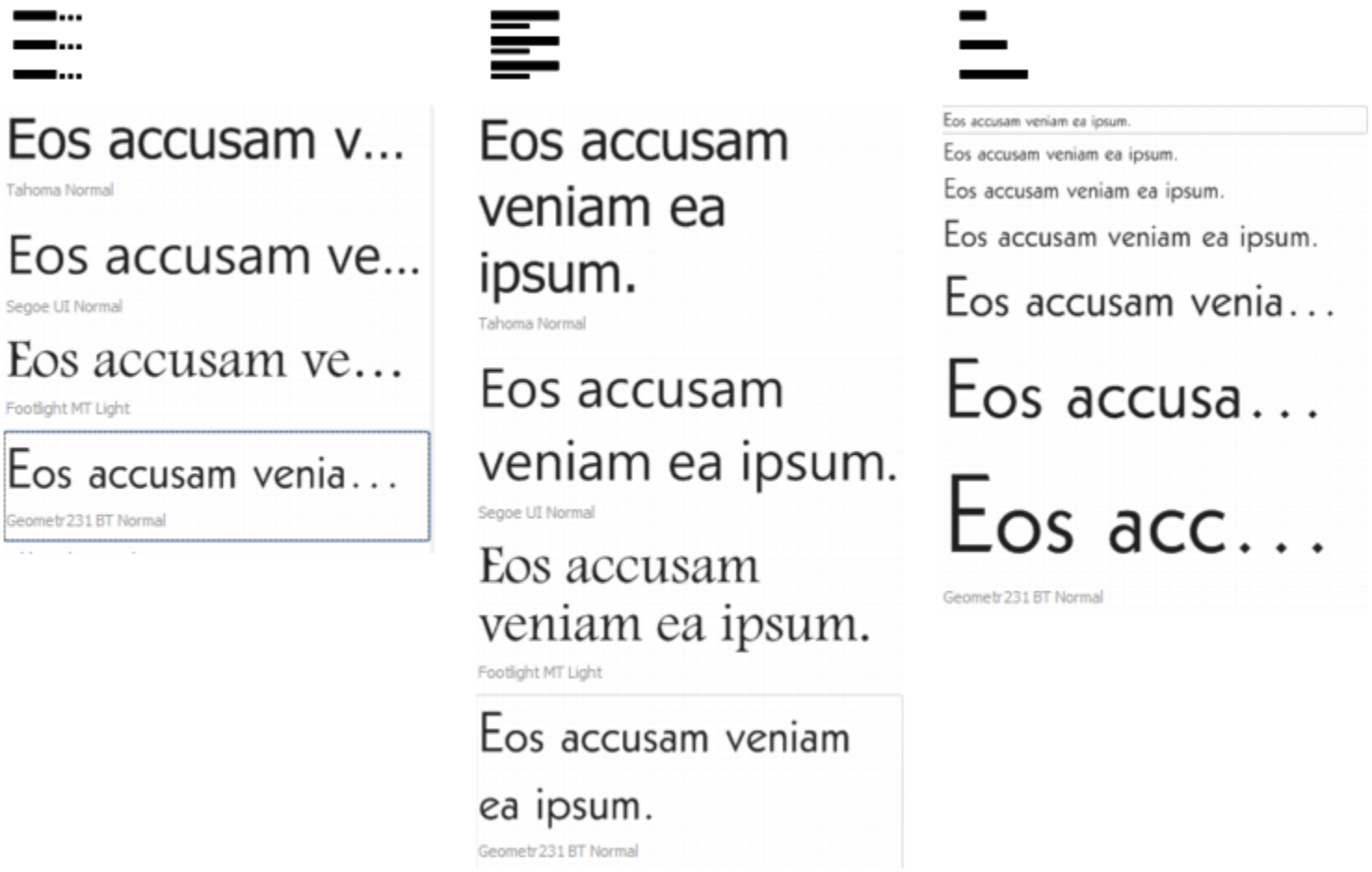
Die ideale Schriftgröße für die besten Suchergebnisse beträgt etwa 100 Pixel. Nehmen Sie nur Groß- oder Kleinbuchstaben auf, keine Zahlen oder Sonderzeichen. Achten Sie darauf, dass der aufgenommene Text horizontal ausgerichtet ist und die Buchstaben sich nicht berühren.

Mit Schriften-Playground Schriften wählen

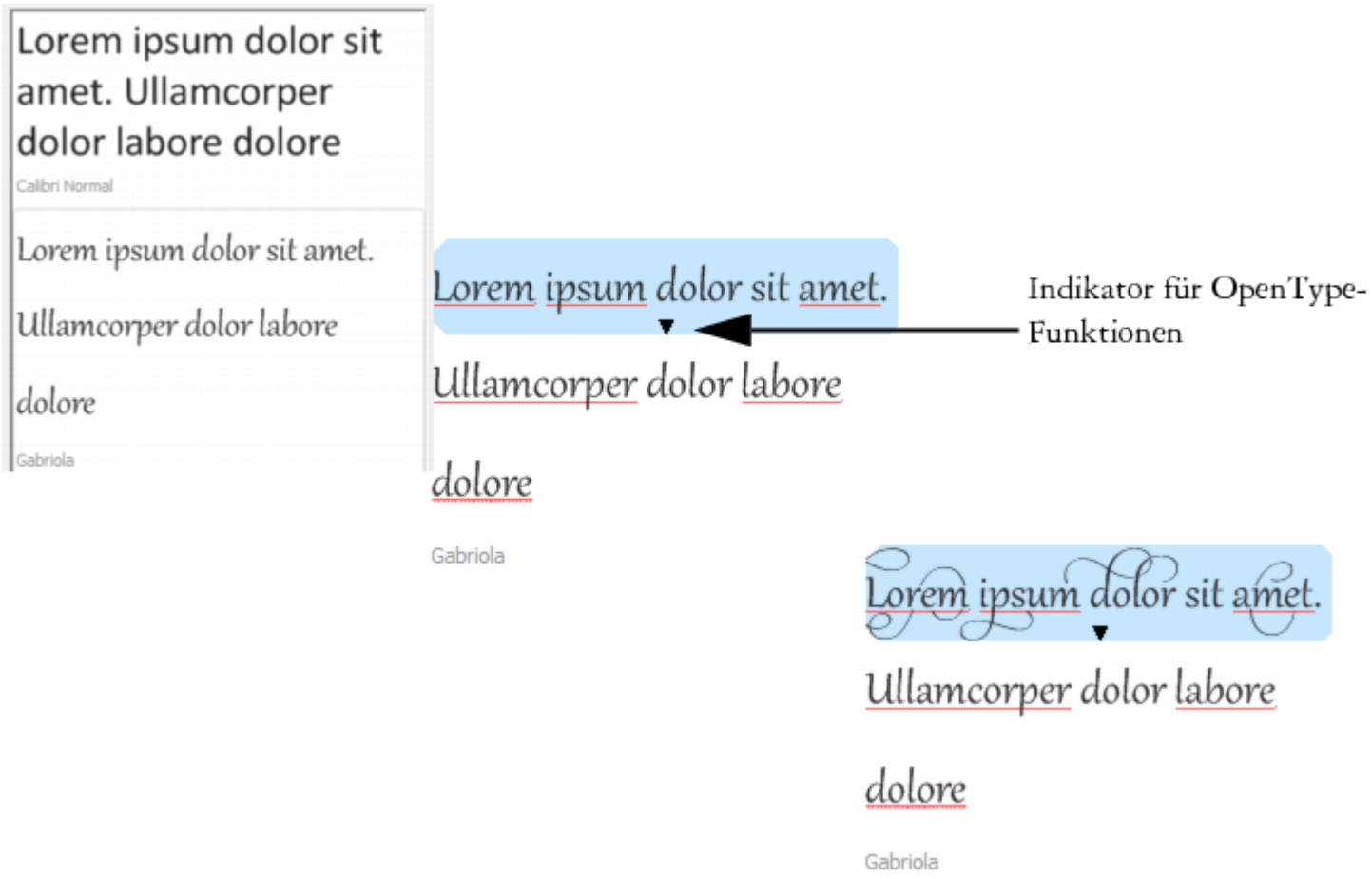
Mithilfe des Schriften-Playgrounds können Sie den Beispieltext in verschiedenen Schriften und Größen anzeigen, um die geeignete Schrift für Ihr Projekt auszuwählen.

Sie können vorgegebene Textbeispiele in der Vorschau anzeigen oder selbst Text eingeben oder einfügen. Darüber hinaus können Sie Beispiele als einzeiligen oder als mehrzeiligen Text anzeigen, und Sie können ein Textbeispiel als einzelne Textzeile in ansteigenden Schriftgrößen anzeigen.

Bei Textbeispielen in OpenType-Schrift können Sie die verfügbaren OpenType-Funktionen anzeigen und zuweisen.



Von links nach rechts: Einzelne Zeile, mehrere Zeilen und Wasserfall (Kaskade)



Bei Textbeispielen mit OpenType-Schriften können Sie Text auswählen, um den OpenType-Funktionsindikator anzuzeigen und eine Open Type-Funktion anzuwenden. In diesem Beispiel wurde dem ausgewählten Text eine Stilgruppe zugewiesen.

Um ein Textbeispiel im Kontext anzuzeigen, können Sie es am gewünschten Ort im Zeichenfenster einfügen.

So zeigen Sie mit dem Schriften-Playground eine Vorschau auf eine Schrift an

1 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Schriften-Playground**.

2 Klicken Sie zum Ändern der Schrift eines Beispiels auf das Beispiel, und wählen Sie eine Schrift aus dem Listenfeld **Schrift** aus.
Wenn Sie den Text in allen Beispielen ändern möchten, drücken Sie **Strg+A**, um den Text auszuwählen, und geben Sie dann den neuen Text ein.

3 Klicken Sie zum Wählen einer Ansichtsoption auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Einzelne Zeile** : Zeigt Beispiele als einzeiligen Text an.
- **Mehrere Zeilen** : Zeigt die Beispiele als mehrzeiligen Text an.
- **Wasserfall** : Zeigt die Beispiele als einzeiligen Text mit ansteigender Größe an.

4 Verschieben Sie den Regler **Zoom**, um die Größe des Beispieltexts zu ändern.
Wenn Sie die Textgröße in vorgegebenen Schritten ändern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zoom** neben dem **Zoomregler**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Textbeispiel hinzufügen	Klicken Sie auf **Anderes Beispiel hinzufügen** und wählen Sie aus dem Feld **Schriftliste** eine Schrift aus.
Textbeispiele in Dokumente einfügen	Klicken Sie auf ein Textbeispiel und anschließend auf **Kopieren**. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Text** A mit der rechten Maustaste an die Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten, und klicken Sie auf **Einfügen**. Sie können auch ein Textbeispiel in das Dokumentfenster ziehen.
Textbeispiel löschen	Klicken Sie zuerst auf ein Textbeispiel und dann auf die Schaltfläche **Schließen** oben rechts im Textbeispiel.
Text in Textbeispiele einfügen	Klicken Sie auf ein Textbeispiel und drücken Sie dann **Strg+V**.
Reihenfolge von Textbeispielen ändern	Ziehen Sie das Textbeispiel an eine neue Position in der Liste.

Verwendung des Corel Font Manager

Corel Font Manager ist eine in CorelDRAW Graphics Suite enthaltene Einzelanwendung für die Schriftenverwaltung. Mit Corel Font Manager können sowohl lokale als auch Online-Schriften in der Inhalte-Zentrale gesucht, verwaltet und in einer Vorschau angezeigt werden. Sie können damit Schriften installieren und deinstallieren sowie Schriften löschen, die Sie nicht mehr benötigen. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter Corel Font Manager.

So starten Sie Corel Font Manager

- Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Anwendung starten** und dann auf Corel Font Manager.

So greifen Sie auf die Hilfe zu Corel Font Manager zu

- Klicken Sie in Corel Font Manager in der Titelleiste auf die Schaltfläche **Hilfe**.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Text in verschiedenen Sprachen arbeiten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie mit Text in verschiedenen Sprachen arbeiten. Wenn Sie beispielsweise mit einem asiatischen Betriebssystem arbeiten, können Sie die mit Corel PHOTO-PAINT gelieferten zusätzlichen Funktionen zur Textformatierung nutzen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Kodierungseinstellungen für die korrekte und fehlerfreie Anzeige von Text ändern" (Seite 429)
- „Mit asiatischem und nahöstlichem Text arbeiten" (Seite 430)
- „OpenType-Unterstützung für asiatischen Text" (Seite 431)

Kodierungseinstellungen für die korrekte und fehlerfreie Anzeige von Text ändern

In Corel PHOTO-PAINT wird sämtlicher Text, der einem Dokument hinzugefügt wird, mithilfe von Unicode kodiert. Dadurch wird der Zeichensatz des Texts bestimmt. Wenn Sie ein Bild mit Text öffnen oder importieren, konvertiert Corel PHOTO-PAINT das in der Datei verwendete Kodierungssystem in Unicode. Wenn Sie beispielsweise ein älteres Dokument importieren, das 8-Bit-ANSI-Text mit einer bestimmten Codepage (z. B. (949: ANSI/OEM – Koreanisch), Corel PHOTO-PAINT enthält, wird diese Codepage in Unicode konvertiert. Wird die Codepage beim Öffnen des Bilds jedoch nicht angegeben, verwendet Corel PHOTO-PAINT zum Konvertieren des Texts eine Standard-Codepage. Das kann dazu führen, dass Text möglicherweise nicht korrekt angezeigt wird. Sie können den Text korrekt anzeigen, indem Sie den betroffenen Text auswählen und unter Verwendung der entsprechenden Codepage wieder nach Unicode zurück konvertieren.

Die Kodierungseinstellungen wirken sich nicht auf die Anzeige von Text außerhalb des Zeichenfensters aus, wie z. B. von Schlüsselwörtern, Dateinamen und Texteinträgen in den Andockfenstern Objekt-Manager und Objektdaten-Manager. Um bei diesen Textarten die richtigen Zeichen festzulegen, verwenden Sie die Codepage-Einstellungen im Dialogfeld **Öffnen** oder **Importieren**. Weitere Informationen zu den Codepage-Einstellungen finden Sie unter „Bilder öffnen" auf Seite 69.

So zeigen Sie Text in verschiedenen Sprachen korrekt an

1. Wählen Sie den Text aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Kodieren**.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Textkodierung** die Option **Andere Kodierung**.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Andere Kodierung** die Einstellung, mit der der Text lesbar erscheint.

   Im Vorschaufenster wird der Text gemäß der aktuellen Kodierungseinstellung angezeigt.

Mit asiatischem und nahöstlichem Text arbeiten

Sie können asiatischen oder nahöstlichen Text eingeben, wenn Sie mit einem Betriebssystem arbeiten, das die entsprechenden Sprachen unterstützt, oder wenn Sie einen IME (Input Method Editor) verwenden. Sie können die Schrifteigenschaften von asiatischem und nahöstlichem Text ändern. Wählen Sie den geeigneten Skripttyp aus, um die Änderungen nur auf asiatische und nahöstliche Sprachen zu beschränken. Wenn Sie beispielsweise die Schriftgröße des japanischen Texts in einem Dokument mit englischem und japanischem Text ändern möchten, wählen Sie den asiatischen Skripttyp aus und nehmen die gewünschten Änderungen vor. Dadurch wird die neue Schriftgröße nur auf den japanischen Text angewendet. Die Größe des englischen Texts bleibt unverändert.

Darüber hinaus können Sie asiatischen Text mit lateinischem Text in einem Textobjekt kombinieren und den Abstand zwischen zwei Wörtern festlegen. Beispielsweise können Sie den Abstand zwischen japanischem Text und englischem Text in einem Textobjekt angeben. Sie können auch die Textausrichtung ändern, wenn Sie ein asiatisches Betriebssystem oder ein Betriebssystem mit aktivierter asiatischer Schriftunterstützung verwenden.

So ändern Sie die Schrifteigenschaften und die Textsprache

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus.
2. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Text** ▸ **Texteigenschaften**.
3. Legen Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** die entsprechenden Schriftattribute fest.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Skript** eine der folgenden Optionen aus:
   - **Alle Sprachen**
   - **Lateinisch**
   - **Asiatisch**
   - **Nahöstlich**

So legen Sie den Abstand zwischen lateinischem und asiatischem Text fest

1. Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Text** den Text aus, bei dem lateinischer und asiatischer Text kombiniert sind.
2. Geben Sie im Andockfenster **Texteigenschaften** die gewünschten Werte in das Feld **Sprachenabstand** ein.

Der Wert für den Sprachenabstand wird als Prozentanteil des normalen Wortabstands angegeben. Beispielsweise entsprechen zwei Leerzeichen der Eingabe des Werts 200.

So ändern Sie die Ausrichtung von asiatischem Text

1. Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus.
2. Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen in der Eigenschaftsleiste:
   - **Vertikale Textausrichtung**: Ändert die Ausrichtung des ausgewählten Texts in vertikal.
   - **Horizontale Textausrichtung**: Ändert die Ausrichtung des ausgewählten Texts in horizontal.

Ein Textobjekt kann lediglich über eine Ausrichtung verfügen. Das Ändern der Ausrichtung bei der Eingabe ändert die Ausrichtung des gesamten Textobjekts.

Standardmäßig wird asiatischer Text horizontal ausgerichtet.

OpenType-Unterstützung für asiatischen Text

Sie können erweiterte OpenType-Typografiefunktionen auf asiatischen Text anwenden. Auf OpenType-Funktionen können Sie über das Andockfenster **Texteigenschaften** zugreifen (**Objekt ▸ Text ▸ Texteigenschaften**). In der folgenden Tabelle sind die OpenType-Funktionen aufgeführt, die Sie mit asiatischem Text wenden können, vorausgesetzt, die Funktionen sind in der Schrift enthalten.

OpenType-Funktion	Erklärung
Asiatische Breiten	Ändert die Breite durch Verteilen oder Ersetzen der Glyphen. Mit der Funktion für die zentrierte CJK-Interpunktion werden Satzzeichen horizontal und vertikal zentriert.
Asiatische Formen	Ersetzt die ausgewählten Zeichen durch eine andere Glyphenform. Formen können nicht kombiniert werden.
Asiatische vertikale Metrik	Mit der Funktion für die alternative vertikale Metrik werden kürzere Zeichen relativ zu Zeichen mit voller Höhe vertikal zentriert. Diese Funktion kann auch auf lateinische Glyphen mit voller Breite angewendet werden. Mit der Funktion für die alternative vertikale Halbmetrik werden Zeichen relativ zu Zeichen mit halber Höhe vertikal zentriert.
Horizontale Kana-Alternativen	Ersetzt die Kana-Standardglyphe durch eine horizontale Kana-Glyphe.
Vertikale Kana-Alternative	Ersetzt die Kana-Standardglyphe durch eine vertikale Kana-Glyphe.
Vertikale Alternativen und Drehung	Ersetzt Zeichen mit für vertikalen Text geeigneten Formen (häufig durch eine 90-Grad-Drehung).
Alternative Anmerkungsformen	Wendet eine Anmerkungsform auf die ausgewählten Zeichen an. Diese OpenType-Funktion kann auf lateinischen und asiatischen Text angewendet werden.

Weitere Informationen zum Arbeiten mit OpenType-Funktionen finden Sie in den folgenden Themen:

- „Mit OpenType-Funktionen arbeiten“ auf Seite 408
- „So weisen Sie Text eine OpenType-Funktion zu“ auf Seite 412

Webbilder und -filme

Filme erstellen und bearbeiten....435
Bilder für das Web erstellen....445

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Filme erstellen und bearbeiten

Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie Filme erstellen. Filme bestehen aus einer Reihe von einzelnen Bildern. Wenn Sie die Position von Objekten in aufeinander folgenden Bildern ändern, erweckt dies den Anschein, als würden sich die Objekte bewegen.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Filme öffnen und abspielen" (Seite 435)
- „Filme erstellen" (Seite 436)
- „Bildfolge und Bildrate ändern" (Seite 439)
- „Filme speichern" (Seite 442)

Filme öffnen und abspielen

Sie können einen ganzen Film oder einen Teil eines Filmes öffnen. Teile von Filmen können schneller geöffnet und abgespielt werden, da der Computer nicht so viele Daten auf einmal verarbeiten muss.

Mit den Steuerelementen zum Abspielen können Sie einen Film wiedergeben, zum Anfang zurückspulen, zum Ende vorspulen oder die Wiedergabe an einem beliebigen Bild anhalten. Darüber hinaus können Sie jeweils um ein Bild vor- bzw. zurückspulen oder auch direkt zu einem bestimmten Bild springen.

So öffnen Sie einen Film

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem der Film gespeichert ist.
3. Klicken Sie auf den Dateinamen.
4. Wählen Sie im Listenfeld neben der Liste **Partielles Laden** einen der folgenden Einträge:
   - **Volles Bild**
   - **Partielles Laden**

   Wenn Sie die Option **Partielles Laden** wählen, müssen Sie im Dialogfeld **Film teilweise laden** Werte in die Felder **Von** und **Bis** eingeben und dadurch festlegen, welche Bilder des Filmes geöffnet werden sollen.

So verwenden Sie die Steuerelemente zum Abspielen von Filmen

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Film**.
2. Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Filme abspielen	Klicken Sie auf **Film abspielen** .
Filme anhalten	Klicken Sie auf **Film anhalten** .
Filme zum Anfang zurückspulen	Klicken Sie auf **Zum Anfang zurückspulen** .
Zu einem anderen Bild wechseln	Klicken Sie auf **Gehe zu Bild** und geben Sie in das Feld **Bild** eine Bildnummer ein.
Ein Bild nach vorne gehen	Klicken Sie auf **Ein Bild vorspulen** .
Ein Bild zurück gehen	Klicken Sie auf **Ein Bild zurückspulen** .

Sie können einen Film auch mit den Steuerelementen im Andockfenster **Film** abspielen, anhalten, zurück- oder vorspulen bzw. um jeweils ein Bild vorwärts oder rückwärts gehen. Falls das Andockfenster **Film** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.

Sie können auch zu einem bestimmten Bild wechseln, indem Sie im Andockfenster **Film** auf die Skizze des gewünschten Bildes doppelklicken.

Filme erstellen

Filme enthalten einen Hintergrund sowie Objekte im Vordergrund.

Ein Film besteht aus mehreren Einzelbildern. Die wichtigsten Elemente eines Filmes sind der Hintergrund und die bewegten Objekte. Der Hintergrund ist das erste Bild in einem Film.

Den Hintergrund erstellen

Wenn Sie einen neuen Filmhintergrund erstellen, können Sie die Hintergrundfarbe, die Größe, die Auflösung und den Farbmodus wählen. Sie können einen Filmhintergrund auch aus einem bereits vorhandenen Bild erstellen. Dieses Hintergrundbild wird automatisch zum ersten (und einzigen) Bild der neuen Filmdatei. Sie können ein Bild hinzufügen, indem Sie ein vorhandenes Bild als Hintergrund verwenden. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Bildern finden Sie unter „So fügen Sie Bilder in einen Film ein" auf Seite 440.

Bewegte Objekte erstellen

In Filmen können Sie Objekte animieren, indem Sie sie in kleinen Schritten von einem Bild zum nächsten bewegen. Objekte werden in allen Bildern des Filmes angezeigt, sofern Sie sie nicht zu permanenten Bestandteilen des aktuellen Bildes machen, indem Sie sie mit dem Hintergrund kombinieren. Weitere Informationen zum Erstellen und Kombinieren von Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365.

Sie können mehrere Bilder gleichzeitig anzeigen lassen.Dadurch können Sie die Objektposition von Bild zu Bild leichter bestimmen. Benachbarte Bilder werden über das aktuelle Bild gelegt.Dadurch können Sie das bewegte Objekt relativ zu den benachbarten Objekten positionieren.

So erstellen Sie einen Filmhintergrund

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu**.
2. Wählen Sie im Listenfeld Farbmodus einen **Farbmodus**.
3. Öffnen Sie die Farbauswahl für die **Hintergrundfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Größe** eine Bildgröße aus.
   Wenn Sie eine andere Maßeinheit verwenden möchten, wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Breite** eine neue Einheit aus.
5. Legen Sie im Listenfeld **Auflösung** einen Wert für die Auflösung fest.
6. Geben Sie im Feld **Anzahl der Einzelbilder** einen Wert zwischen 1 und 1000 ein, um die Zahl der Bilder festzulegen, aus denen der Film bestehen soll.

Wenn Sie eine animierte GIF für eine Webseite erstellen möchten, wählen Sie im Listenfeld **Farbmodus** den Farbmodus **8-Bit Palette**. Dadurch wird die Größe der Datei zum Herunterladen verringert. Weitere Informationen zum Paletten-Farbmodus finden Sie unter „Farbmodus von Bildern ändern" auf Seite 215.

Die höchste von einem Farbbildschirm darstellbare Auflösung ist 96 DPI. Ein höherer DPI-Wert verringert die Abspielleistung.

So erstellen Sie einen Filmhintergrund aus einem vorhandenen Bild

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Film**.
2. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
3. Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.
4. Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf der Symbolleiste **Film** auf die Schaltfläche **Film erstellen**.

   Das Bild wird damit zum Hintergrund des ersten Einzelbilds.

So fügen Sie ein Einzelbild unter Verwendung eines vorhandenen Bildes als Hintergrund hinzu

1. Doppelklicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Skizze des Bildes, das sich vor dem Bild befindet, dem Sie den Hintergrund hinzufügen möchten.

   Falls das Andockfenster **Film** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.
2. Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Aus Datei einfügen** .
3. Doppelklicken Sie auf den Namen der Bilddatei.
4. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Datei einfügen** die Option **Nach**.

So erstellen Sie ein bewegtes Objekt

1. Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** ein Objekt aus.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Kopieren**.
3. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte mit Hintergrund kombinieren**.
4. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.
5. Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Nächstes Bild** .

   Wenn Sie ein Bild hinzufügen möchten, klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Bild einfügen** .
6. Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.
7. Positionieren Sie das Objekt im aktuellen Bild.
8. Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte mit Hintergrund kombinieren**.

Sie können ein Objekt im aktuellen Bild exakt positionieren, indem Sie das aktuelle Bild über die benachbarten Bilder legen. Benachbarte Bilder erscheinen halbtransparent.

So positionieren Sie ein bewegtes Objekt relativ zu anderen Bildern

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Überlagern**.

3 Verschieben Sie den roten Regler **Bild überlagern**, um festzulegen, welche Bilder angezeigt werden sollen.

4 Legen Sie durch Ziehen des Reglers **Überlagern** die Deckkraft der überlagernden Objekte fest.

5 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** ein Objekt im aktuellen Bild aus.

6 Positionieren Sie das Objekt im aktuellen Bild.

7 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte mit Hintergrund kombinieren**.

Sie können den roten Regler **Bild überlagern** auch verschieben, indem Sie auf die Skizze des Bildes doppelklicken, zu dem der Regler verschoben werden soll.

Bildfolge und Bildrate ändern

Sie können Filme durch Ändern bzw. Anpassen der Bildfolge bearbeiten. Sie können sowohl leere Bilder als auch Filmdateien einfügen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Einzelbilder oder ganze Film- bzw. Bilddateien zu verschieben. Sie können auch einzelne Bilder löschen, um die Abspielzeit des Filmes zu reduzieren.

Mit der Bildrate (Bildverzögerung) legen Sie fest, wie lange jedes Bild auf dem Bildschirm angezeigt wird. Durch Ändern der Bildrate steuern Sie die Geschwindigkeit, mit der sich die Objekte bewegen. Die Bildrate kann sowohl für einzelne Bilder als auch für mehrere Bilder gemeinsam festgelegt werden.

So ändern Sie die Bildfolge in Filmen

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.

2 Ziehen Sie im Feld **Andockfenster 'Film'** ein Bild an eine neue Position in der Liste.

Die Skizze des jeweils aktiven Bildes ist im Andockfenster **Film** rot umrandet. Dies ist das Bild, das im Bildfenster gerade angezeigt wird. Nur das jeweils aktive Bild kann bearbeitet werden und es kann immer nur ein Bild aktiv sein.

Ausgewählte Bilder werden blau hervorgehoben. Ausgewählte Bilder können verschoben und gelöscht und ihre Bildrate kann geändert werden. Es können mehrere Bilder auf einmal ausgewählt sein.

Sie können die Bildfolge in Filmen auch ändern, indem Sie auf der Symbolleiste **Film** auf die Schaltfläche **Bild verschieben** klicken.

So fügen Sie Bilder in einen Film ein

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.
2. Klicken Sie im Feld **Andockfenster 'Film'** auf die Schaltfläche **Bild einfügen**.
3. Legen Sie durch Eingabe eines Wertes im Feld **Einfügen von** fest, wie viele Bilder hinzugefügt werden sollen.
4. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Vor**: Fügt die Bilder vor dem im Feld **Bild** angegebenen Bild ein.
   - **Nach**: Fügt die Bilder nach dem im Feld **Bild** angegebenen Bild ein.
5. Legen Sie durch Eingabe eines Wertes im Feld **Bild** fest, an welcher Stelle die neuen Bilder eingesetzt werden sollen.
6. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Aktuelles Bild kopieren**:Fügt Bilder als Kopie des aktuellen Bildes hinzu.
   - **Hintergrundfarbe verwenden**:Fügt leere Bilder mit der aktuellen Hintergrundfarbe hinzu.

Wenn Sie Bilder in einen teilweise geladenen Film einfügen, können Sie im Andockfenster **Film** angeben, wo die neuen Bilder platziert werden sollen. Die Bildfolgenummern, die im Andockfenster **Film** angegeben werden, sind die Nummern aus dem vollständigen Film. In der Statusleiste des Filmes unten im Bildfenster wird nur die Gesamtzahl der Bilder im teilweise geladenen Film, nicht aber die Bildnummer angezeigt.

Die **Skizze** des jeweils aktiven Bildes ist im Andockfenster Filmrot umrandet. Dies ist das Bild, das im Bildfenster gerade angezeigt wird. Nur das jeweils aktive Bild kann bearbeitet werden und es kann immer nur ein Bild aktiv sein.

Ausgewählte Bilder werden blau hervorgehoben. Ausgewählte Bilder können verschoben und gelöscht und ihre Bildrate kann geändert werden. Es können mehrere Bilder auf einmal ausgewählt sein.

Sie können bis zu 100 Bilder in einen Film einfügen.

Sie können Bilder auch durch Klicken auf die Schaltfläche **Bild einfügen** auf der Symbolleiste **Film** in einen Film einfügen.

So fügen Sie Dateien in einen Film ein

1. Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Aus Datei einfügen**.

   Falls das Andockfenster **Film** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.
2. Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.
3. Klicken Sie auf den Dateinamen.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
5. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Vor**: Fügt die Dateien vor dem im Feld **Bild** angegebenen Bild ein.

- **Nach**: Fügt die Dateien nach dem im Feld **Bild** angegebenen Bild ein.

6 Geben Sie im Feld **Bild** an, wo die Datei im Film eingefügt werden soll.

Wenn der aktuelle Film und die einzufügende Datei unterschiedliche Größen aufweisen, wird die eingefügte Datei den Bildabmessungen des aktuellen Filmes angepasst.

Die **Skizze** des jeweils aktiven Bildes ist im Andockfenster Filmrot umrandet. Dies ist das Bild, das im Bildfenster gerade angezeigt wird. Nur das jeweils aktive Bild kann bearbeitet werden und es kann immer nur ein Bild aktiv sein.

Ausgewählte Bilder werden blau hervorgehoben. Ausgewählte Bilder können verschoben und gelöscht und ihre Bildrate kann geändert werden. Es können mehrere Bilder auf einmal ausgewählt sein.

Sie können Dateien auch in einen Film einfügen, indem Sie zuerst auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Film** und anschließend auf die Schaltfläche **Aus Datei einfügen** klicken.

So löschen Sie Bilder aus einem Film

1 Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Bild-Skizze des zu löschenden Bilds.

Falls das Andockfenster **Film** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Film** auf die Schaltfläche **Bilder löschen** .

Die Skizze des jeweils aktiven Bildes ist im Andockfenster **Film** rot umrandet. Dies ist das Bild, das im Bildfenster gerade angezeigt wird. Nur das jeweils aktive Bild kann bearbeitet werden und es kann immer nur ein Bild aktiv sein.

Ausgewählte Bilder werden blau hervorgehoben. Ausgewählte Bilder können verschoben und gelöscht und ihre Bildrate kann geändert werden. Es können mehrere Bilder auf einmal ausgewählt sein.

Sie können Bilder auch löschen, indem Sie zu dem Bild navigieren, das Sie löschen möchten, und auf der Symbolleiste **Film** auf die Schaltfläche **Bilder löschen** klicken. Falls die Symbolleiste **Film** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Film**.

So ändern Sie die Bildrate für ein Bild

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Film**.

2 Klicken Sie im Andockfenster Filmauf die **Skizze** des Bildes, dessen Bildrate (Anzeigezeit) Sie ändern möchten.

3 Geben Sie neben der Skizze im Feld für die **Bildanzeigezeit** einen Wert ein.

Wenn Sie die Auswirkungen der geänderten Bildrate auf den Film überprüfen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abspielen** .

Die Skizze des jeweils aktiven Bildes ist im Andockfenster **Film** rot umrandet. Dies ist das Bild, das im Bildfenster gerade angezeigt wird. Nur das jeweils aktive Bild kann bearbeitet werden und es kann immer nur ein Bild aktiv sein.

Ausgewählte Bilder werden blau hervorgehoben. Ausgewählte Bilder können verschoben und gelöscht und ihre Bildrate kann geändert werden. Es können mehrere Bilder auf einmal ausgewählt sein.

Sie können die Bildrate für mehrere Bilder gleichzeitig ändern, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, die gewünschten Bilder auswählen und im Feld für die **Bildanzeigezeit** einen Wert eingeben.

Filme speichern

Sie können Filme vor oder nach dem Hinzufügen von Hintergrund und Objekten speichern.Beim Speichern eines Filmes im als animierte GIF-Datei oder im AVI-Format werden die Objekte in den einzelnen Bildern jedoch automatisch mit dem Hintergrund kombiniert und können dann nicht mehr bearbeitet werden.

Speichern Sie Filme, die auf einer Webseite verwendet werden sollen, als animierte GIF-Datei. Wenn Sie einen Film in diesem Format speichern, müssen Sie ihn in den Farbmodus 8-Bit-Palette konvertieren, der 256 Farben umfasst. Weitere Informationen zum Konvertieren eines 24-Bit-Bildes in den 8-Bit-Paletten-Farbmodus finden Sie unter „Bilder in den Schwarzweißmodus konvertieren" auf Seite 217.

Wenn Sie einen Film als animierte GIF-Datei speichern, können Sie Farben transparent machen, so dass der Hintergrund der Webseite unter dem Film sichtbar ist. Sie können auch festlegen, wie oft der Film wiederholt werden soll.

So speichern Sie Filme

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein und klicken Sie auf **Speichern**.

So speichern Sie einen Film als animierte GIF-Datei

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** die Option **GIF - GIF-Animation** und klicken Sie auf **Speichern**.
5. Ändern Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **In Palettenbild konvertieren** an und klicken Sie dann auf **OK**.
6. Klicken Sie im Dialogfeld **GIF89-Animationsoptionen** auf die Registerkarte **Bildeinstellungen**.
7. Aktivieren Sie im Bereich **Palette** eine der folgenden Optionen:
   - **Globale verwenden**: Für alle Bilder wird dieselbe Farbpalette verwendet.
   - **Lokale verwenden**: Für jedes Bild wird eine andere Farbpalette verwendet.
8. Legen Sie durch Eingabe eines Wertes im Feld **Bildverzögerung** fest, in welchem Zeitabstand die Bilder angezeigt werden sollen.
9. Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:
   - **Nur geänderte zuweisen**: Hiermit werden nur die von Ihnen geänderten Bildeinstellungen zugewiesen.
   - **Alle zuweisen**: Hiermit werden alle Bildeinstellungen zugewiesen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe wählen, die im Film transparent erscheinen soll	Aktivieren Sie die Option **Bildfarbe** und klicken Sie auf **Farbe auswählen**. Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** eine Farbe und klicken Sie auf **OK**.
Anzeige nach jedem Laden eines Filmbilds aktualisieren	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zeilen verflechten**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Anzahl der Pixel für den Versatz eines Bildes festlegen	Geben Sie in den Feldern **X** und **Y** Werte ein, um den Versatz des aktuellen Bildes von der linken oberen Ecke der Seite festzulegen. Geben Sie in den Feldern **DX** und **DY** Werte ein, um den Versatz jedes weiteren Bildes vom vorhergehenden Bild festzulegen.
Festlegen, auf welche Weise das vorherige Bild ausgeblendet wird	Wählen Sie im Listenfeld **Übergang** eine Option. Wenn Sie einen transparenten Hintergrund erstellen möchten, wählen Sie **Durch Hintergrund ersetzen**.
Animation wiederholt abspielen	Klicken Sie auf die Registerkarte **Dateieinstellungen**, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bilder in Schleife** und aktivieren Sie eine Option im Bereich **Bildwiederholung**.
Seitengröße festlegen	Aktivieren Sie die Option **Automatisch** oder geben Sie in den Feldern **Breite** und **Höhe** Werte ein, um die Hintergrundgröße manuell festzulegen.
Nur die Pixel speichern, die sich vom ersten Bild unterscheiden	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur Unterschiede zwischen Bildern speichern**.

Änderungen wirken sich nur auf die ausgewählten Bilder aus. Wählen Sie im linken Fenster alle Bilder aus, wenn Sie Ihre Änderungen allen Bildern zuweisen möchten.

Beim Speichern eines Filmes als animierte GIF-Datei werden die darin enthaltenen Objekte automatisch mit dem Hintergrund der einzelnen Bilder kombiniert. Danach können Sie die Objekte nicht mehr getrennt vom Bild bearbeiten.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Bilder für das Web erstellen

Mit Corel PHOTO-PAINT bekommen Sie die Hilfsmittel an die Hand, die Sie zum Erstellen von Bildern für das Web (Internet) benötigen.

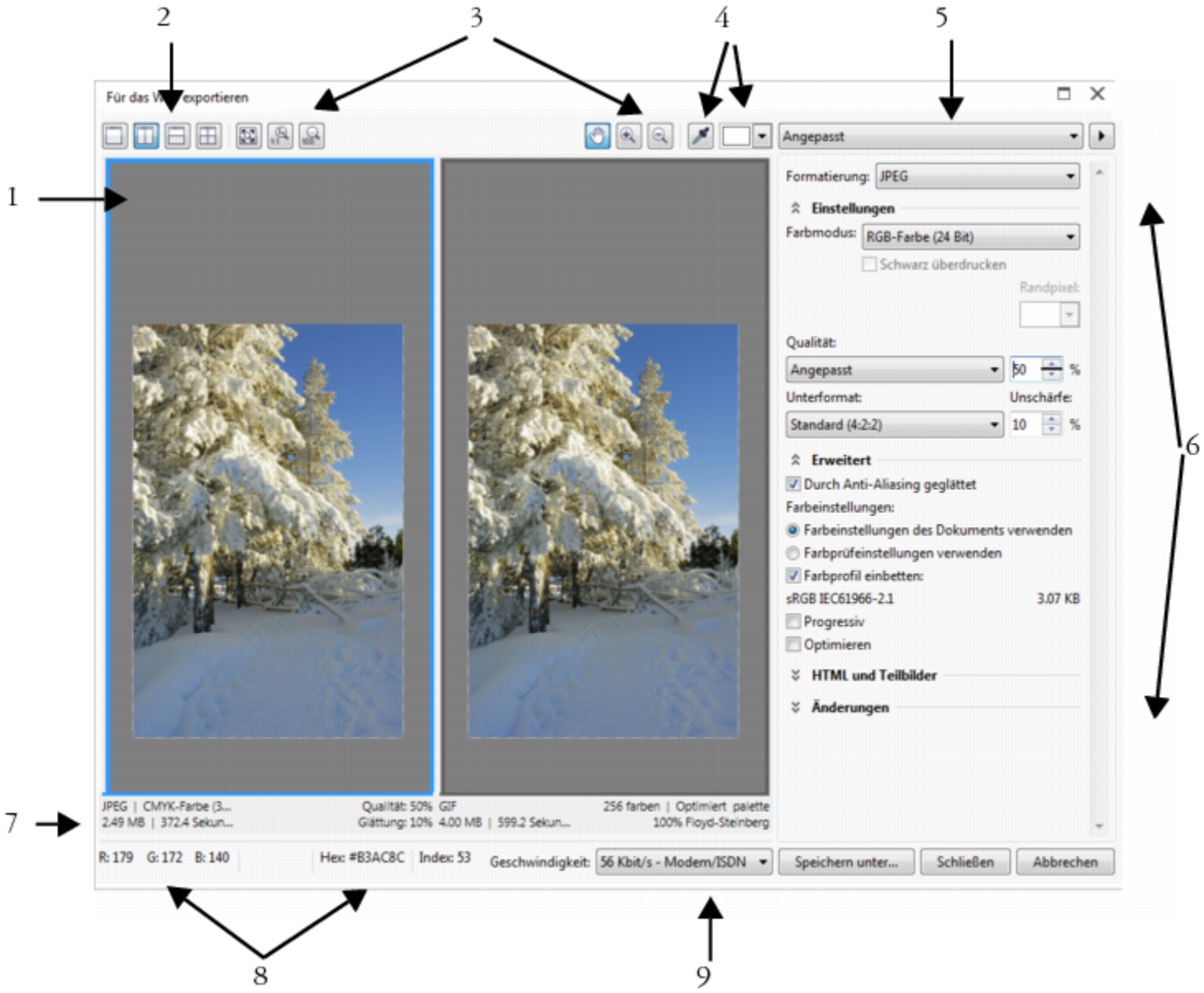
Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Bilder für das Web exportieren" (Seite 445)
- „Webvoreinstellungen speichern und anwenden" (Seite 452)
- „Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen" (Seite 452)
- „Bilder in Teilbilder aufteilen" (Seite 453)
- „Rollover erstellen und bearbeiten" (Seite 457)
- „Bilder per E-Mail versenden" (Seite 460)

Bilder für das Web exportieren

Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie die folgenden webkompatiblen Dateiformate exportieren: GIF, PNG und JPEG.

Beim Festlegen der Exportoptionen können Sie ein Bild im Vorschaumodus mit bis zu vier unterschiedlichen Einstellungskonfigurationen anzeigen. Auf diese Weise können die Dateiformate, die Voreinstellungen, die Download-Geschwindigkeit, die Komprimierung, die Dateigröße, die Bildqualität und der Farbumfang verglichen werden. Die einzelnen Vorschaufenster verfügen außerdem über Zoom- und Schwenkfunktionen, mit deren Hilfe Sie das Bild genauer betrachten können, bevor Sie es exportieren.



Komponente	Erklärung
1. Vorschaufenster	Zeigt eine Vorschau des Dokuments an.
2. Vorschaumodi	Ermöglicht Ihnen das Anzeigen einer Vorschau der Änderungen in einem einzelnen oder geteilten Rahmen.
3. Hilfsmittel **Zoomen** und **Schwenken**	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie das im Vorschaufenster angezeigte Bild vergrößern bzw. verkleinern, das ausgewählte Bild mit einem Vergrößerungsfaktor von mehr als 100 % schwenken sowie die Größe eines Bildes dem Vorschaufenster anpassen.

Komponente	Erklärung
4. Die Hilfsmittel "Pipette" und "Gesampelte Color Swatch"	Hiermit können Sie eine Farbe abtasten und diese dann anzeigen.
5. Listenfeld "Voreinstellung"	In diesem Listenfeld können Sie die Voreinstellungen für ein Dateiformat auswählen.
6. Exporteinstellungen	Erlaubt die Anpassung der Exporteinstellungen, wie Farbe, Anzeigeoptionen und Größe.
7. Formatinformationen	Mithilfe dieser Option können Sie Dateiformatinformationen anzeigen, die für die einzelnen Vorschaurahmen verfügbar sind.
8. Farbinformationen	Zeigt die Farbwerte für eine ausgewählte Farbe an.
9. Listenfeld "Geschwindigkeit"	Ermöglicht Ihnen das Auswählen einer Internetverbindungsgeschwindigkeit für das Speichern der Datei.

Sie können webkompatible Dateien mithilfe von Voreinstellungen exportieren. Dadurch können Sie die Datei optimieren, ohne einzelne Einstellungen bearbeiten zu müssen. Sie können auch die Einstellungen anpassen, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen. Sie können z. B. Farbe, Anzeigequalität oder Dateigröße anpassen.

Webkompatibles Dateiformat wählen

Diese Tabelle dient als Kurzreferenz für die Auswahl eines webkompatiblen Dateiformats.

Dateiformat	Ideal geeignet für
GIF	Strichzeichnungen, Text, Bilder mit wenigen Farben oder Bilder mit scharfen Rändern, wie z. B. eingescannte Schwarzweißbilder oder Logos. GIF bietet einige erweiterte Grafikoptionen, darunter transparenten Hintergrund, Bild-Verflechtung und Animation. Hierdurch können Sie außerdem benutzerdefinierte Paletten für das Bild zusammenstellen.
PNG	Verschiedene Bildtypen, einschließlich Fotos und Strichzeichnungen. Das PNG-Dateiformat (anders als die Formate GIF und JPEG) unterstützt den Alpha-Kanal. Dadurch können Sie transparente Bilder mit erstklassigem Ergebnis speichern.
JPEG	Fotos und gescannte Bilder. JPEG-Dateien verwenden die Dateikomprimierung für das Speichern einer angenäherten Version des Bildes, was zum Verlust einiger Bilddaten führt, jedoch die Qualität der meisten Fotos nicht herabsetzt. Beim Speichern von Bildern können Sie die Bildqualität auswählen:Je höher die Bildqualität, desto größer die Datei.

Bilder mit Palettenfarben exportieren

Bei Bildern mit Palettenfarben, wie z. B. GIF-Palettenbilder und 8-Bit-PNG-Bilder, ist es möglich, dass einzelne Pixel ihren exakten Farbwert erhalten. Dadurch können Sie beim Export die Anzeige der Farben in der Datei kontrollieren. Bilder mit Palettenfarben ermöglichen außerdem die Aufnahme von Transparenz in eine Datei, indem eine Farbe im Bild ausgewählt und transparent gemacht wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen“ auf Seite 452.

So passen Sie die Vorschau für den Bildexport an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für das Web exportieren**.

2 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Anzeigen des Objekts in einem einzelnen Vorschaufenster	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesamtvorschau** in der Symbolleiste **Ansicht**.
Anzeigen von zwei Versionen des Objekts in nebeneinander liegenden Fenstern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zwei vertikale Vorschaubilder**.
Anzeigen von zwei Versionen des Objekts in zwei übereinander platzierten Fenstern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zwei horizontale Vorschaubilder**.
Anzeigen von vier Versionen des Objekts in separaten Fenstern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vier Vorschaubilder**.
Ein Objekt in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen**.
Jedes Pixel in den Bilddaten als ein Pixel auf dem Bildschirm anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zoom 1:1 Pixel**.
In anderen Objektbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.
Objekt in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%**.
Ansicht vergrößern und verkleinern	Verwenden Sie das Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. das Hilfsmittel **Verkleinern** und klicken Sie in das Vorschaufenster.
Anzeigeoptionen für das Objekt in einem Vorschaurahmen ändern	Klicken Sie auf einen Rahmen und wählen Sie dann verschiedene Exporteinstellungen aus dem entsprechenden Bereich aus.

So exportieren Sie ein webkompatibles Bild

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für das Web exportieren**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** die Voreinstellungen aus dem Listenfeld **Voreinstellung** rechts oben im Dialogfeld aus.

Wenn Sie die Voreinstellungen bearbeiten möchten, können Sie die Exportoptionen im Dialogfeld ändern.

3 Klicken Sie auf **Speichern unter**.

4 Wählen Sie den gewünschten Speicherort (Laufwerk und Ordner) für die Datei.

5 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Namen ein.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.

Aktion	Vorgehensweise
Farbmodus auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** im Listenfeld **Farbmodus** einen Farbmodus aus. Diese Option steht nicht für das GIF-Dateiformat zur Verfügung.
Farbprofil einbetten	Aktivieren Sie im Bereich **Erweitert** das Kontrollkästchen **Farbprofil einbetten**.

Sie können auch einen Export in ein webkompatibles Format durchführen, indem Sie auf die **Datei** ▸ **Export** klicken und ein Dateiformat aus dem Listenfeld **Dateityp** auswählen.

Sie können aus dem Listenfeld **Geschwindigkeit** unten im Dialogfeld eine Geschwindigkeit für die Internetverbindung auswählen.

So passen Sie die Größe eines Bildes an, wenn Sie ein webkompatibles Bild exportieren

- Führen Sie im Dialogfeld **In Web exportieren** Aufgaben der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Maßeinheit für das Objekt auswählen	Wählen Sie im Bereich **Änderung** die gewünschte Maßeinheit im Listenfeld **Einheiten** aus.
Abmessungen des Objekts festlegen	Geben Sie im Bereich **Änderung** in den Feldern **Breite** und **Höhe** Werte ein.
Größe des Objekts prozentual zu seiner Originalgröße ändern	Geben Sie im Bereich **Änderung** in den Feldern **Breite %** und **Höhe %** Werte ein.
Verzerrungen durch Beibehalten des Verhältnisses von Breite zu Höhe vermeiden	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten** im Bereich **Änderung**.
Auflösung des Objekts festlegen	Geben Sie im Bereich **Änderung** einen Wert in das Feld **Auflösung** ein.

Aktion	Vorgehensweise
Größe der Datei auf der Festplatte erhalten, wenn die Auflösung des Objekts geändert wird	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Größe beibehalten** im Bereich **Änderung**.

So passen Sie die Optionen für den Export einer JPEG-Bitmap an

1 Wählen Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** im Listenfeld **Format** die Option **JPEG** aus.

2 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Bildqualität kontrollieren	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** eine Qualitätsoption aus dem Listenfeld **Qualität** aus oder geben Sie einen Prozentwert ein.
Verschlüsselungseinstellung auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** eine Option aus dem Listenfeld **Unterformat** aus.
Übergänge zwischen benachbarten Pixeln unterschiedlicher Farbe unscharf machen	Geben Sie im Bereich **Einstellungen** einen Wert in das Feld **Unschärfe** ein.
Graduelles Laden des JPEG-Bildes in bestimmten Webbrowsern, um vor dem endgültigen Laden Teile des Bildes anzuzeigen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Progressiv** im Bereich **Erweitert**.
Mit der Methode für die optimale Verschlüsselung die Größe der JPEG-Datei so gering wie möglich halten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Optimieren** im Bereich **Erweitert**.
Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:	
Dokumentfarbeinstellungen verwenden	Aktivieren Sie im Bereich **Erweitert** die Option **Farbeinstellungen des Dokuments verwenden**.
Farbprüfeinstellungen auf das Dokument anwenden	Aktivieren Sie im Bereich **Erweitert** die Option **Farbprüfeinstellungen verwenden**.
Überdrucken von Schwarz beim Exportieren in CMYK aktivieren	Aktivieren Sie im Bereich **Einstellungen** das Kontrollkästchen **Schwarz überdrucken**.
Randpixel auf den Hintergrund eines Objekts anwenden, um die Ränder von Anti-Alias-Objekten stufenlos ineinander übergehen zu lassen	Öffnen Sie im Bereich **Einstellungen** die Farbauswahl **Randpixel** und klicken Sie auf eine Farbe.

So legen Sie Optionen für die Anzeigequalität beim Exportieren webkompatibler Bilder fest

- Führen Sie im Dialogfeld **In Web exportieren** Aufgaben der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Randpixel auf den Hintergrund eines Objekts anwenden, um die Ränder von Anti-Alias-Objekten stufenlos ineinander übergehen zu lassen	Öffnen Sie im Bereich **Einstellungen** die Farbauswahl **Randpixel** und klicken Sie auf eine Farbe.
Glättung der Ränder des Objekts	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Durch Anti-Aliasing geglättet** im Bereich **Erweitert**.
Die Datei in bestimmten Webbrowsern stufenweise laden, um nur Teile des Bildes anzuzeigen, bevor das Laden abgeschlossen ist	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Interlaced** im Bereich **Erweitert**.

So legen Sie die Farbeinstellungen für den Export webkompatibler Bilder mit Palettenfarben fest

- Führen Sie im Dialogfeld **In Web exportieren** Aufgaben der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Farbmodus auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** im Listenfeld **Farbmodus** einen Farbmodus aus. Diese Option steht nicht für das GIF-Dateiformat zur Verfügung.
Farbpalette auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** eine Palette aus dem Listenfeld **Farbpalette** aus.
Eine Rasterungseinstellung und einen Wert eingeben	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** eine Rasteroption aus dem Listenfeld **Rastern** aus oder geben Sie einen Wert in das entsprechende Feld ein.
Farbprofil einbetten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbprofil einbetten** im Bereich **Erweitert**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbpalette laden	Klicken Sie im Bereich **Einstellungen** auf den Pfeil neben dem Listenfeld **Farbpalette** und klicken Sie auf **Palette laden**.
Eine Farbe abtasten und sie zu einer Farbpalette hinzufügen	Klicken Sie in der Symbolleiste auf die **Pipette** und anschließend auf das Bild, um die Farbe auszuwählen. Klicken Sie im Bereich **Einstellungen** auf die Schaltfläche **Gesampelte Farbe zur Palette hinzufügen** .
Farben hinzufügen und bearbeiten	Doppelklicken Sie in der Farbpalette auf ein Farbfeld.
Die Anzahl der anzuzeigenden Farben auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** einen Wert aus dem Listenfeld **Anzahl der Farben** aus.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Eine Farbe aus der Farbpalette löschen	Klicken Sie im Bereich **Einstellungen** auf eine Farbe in der Farbpalette und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Ausgewählte Farbe löschen**.

Sie können auch ein palettenbasiertes Dokument transparent machen, indem Sie eine Farbe im Bild auswählen und sie anschließend transparent machen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen" auf Seite 452.

Webvoreinstellungen speichern und anwenden

Webvoreinstellungen ermöglichen Ihnen das Speichern benutzerdefinierter Einstellungen für das Exportieren webkompatibler Dateiformate.

So speichern Sie eine Webvoreinstellung für das Exportieren webkompatibler Bilder

1. Wählen Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** im Listenfeld **Format** ein Dateiformat aus.
2. Wählen Sie die Einstellungen aus, die Sie als Voreinstellung speichern möchten.
3. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Listenfeld **Voreinstellung** und klicken Sie auf **Voreinstellung speichern**.
4. Geben Sie den Namen der Voreinstellung in das Feld **Dateiname** ein.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

Sie können eine gespeicherte Voreinstellung löschen, indem Sie diese im Listenfeld **Voreinstellung** auswählen und dann auf den Pfeil neben dem Listenfeld und anschließend auf **Voreinstellung löschen** klicken.

So weisen Sie eine Voreinstellung für den Export webkompatibler Bilder zu

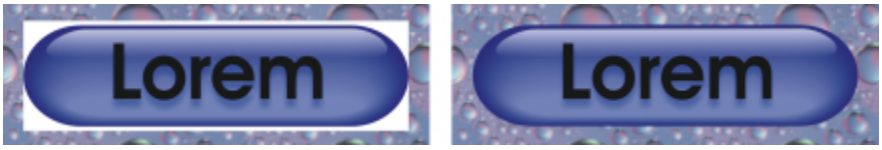
1. Klicken Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** auf den Pfeil neben dem Listenfeld **Voreinstellung** und dann auf **Voreinstellung laden**.
2. Klicken Sie auf den Namen der Datei.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen

Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie Bilder mit Palettenfarben, wie z. B. GIF- oder 8-Bit-PNG-Dateien mit Palettenfarben, mittransparenten Farben und Hintergründen exportieren. Solche Bilder werden z. B. für Schaltflächen oder Logos häufig auf Webseiten mit farbigem oder gemustertem Hintergrund verwendet.

Wenn Sie Ihrer Webseite ein Bild mit einem deckenden Hintergrund hinzufügen, erscheint die Hintergrundfarbe des Bildes auf der Seite als Rechteck. Wenn Sie den Hintergrund des Bildes transparent gestalten, wird der Bildhintergrund in die Seite integriert und ist damit nicht mehr als Rechteck sichtbar. Mit einem transparenten Hintergrund können Sie auch die Farbe bzw. das Muster eines Webseitenhintergrunds ändern, ohne den Hintergrund der Bilder entsprechend ändern zu müssen.

Die Hintergrundfarbe muss dabei eine einzelne Volltonfarbe sein, die nirgendwo sonst im Bild verwendet wird. Auch bearbeitbare und geschützte Bereiche können transparent gemacht werden. Weitere Informationen zum Definieren dieser Bereiche finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.



Für Webseiten können Sie Bilder mit transparentem Hintergrund erstellen.

Sie können einen transparenten Hintergrund auch für Bilder in anderen Dateiformaten erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bildbereiche ausschneiden“ auf Seite 288.

So exportieren Sie ein Bild mit Palettenfarben mit einem transparenten Hintergrund

1 Wählen Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** im Listenfeld **Format** ein Dateiformat mit Palettenfarben, wie z. B. GIF oder 8-Bit-PNG aus.

2 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Den Hintergrund des Objekts transparent gestalten	Aktivieren Sie im Bereich **Einstellungen** das Kontrollkästchen **Transparenz**.
Ausgewählte Farbe transparent machen	Klicken Sie in der Symbolleiste auf **Pipette** und klicken Sie dann auf das Bild, um eine Farbe auszuwählen. Klicken Sie im Bereich **Einstellungen** auf die Schaltfläche **Ausgewählte Farbe transparent machen** .
Randpixel auf den Hintergrund eines Objekts anwenden, um die Ränder von Anti-Alias-Objekten stufenlos ineinander übergehen zu lassen	Öffnen Sie im Bereich **Einstellungen** die Farbauswahl **Randpixel** und klicken Sie auf eine Farbe.

Für optimale Ergebnisse wählen Sie im Bereich **Einstellungen** im Listenfeld **Rasterfarben** die Option **Keine** aus.

Bilder in Teilbilder aufteilen

Sie können Ihre Bilder für die Anzeige auf einer Webseite in Teilbilder und damit in mehrere kleinere Dateien aufteilen, die dann nacheinander geladen und angezeigt werden. Diese Teilbilder, die auch als „Slices“ bezeichnet werden, können auch anklickbar sein (mit Hyperlinks).

Es können nur rechteckige Teilbilder erstellt werden. Wenn Sie anklickbare Bereiche in anderen Formen erzeugen möchten, benutzen Sie stattdessen Rollover. Weitere Informationen zu Rollovern finden Sie unter „Rollover erstellen und bearbeiten“ auf Seite 457.

Teilbildgitter erstellen

Um ein Bild in Teilbilder aufteilen zu können, müssen Sie zunächst ein Teilbildgitter erstellen, indem Sie horizontale und vertikale Teilbildgitterlinien auf dem Bild platzieren. Sie können festlegen, dass das Teilbildgitter nach der Platzierung von Objekten im Bild automatisch erstellt wird, oder Sie können die Spalten und Zeilen angeben, anhand derer gleich große Teilbilder erzeugt werden sollen. Teilbildgitter können auch importiert oder exportiert werden.

Das Teilbildgitter erstellt eine Überlagerung im Bildfenster und beschränkt in keiner Weise die Verwendung anderer Funktionen. Das Teilbildgitter und die Überlagerung lassen sich auch ausblenden.

Teilbilder mit einem Namen versehen und exportieren

Nachdem Sie ein Bild in Teilbilder aufgeteilt haben, können Sie einen Dateinamen festlegen. Die Teilbilder können auch in jeweils unterschiedliche Formate exportiert und individuell optimiert werden. Für Teilbilder, denen keine speziellen Eigenschaften zugewiesen wurden, gelten die Standardeigenschaften. Unbenannte Teilbilder werden automatisch mit einem Namen versehen, aus dem die Zeilen- und Spaltennummer des Teilbilds im Teilbildgitter hervorgeht. So wird beispielsweise für das Teilbild in der ersten Zeile und der ersten Spalte eines Bildes namens „Banner", das in mehrere Teilbilder aufgeteilt wurde, der Dateiname "banner_r1c1" festgelegt.

Ein Teilbild kann auch ein Rollover sein. Weitere Informationen zum Erstellen und Bearbeiten von Rollovern finden Sie unter „Rollover erstellen und bearbeiten" auf Seite 457.

Dieses in Teilbilder aufgeteilte Bild enthält Rollover-Schaltflächen und Teilbilder mit Text, die individuell optimiert wurden. Die grünen Linien zeigen das Teilbildgitter an.

Teilbilder löschen

Die von Ihnen hinzugefügten Teilbildgitterlinien können verschoben oder gelöscht werden. Wenn Sie einen Teil einer Teilbildgitterlinie entfernen möchten, wählen Sie hierzu benachbarte Teilbilder aus und führen sie zusammen. Sie können aber auch das gesamte Teilbildgitter auf einmal entfernen. Wenn Sie eine Teilbildgitterlinie löschen, entsteht dabei aus mehreren Teilbildern ein größeres Teilbild. Die den einzelnen Teilbildern zugewiesenen Eigenschaften gehen dabei verloren und das neu entstandene Teilbild nimmt die Standardeinstellungen an.

In Teilbilder aufgeteilte Bilder exportieren

Nach dem Aufteilen des Bildes in Teilbilder müssen Sie es exportieren. Während des Exports erstellt Corel PHOTO-PAINT einen Ordner, in dem sich die Teilbilder befinden.

Wenn Sie ein in Teilbilder aufgeteiltes Bild bereits exportiert und erneut zur Bearbeitung geöffnet haben, können Sie festlegen, dass nur die Teilbilder exportiert werden.

In Teilbilder aufgeteilte Bilder optimieren

Ein in Teilbilder aufgeteiltes Bild können Sie über das Andockfenster „Teilbilder erzeugen" oder beim Exportieren des Bildes optimieren. An dieser Stelle können keine individuellen Einstellungen für einzelne Teilbilder vorgenommen werden. Sie können auch das gesamte Bild optimieren und die gesamte Aufteilung in Teilbilder einschließlich der Einstellungen verwerfen. Weitere Informationen zum Optimieren von Bildern für das Web finden Sie unter „Bilder für das Web exportieren" auf Seite 445.

So teilen Sie ein Bild in Teilbilder auf

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Teilbilder erzeugen** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen, um ein Teilbildliniengitter zu erstellen:

- **Vertikales Teilbild** :Ermöglicht das Hinzufügen einzelner vertikaler Teilbildgitterlinien durch Klicken auf das Bild.

- **Horizontales Teilbild** :Ermöglicht das Hinzufügen einzelner horizontaler Teilbildgitterlinien durch Klicken auf das Bild.
- **Automatische Unterteilung** : Teilt das gesamte Bild in einzelne Teilbilder auf. Grundlage bildet dabei die Platzierung der Objekte im Bild.
- **Gleichmäßiges Teilbild** : Ermöglicht die Aufteilung des Bildes in gleich große Teilbilder. Sie geben nur die Anzahl der Spalten und Zeilen des Teilbildgitters an.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Teilbild auswählen** .

Wenn Sie eine Teilbildgitterlinie verschieben möchten, ziehen Sie sie einfach an die gewünschte Position.

4 Klicken Sie auf ein Teilbild.

5 Geben Sie im Andockfenster **Teilbilder erzeugen** die folgenden Informationen für die ausgewählten Teilbilder ein:
- **Name**:Geben Sie den Dateinamen für das Teilbild ein. Wird kein Dateiname eingegeben, vergibt das Programm automatisch einen Namen, der aus dem Dateinamen des Originalbilds sowie den Zeilen- und Spaltenkoordinaten des Teilbilds im Teilbildgitter besteht.
- **URL** – Ermöglicht das Einfügen eines Hyperlinks.

6 Wählen Sie im Bereich **Format** im entsprechenden Listenfeld ein Dateiformat für das Teilbild.

Wenn Sie kein Dateiformat angeben, wird das Teilbild automatisch im Standarddateiformat gespeichert.

Informationen zum Export von Teilbildern finden Sie unter „So exportieren Sie ein in Teilbilder aufgeteiltes Bild" auf Seite 456..

Außerdem können Sie

Teilbild optimieren	Wählen Sie ein Teilbild aus, klicken Sie im Andockfenster **Teilbilder erzeugen** auf **Erweitert** und legen Sie die gewünschten Dateiformateinstellungen fest.
Teilbildgitter importieren	Klicken Sie auf den Flyout-Pfeil ▶ und dann auf **Teilbildgitter importieren**.
Teilbildgitter in ein anderes Bild exportieren	Klicken Sie auf den Flyout-Pfeil ▶ und dann auf **Teilbildgitter exportieren**.
Dateiformateinstellungen als Voreinstellung speichern	Klicken Sie auf den Flyout-Pfeil ▶ und dann auf **Voreinstellung speichern**.

Wenn Sie mehrere Teilbilder auswählen möchten, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die auszuwählenden Teilbilder.

Drücken Sie zum Umschalten zwischen den Schaltflächen **Horizontales Teilbild** und **Vertikales Teilbild** die **Umschalttaste**.

So blenden Sie die Teilbildüberlagerung und das Teilbildgitter ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▶ **Teilbildgitter**.

Solange das Hilfsmittel **Teilbild erzeugen** ausgewählt ist, kann das Teilbildgitter nicht ausgeblendet werden.

So löschen Sie eine Teilbildgitterlinie

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Teilbilder erzeugen**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Linie löschen**.

3 Klicken Sie auf die Linie, die gelöscht werden soll.

Wenn alle Teilbilder gelöscht werden sollen, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Linie löschen**.

Wenn eine Teilbildgitterlinie gelöscht wird, entsteht ein neues, größeres Teilbild mit den Standardeinstellungen. Alle Einstellungen, die den einzelnen Teilbildern zugewiesen wurden, gehen dabei verloren.

So exportieren Sie ein in Teilbilder aufgeteiltes Bild

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für das Web exportieren**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Für das Web exportieren** oben rechts im Dialogfeld im Listenfeld **Voreinstellung** vordefinierte Einstellungen aus.

3 Wählen Sie im Bereich **HTML und Teilbilder** im Listenfeld **Exportieren** die Option **Bild und HTML** aus.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Teilbilder einschließen**.

5 Klicken Sie auf **Speichern unter**.

6 Wählen Sie den gewünschten Speicherort (Laufwerk und Ordner) für die Dateien.

7 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Vorhandene Teilbilder ersetzen	Aktivieren Sie im Bereich **HTML und Teilbilder** die Option **Vorhandene Dateien überschreiben**.
Vorschau des aufgeteilten Bildes in einem Browser anzeigen	Aktivieren Sie die Option **Im Browser anzeigen**. Sobald Sie auf Speichern klicken, wird der Standardbrowser gestartet und die Datei mit den aktuellen Einstellungen angezeigt.

Wenn die Option **Teilbilder** nicht aktiviert ist, wird das Bild ohne Teilbilder exportiert und die im Andockfenster **Teilbilder erzeugen** festgelegten Einstellungen werden nicht wirksam. Sollen die Teilbilder und die Einstellungen nicht exportiert werden, können Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat für das Gesamtbild wählen.

Wenn der eingegebene Dateiname nicht webkompatibel ist, wird er beim Export automatisch korrigiert. Auch doppelt vergebene Dateinamen werden automatisch korrigiert.

Wenn nur die Teilbilder exportiert werden sollen, aktivieren Sie die Option **Nur Bild**.

Rollover erstellen und bearbeiten

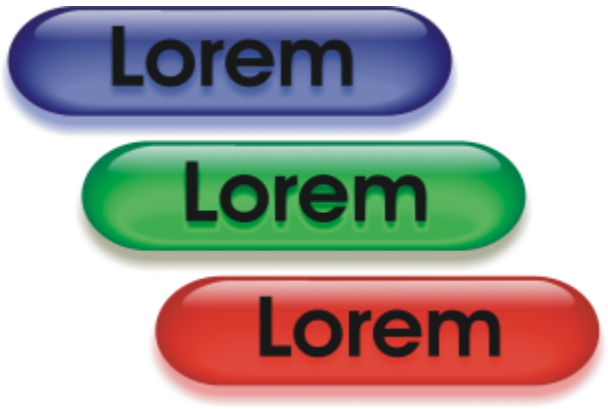
Ein Rollover ist ein interaktives Bild, das sein Aussehen ändert, wenn Sie darauf klicken oder mit der Maus darauf zeigen. Sie können beispielsweise eine Schaltfläche erstellen, die beim Klicken ihre Farbe ändert oder Text anzeigt, wenn Sie mit der Maus darauf zeigen. Rollover werden häufig auf Webseiten als Navigationsschaltflächen verwendet.

Rollover erstellen

Grundlage für Rollover sind Objekte, wie Formen, Pinselstriche und Text. Sie können sowohl einzelne Objekte als auch ganze Objektgruppen verwenden, beispielsweise eine Ellipse mit Text. Rollover können die folgenden Statuseigenschaften haben:

- **Normal**:Zeigt den Standardstatus an.
- **Darüber**:Dieser Status wird ausgelöst, wenn Sie auf das Rollover zeigen.
- **Angeklickt**:Dieser Status wird ausgelöst, wenn Sie auf das Rollover klicken.

Jeder Status besteht aus einem oder mehreren Objekten.



Ein Rollover kann drei Statuseigenschaften haben: Normal, Darüber und Angeklickt

Rollover-Objekte bearbeiten

Sie können den Rollover-Status bearbeiten, indem Sie den einzelnen Statuseigenschaften Objekte hinzufügen, die Objekte in den Statuseigenschaften bearbeiten oder Objekte löschen. Beim Erstellen eines Rollovers werden die Originalobjekte jeweils in den Status Normal, Darüber und Angeklickt kopiert. Wenn Sie einem Rollover-Status ein Objekt hinzufügen, wird das Objekt jedem Status hinzugefügt. Änderungen am Objekt gelten jedoch immer nur für den aktuellen Status. Sie können auch Objekte aus dem aktuellen Status entfernen.

Wenn Sie ein Rollover auf Grundlage eines bearbeitbaren Bereichs oder des Hintergrunds erstellen möchten, muss der Bereich bzw. der Hintergrund erst in ein Objekt umgewandelt werden. Weitere Informationen zum Definieren von bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" auf Seite 267.

Wenn Sie ein Rollover erstellen, wird das Bild in Teilbilder aufgeteilt und das Rollover wird zu einem Teilbild. Weitere Informationen zur Arbeit mit Teilbildern und zum Export optimierter Teilbilder finden Sie unter „Bilder in Teilbilder aufteilen" auf Seite 453.

So erstellen Sie ein Rollover

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Rollover**.
2. Wählen Sie ein Objekt aus.
3. Klicken Sie im Andockfenster **Rollover** auf die Schaltfläche **Rollover aus Objekt erstellen**.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Status** eine der folgenden Optionen:
   - **Normal**
   - **Darüber**

- **Angeklickt**

5 Bearbeiten Sie den ausgewählten Rollover-Status, indem Sie Objekte hinzufügen, entfernen oder ändern.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Änderungen zuweisen**.

Jeder Status behält seine jeweiligen Objekte, aus denen er besteht, so dass Sie mit dem Bearbeiten des Rollovers fortfahren können.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Rollover löschen	Klicken Sie im Andockfenster **Rollover** auf die Schaltfläche **Rollover löschen**.
Vorhandenen Rollover ändern	Klicken Sie im Andockfenster **Rollover** auf die Schaltfläche **Rollover bearbeiten**.

Im Andockfenster **Objekt-Manager** werden die Rollover-Objekte farblich hervorgehoben, gruppiert und mit einem **Rollover-Objekt**-Symbol rechts neben dem Objektnamen versehen. Das Symbol **Text** zeigt an, dass es sich bei dem Rollover-Objekt um Text handelt.

Wenn ein Rollover ein anderes Rollover überlagert, wird das entsprechende **Rollover-Objekt**-Symbol im Andockfenster **Objekt-Manager** rot angezeigt. Sich überlagernde Rollover können nicht exportiert werden. Stellen Sie sicher, dass sich die Rollover, die Sie exportieren möchten, nicht gegenseitig überlagern.

Sie können zunächst ein einzelnes Objekt auswählen und dann andere Objekte hinzufügen, um das Aussehen des Rollovers zu ändern.

So bearbeiten Sie ein Rollover

1 Wählen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** ein Rollover aus.

Rollover sind an den **Rollover-Objekt**-Symbolen rechts neben dem Objektnamen zu erkennen.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Internet**.

3 Klicken Sie in der Symbolleiste **Internet** auf die Schaltfläche **Rollover bearbeiten**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Status** im Andockfenster **Rollover** einen Status:

- **Normal**
- **Darüber**
- **Angeklickt**

5 Bearbeiten Sie den Rollover-Status, indem Sie Objekte hinzufügen, entfernen oder ändern.

6 Klicken Sie in der Symbolleiste **Internet** auf die Schaltfläche **Rollover beenden**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Rollover-Status auf Normal zurücksetzen, um von vorne zu beginnen	Klicken Sie im Andockfenster **Rollover** auf **Zurücksetzen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Jeden Rollover-Status in ein einfaches Objekt zurückverwandeln	Klicken Sie in der Symbolleiste **Internet** auf die Schaltfläche **Rollover-Objekte extrahieren**.

Wenn Sie mit **Rollover-Objekte extrahieren** ein Rollover in einfache Objekte zurückverwandeln, werden den Komponentenobjekten automatisch Namen zugewiesen.

Das gleichzeitige Bearbeiten mehrerer Rollover ist nicht möglich.

Sie können ein Rollover bearbeiten, indem Sie in das Bildfenster doppelklicken.

Sie können ein Rollover auch bearbeiten, indem Sie im Andockfenster **Rollover** auf die Schaltfläche **Rollover bearbeiten** klicken.

So fügen Sie einem Rollover ein Objekt hinzu

1 Wählen Sie im Listenfeld **Status** im Andockfenster **Rollover** einen Rollover-Status:
   - **Normal**
   - **Darüber**
   - **Angeklickt**
2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form**.
3 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste im Bildfenster, um die gewünschte Form zu erstellen.

   Das Objekt wird jedem Rollover-Status hinzugefügt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Pinselstriche hinzufügen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** und ziehen Sie im Zeichenfenster, um einen Pinselstrich zu erstellen.
Text hinzufügen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text**, klicken Sie in das Bildfenster und geben Sie den Text ein.

Weitere Informationen zum Hinzufügen Formen und Pinselstrichen finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365.. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Text finden Sie unter „Text erstellen und formatieren" auf Seite 403..

Sie können Objekte auch aus dem Bildhintergrund und aus bearbeitbaren Bereichen erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365.

Alle Pinselstriche werden standardmäßig dem jeweils aktiven Objekt hinzugefügt. Objekte können Sie auch erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **Neues Objekt** im Andockfenster **Objekt-Manager** klicken. Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

So bearbeiten Sie ein Objekt im aktuellen Rollover-Status

1 Wählen Sie im Listenfeld **Status** im Andockfenster **Rollover** einen Rollover-Status:
   - **Normal**
   - **Darüber**
   - **Angeklickt**
2 Wählen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** das Objekt aus, das geändert werden soll.

   Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.
3 Ändern Sie das Objekt.

   Die Änderungen gelten nur für das Objekt im aktuellen Status.

Weitere Informationen zu Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten" auf Seite 365 und „Objekte ändern" auf Seite 385.

Sie können Text auch malen oder die Farbe, Füllung und Formatierung von Text ändern. Weitere Informationen zum Ändern von Text finden Sie unter „Text erstellen und formatieren" auf Seite 403.

Für jeden Rollover-Status (Normal, Darüber und Angeklickt) kann ein anderer Text angezeigt werden. Wenn Sie den Text in einem Rollover bearbeiten möchten, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** A, zeigen Sie mit der Maus auf den Text, warten Sie, bis der Mauszeiger die Form einer Einfügemarke (Cursor) annimmt, und wählen Sie den Text aus. Geben Sie den neuen Text ein.

So entfernen Sie ein Objekt aus dem aktuellen Rollover-Status

1 Wählen Sie im Listenfeld **Status** im Andockfenster **Rollover** einen Rollover-Status:
   - **Normal**
   - **Darüber**
   - **Angeklickt**
2 Wählen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** das Objekt aus, das entfernt werden soll.
3 Doppelklicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .

   Das Objekt wird nur aus dem aktuellen Status entfernt.

Wenn Sie ein Objekt mit der **Entf-Taste** löschen, wird das Objekt aus jedem Rollover-Status gelöscht.

Bilder per E-Mail versenden

Nachdem Sie ein Bild in Corel PHOTO-PAINT erstellt oder geöffnet haben, können Sie es mit einem E-Mail-Programm als Anhang versenden. Wenn das Bild nicht gespeichert wurde, werden Sie jedoch aufgefordert, das Bild vor dem Versenden per E-Mail zu speichern. Darüber hinaus müssen Sie über eine E-Mail-Anwendung verfügen. Ist dies nicht der Fall, wird der Installationsassistent für die Internetverbindung oder die E-Mail-Anwendung gestartet.

So versenden Sie ein Bild per E-Mail

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Senden**.

Drucken

Grundlegende Informationen zum Drucken 463
Dateien für Druckdienstanbieter vorbereiten 473

Grundlegende Informationen zum Drucken

Corel PHOTO-PAINT bietet zahlreiche Optionen zum Drucken Ihrer Arbeit.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Arbeit drucken" (Seite 463)
- „Druckaufträge gestalten" (Seite 464)
- „Vorschau von Druckaufträgen anzeigen" (Seite 465)
- „Druckstile zuweisen" (Seite 466)
- „Druckaufträge optimieren" (Seite 467)
- „Farben exakt drucken" (Seite 468)
- „Auf PostScript-Druckern drucken" (Seite 470)
- „Vorabkontrolle anzeigen" (Seite 471)

Arbeit drucken

In Corel PHOTO-PAINT können Sie ein oder mehrere Exemplare eines Bildes drucken. Sie können festlegen, ob das aktuelle Bild oder bestimmte Bilder gedruckt werden sollen. Vor dem Drucken eines Bildes können Sie Druckereigenschaften wie Seitengröße und Geräteoptionen festlegen.

So legen Sie die Druckereigenschaften fest

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Bereich **Ziel** einen Drucker im Listenfeld **Drucker** aus.
4. Klicken Sie auf **Grundeinstellungen**.
5. Legen Sie die gewünschten Eigenschaften im Dialogfeld fest.

So drucken Sie Ihre Arbeit

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Bereich **Ziel** einen Drucker im Listenfeld **Drucker** aus.
4. Wählen Sie im Bereich **Ziel** eine Seitengröße sowie eine Ausrichtungsoption im Listenfeld **Seite** aus.

5 Geben Sie im Bereich **Kopien** einen Wert im Feld **Anzahl der Kopien** ein.
Wenn Sie die Exemplare sortieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sortieren**.

6 Aktivieren Sie im Bereich **Druckbereich** eine der folgenden Optionen:
- **Aktuelles Dokument**: Druckt die aktive Zeichnung.
- **Aktuelle Seite**: Druckt die aktive Seite.
- **Seiten**: Druckt die von Ihnen angegebenen Seiten.
- **Dokumente**: Druckt die von Ihnen angegebenen Dokumente.
- **Auswahl**: Druckt die von Ihnen ausgewählten Objekte.

Wenn Sie die Option **Seiten** aktivieren, können Sie festlegen, ob ein Seitenbereich, nur gerade oder ungerade Seiten oder sowohl gerade als auch ungerade Seiten gedruckt werden sollen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Die Druckerausrichtung automatisch an die Ausrichtung des Dokuments anpassen	Wählen Sie im Bereich **Ziel** im Listenfeld **Seite** die Option **Seitenausrichtung anpassen** aus.
Die Standardseitengröße des Druckers verwenden	Wählen Sie im Bereich **Ziel** im Listenfeld **Seite** die Option **Druckerstandard verwenden** aus.

Sie müssen zuerst Objekte auswählen, um eine Auswahl drucken zu können.

Druckaufträge gestalten

Sie können das Layout eines Druckauftrags durch Vergrößern/Verkleinern, Positionieren und Skalieren gestalten. Unter dem „Kacheln" eines Druckauftrags ist zu verstehen, dass der Auftrag auf mehrere Seiten verteilt gedruckt wird, die später zu einem Dokument zusammengefügt werden können. Sie können zum Beispiel Druckaufträge kacheln, die über die Seitengröße des Druckerpapiers hinausgehen.

So legen Sie Größe und Position von Druckaufträgen fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie im Abschnitt **Bildposition und -größe** eine der folgenden Optionen:
- **Wie im Dokument**: Hiermit wird die Bildgröße wie im Dokument beibehalten.
- **Auf Seite einpassen**: Vergrößert/verkleinert und positioniert den Druckauftrag so, dass er auf die Druckseite passt.
- **Bilder neu positionieren auf**: Ermöglicht die Neupositionierung des Druckauftrags durch Wählen einer Position aus dem Listenfeld.

Wenn Sie die Option **Bilder neu positionieren auf** aktivieren, können Sie Größe, Position und Skalierung in den entsprechenden Feldern festlegen.

Sie können auch ein Umbruchlayout, wie **2 x 2 (4-up)** oder **2 x 3 (6-up)** aus dem Listenfeld **Umbruchlayout** auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Umbruchlayouts arbeiten" auf Seite 474.

So teilen Sie einen Druckauftrag auf

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Bildposition und -größe** das Kontrollkästchen **Gekachelte Seiten drucken**.

4 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:

- **Kacheln überlappen**: Ermöglicht die Angabe des Überlappungsbereichs der Kacheln.
- **% der Seitenbreite**: Ermöglicht die Angabe des Prozentwerts der Seitenbreite, die die Kacheln einnehmen werden.

Sie können Ausrichtungsmarken für die Kacheln hinzufügen, indem Sie das Kontrollkästchen **Kachelmarken** aktivieren.

Vorschau von Druckaufträgen anzeigen

Sie können sich eine Vorschau Ihrer Arbeit anzeigen lassen, um zu überprüfen, wie Größe und Position des Druckauftrags auf dem Papier umgesetzt werden. Sie können einen bestimmten Bereich auch vergrößern, um ihn genauer zu betrachten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit zu prüfen, wie die Farbauszüge im Druck aussehen werden.

Vor dem Druck Ihrer Arbeit können Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen, um potenzielle Druckprobleme zu identifizieren. Sie können zum Beispiel den aktuellen Druckauftrag auf Druckfehler und mögliche Probleme beim Drucken überprüfen und entsprechende Lösungsvorschläge anzeigen lassen.

So zeigen Sie die Vorschau eines Druckauftrags

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

  Um die Vorschau eines Druckauftrags zu schließen, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau schließen** .

Sie können im Dialogfeld **Drucken** schnell eine Vorschau anzeigen, indem Sie auf **Datei** ▸ **Drucken** und anschließend auf die Schaltfläche für die **Miniaturvorschau** klicken.

So vergrößern Sie die Vorschauseite

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Zoom**.

3 Aktivieren Sie das Optionsfeld **Prozent** und geben Sie einen Wert in das Feld ein.

Sie können die Vorschauseite auch vergrößern, indem Sie einen voreingestellten Vergrößerungsfaktor wählen.

Zudem können Sie einen bestimmten Vorschaubereich vergrößert anzeigen, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom** klicken und den Bereich mit einem Markierungsrahmen auswählen.

So drucken Sie Farbauszüge

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbauszüge drucken**.

Sie können eine Komposit-Vorschau anzeigen, indem Sie auf **Ansicht** ▸ **Auszugsvorschau** ▸ **Komposit** klicken.

Sie können die einzelnen Farbauszüge anzeigen, indem Sie auf die Registerkarten unten im Anwendungsfenster klicken.

So lassen Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte für die **Vorabkontrolle**.

   Wenn bei einem Druckauftrag keine Probleme auftreten, lautet der Name der Registerkarte **Keine Probleme**. Falls Probleme aufgetreten sind, wird im Namen der Registerkarte die Anzahl der aufgetretenen Probleme angezeigt.

   Wenn die Vorabkontrolle bestimmte Probleme übergehen soll, klicken Sie auf **Einstellungen**, doppelklicken Sie auf **Drucken** und deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Probleme, die nicht überprüft werden sollen.

Sie können die Einstellungen speichern, indem Sie auf die Schaltfläche **Vorabkontrolle-Einstellungen hinzufügen** klicken und einen Namen in das Feld **Vorabkontrollstil speichern unter** eingeben.

Druckstile zuweisen

Ein Druckstil ist ein Satz gespeicherter Druckoptionen. Jeder Druckstil wird in einer separaten Datei gespeichert. Auf diese Weise können Sie Druckstile von einem Computer auf einen anderen kopieren, eine Sicherungskopie des Druckstils erstellen und dokumentspezifische Stile im selben Verzeichnis wie die Dokumentdatei speichern.

Sie können einen vorhandenen Druckstil auswählen, einen neuen erstellen oder einen Druckstil bearbeiten und die Änderungen speichern. Druckstile können auch gelöscht werden.

So wählen Sie Druckstile

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Druckstil** eine der folgenden Optionen:
   - **Corel PHOTO-PAINT-Standard**
   - **Durchsuchen**

So erstellen Sie einen Druckstil

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Legen Sie die gewünschten Druckoptionen fest.
4. Klicken Sie auf **Speichern unter**.
5. Wählen Sie den Ordner aus, in dem der Druckstil gespeichert werden soll.
6. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für den Stil ein.

Ein Druckstil kann auch gespeichert werden, indem Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau** und anschließend auf die Schaltfläche **Druckstil speichern unter** klicken.

So bearbeiten Sie Druckstile

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2 Wählen Sie im Listenfeld **Druckstil** einen Druckstil.
3 Ändern Sie die gewünschten Druckeinstellungen.
4 Klicken Sie auf **Speichern unter**.
5 Wählen Sie den Ordner, in dem der Druckstil gespeichert ist.
6 Klicken Sie auf den Dateinamen.
7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Speichern Sie geänderte Einstellungen als Druckstil oder wenden Sie die Änderungen an, bevor Sie die Aktion abbrechen. Andernfalls gehen die geänderten Einstellungen verloren.

So löschen Sie Druckstile

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.
2 Wählen Sie den Druckstil aus.
3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Druckstil löschen** —.

Druckaufträge optimieren

Sie können die Druckzeit verkürzen, indem Sie die Treiberkompatibilität für nicht PostScript-fähige Drucker angeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben exakt drucken" auf Seite 468.

Wenn ein Drucker Probleme bei der Verarbeitung großer Bitmaps hat, können Sie die Bitmap durch Festlegen eines Ausgabegrenzwerts in kleinere, besser verarbeitbare Stücke unterteilen. Falls beim Drucken der Stücke Linien sichtbar werden, können Sie einen Farbüberlappungswert festlegen, um so ein nahtloses Bild zu erzeugen.

Um die Dateigröße zu reduzieren, können Sie Bilder herunterskalieren. Da Bilder aus Pixeln aufgebaut sind, nimmt die Anzahl der Pixel pro Zeile beim Herunterskalieren ab, wodurch die Dateigröße reduziert wird.

So legen Sie die Einstellungen für die Treiberkompatibilität fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Doppelklicken Sie in der Kategorienliste auf **Global**, doppelklicken Sie auf **Drucken** und klicken Sie auf **Treiberkompatibilität**.
3 Wählen Sie im Listenfeld **Drucker** einen nicht PostScript-fähigen Drucker.
4 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für die gewünschten Einstellungen.

So wählen Sie einen Grenzwert und einen Farbüberlappungswert für Stücke

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.
3 Wählen Sie in der Liste **Sondereinstellungen** eine der folgenden Optionen aus:
   - **Bitmap-Ausgabegrenzwert (K)**
   - **Bitmap-Stücküberlappungspixel**
4 Wählen Sie einen Wert im Listenfeld **Einstellung**.

So skalieren Sie Bilder herunter

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Bitmap herunterskalieren** die gewünschten Kontrollkästchen und geben Sie Werte in die zugehörigen Felder ein:
   - **Farben und Graustufen**
   - **Monochrom**

Farben exakt drucken

Corel PHOTO-PAINT ermöglicht Ihnen das Verwalten von Farben beim Drucken, damit Sie eine exakte Farbwiedergabe gewährleisten können. Sie können das Dokument mit den angegebenen Einstellungen für die Dokumentfarben drucken oder andere Farbeinstellungen nur für das Drucken auswählen. Sie können ein Dokument auch mit den Farbprüfeinstellungen drucken, die Sie zuvor im Andockfenster **Farbprüfeinstellungen verwenden** angegeben haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbverwaltung verwenden" auf Seite 223.

Außerdem können Sie eine Wiedergabeabsicht auswählen, damit die Farben außerhalb des Gamuts beim Drucken richtig interpretiert werden. Welche Wiedergabeabsicht ausgewählt werden sollte, hängt vom Grafikinhalt des Dokuments ab. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbverwaltung" auf Seite 223.

Weitere Informationen zur Auswahl von Druckerfarbprofilen finden Sie unter „Farbverwaltung verwenden" auf Seite 223.

Hinweise zu GDI-Druckern

GDI-Drucker unterstützen nur zwei Farbräume: RGB und Graustufen. Falls Ihr Dokument Farben aus mehreren Farbräumen enthält, z. B. RGB, CMYK und Schmuckfarben, müssen Sie vor dem Drucken alle Farben in RGB oder Graustufen umwandeln.

Sie können bestimmen, ob es sich bei einem Drucker um einen GDI-Drucker handelt, indem Sie auf **Datei** ▸ **Drucken** klicken und einen Drucker aus dem Listenfeld **Drucker** auswählen. Falls die Registerkarte **PostScript** nicht oben im Dialogfeld angezeigt wird, handelt es sich bei dem ausgewählten Drucker um einen GDI-Drucker.

In der folgenden Tabelle werden verschiedene Möglichkeiten beschrieben, wie beim Drucken auf einem GDI-Drucker Farben verwaltet werden können.

Anleitung	Im Dialogfeld "Drucken"
Drucken Sie das Dokument und behalten Sie RGB oder Graustufen bei.	Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe** und wählen Sie den entsprechenden Farbmodus im Listenfeld **Farben ausgeben als**.
Dokument mit Originalfarben drucken	Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe** und wählen Sie das Dokumentfarbprofil im Bereich **Dokumentprofile** des Listenfelds **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** aus.
Dokument drucken und die Dokumentfarben in die Druckerfarben umwandeln	Wählen Sie im Listenfeld **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** ein Druckerfarbprofil aus.

Hinweise zu PostScript-Druckern

Die meisten PostScript-Drucker unterstützen mehrere Farbräume in einem Dokument. Ein Dokument kann z. B. Farben aus mehreren Farbräumen enthalten, wie RGB, CMYK und Graustufen.

In der folgenden Tabelle werden verschiedene Möglichkeiten beschrieben, wie beim Drucken auf einem PostScript-Drucker Farben verwaltet werden können.

Anleitung	Im Dialogfeld "Drucken"
Dokument mit Originalfarben drucken	Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe** und wählen Sie im Listenfeld **Farben ausgeben als** die Option **Programmeigen** aus.
Dokumente, die mehrere Farbmodi enthalten, mit einem Farbmodus drucken	Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe** und wählen Sie im Listenfeld **Farben ausgeben als** einen Farbmodus aus. Wenn der Drucker nur einen Farbmodus unterstützt, können Sie die Farbkonvertierung in Corel PHOTO-PAINTsteuern.
Dokumente drucken, die nur einen Farbmodus enthalten	Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe** und wählen Sie das Farbprofil imListenfeld **Farben ausgeben als** und im Listenfeld **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** aus.

So geben Sie die Farbeinstellungen zum Drucken an

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie die Option **Farbeinstellungen des Dokuments verwenden**.
   Wenn Sie einen PostScript-Drucker ausgewählt haben, können Sie eine der folgenden Optionen aus dem Listenfeld **Farbkonvertierungen durchgeführt von:** auswählen:
   - Corel PHOTO-PAINT: Ermöglicht der Anwendung das Durchführen der Farbkonvertierung.
   - (ausgewählter Drucker): Ermöglicht dem ausgewählten Drucker das Durchführen der Farbkonvertierung (diese Option ist nur für PostScript-Drucker verfügbar)
4. Wählen Sie im Listenfeld **Farben ausgeben als** ein Farbmodell aus.
   Dadurch können Sie alle Dokumentfarben beim Drucken in ein spezifisches Farbmodell zusammenführen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Schmuckfarben in Skalenfarben umwandeln	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schmuckfarben konvertieren in**. Wenn Sie **Programmeigen** im Listenfeld **Farben ausgeben als** ausgewählt haben, müssen Sie einen Farbmodus aus dem Listenfeld auswählen.
Ein Farbprofil zum Korrigieren von Farben beim Drucken auf einem spezifischen Drucker auswählen	Wählen Sie im Listenfeld **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** ein Farbprofil aus. Diese Option ist nur für bestimmte Farbmodelle verfügbar.
Die mit dem ausgewählten Farbmodell verknüpften Farbwerte beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **(Farbmodell-)Zahlen beibehalten**.

So drucken Sie unter Verwendung von Farbprüfeinstellungen

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie die Option **Farbprüfeinstellungen verwenden**, um die im Andockfenster **Farbprüfeinstellungen** definierten Farbeinstellungen anzuwenden.

   Wenn Sie die Prüffarben korrigieren möchten, können Sie im Listenfeld **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** ein Farbprofil auswählen.
4. Klicken Sie auf **Drucken**.

So geben Sie die Wiedergabeabsicht zum Drucken an

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Wiedergabeabsicht** eine der folgenden Optionen:
   - **Relative Farbmetrik**: Für Korrekturabzüge auf Druckern, ohne dass der Weißpunkt beibehalten wird.
   - **Absolute Farbmetrik** : Behält den Weißpunkt bei und fertigt Korrekturabzüge an.
   - **Farbmetrik**: Eignet sich für eine Vielzahl von Bildern, insbesondere Bitmaps und Fotos.
   - **Sättigungsbereich**: Für Vektorgrafiken und für das Beibehalten stark gesättigter Farben (Zeilen, Text und Objekte mit Volltonfarben, wie Diagramme)

Auf PostScript-Druckern drucken

PostScript ist eine Seitenbeschreibungssprache, die Druckanweisungen an PostScript-Drucker sendet. Alle Elemente im Druckauftrag (z. B. Kurven und Text) werden durch Zeilen von PostScript-Code dargestellt, die der Drucker zum Erzeugen des Dokuments verwendet. Für eine bessere Kompatibilität können Sie einen geräteunabhängigen PostScript-Drucker wählen. Oder Sie entscheiden sich für eine PPD-Datei (PostScript Printer Description, PostScript-Drucker-Beschreibung). Die PPD-Datei, die Sie vom Druckerhersteller erhalten, beschreibt die Fähigkeiten und Funktionen des PostScript-Druckers.

Druckaufträge mit zu vielen Schriften werden möglicherweise nicht richtig ausgegeben; viele Schmuckfarben im Druckauftrag führen zu einer großen Datei. Sie können die PostScript-Optionen so einstellen, dass Sie eine Warnung erhalten, wenn ein Druckauftrag mehr als die festgelegte Anzahl von Schriften oder Schmuckfarben enthält. Sie können die maximale Anzahl von Bitmap-Schriften angeben, die ein Druckauftrag enthalten darf.

So wählen Sie eine PPD-Datei (PostScript Printer Description) aus

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Bereich **Ziel** einen PostScript-Drucker im Listenfeld **Drucker** aus.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **PPD verwenden**.
5. Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.
6. Doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

So drucken Sie auf PostScript-Geräten

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Wählen Sie im Bereich **Ziel** einen PostScript-Drucker im Listenfeld **Drucker** aus.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte **PostScript**.
5. Wählen Sie im Bereich **Kompatibilität** die dem Drucker entsprechende PostScript-Stufe.

Wenn Sie Bitmaps beim Drucken komprimieren möchten, wählen Sie eine Option aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** im Bereich **Bitmaps** aus. Wenn Sie die JPEG-Komprimierung auswählen, können Sie den Schieberegler **JPEG-Qualität** verschieben, um die Komprimierung anzupassen.

Die Einstellungen für die Bitmapkomprimierung können in einer PostScript Interpreted-Datei (PS oder PRN) gespeichert werden, wenn Sie beim Drucken in eine Datei einen PostScript-Treiber verwenden. Weitere Informationen zum Drucken in eine Datei finden Sie unter „So drucken Sie Dateien" auf Seite 473.

So prüfen Sie Farbverläufe auf Streifenbildung

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte für die **Vorabkontrolle**.
   Wenn bei einem Druckauftrag keine Probleme auftreten, lautet der Name der Registerkarte **Keine Probleme**.
3. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
4. Doppelklicken Sie auf **Drucken**.
5. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Streifige Farbverläufe**.

Das Prüfen von Farbverläufen auf Streifenbildung kann nur bei linearen Farbverläufen angewendet werden.

So legen Sie Warneinstellungen für Farbauszüge und Schriften fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.
3. Wählen Sie in der Liste **Sondereinstellungen** die Option **Warnung Schmuckfarbauszüge** aus.
4. Wählen Sie in der Spalte **Einstellung** eine der folgenden Optionen:
   - **Wenn Schmuckfarben verwendet werden**
   - **Wenn mehr als 1 Schmuckfarbe verwendet wird**
   - **Wenn mehr als 2 Schmuckfarben verwendet werden**
   - **Wenn mehr als 3 Schmuckfarben verwendet werden**
5. Wählen Sie in der Liste **Sondereinstellungen** die Option **Zu viele Schriften (Vorabkontrolle)** aus und wählen Sie dann im Listenfeld **Einstellung** eine Zahl aus.

So wählen Sie die Anzahl der maximal zulässigen Bitmap-Schriften

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.
3. Wählen Sie in der Liste **Sondereinstellungen** die Option **Bitmap-Schriftgrenze (PS)** aus.
4. Wählen Sie einen Wert im Listenfeld **Einstellung**.

   Wenn Sie eine maximale Bitmap-Schriftgröße festlegen möchten, wählen Sie diese im Listenfeld **Bitmap-Schriftgrößengrenzwert (PS)**.

Vorabkontrolle anzeigen

Bei der Vorabkontrolle wird der Zustand der Datei überprüft, bevor Sie diese ausgeben. Außerdem wird eine Zusammenfassung potenzieller Probleme mit Vorschlägen für deren Lösung bereitgestellt. Sie können angeben, auf welche Probleme bei der Vorabkontrolle geprüft werden. Darüber hinaus können Sie Einstellungen für die Vorabkontrolle speichern. Nähere Angaben über bestimmte Einstellungen für die Vorabkontrolle finden Sie unter:

- Informationen zum Anzeigen einer Problemübersicht für einen Druckauftrag finden Sie unter „So lassen Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen" auf Seite 466.
- Informationen zum Anzeigen einer Problemübersicht für die Freigabe als PDF-Datei finden Sie unter „So zeigen Sie die Vorabkontrolle für eine PDF-Datei an" auf Seite 492.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Dateien für Druckdienstanbieter vorbereiten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Druckaufträge für das Senden an einen Druckdienstanbieter vorbereiten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Druckaufträge für einen Druckdienstanbieter vorbereiten“ (Seite 473)
- „Mit Umbruchlayouts arbeiten“ (Seite 474)
- „Druckermarkierungen drucken“ (Seite 476)
- „Farbauszüge drucken“ (Seite 478)
- „Mit Farbüberlappung und Überdrucken arbeiten“ (Seite 480)
- „Auf Film drucken“ (Seite 480)
- „Bilder für den Druck auf Leinwand vorbereiten“ (Seite 481)
- „Mit einem Druckdienstanbieter arbeiten“ (Seite 482)

Druckaufträge für einen Druckdienstanbieter vorbereiten

Wenn Sie ein Bild in eine Datei drucken, kann der Druckdienstanbieter die Datei direkt an ein Ausgabegerät senden. Wenn Sie nicht wissen, welche Einstellungen benötigt werden, wenden Sie sich an den Druckdienstanbieter.

Weitere Informationen zum Drucken in Druckereien finden Sie unter „Mit einem Druckdienstanbieter arbeiten“ auf Seite 482.

So drucken Sie Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Ziel** das Kontrollkästchen **In Datei drucken**.
4. Öffnen Sie das Flyout-Menü und klicken Sie anschließend auf einen der folgenden Befehle:
   - **Für Macintosh**: Speichert die Zeichnung in einem für Macintosh-Rechner lesbaren Format.
   - **Einzelne Datei**: Druckt alle Seiten eines Dokuments in eine Datei.
   - **Seiten in einzelne Dateien**: Druckt jede Seite in eine eigene Datei.
   - **Platten in einzelne Dateien**: Druckt jede Platte in eine eigene Datei.
5. Klicken Sie auf **Drucken**.
6. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** eine der folgenden Optionen:
   - **Druckdatei**: Speichert die Datei als PRN-Datei.

- **Postscript-Datei**: Speichert die Datei als PS-Datei.

7 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

8 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

9 Klicken Sie auf **Speichern**.

Gegebenenfalls können Sie dem Druckdienstanbieter auch die Originaldateien aus der Anwendung überlassen, in der das Dokument erstellt wurde (beispielsweise CorelDRAW), sofern der Druckdienstanbieter über die Anwendung verfügt. Er weist dann die erforderlichen Druckvorstufeneinstellungen zu.

Mit Umbruchlayouts arbeiten

Mithilfe von Umbruchlayouts können Sie mehrere Seiten eines Dokuments auf ein Blatt Papier drucken. Mit einem voreingestellten Umbruchlayout können Sie Dokumente wie Magazine und Bücher erstellen, die in der Druckerei gedruckt werden sollen, oder Dokumente erzeugen, die geschnitten und gefaltet werden müssen, zum Beispiel Adressetiketten, Visitenkarten, Flugblätter oder Glückwunschkarten. Sie können auch mehrere Skizzen eines Dokuments auf dieselbe Seite drucken. Zudem haben Sie die Möglichkeit, voreingestellte Umbruchlayouts zu bearbeiten und so eigene Layouts zu erstellen.

Sie können eines von drei voreingestellten Bindeverfahren auswählen oder ein eigenes, angepasstes Verfahren festlegen. Wenn Sie eine voreingestellte Bindemethode wählen, werden alle außer der ersten Signatur automatisch angeordnet.

Sie können Seiten auf einer Signatur wahlweise manuell oder automatisch anordnen. Wenn Sie die Seiten auf einer Signatur automatisch anordnen lassen, können Sie den Bildwinkel festlegen. Wenn Sie mehrere Seiten unter- oder nebeneinander anordnen, können Sie die Spaltenabstände festlegen. Sie können z.B. den automatischen Spaltenabstand wählen, der die Spaltenabstände so einrichtet, dass die Dokumentseiten den gesamten verfügbaren Raum im Layout ausfüllen.

Wenn Sie auf einem Desktop-Drucker drucken, können Sie die Randbreite entsprechend dem nicht bedruckbaren Bereich des Druckers anpassen. Wenn die Randbreite schmaler als der nicht druckbare Bereich ist, werden die Ränder einiger Seiten oder die Markierungen für die Druckerei eventuell abgeschnitten.

So wählen Sie ein voreingestelltes Umbruchlayout

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Umbruchlayout** ein Umbruchlayout aus.

Auf das Dokument selbst hat das gewählte Umbruchlayout keinen Einfluss, lediglich auf seinen Ausdruck.

So bearbeiten Sie ein Umbruchlayout

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Umbruchlayout** ein Umbruchlayout aus.

4 Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

5 Legen Sie die Einstellungen für das Umbruchlayout fest.

6 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Umbruchlayout speichern**.

7 Geben Sie in das Feld **Speichern unter** einen Namen für das Umbruchlayout ein.

Wenn Sie ein Umbruchlayout bearbeiten, sollten Sie es unter einem neuen Namen speichern. Andernfalls werden die Einstellungen für das bereits vorhandene Umbruchlayout überschrieben.

So wählen Sie eine Bindemethode

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Umbruchlayout**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zu bearbeiten** die Option **Grundeinstellungen bearbeiten**.

4 Geben Sie in die Felder **Seiten waagerecht/senkrecht** Werte ein.

Wenn die Seite doppelseitig bedruckt werden soll, klicken Sie auf die Schaltfläche **Einseitig/Doppelseitig**.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Bindemodus** eines der folgenden Bindeverfahren aus:

- **Klebebindung**: Schneidet einzelne Seiten aus und klebt sie am Buchrücken zusammen.
- **Rückenheftung**: Faltet Seiten und fügt eine nach der anderen ein.
- **Lagen- und Schneidebindung**: Sortiert nach Signaturen und stapelt sie entsprechend.
- **Eigene Bindung**: Hiermit können Sie die Seiten anordnen, die mit den einzelnen Signaturen gedruckt werden.

Bei der Auswahl der Option **Rückenheftung** oder **Eigene Bindung** müssen Sie einen Wert in das entsprechende Feld eingeben.

Wenn Sie durch Klicken auf die Schaltfläche **Einseitig/Doppelseitig** den doppelseitigen Druck festlegen und die Druckausgabe auf einem Drucker erfolgt, der nicht duplexfähig ist, wird vom Assistenten automatisch angezeigt, wie das Papier eingelegt werden muss, damit beide Seiten bedruckt werden können.

So ordnen Sie Seiten an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Umbruchlayout**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zu bearbeiten** die Option **Seitenpositionen bearbeiten**.

4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Automatische Sortierung**: Ordnet die Seiten automatisch auf der Signatur an.
- **Automatische Sortierung: Nach Seitenfolge**: Ordnet die Seiten von links nach rechts und von oben nach unten an.
- **Automatische Sortierung: Klonen**: Platziert die Arbeitsseite in alle Rahmen der druckbaren Seite.

Möchten Sie die Seiten manuell nummerieren, klicken Sie auf die Seite und legen im Feld **Reihenfolge der Seiten** die Seitennummer fest.

5 Wählen Sie einen Winkel im Listenfeld **Seitendrehung**.

So bearbeiten Sie Spaltenabstände

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Umbruchlayout**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zu bearbeiten** die Option **Spalten und Bindemarkierungen bearbeiten**.

4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Automatischer Spaltenabstand**: Passt die Größe von Spaltenabständen so an, dass die Seiten des Dokuments den gesamten verfügbaren Platz im Layout einnehmen.

- **Einheitliche Spalten** : Lässt sie einheitliche horizontale und vertikale Spaltenabstände festlegen.

5 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Schnittposition** : Platziert Schnittmarkierungen zwischen den Seiten.
- **Faltposition** : Platziert Faltmarkierungen zwischen den Seiten.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Einheitliche Spalten** klicken, müssen Sie einen Wert in das Feld **Spaltengröße** eingeben.

Sie können die Spaltenabstände nur dann bearbeiten, wenn Sie ein Umbruchlayout gewählt haben, das mindestens zwei Seitenspalten und Seitenzeilen enthält.

So passen Sie die Ränder an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Umbruchlayout** .

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Zu bearbeiten** die Option **Ränder bearbeiten**.

4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Ränder automatisch** : Mit dieser Option können Sie die Ränder automatisch anpassen.
- **Ränder gleich** : Mit dieser Option können Sie den Rand auf der rechten und der linken Seite sowie den Rand unten und den oben gleich groß gestalten.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Ränder gleich** klicken, müssen Sie Werte in die Felder **Linker/Oberer Rand** eingeben.

Wenn Sie einen Druckauftrag für einen Druckdienstanbieter vorbereiten, kann es sein, dass die Druckerei Mindestrandbreiten (z.B. für Seitenfasser) und Druckermarkierungen verlangt.

Druckermarkierungen drucken

Durch das Drucken von Druckermarkierungen können Sie auf einer Seite Informationen darüber ausgeben, wie das Dokument gedruckt werden soll. Sie können die Position der Druckermarkierungen auf der Seite festlegen.

Folgende Druckermarkierungen stehen zur Verfügung:

- **Schneide-/Faltmarken**: Grenzen die Seitengröße ab und werden in den Ecken der Seite gedruckt. Sie können als Schnittlinien beim Druckschnitt verwendet werden. Wenn Sie mehrere Seiten auf einem Druckbogen drucken (zum Beispiel zwei Zeilen und zwei Spalten), können Sie wählen, ob die Schneide-/Faltmarken auf der Außenkante der Seiten gedruckt und beim Beschneiden entfernt werden oder ob sie um jede Zeile und Spalte herum hinzugefügt werden sollen. Schneide- und Faltmarken gewährleisten, dass die Marken auf jeder Platte einer separaten CMYK-Datei angezeigt werden.
- **Randanschnittgrenze**: Bestimmt, wie weit ein Bild über die Schneidemarken hinausragen darf. Wenn Sie das Druckbild per Randanschnitt bis an den Rand des Papiers setzen, müssen Sie eine Randanschnittgrenze einstellen. Beachten Sie, dass der Druckbogen bei einem Randanschnitt größer als die eigentlich gewünschte Seitengröße sein und das Druckbild über die Schnittkante der endgültigen Seitengröße hinausreichen muss.
- **Registriermarken**: Werden benötigt, um den Film für den Andruck oder die Druckplatten auf einer Farbpresse auszurichten. Sie werden auf allen Bögen eines Farbauszugs gedruckt.
- **Farbkalibrierungsbalken**: Sind Farbskalen, die auf jedem Bogen eines Farbauszugs gedruckt werden. Sie sind für eine akkurate Farbwiedergabe wichtig. Damit die Kalibrierungsbalken auf dem Druckpapier gedruckt werden können, müssen Sie sicherstellen, dass das Seitenformat für den Druckauftrag größer ist als das Seitenformat für das Dokument.
- **Densitometerskalen**: Eine Reihe grauer Kästchen in verschiedenen Grauabstufungen von Hellgrau bis Dunkelgrau. Diese Kästchen sind zum Prüfen der Dichte von Halbtonbildern erforderlich. Sie können die Densitometerskala auf einer beliebigen Position platzieren. Ferner können Sie die Grauabstufungen verändern, die in den sieben Kästchen der Densitometerskala gezeigt werden.

- **Seitenzahlen**: Helfen beim Sortieren von Bildseiten, wenn das Dokument selbst keine Seitenzahlen enthält oder die Seitenzahlen im Dokument von der tatsächlichen Seitenanzahl abweichen.
- **Dateiinformationen**: Bieten zusätzliche Informationen. Dazu zählen das Farbprofil, die Rastereinstellungen, der Name der Bilddatei, das Erstellungsdatum und die Erstellungszeit sowie die Druckplattennummer und der Auftragsname.

So drucken Sie Schneide- und Faltmarken

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Schneide-/Faltmarken** das Kontrollkästchen **Schneide-/Faltmarken**.

   Sollen die Schneide- und Faltmarken gedruckt werden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur außen**.

Damit die Schneide- und Faltmarken auf dem Ausdruck erscheinen, müssen Sie sicherstellen, dass Druckbogen an allen Seiten etwa 1,25 cm größer sind als die Seitengröße für das Druckbild.

Weitere Informationen zum Setzen von Schneide- und Faltmarken finden Sie unter „So bearbeiten Sie Spaltenabstände" auf Seite 475.

So drucken Sie Komposit-Schneide- und Faltmarken

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.
3. Wählen Sie in der Liste **Option** den Eintrag **Komposit-Schneidemarken (PS)**.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Einstellung** die Option **Ausgabe auf allen Platten**.

So stellen Sie eine Randanschnittgrenze ein

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Randanschnittgrenze**.
4. Geben Sie in das Feld **Randanschnittgrenze** einen Wert ein.

In der Regel ist eine Randanschnittgrenze zwischen 0,30 und 0,65 cm ausreichend. Objekte, die noch weiter über den Seitenrand hinausragen, nehmen unnötig viel Speicherplatz in Anspruch und können zu Problemen führen, wenn mehrere Seiten mit Randanschnitt auf demselben Druckbogen ausgegeben werden.

So drucken Sie Registriermarken

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie im Bereich **Registriermarken** das Kontrollkästchen **Registriermarken drucken**.
4. Wählen Sie im Andockfenster **Stil** einen Registriermarkenstil.

Damit die Registriermarken auf dem Ausdruck erscheinen, müssen Sie sicherstellen, dass Druckbogen an allen Seiten etwa 1,25 cm größer sind als die Seitengröße für das Druckbild.

So drucken Sie Farbkalibrierungsbalken und Densitometerskalen

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie unter **Kalibrierungsbalken** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Farbkalibrierungsbalken**
   - **Densitometerskalen**

   Wenn Sie die Graustufen in einem der Kästchen auf der Densitometerskala anpassen möchten, wählen Sie eine Zahl im Listenfeld **Dichten** (niedrige Werte stehen für helle Grautöne) und geben eine neue Graudichte für das Kästchen ein.

So drucken Sie Seitenzahlen

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenzahlen drucken** im Bereich **Dateiinformationen**.

   Möchten Sie die Seitenzahl innerhalb der Seite positionieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Position innerhalb der Seite**.

So drucken Sie Dateiinformationen

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dateiinformationen ausdrucken** im Bereich **Dateiinformationen**.
4. Geben Sie im Feld **Dateiinformationen ausdrucken** einen Auftragsnamen ein.

   Möchten Sie die Dateiinformationen innerhalb der Seite positionieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Position innerhalb der Seite**.

So legen Sie die Position von Druckermarkierungen fest

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.
2. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Markierungsplatzierung** .
3. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Druckmarkierungsrechteck automatisch positionieren** .
4. Geben Sie in den Feldern **Rechteck zur Druckmarkierungsausrichtung** Werte ein.

Sie können die Position der Druckermarkierungen auch ändern, indem Sie in der Druckvorschau auf das Symbol einer Druckermarkierung klicken und den Begrenzungsrahmen mit der Maus verschieben.

Farbauszüge drucken

Wenn Sie mehrfarbige Dokumente an einen Druckdienstanbieter oder eine Druckerei schicken, müssen Sie oder der Druckdienstanbieter Farbauszüge erstellen. Farbauszüge sind erforderlich, da die Druckerpresse nur eine Farbe pro Druckdurchgang auf das Papier drucken kann. Sie können festlegen, welche Farbauszüge gedruckt werden sollen und in welcher Reihenfolge dies geschieht.

In der Druckerei werden beim Drucken Skalenfarben und/oder Schmuckfarben verwendet. Sie können Schmuckfarben für den Druck in Skalenfarben umwandeln. Weitere Informationen zu Schmuck- und Skalenfarben finden Sie unter „Farben auswählen" auf Seite 194.

Wenn Sie Halbtonbilder zum Drucken von Farbauszügen erstellen, sollten Sie die Standardeinstellungen verwenden. Andernfalls sind die Halbtonbilder unter Umständen nicht korrekt eingerichtet, es entstehen unerwünschte Moiré-Muster und die Farbwiedergabe ist unzureichend. Der Bildbelichter sollte das Screening-Verfahren des vom Druckdienstanbieter verwendeten Bildbelichters unterstützen. Bevor Sie Halbtonbilder anpassen, sollten Sie daher die richtigen Einstellungen von Ihrem Druckdienstanbieter erfragen.

So drucken Sie Farbauszüge

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.

   Möchten Sie bestimmte Farbauszüge drucken, klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge** und aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen in der Liste der Farbauszüge.

Sie können die Reihenfolge, in der Farbauszüge gedruckt werden, ändern, indem Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Erweiterte Einstellungen verwenden** aktivieren. Klicken Sie in der Auszugsliste unten im Dialogfeld in die Spalte **Reihenfolge** neben dem Farbauszug, den Sie ändern möchten. Wählen Sie einen neuen Wert für die Reihenfolge im Listenfeld aus.

Wenn Sie Auszüge mit einem anderen Farbprofil drucken möchten als dem Farbprofil des Dokuments, können Sie auf die Registerkarte **Farbe** klicken und ein Farbprofil aus dem Listenfeld **Farben mithilfe des Farbprofils korrigieren** auswählen.

So wandeln Sie Schmuckfarben in Skalenfarben um

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schmuckfarben konvertieren in**.

Das Ändern der Schmuckfarben in Skalenfarben hat keine Auswirkungen auf die ursprüngliche Corel PHOTO-PAINT-Datei, sondern lediglich auf die Art und Weise, in der die Farben an den Drucker gesendet werden.

So passen Sie Halbtonbilder an

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.
5. Aktivieren Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Erweiterte Einstellungen verwenden**.
6. Klicken Sie auf **Erweitert**.
7. Ändern Sie je nach Bedarf folgende Einstellungen:
   - **Screening-Verfahren**
   - **Auflösung**
   - **Ausgangsbild**
   - **Halbtontyp**

Sie können Rasterweite, Rasterwinkel und Überdruck-Optionen für Schmuckfarben sowie für Skalenfarben einstellen. Bei einem Farbverlauf aus zwei Schmuckfarben können Sie zum Beispiel eine Schmuckfarbe mit 45 Grad und die andere mit 90 Grad drucken.

Mit Farbüberlappung und Überdrucken arbeiten

Überlappende Druckfarben werden absichtlich überlappend gedruckt, damit Ausrichtungsprobleme bei den Farbauszügen nicht sichtbar sind. Bei der manuellen Überlappung muss eine Farbe eine andere überdrucken. Beim Überdrucken wird eine Farbe über einer anderen gedruckt. Beim Überdrucken werden die besten Ergebnisse erzielt, wenn die obere Farbe wesentlich dunkler als die darunter liegende Farbe ist, da sonst eine unerwünschte dritte Farbe entstehen könnte (z. B. könnte aus Zyan über Gelb ein grünes Objekt werden).

Sie können die Einstellungen für das Überdrucken beim Drucken beibehalten, wenn Sie festlegen, dass bestimmte Farbauszüge überdruckt werden, in welcher Reihenfolge sie gedruckt werden und ob Grafiken und/oder Text überdruckt werden soll.

So überdrucken Sie ausgewählte Farbauszüge

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.
5. Aktivieren Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Erweiterte Einstellungen verwenden**.
6. Klicken Sie auf **Erweitert**.
7. Wählen Sie im Dialogfeld **Erweiterte Auszugseinstellungen** aus dem Listenfeld **Screening-Verfahren** einen Farbauszug aus.
8. Klicken Sie in der Spalte **Überdrucken** auf eines oder beide der folgenden Symbole:
   - **Grafiken überdrucken**
   - **Text überdrucken**

Die Symbole zum Überdrucken nehmen eine dunklere Farbe an, wenn der Farbauszug zum Überdrucken eingestellt ist.

Sie können die Reihenfolge ändern, in der Farbauszüge gedruckt werden. Wählen Sie hierzu zuerst einen Farbauszug und dann im Listenfeld **Anordnung** eine Reihenfolge aus.

Auf Film drucken

Sie können einen Druckauftrag so einrichten, dass Bildnegative erzeugt werden. Ein Bildbelichter erstellt Bilder auf einem Film, die abhängig von dem gewählten Druckverfahren eventuell als Negative hergestellt werden müssen. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Druckdienstanbieter, ob Sie Bilder auf Film erstellen können.

Sie können festlegen, dass die Emulsionsseite beim Drucken unten liegt. Durch Drucken mit der Emulsionsseite nach unten wird auf Desktop-Druckern ein spiegelverkehrtes Bild erzeugt.

So drucken Sie ein Negativ

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Papier-/Filmeinstellungen** das Kontrollkästchen **Invertieren**.

Wählen Sie diese Option nicht, wenn Sie die Arbeit auf einem Desktop-Drucker ausgeben.

So legen Sie Film mit der Emulsionsseite nach unten fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Papier-/Filmeinstellungen** das Kontrollkästchen **Spiegelverkehrt**.

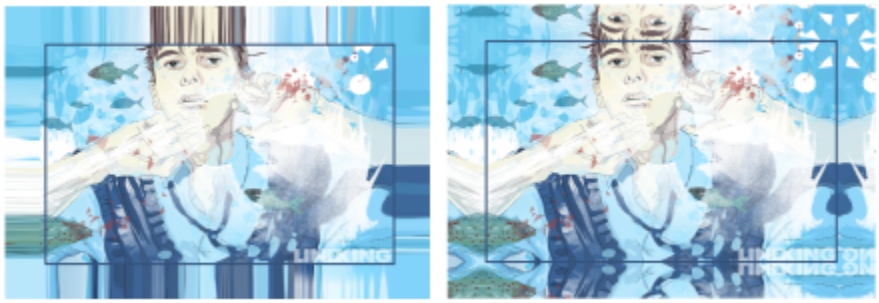
Bilder für den Druck auf Leinwand vorbereiten

Im Andockfenster **Vorbereiten und Dehnen** können Fotos und Bilder in drei einfachen Schritten für den Leinwanddruck vorbereitet werden. Sie können das perfekte Wandbild erstellen, indem Sie das Bild in der Größe anpassen, fein abstimmen und dehnen.

Zuerst bestimmen Sie die Druckgröße, indem Sie die Größe des Bildes proportional ändern. Die besten Resultate erzielen Sie, wenn Sie die kleineren Abmessungen zuerst ändern. Wenn Sie ein Bild beispielsweise 8 x 10 Zoll groß im Querformat drucken lassen möchten, wählen Sie für die Höhe 8 Zoll. Lassen die Breite unverändert.

Bestimmen Sie dann die Druckgröße, indem Sie das Bild zuschneiden. Sie können die exakte Höhe oder Breite bestimmen und die Größe dann im Bildfenster anpassen. Wird das Bild auf Leinwand gedruckt und auf einen Rahmen aufgezogen, bildet das zugeschnittene Bild die Vorderseite des Wandbildes.

Danach bestimmen Sie einen Dehnwert, damit das Bild auf Leinwand gedruckt und auf einen Rahmen aufgezogen werden kann, ohne dass wichtige Bildeinzelheiten verloren gehen. Beim Dehnen werden Pixel am Bildrand kopiert und rund um das Bild hinzugefügt. Sie können ein Bild dehnen, indem Sie die Ränder dehnen oder spiegeln. Die gedehnten Bereiche werden bei der Erstellung des Bildes um den Rahmen geschlagen.



Das Dehnen (links) und Spiegeln von Bildrändern (rechts). Die gedehnten Bereiche, die außerhalb des Rechtecks liegen, werden bei der Erstellung des Bildes um den Rahmen geschlagen. (Illustration von Dmitri Demidenko)

So bereiten Sie ein Bild für den Leinwanddruck vor

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Vorbereiten und Dehnen**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Größe des Bildes proportional ändern**.

3 Geben Sie im Bereich **Größe proportional ändern** im Feld **Breite** bzw. **Höhe** den gewünschten Wert ein und klicken Sie auf **Größe ändern**.

Die Werte in den anderen Feldern werden automatisch angepasst und die neuen Abmessungen werden im Bereich **Aktuelles Bild** angezeigt.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild zuschneiden** und geben Sie die genauen Werte für die Breite und Höhe in die Felder **Breite** und **Höhe** ein. Die Bereiche, die abgeschnitten werden, werden mit einer roten Überlagerung gekennzeichnet.

Falls nötig, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild anpassen** und verschieben Sie das Zuschnittrechteck, bis die Bildelemente angezeigt werden, die Sie beibehalten möchten.

5 Klicken Sie auf **Zuschneiden**.

6 Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche **Bild dehnen** und dann im Bereich **Dehnen** auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Bildrand dehnen**: Lässt die Bildränder gedehnt erscheinen
- **Bild in alle Richtungen spiegeln**: Fügt rund um das Bild eine Spiegelung der Bildränder ein

7 Geben Sie im Feld **Tiefe** einen Wert ein und klicken Sie auf **Zuweisen**.

Mit einem Druckdienstanbieter arbeiten

Wenn Sie eine Datei an einen Druckdienstanbieter senden, wandelt dieser Ihre Datei direkt in Film oder Platten um.

Wenn Sie einen Druckauftrag an eine Druckerei herausgeben, stellen Sie ihr entweder ablichtungsfähige Druckabzüge oder eine Datei zur Verfügung. Wenn Sie Ihre Arbeit auf einem Datenträger liefern möchten, benötigt der Druckdienstanbieter entweder eine PostScript-Datei oder eine anwendungsspezifische Datei aus dem Programm, mit dem Sie das Dokument erstellt haben. Wenn Sie eine Datei vorbereiten, um sie an einen Bildbelichter oder Druckvorlagenhersteller zu schicken, besprechen Sie mit dem Druckdienstanbieter, welches Dateiformat und welche Druckereinstellungen Sie am besten dafür verwenden. Stellen Sie dem Druckdienstanbieter auf jeden Fall einen Probedruck der endgültigen Version (ggf. ein Schwarzweißexemplar) zur Verfügung. Dadurch kann der Druckdienstanbieter Probleme leichter erkennen und angehen.

Es ist wichtig, dass Sie vor dem Drucken einer Zeichnung den richtigen Druckertreiber wählen und ordnungsgemäß konfigurieren. Informationen zur bestmöglichen Einstellung des Druckertreibers entnehmen Sie den Anweisungen des Druckerherstellers oder sprechen Sie die Einstellung mit dem Druckdienstanbieter bzw. der Druckerei ab, die Sie mit dem Druck Ihrer Arbeit beauftragen.

Dateiformate

In PDF exportieren..... 485
Mit Office-Anwendungen arbeiten.....495
Mit RAW-Kameradateien arbeiten.....497
Unterstützte Dateiformate..... 507

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

In PDF exportieren

PDF (Portable Document Format, plattformunabhängiges Dokumentformat) ist ein Dateiformat, in dem die Schriften, Bilder, Grafiken und Formatierungen der ursprünglichen Anwendungsdatei erhalten bleiben. Sie haben ferner die Möglichkeit, mehrere Bilder in einer PDF-Datei zu speichern. So können Sie ein kompaktes Fotoalbum erstellen und an andere Personen versenden.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- „Dokumente als PDF-Dateien exportieren" (Seite 485)
- „Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen in PDF-Dateien einbinden" (Seite 487)
- „Reduzieren der Dateigröße von PDF-Dateien" (Seite 488)
- „Angeben der Kodierungsformate für PDF-Dateien" (Seite 489)
- „Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien angeben" (Seite 489)
- „Sicherheitsoptionen für PDF-Dateien festlegen" (Seite 490)
- „PDF-Dateien optimieren" (Seite 492)
- „Vorabkontrolle für PDF-Dateien anzeigen" (Seite 492)
- „PDF-Dateien für eine Druckerei vorbereiten" (Seite 493)

Dokumente als PDF-Dateien exportieren

Sie können ein Dokument als PDF-Datei exportieren. PDF-Dateien können auf allen Plattformen angezeigt, gemeinsam genutzt und gedruckt werden, sofern auf dem Computer Adobe Acrobat, Adobe Reader oder ein PDF-kompatibles Anzeigeprogramm installiert ist. PDF-Dateien eignen sich auch für die Verbreitung in Intranets und im Internet.

Wenn Sie Dokumente als PDF-Datei exportieren, können Sie eine der PDF-Voreinstellungen wählen und so die für dieses Format typischen Einstellungen verwenden. Mit der Voreinstellung **Web** können z. B. PDF-Dateien erstellt werden, die sich für die Online-Anzeige eignen.

Sie können auch neue PDF-Voreinstellungen erstellen und Voreinstellungen bearbeiten. Die Sicherheitseinstellungen einer PDF-Datei werden nicht zusammen mit der PDF-Voreinstellung gespeichert. Weitere Informationen zu PDF-Sicherheitsoptionen finden Sie unter „Sicherheitsoptionen für PDF-Dateien festlegen" auf Seite 490.

So exportieren Sie ein Dokument als PDF-Datei

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Wählen Sie im Listenfeld **PDF-Voreinstellung** eine der folgenden Optionen aus:

- **Archivieren (CMYK)** – Erstellt eine PDF/A-1b-Datei, die insbesondere zum Zwecke der Archivierung von Daten geeignet ist. Im Vergleich zu herkömmlichen PDF-Dateien, eigenen sich PDF/A-1b-Dateien besser für eine lange Aufbewahrung von Dokumenten, da dieses Format so konzipiert ist, dass die benötigten Informationen in der Datei selbst enthalten sind, uns sie auch weniger geräteabhängig sind. PDF/A-1b-Dateien enthalten geräteunabhängige Farbinformationen und die eigene Beschreibung als XMP-Metadaten. Bei Verwendung dieses PDF-Formats erhält die Farbechtheit auch bei Kunstlicht im Originaldokument, konvertiert jedoch alle anderen Farben, wie Graustufen oder RGB, in den CMYK-Farbmodus. Darüber hinaus enthalten in diesem Format gespeicherte Dokumente ein eingebettetes Farbprofil, über das festgelegt wird, wie CMYK-Farben auf dem Renderinggerät interpretiert werden sollen.
- **Archivieren (RGB)** – Erstellt ähnlich dem vorangehenden Format eine PDF/A-1b-Datei, die ebenfalls Farben unter Tageslicht und Kunstlicht beibehält. Alle anderen Farben werden in den RGB-Farbmodus konvertiert.
- **Aktuelle Proof-Einstellungen** – Wendet des Prüffarbprofil auf die PDF-Datei an.
- **Dokumentverteilung** – Erstellt eine PDF-Datei, die auf einem Laser- oder Desktop-Drucker ausgegeben werden kann und sich für die allgemeine Dokumentverteilung eignet. Dieser Stil ermöglicht eine Bitmap-Komprimierung im Format JPEG und berücksichtigt Lesezeichen und Verknüpfungen.
- **Bearbeitung**: Verwendet die LZW-Komprimierung und berücksichtigt Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen. Die PDF-Datei wird bei diesem Stil mit allen Bildern in voller Auflösung sowie mit Verknüpfungen angezeigt, sodass Sie die Datei zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten können.
- **PDF/X-1a**: Verwendet die ZIP-Bitmap-Komprimierung, wandelt alle Objekte in den CMYK-Zielfarbraum um.
- **PDF/X-3**:Dieser Stil ist eine Obermenge von PDF/X-1a. Er ermöglicht sowohl CMYK- als auch Nicht-CMYK-Daten wie z. B. Lab oder Graustufe in der PDF-Datei.
- **Druckvorstufe**: Verwendet die ZIP-Bitmapkomprimierung und Schmuckfarbenoptionen, die auf das professionelle Drucken in hoher Qualität abgestimmt sind. Vor dem Vorbereiten einer PDF-Datei zum Drucken empfiehlt es sich, die Druckerei nach den empfohlenen Einstellungen zu fragen.
- **Web**: Erstellt eine PDF-Datei, die für den Online-Einsatz bestimmt ist, beispielsweise für die Weiterleitung über E-Mail oder die Freigabe im Internet.. Dieser Stil sorgt dafür, dass die Dateien schneller angezeigt werden. Er ermöglicht die Bitmap-Komprimierung im Format JPEG und berücksichtigt Verknüpfungen.

5 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.

6 Aktivieren Sie im Bereich **Exportbereich** eine der folgenden Optionen:
- **Aktuelles Dokument**: Exportiert das aktuelle Dokument.
- **Dokumente**: Exportiert die von Ihnen angegebenen Dokumente.
- **Auswahl**: Exportiert die von Ihnen ausgewählten Objekte.
- **Aktueller Rahmen**: Exportiert den aktuellen Rahmen
- **Rahmen**: Exportiert nur die von Ihnen angegebenen Rahmen.

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Wenn das Dokument ein 3D-Modell enthält, klicken Sie im Dialogfeld

So exportieren Sie mehrere Dokumente als eine PDF-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.

5 Aktivieren Sie auf der Registerkarte **Allgemein** im Bereich **Exportbereich** die Option **Dokumente**.

6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für jedes Dokument, das Sie speichern möchten.

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

So erstellen Sie eine PDF-Voreinstellung

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
5 Legen Sie im Dialogfeld **PDF-Einstellungen** die gewünschten Einstellungen fest.
6 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
7 Klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung hinzufügen** + neben dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung**.
8 Geben Sie im Listenfeld **PDF-Voreinstellung speichern unter** einen Namen für den Stil ein.
9 Klicken Sie auf **OK**.
10 Klicken Sie auf **Speichern**.

Wenn Sie eine PDF-Voreinstellung löschen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung löschen** — neben dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung**.

So bearbeiten Sie PDF-Voreinstellungen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
5 Legen Sie im Dialogfeld **PDF-Einstellungen** die gewünschten Einstellungen fest.
6 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
7 Klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung hinzufügen** + neben dem Listenfeld **PDF**.
8 Wählen Sie den Stil, den Sie bearbeiten möchten, im Listenfeld **PDF-Voreinstellung speichern unter** aus.
9 Klicken Sie auf **OK**.
10 Klicken Sie auf **Speichern**.

Wenn Sie die Änderungen an Voreinstellungen speichern, werden die ursprünglichen Einstellungen überschrieben. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die geänderten Voreinstellungen unter einem anderen Namen speichern.

Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen in PDF-Dateien einbinden

Sie können Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen in eine PDF-Datei einbinden. Über Verknüpfungen können Sie Ihr Dokument mit Verknüpfungen zu Webseiten oder Internet-Adressen versehen. Mit Lesezeichen können Sie Verknüpfungen zu bestimmten Abschnitten der PDF-Datei erstellen. Sie können festlegen, ob Lesezeichen und Skizzen beim Öffnen der PDF-Datei in Adobe Acrobat oder Acrobat Reader standardmäßig angezeigt werden sollen.

So binden Sie Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen in PDF-Dateien ein

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.

5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Dokument**.

6 Aktivieren Sie im Bereich **Lesezeichen** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Verknüpfungen berücksichtigen**
- **Lesezeichen erstellen**
- **Skizzen erstellen**

Wenn beim Aufrufen des Dokuments Lesezeichen oder Skizzen angezeigt werden sollen, aktivieren Sie die Schaltfläche **Lesezeichen** oder **Skizzen** im Bereich **Beim Start anzeigen**.

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Reduzieren der Dateigröße von PDF-Dateien

Sie können Bitmaps komprimieren und so die Größe von PDF-Dateien verringern. Für die Bitmap-Komprimierung stehen u. a. die Optionen JPEG, LZW und ZIP zur Verfügung. Bitmap-Bilder, die mit dem JPEG-Verfahren komprimiert wurden, verfügen über einen Qualitätsfaktor zwischen 2 (hohe Bildqualität, geringe Komprimierung) und 255 (niedrigere Bildqualität, höhere Komprimierung). Je höher die Bildqualität, desto größer ist die Datei.

Die Dateigröße lässt sich auch durch das Herunterskalieren von Farb-, Graustufen- oder Monochrom-Bitmaps verringern.

So richten Sie die Bitmap-Komprimierung für PDF-Dateien ein

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.

5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Objekte**.

6 Wählen Sie im Listenfeld **Komprimierungstyp** eine der folgenden Optionen:
- **Keiner**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Klicken Sie auf **OK**.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Die Option **JP2** (JPEG 2000) ist nur für Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 und Adobe Acrobat 9.0 verfügbar.

Wenn Sie die JPEG-Komprimierung wählen, können Sie die Komprimierungsqualität mit dem Regler **JPEG-Qualität** anpassen.

So skalieren Sie Bitmap-Bilder in einer PDF-Datei herunter

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Objekte**.
6 Aktivieren Sie die folgenden Kontrollkästchen und geben Sie einen Wert in das entsprechende Feld ein:
- **Farbe**
- **Graustufen**
- **Monochrom**

7 Klicken Sie auf **OK**.
8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Das Herunterskalieren von Farb-, Graustufen- und Monochrom-Bitmaps ist nur dann sinnvoll, wenn deren Auflösung höher ist als die im Feld **Bitmaps herunterskalieren** angegebene Auflösung.

Angeben der Kodierungsformate für PDF-Dateien

ASCII und Binär sind Kodierungsformate für Dokumente. Wenn Sie eine Datei als PDF-Datei freigeben, können Sie wählen, ob eine ASCII-Datei oder eine binäre Datei exportiert werden soll. Im ASCII-Format erstellte Dateien können auf allen Systemen verwendet werden. Dateien im Binärformat sind zwar kleiner, jedoch nicht überall einsetzbar, da einige Systeme dieses Format nicht verarbeiten können.

So geben Sie Kodierungsformate für PDF-Dateien an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Dokument**.
6 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **ASCII 85**
- **Binär**

7 Klicken Sie auf **OK**.
8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien angeben

Sie können Farbverwaltungsoptionen für den Export von Dateien in das PDF-Format angeben. Sie können ein Farbprofil auswählen oder die Objekte in ihrem ursprünglichen Farbraum belassen. Sie können das Farbprofil auch in der PDF-Datei einbetten.

Wenn die Datei Schmuckfarben aufweist, können Sie diese entweder beibehalten oder in Skalenfarben umwandeln, damit die Datei vier Platten für die CMYK-Ausgabe erstellt.

Wenn Sie die PDF-Datei zum Zwecke des Probedrucks per Software für das Dokument exportieren möchten, können Sie die Farbprüfeinstellungen des Dokuments anwenden. Darüber hinaus können Sie zusätzliche Optionen für den Probedruck per Software auswählen, wie das Beibehalten der Dokument-Überdruckung und das Überdrucken mit Schwarz.

So geben Sie Farbverwaltungsoptionen zum Exportieren von PDF-Dateien an

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
   Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**.
6. Aktivieren Sie im Bereich **Farbverwaltung** die Option **Farbeinstellungen des Dokuments verwenden**.
7. Wählen Sie im Listenfeld **Farben ausgeben als** eine Farbprofiloption aus:
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Graustufen**
   - **Programmeigen**
8. Klicken Sie auf **OK**.
9. Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Prüffarbprofil bei PDF anwenden	Aktivieren Sie im Bereich **Farbverwaltung** die Option **Farbprüfeinstellungen verwenden**.
Alle im Dokument verwendeten Schmuckfarben in das ausgewählte Farbprofil konvertieren	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schmuckfarben konvertieren in**.
Farbprofil in PDF einbetten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbprofil einbetten**.

Sicherheitsoptionen für PDF-Dateien festlegen

Sie können Sicherheitseinstellungen festlegen, um die von Ihnen erstellten PDF-Dateien zu schützen. Anhand dieser Einstellungen können Sie steuern, ob und inwieweit auf eine PDF-Datei zugegriffen werden kann und ob und wie sie bearbeitet und bei der Ansicht in Adobe Reader reproduziert werden kann.

Der verfügbare Sicherheitsgrad wird auch von der Version von Adobe Reader bestimmt, die zum Erstellen der PDF-Datei verwendet wird. Die in Adobe Reader verfügbaren Verschlüsselungsgrade haben sich mit der Zeit erhöht. So stehen z. B. beim Speichern in Adobe Reader Version 6 oder niedriger die Standardkodierung, in Version 8 eine Kodierung mit 128 Bit und in Version 9 mit 256 Bit zur Verfügung. Weitere Informationen zum Auswählen einer Version finden Sie unter „PDF-Dateien optimieren" auf Seite 492.

Die Sicherheitseinstellungen werden über zwei Kennwörter gesteuert: das Berechtigungskennwort und das Kennwort zum Öffnen des Dokuments.

Das Berechtigungskennwort ist das Hauptkennwort, über das Sie steuern, ob eine Datei gedruckt, bearbeitet oder kopiert werden kann. Als Eigentümer einer Datei können Sie beispielsweise die Integrität des Dateiinhalts schützen, indem Sie Berechtigungseinstellungen wählen, die eine Bearbeitung verhindern.

Zusätzlich können Sie ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments festlegen. Auf diese Weise können Sie steuern, wer Zugriff auf die Datei hat. Enthält Ihre Datei beispielsweise vertrauliche Informationen, die nur von bestimmten Benutzern gelesen werden sollen, richten Sie ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments ein. Es wird davon abgeraten, ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments festzulegen, ohne

gleichzeitig ein Berechtigungskennwort zu definieren, da die Benutzer in diesem Fall unbeschränkten Zugang zur PDF-Datei haben, einschließlich der Möglichkeit, ein neues Kennwort zu wählen.

Die Sicherheitseinstellungen werden mit dem Speichern der PDF-Datei wirksam. Die Einstellungen für die PDF-Datei können in Adobe Acrobat überprüft werden.

So legen Sie PDF-Dateiberechtigungen fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Sicherheit**.
6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Berechtigungskennwort**.
7 Geben Sie im Feld **Kennwort** ein Kennwort ein.
8 Geben Sie das Kennwort erneut in das Feld **Berechtigungskennwort bestätigen** ein.
9 Wählen Sie im Feld **Zulässiges Drucken** eine der folgenden Optionen:
- **Nicht zulässig**: Benutzer können die PDF-Datei am Bildschirm anzeigen, jedoch nicht drucken.
- **Geringe Auflösung**: Benutzer können die PDF-Datei mit geringer Auflösung drucken. Diese Option ist verfügbar für PDF-Dateien, die mit Adobe Acrobat 5 oder höher kompatibel sind.
- **Hohe Auflösung**: Benutzer können die PDF-Datei mit hoher Auflösung drucken.

10 Wählen Sie im Feld **Zulässige Änderungen** eine der folgenden Optionen:
- **Nicht zulässig**: Benutzer können die PDF-Datei nicht bearbeiten.
- **Seiten einfügen, löschen und drehen**: Benutzer können beim Bearbeiten der PDF-Datei Seiten einfügen, löschen und drehen. Diese Option ist verfügbar für PDF-Dateien, die mit Adobe Acrobat 5 oder höher kompatibel sind.
- **Alle außer Entnehmen von Seiten**: Benutzer können die PDF-Datei bearbeiten, jedoch keine Seiten aus der Datei löschen.

Wenn Sie zulassen möchten, dass Inhalte aus der PDF-Datei in andere Dokumente kopiert werden können, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Kopieren von Text, Bildern und anderem Inhalt zulassen**.

11 Klicken Sie auf **OK**.
12 Klicken Sie auf **Speichern**.

Das Berechtigungskennwort ist das Hauptkennwort für das Dokument. Es kann vom Dateieigentümer verwendet werden, um Berechtigungen festzulegen oder die Datei zu öffnen, wenn ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments eingerichtet wurde.

Bestimmte Kompatibilitätsoptionen für PDF, beispielsweise **PDF/X-3** oder **PDF/A-1b**, verhindern eine Festlegung der PDF-Dateiberechtigungen. Wenn Sie eine dieser Kompatibilitätsoptionen wählen, sind die Steuerelemente auf der Registerkarte **Sicherheit** nicht mehr verfügbar. Informationen zum Ändern der Kompatibilitätseinstellungen erhalten Sie unter „So wählen Sie eine Kompatibilitätseinstellung aus" auf Seite 492.

So legen Sie ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments für eine PDF-Datei fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Sicherheit**.
6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Kennwort zum Öffnen des Dokuments**.

7 Geben Sie im Feld **Kennwort** ein Kennwort ein.
8 Geben Sie das Kennwort erneut im Feld **Kennwort zum Öffnen des Dokuments bestätigen** ein.
9 Klicken Sie auf **OK**.
10 Klicken Sie auf **Speichern**.

Wenn Sie ein Kennwort zum Öffnen des Dokuments festlegen, sollten Sie auch ein Berechtigungskennwort setzen.

PDF-Dateien optimieren

Sie können PDF-Dateien für die verschiedenen Versionen von Adobe Acrobat oder Acrobat Reader optimieren, indem Sie eine Kompatibilitätsoption wählen, die auf das Anzeigemodul des Empfängers der PDF-Datei abgestimmt ist. In Corel PHOTO-PAINT können Sie unter den folgenden Kompatibilitätsoptionen wählen: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 oder PDF/A-1b. Die verfügbaren Optionen unterscheiden sich in Abhängigkeit von der gewählten Kompatibilitätseinstellung. Wenn Sie eine PDF-Datei für eine größere Audienz erstellen, bietet es sich an, eine der „kleineren" Kompatibilitätsoptionen wie Acrobat 8.0 oder 9.0 zu wählen, um sicherzustellen, dass die Datei auch in Vorversionen von Acrobat angezeigt werden kann. Wenn jedoch die Sicherheit eine Rolle spielt, sollten Sie eine neuere Version auswählen, da diese einen höheren Verschlüsselungsgrad aufweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Sicherheitsoptionen für PDF-Dateien festlegen" auf Seite 490.

So wählen Sie eine Kompatibilitätseinstellung aus

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.
6 Wählen Sie im Listenfeld **Kompatibilität** die gewünschte Kompatibilitätsoption.

Vorabkontrolle für PDF-Dateien anzeigen

Vor dem Speichern des Dokuments als PDF-Datei können Sie über die Vorabkontrolle mögliche Probleme im Dokument ermitteln. Die Vorabkontrolle prüft eine Reihe von Fehlern und potenziellen Fehlern und zeigt sie gegebenenfalls zusammen mit Lösungsvorschlägen an. Standardmäßig werden eine ganze Reihe von möglichen PDF-Problemen während der Vorabkontrolle überprüft. Sie können jedoch einzelne Prüfvorgänge deaktivieren, wenn die Vorabkontrolle diese ignorieren soll.

So zeigen Sie die Vorabkontrolle für eine PDF-Datei an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4 Klicken Sie auf **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte für die **Vorabkontrolle**.

Wenn die Vorabkontrolle bestimmte Probleme nicht überprüfen soll, klicken Sie auf die Registerkarte **Keine Probleme**, klicken Sie auf **Einstellungen** und deaktivieren Sie im Dialogfeld **Vorabkontrolle** die Kontrollkästchen neben den Objekten, die bei der Vorabkontrolle nicht berücksichtigt werden sollen.

Sie können Einstellungen speichern, indem Sie auf die Registerkarte **Keine Probleme**, **Einstellungen** und im Dialogfeld **Einstellungen für Vorabkontrolle** auf die Schaltfläche **Hinzufügen von Einstellungen für die Vorabkontrolle** + klicken und im Feld **Vorabkontrollstil** einen Namen eingeben.

PDF-Dateien für eine Druckerei vorbereiten

Druckermarkierungen bieten der Druckerei Informationen darüber, wie die Arbeit gedruckt werden soll. Sie können angeben, welche Druckermarkierungen auf der Seite enthalten sein sollen. Folgende Druckermarkierungen stehen zur Verfügung:

- **Schneidemarken**: Geben Auskunft über die Seitengröße und befinden sich in den Ecken der Seite. Sie können durch Schneidemarken angeben, wie das Papier zugeschnitten werden soll. Wenn Sie mehrere Seiten pro Blatt ausgeben (z. B. zwei Reihen mit zwei Spalten), können Sie die Schneidemarken an den äußeren Rändern der Seite einfügen, sodass alle Schneidemarken beim Zuschneiden entfernt werden. Sie können Schneidemarken auch jeweils um die einzelnen Reihen und Spalten herum einfügen. Mit dem Randanschnitt wird festgelegt, wie weit ein Bild über die Schneidemarken hinaus reichen kann. Wenn Sie das Druckbild per Randanschnitt bis an den Rand des Papiers setzen, müssen Sie eine Randanschnittgrenze einstellen. Beachten Sie, dass der Druckbogen bei einem Randanschnitt größer als die eigentlich gewünschte Seitengröße sein und das Druckbild über die Schnittkante der endgültigen Seitengröße hinausreichen muss.
- **Registriermarken**: Werden benötigt, um den Film für den Andruck oder die Druckplatten auf einer Farbpresse auszurichten. Registriermarken werden auf alle Bögen eines Farbauszugs gedruckt.
- **Densitometerskalen**: Eine Reihe grauer Kästchen in verschiedenen Grauabstufungen von Hellgrau bis Dunkelgrau. Diese Kästchen sind zum Prüfen der Dichte von Halbtonbildern erforderlich. Sie können die Densitometerskala auf einer beliebigen Position platzieren. Ferner können Sie die Grauabstufungen verändern, die in den sieben Kästchen der Densitometerskala gezeigt werden.
- **Dateiinformationen**: Können gedruckt werden und umfassen Angaben zu Farbprofil, Halbtoneinstellungen, Dateinamen, Erstellungsdatum und -uhrzeit, Plattennummer sowie den Auftragsnamen.

So fügen Sie Druckermarkierungen in eine PDF-Datei ein

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸**Als PDF freigeben**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
4. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
   Das Dialogfeld **PDF-Einstellungen** wird angezeigt.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte für die **Vorabkontrolle**.
6. Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Schneidemarken**
   - **Dateiinformationen**
   - **Registriermarken**
   - **Densitometerskalen**

   Wenn Sie einen Randanschnitt verwenden möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Randanschnittgrenze** und geben eine Grenze in das entsprechende Feld ein.

In der Regel genügt eine Randanschnittgrenze zwischen 0,30 und 0,65 cm. Objekte, die über diese Grenze hinausragen, nehmen unnötig viel Platz in Anspruch und können zu Problemen führen, wenn mehrere Seiten mit Randanschnitt auf demselben Druckbogen ausgegeben werden.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit Office-Anwendungen arbeiten

Corel PHOTO-PAINT ist äußerst kompatibel mit Office-Anwendungen wie Microsoft Word oder WordPerfect. Sie können beispielsweise Dateien aus diesen Anwendungen exportieren und in diese importieren sowie Objekte aus Corel PHOTO-PAINT in Office-Dokumente kopieren, verschieben und einfügen.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Dateien in Office-Anwendungen exportieren" (Seite 495)
- „Dokumenten Objekte hinzufügen" (Seite 495)

Dateien in Office-Anwendungen exportieren

Sie können eine Datei auch zur Verwendung in Office-Anwendungen wie Microsoft Word oder WordPerfect optimieren und exportieren. Weitere Informationen zum Exportieren von Dateien aus Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „So exportieren Sie Bilder nach Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office" auf Seite 102.

Dokumenten Objekte hinzufügen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte kopieren und in ein Bild einfügen. Darüber hinaus ist es möglich, ein Objekt zu kopieren und in einem Dokument einer Office-Anwendung wie beispielsweise Microsoft Word oder WordPerfect zu platzieren. Weitere Informationen zum Kopieren von Objekten finden Sie unter „Objekte verschieben, kopieren und löschen" auf Seite 370.

Objekte können in ein Dokument einer Office-Anwendung eingefügt werden. Weitere Informationen zum Einfügen von Objekten in ein Dokument einer Office-Anwendung finden Sie unter „„Verknüpfte oder eingebettete Objekte in eine andere Anwendung einfügen" auf Seite 56" auf Seite 399 sowie in der Hilfe der Office-Anwendung.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Mit RAW-Kameradateien arbeiten

Sie können Ihre Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT importieren und verarbeiten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Kamera-Rohdateien verwenden" (Seite 497)
- „Kameradateien im Raw-Format importieren Corel PHOTO-PAINT" (Seite 498)
- „Farbe und Ton von RAW-Kameradateien anpassen" (Seite 501)
- „Schärfe von RAW-Kameradateien einstellen und Rauschen reduzieren" (Seite 503)
- „Vorschau von RAW-Kameradateien anzeigen und Bildinformationen abrufen" (Seite 504)

Kamera-Rohdateien verwenden

RAW-Kameradateien sind Bilddatendateien, die durch den Sensor einer Digitalkamera erfasst wurden. Diese Dateien werden im Gegensatz zu z. B. JPEG- und TIFF-Dateien als RAW-Dateien (Rohdateien) bezeichnet, da in der Kamera nur eine minimale Verarbeitung erfolgt, sodass diese Dateien vor dem Druckauftrag zunächst mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms bearbeitet und optimiert werden müssen.

Anstelle von automatischen Farbanpassungen und Konvertierungen durch die Kamera haben Sie mit RAW-Kameradateien die Möglichkeit, die Verarbeitung von Bilddaten selbst zu steuern. Ohne Verlust der Bildqualität lassen sich Weißabgleich, Tonwertbereich, Kontrast, Farbsättigung und Schärfe von RAW-Kameradateien, wie jeweils gewünscht, anpassen. Darüber hinaus können Sie jederzeit die jeweiligen Änderungen und Anpassungen auch wieder rückgängig machen. So erhalten Sie immer das gewünschte Ergebnis. In dieser Hinsicht kann man RAW-Kameradateien mit einem belichteten, doch noch nicht entwickelten Film vergleichen.

Damit Sie RAW-Kameradateien nutzen können, müssen Sie Ihre Kamera so einstellen, dass die Dateien im entsprechenden RAW-Kameradateienformat gespeichert werden. Mit bzw. in Corel PHOTO-PAINT können Sie RAW-Kameradateien von verschiedenen, unterstützten Kameramodellen importieren und öffnen. Zu den unterstützten Kameramodellen zählen:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 und Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Sigma SD1-, Sigma SD15-, Sigma DP-Kameras
- Sony RX100

Darüber hinaus werden jetzt die Dateiformate DNG (Digital Negative, ein mit Verlust komprimiertes Format) von Adobe und 3f von Imacon Flexframe unterstützt.

Weitere Informationen zu unterstützten Kameras finden Sie in der Corel Knowledge Base.

Kameradateien im Raw-Format importieren Corel PHOTO-PAINT

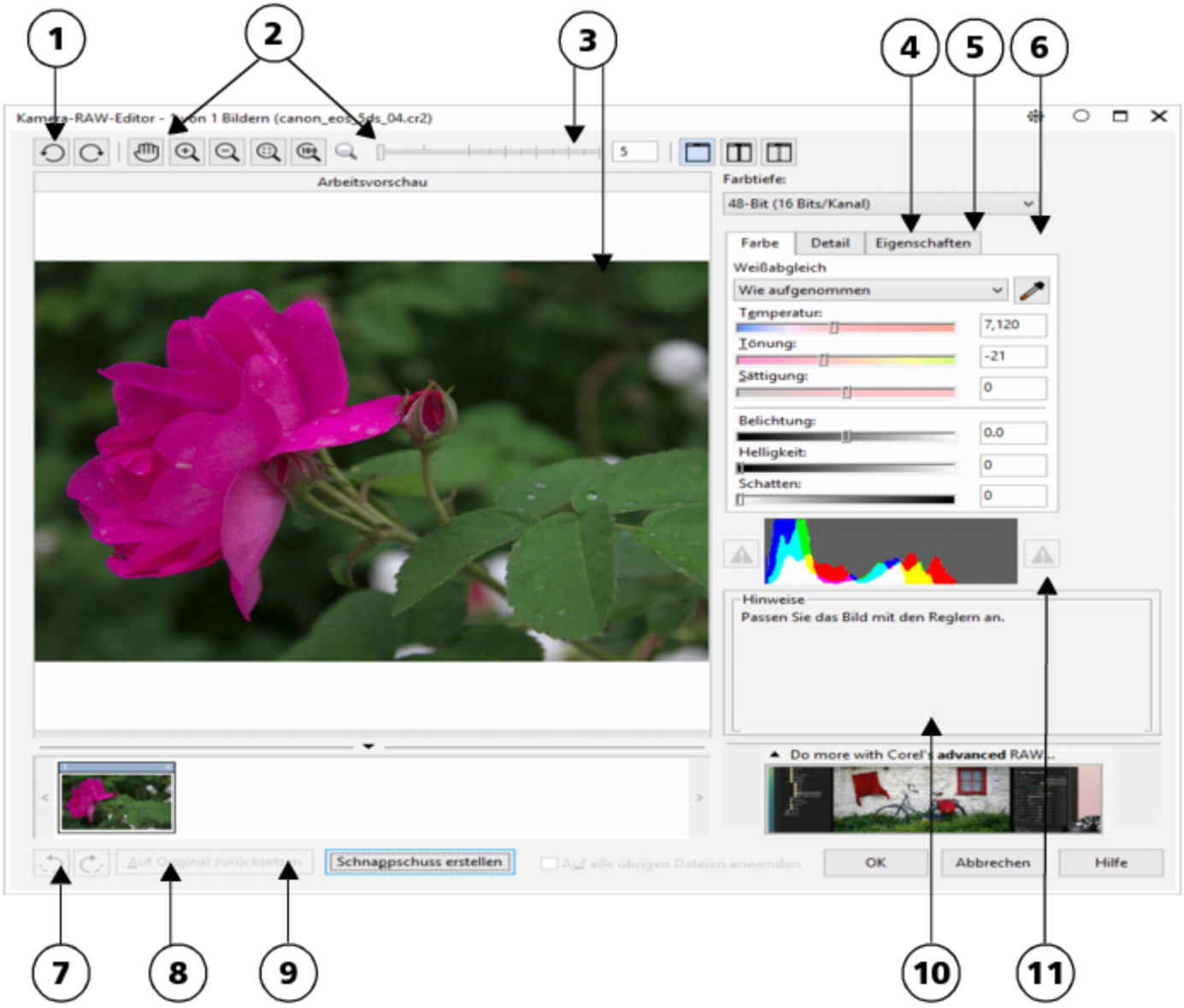
Wenn Sie eine oder auch mehrere RAW-Kameradateien in Corel PHOTO-PAINT öffnen, werden diese zunächst im Kamera-RAW-Editor angezeigt. Mithilfe der Optionen und Steuerelemente im Kamera-RAW-Editor können Sie Farbe und Ton der Bilder der RAW-Kameradateien anpassen. Sind Sie mit dem Ergebnis der jeweiligen Änderungen und Anpassungen einer Datei zufrieden, können Sie die gleichen Anpassungen auch auf die anderen Dateien anwenden.

Nach der Bearbeitung der RAW-Kameradateien können Sie diese mithilfe der verschiedenen Hilfsmittel und Effekte weiterbearbeiten, die Ihnen in Corel PHOTO-PAINT zur Auswahl stehen. Danach können Sie die RAW-Kameradateien als TIFF- oder auch JPEG-Dateien speichern. Sie können die Dateien auch in einem anderen gewünschten Format speichern, vorausgesetzt, dass das jeweilige Format auch von Corel PHOTO-PAINT unterstützt wird.

Beachten Sie aber, dass RAW-Kameradateien von bzw. in Corel PHOTO-PAINT nicht in einem RAW-Kameraformat gespeichert werden können. Jegliche Änderungen, die Sie an den RAW-Kameradateien im Kamera-RAW-Editor vornehmen, gehen verloren, wenn Sie die jeweilige(n) Datei(en) nicht in einem unterstützten Dateiformat speichern.

RAW-Kameradateien verarbeiten

Der Kamera-RAW-Editor bietet Ihnen verschiedene Optionen, die in einer für die Farbkorrektur sowie zum Vornehmen weiterer Anpassungen der RAW-Kameradateien logischen Reihenfolge angeordnet sind. Es wird empfohlen, dass Sie bei der Bearbeitung mit den auf der **Farbseite** oben angezeigten Hilfsmitteln und Optionen beginnen. Haben Sie Farbe und Ton des Bildes korrigiert bzw. Ihren Wünschen entsprechend angepasst, können Sie die Schärfe des jeweiligen Bildes anpassen und das Rauschen entfernen; verwenden Sie dafür die Optionen bzw. Steuerelemente, die Ihnen auf der **Detailseite** zur Auswahl stehen. Weitere Informationen zu den Einstellungen auf der Seite **Farbe** finden Sie unter „Farbe und Ton von RAW-Kameradateien anpassen" auf Seite 501. Weitere Informationen zu den Einstellungen auf der Detailseite finden Sie unter „Schärfe von RAW-Kameradateien einstellen und Rauschen reduzieren" auf Seite 503.



Kamera-RAW-Editor: Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Editors beschrieben sind.

Komponente	Erklärung
1. Hilfsmittel Drehung	Hiermit können Sie das Bild um 90 Grad im bzw. gegen den Uhrzeigersinn drehen.
2. Hilfsmittel 'Zoomen' und 'Schwenken'	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie das im Vorschaufenster angezeigte Bild vergrößern bzw. verkleinern, das ausgewählte Bild mit einem Vergrößerungsfaktor von mehr als 100 % schwenken sowie die Größe eines Bildes dem Vorschaufenster anpassen.

Komponente	Erklärung
3. Vorschaumodi und Vorschaufenster	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie sich die Änderungen bzw. Anpassungen, die Sie an einem RAW-Kamerabild vorgenommen haben, in einem einzigen oder auch in einem geteilten Fenster anzeigen lassen. Wollen Sie z.B. das ursprüngliche und das veränderte Bild vergleichen, können Sie sich beide Bilddateien nebeneinander anzeigen lassen.
4. **Farbseite**	Hier finden Sie alle Optionen zur Anpassung von Farbe und Ton der RAW-Kamerabilder sowie zum Entfernen von Farbstichen und Herausarbeiten verborgener Details.
5. **Detailseite**	Auf dieser Seite finden Sie die entsprechenden Optionen, um Rauschen aus RAW-Kamerabildern zu entfernen.
6. **Eigenschaftsseite**	Auf dieser Seite können Sie sich die Informationen zu einem RAW-Kamerabild (z. B. Größe, Farbmodus und Kameraeinstellungen) anzeigen lassen.
7. Schaltflächen **Rückgängig** und **Wiederherstellen**	Mithilfe dieser Schaltflächen können Sie die jeweils letzte Aktion rückgängig machen bzw. wiederherstellen.
8. Schaltfläche **Auf Original zurücksetzen**	Mit dieser Schaltfläche können Sie mit einem Klick alle Änderungen bzw. Korrekturen, die Sie vorgenommen haben, zurücksetzen lassen. Danach können Sie die Bildbearbeitung mit dem ursprünglichen RAW-Kamerabild fortsetzen.
9. **Schnappschuss erstellen**	Damit können Sie die korrigierte Version eines Bildes jederzeit in einem „Schnappschuss" festhalten. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden in einem Fenster unterhalb des jeweiligen Bildes angezeigt.
10. Bereich für Hinweise	Zeigt Informationen zu der aktiven Steuerung
11. Histogramm	Hiermit können Sie den Farbtonbereich für das Bild einstellen.

So importieren Sie RAW-Kameradateien Corel PHOTO-PAINT

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.

3 Im Kamera-RAW-Editor können Sie die Farb- und Tonanpassung des RAW-Kamerabilds vornehmen. Falls erforderlich, können Sie darüber hinaus die Schärfe des Bildes einstellen bzw. anpassen und die Stärke des Rauschens reduzieren.

Wenn Sie mehrere RAW-Kameradateien ausgewählt haben und die gleichen Anpassungen auf alle Dateien anwenden möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf alle übrigen Dateien anwenden**.

Sie können RAW-Kamerabilder auch zuschneiden bzw. neu aufbauen lassen, bevor Sie sie im Kamera-RAW-Editor weiterbearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „So beschneiden Sie Bilder beim Importieren" auf Seite 73 und „So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf" auf Seite 72.

Zum Drehen von Bildern klicken Sie auf die Schaltfläche **Linksdrehen** bzw. **Rechtsdrehen**.

Farbe und Ton von RAW-Kameradateien anpassen

Sie können Farbe und Ton eines Bildes mithilfe der folgenden Einstellungen anpassen.

Farbtiefe

Farbtiefe bezieht sich auf die Anzahl von Farben in einem Bild. Ein Vorteil bei der Arbeit mit Kamera-Rohdateien ist, dass diese mehr Farben als Fotos in den Formaten JPEG oder auch TIFF enthalten können. Deswegen ist es einfacher, in bzw. mit Kamera-Rohdateien Farben exakt wiederzugeben, verborgene Details in Schatten herauszuarbeiten und Anpassungen der Helligkeitsstufe vorzunehmen.

Im Kamera-RAW-Editor können Sie RAW-Kameradateien als Bilder mit 24 Bit oder auch mit 48 Bit bearbeiten. 48-Bit-Bilder bieten eine präzisere Farbwiedergabe; zudem besteht weniger die Gefahr, dass während des Retuschierens ein Verlust der Bildqualität auftritt. Beachten Sie aber, dass einige Spezialeffekte, die Ihnen in Corel PHOTO-PAINT zur Auswahl stehen, nicht auf 48-Bit-Bilder angewendet werden können.

Weißabgleich

Mit Weißabgleich wird das Entfernen unnatürlich wirkender Farbstiche aus Bildern bezeichnet, so dass die Bildfarben danach lebensechter wirken. Weißabgleich berücksichtigt die Lichtverhältnisse bei Aufnahme des Fotos und so lässt sich die Farbbalance dementsprechend einstellen, dass echter wirkende Bildfarben entstehen.

Standardmäßig wird von Corel PHOTO-PAINT beim Import einer RAW-Kameradatei die Einstellung der jeweiligen Kamera für den Weißabgleich übernommen. Diese Einstellung wird als Voreinstellung **Bei der Aufnahme** im Listenfeld **Weißabgleich** angezeigt. Wollen Sie diese Einstellung ändern, können Sie den Weißabgleich auch automatisch anpassen lassen.Wählen Sie hierfür die Voreinstellung **Auto** aus. Darüber hinaus können Sie auch eine der folgenden Einstellungen anwenden lassen: **Tageslicht**, **Trüb**, **Schatten**, **Tungsten**, **Fluoreszierend** oder **Blitz**. Mit diesen verfügbaren Optionen können Sie verschiedene Lichtverhältnisse simulieren.

RAW-Kamerabild mit falschem Weißabgleich (links); das gleiche Bild mit entsprechend angepasstem Weißabgleich (rechts).

Darüber hinaus können Sie mit dem Hilfsmittel **Pipette** den Kontrast in einem Bild nach dem Weiß- bzw. Graupunkt automatisch anpassen lassen, den Sie im Vorschaufenster abgetastet haben.

Sind Sie mit den Ergebnissen der **Weißabgleich**-Optionen einmal nicht zufrieden, können Sie unerwünschte Farbstiche über folgende Optionen entfernen:

- **Temperaturregler**:Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Farbtemperatur im Bild, um so die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos zu kompensieren. Beispiel:Zur Korrektur einer gelbstichigen Innenaufnahme, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurde,

können Sie den Regler nach links verschieben. Wenn Sie umgekehrt eine blaustichige Aufnahme korrigieren möchten, die durch intensive Lichtverhältnisse entstanden ist, verschieben Sie den Regler nach rechts.

- **Tönung**:Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Grün- oder Magentawerte in einem Bild. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Bild grüner und durch Verschieben nach links röter machen. Durch Verschieben des Reglers **Tönung** nach Anpassen des Reglers **Temperatur** können Sie ein Bild fein abstimmen.

Farbtonanpassungen

Sie können den Farbton einer RAW-Kameradatei mit den folgenden Optionen anpassen:

- **Sättigung**:Ermöglicht das Anpassen der Farbkraft. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie beispielsweise das Blau des Himmels in einem Bild kräftiger machen. Durch Verschieben des Reglers nach links können Sie die Farbkraft verringern.
- **Belichtung**:Kompensiert die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos. Mit Belichtung wird die maximal zulässige Lichtmenge bezeichnet, die auf den Sensor einer Digitalkamera fallen kann. Hohe Belichtungswerte haben zur Folge, dass im Foto Bereiche zu sehen sind, die vollkommen weiß sind (keine Details), wohingegen niedrige Werte zu mehr Schatten im jeweiligen Foto führen. Licht- bzw. Belichtungswerte („Exposure Values", EV):von -3.0 bis + 3.0.
- **Helligkeit**:Hiermit können Sie das gesamte Bild aufhellen oder dunkler machen. Wenn Sie nur die dunkelsten Bereiche eines Bildes dunkler machen wollen, verwenden Sie dafür den Regler **Schatten**.
- **Schatten**:Hiermit können Sie die Helligkeit in den dunkelsten Bereichen eines Bildes anpassen, ohne dass dadurch etwas an den helleren Bereichen des Bildes verändert wird. Beispiel:Eine helle Lampe hinter einem aufgenommenen Objekt (Hintergrundbeleuchtung) kann bewirken, dass das Objekt im Schatten liegt. Sie können das Foto korrigieren, indem Sie den Regler **Schatten** nach rechts verschieben, um dunkle Bereiche aufzuhellen und mehr Details sichtbar zu machen.

Histogramm verwenden

Während Sie Bildanpassungen vornehmen, können Sie sich mithilfe der Histogrammfunktion den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und damit jegliche Bereiche von Schatten- bzw. Glanzlichterbeschneidungen im Bild ausmachen. Mit dem englischen Begriff „Clipping" (dt.: „Beschneidung") wird in diesem Zusammenhang die Umwandlung der Bildpixel bzw. Tonwerte, die heller bzw. dunkler als eine bestimmte Graustufe sind, in Weiß (Glanzlichterbeschneidung) bzw. Schwarz (Schattenbeschneidung) bezeichnet. Solche beschnittene („clipped") Bildbereiche, bei denen der Tonwertumfang zu gering ist, erscheinen entweder komplett weiß oder vollständig schwarz; stets ist ein Verlust der Detailschärfe die Folge.

Von der Schaltfläche auf der linken Seite der Histogrammfunktion wird ein Warnhinweis angezeigt, wenn ein Bild Schattenbeschneidungen aufweist. Von der Schaltfläche auf der rechten Seite der Histogrammfunktion wird ein Warnhinweis angezeigt, wenn ein Bild Glanzlichterbeschneidungen aufweist. Darüber hinaus können Sie solche Bereiche auch im Vorschaufenster schattieren lassen.

So passen Sie Farbe und Ton von RAW-Kameradateien an

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2. Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Farbtiefe** eine der folgenden Optionen:
   - **48 Bit (16 Bits/Kanal)**
   - **24 Bit (8 Bits/Kanal)**
4. Wenn Sie Farbstiche entfernen wollen, wählen Sie die Option **Auto** im Listenfeld **Weißabgleich** aus.
   Wenn Sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sein sollten, können Sie auch einen präziseren Weißpunkt festlegen.Verwenden Sie dafür das Hilfsmittel **Pipette** zum Abtasten von Weiß- bzw. Graustufen im Bild.
5. Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Verschiedene Lichtverhältnisse simulieren	Wählen Sie eine Option aus dem Listenfeld **Weißabgleich**.

Aktion	Vorgehensweise
Farbe im Bild korrigieren	Verschieben Sie den Regler **Temperatur** und stimmen Sie dann die Farbkorrektur mit dem Regler **Tönung** noch besser ab.
Farben kräftiger oder weniger kräftig machen	Verschieben Sie den Regler **Sättigung** nach rechts, um die Farbintensität im Bild zu erhöhen, oder nach links, um die Farbintensität zu verringern.
Belichtung anpassen	Verschieben Sie den Regler **Belichtung** nach links, um überbelichtete Kameraeinstellungen zu kompensieren, oder nach rechts, um unterbelichtete Kameraeinstellungen zu kompensieren.
Bilder aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Helligkeit** nach rechts, um das Bild aufzuhellen, oder nach links, um das Bild dunkler zu machen.
Helligkeit in den dunklen Bildbereichen anpassen, ohne die helleren Bereiche zu verändern	Verschieben Sie den Regler **Schatten**.
Schattenbeschneidungen anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche links neben dem Histogramm.
Glanzlichterbeschneidungen anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Histogramm.

Sie können die aktuelle Version Ihres Bildes festhalten, indem Sie auf die Schaltfläche **Schnappschuss erstellen** klicken. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden im Fenster unterhalb des Bildes angezeigt. Die Schnappschüsse sind sequenziell nummeriert und können durch Klicken auf die Schaltfläche 'Schließen' oben rechts in der Titelleiste des jeweiligen Schnappschusses gelöscht werden.

Wenn Sie eine Farb- bzw. Toneinstellung einmal schrittweise ändern möchten, können Sie dafür das Feld rechts neben einem Regler anklicken und dann die **Nach-oben**- bzw. **Nach-unten**-Pfeiltasten verwenden.

Sie können die zuletzt vorgenommene Korrektur rückgängig machen oder wiederherstellen, indem Sie auf **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** klicken. Um alle Korrekturen rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Original zurücksetzen**.

Schärfe von RAW-Kameradateien einstellen und Rauschen reduzieren

Sie können die Bildschärfe von RAW-Kameradateien erhöhen, um Bildränder hervorzuheben.

RAW-Kameradateien können Helligkeitsrauschen (Graustufen) und Farbrauschen (Chroma) enthalten, was vor allem in den dunkleren Bereichen von Bildern hervortritt. Helligkeitsrauschen erscheint dabei als sog. „Schnee"-Effekt und Farbrauschen als zufällig verteilte Pixel verschiedener Farben, die in verschiedenen Bildbereichen ungeordnet gestreut sind. Für eine höhere Bildqualität können Sie Rauschen in RAW-Kameradateien reduzieren.

Vor (links) und nach (rechts) Reduzieren von Rauschen in einem RAW-Kamerabild

So erhöhen Sie die Schärfe in einem RAW-Kamerabild

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.
3 Klicken Sie im Kamera-RAW-Editor auf die Registerkarte **Details**.
4 Bewegen Sie den Regler **Schärfe**, um die Ränder des Bildes hervorzuheben.

So reduzieren Sie Rauschen in einem RAW-Kamerabild

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.
3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Details**.
4 Verschieben Sie einen der folgenden Regler nach rechts:
   - **Helligkeitsrauschen**:Reduzieren des Helligkeitsrauschens.
   - **Farbrauschen** :Reduzieren des Farbrauschens. Beachten Sie aber auch, dass höhere Einstellungen eine geringere Farbgenauigkeit von Bildern zur Folge haben kann.

Manchmal lassen sich durch eine Kombination aus Anpassung von **Helligkeitsrauschen** und **Farbrauschen** bessere Ergebnisse erzielen.

Vorschau von RAW-Kameradateien anzeigen und Bildinformationen abrufen

Indem Sie sich die Vorschau von RAW-Kameradateien auf verschiedene Weisen anzeigen, lassen sich die Farb- sowie Tonänderungen bzw. die von Ihnen vorgenommenen Anpassungen besser bewerten. So können Sie Bilder beispielsweise drehen, in einen neuen Bildbereich schwenken, Bilder vergrößern oder verkleinern sowie auswählen, wie das korrigierte Bild im Vorschaufenster angezeigt werden soll.

Darüber hinaus können Sie Informationen zu Farbmodus, Bildgröße und Auflösung einer RAW-Kameradatei abrufen. Zusätzlich können Sie sich Informationen zur Kamera sowie auch zu den Kameraeinstellungen bei der Aufnahme des jeweiligen Fotos anzeigen lassen.

So zeigen Sie die Vorschau von RAW-Kameradateien an

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.
3 Führen Sie im Kamera-RAW-Editor eine der nachstehend aufgeführten Aufgaben aus:

Aktion	Vorgehensweise
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.
Ansicht vergrößern und verkleinern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** in das Vorschaufenster. Für das Vergrößern bzw. Verkleinern können Sie auch den Regler **Zoom** verwenden.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen**.
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%**.
Korrigiertes Bild in einem einzelnen Vorschaufenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesamtvorschau**.
Korrigiertes Bild in einem Fenster und Originalbild in einem anderen Fenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/Nachher-Gesamtvorschau**.
Bild in einem Fenster mit einer Trennlinie zwischen Original und korrigierter Version anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/Nachher-Teilvorschau**. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die gestrichelte Trennlinie und ziehen Sie diese dann in einen anderen Bereich des Bildes.

So rufen Sie Informationen zu einer RAW-Kameradatei ab

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
   - Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie die RAW-Kameradateien aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren**.
3 Wenn Sie im Kamera-RAW-Editor auf die Registerkarte **Eigenschaften** klicken, werden Ihnen die verfügbaren Informationen zu den Eigenschaften der ausgewählten RAW-Kameradatei wie z. B. Farbraum, Hersteller und Kameramodell, Brennweite, Belichtungszeit und ISO Speed Rating angezeigt.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Unterstützte Dateiformate

Mit dem Dateiformat wird festgelegt, wie Daten in einer Datei gespeichert werden. Wenn Sie eine Datei verwenden möchten, die in einer anderen Anwendung erstellt wurde, müssen Sie sie importieren. Wenn Sie dagegen eine Datei für eine andere Anwendung erstellen möchten, müssen Sie sie in ein anderes Dateiformat exportieren.

Wenn Sie einer Datei einen Namen zuweisen, wird an diesen automatisch eine Erweiterung angehängt, die zumeist aus drei Zeichen besteht (beispielsweise **CDR**, **BMP**, **TIF** oder **EPS**). Anhand dieser Dateinamenerweiterung können sowohl Sie als auch Ihr Computer die verschiedenen Dateiformate erkennen.

In dieser Anwendung werden ausschließlich folgende Dateiformate verwendet: Bitte beachten Sie, dass standardmäßig nicht alle Formatfilter installiert werden. Wenn Sie eine Datei mit einem der aufgelisteten Dateiformate nicht exportieren oder importieren können, müssen Sie Ihre Installation von CorelDRAW Graphics Suite X8 aktualisieren. Weitere Informationen finden Sie unter „So ändern oder reparieren Sie eine CorelDRAW Graphics Suite X8-Installation" auf Seite 21.

- „Adobe Illustrator (AI)" (Seite 508)
- „Windows Bitmap (BMP)" (Seite 508)
- „OS/2 Bitmap (BMP)" (Seite 509)
- „Computer Graphics Metafile (CGM)" (Seite 509)
- „CorelDRAW (CDR)" (Seite 510)
- „Corel Presentation Exchange (CMX)" (Seite 510)
- „Corel PHOTO-PAINT (CPT)" (Seite 511)
- „Cursor Resource (CUR)" (Seite 511)
- „AutoCAD Drawing Database (DWG) und AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)" (Seite 511)
- „Encapsulated PostScript (EPS)" (Seite 512)
- „PostScript (PS oder PRN)" (Seite 514)
- „GIF" (Seite 515)
- „JPEG (JPG)" (Seite 516)
- „JPEG 2000 (JP2)" (Seite 517)
- „Kodak Photo-CD-Bild (PCD)" (Seite 518)
- „PICT (PCT)" (Seite 520)
- „PaintBrush (PCX)" (Seite 520)
- „HPGL-Plotter-Datei (PLT)" (Seite 521)
- „Portable Network Graphics (PNG)" (Seite 522)
- „Adobe Photoshop (PSD)" (Seite 523)
- „Corel Painter (RIF)" (Seite 525)
- „TARGA (TGA)" (Seite 526)

- „TIFF“ (Seite 526)
- „Corel Paint Shop Pro (PSP)“ (Seite 527)
- „WordPerfect-Grafik (WPG)“ (Seite 527)
- „Kamera-Rohdateiformate“ (Seite 528)
- „Wavelet Compressed Bitmap (WI)“ (Seite 528)
- „Windows-Metadatei-Format (WMF)“ (Seite 528)
- „Weitere unterstützte Dateiformate“ (Seite 528)
- „Empfohlene Formate für den Import von Grafiken“ (Seite 529)
- „Empfohlene Formate für den Export von Grafiken“ (Seite 529)

Adobe Illustrator (AI)

Das Adobe Illustrator-Dateiformat (Dateinamenerweiterung AI) wurde von Adobe Systems, Inc. für die Plattformen Macintosh und Windows entwickelt. Es ist in erster Linie vektorgestützt, neuere Versionen können jedoch auch Bitmap-Daten verarbeiten.

So importieren Sie Adobe Illustrator-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Klicken Sie auf den Dateinamen.
4. Klicken Sie auf **Importieren**.
5. Klicken Sie in das Bildfenster, in das Sie die Datei importieren möchten.
6. Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Technische Hinweise zu Adobe Illustrator (AI)

AI-Dateien importieren

- AI-Dateiformate können bis einschließlich Adobe Illustrator CS4 importiert werden.
- Da mehrseitige Dokumente in Corel PHOTO-PAINT nicht unterstützt werden, werden alle Artboard-Objekte auf einer Seite platziert.

Windows Bitmap (BMP)

Das Windows-Bitmap-Dateiformat (BMP) wurde als Standard für die Darstellung von Bildern als Bitmaps auf Windows-Betriebssystemen entwickelt.

So importieren Sie Bitmap-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **BMP - Windows-Bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.

So speichern Sie Bitmap-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Speichern unter**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie **BMP - Windows-Bitmap** im Listenfeld **Dateityp**.

4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5 Klicken Sie auf **Speichern**.

Technische Hinweise zu Windows-Bitmap-Dateien (BMP)

BMP-Dateien importieren

- Sie können Windows-Bitmap-Dateien importieren, die den BMP-Spezifikationen von Windows und OS/2 entsprechen.
- Windows-Bitmap-Dateien können entweder Schwarzweiß-, 16-Farben-, Graustufen-, Palettenfarben- oder RGB-Farben-Bilder (24 Bit) sein und werden, abhängig vom Drucker, entsprechend gedruckt.
- Außer bei Bitmaps in RGB-Farben (24-Bit-Bildern) und Schwarzweiß-Bitmaps kann bei allen Bitmaps die RLE-Komprimierung verwendet werden.
- Die Auflösung kann zwischen 72 und 300 dpi liegen und sogar noch höher sein, wenn Sie benutzerdefinierte Einstellungen verwenden.
- Die maximale Bildgröße beträgt 64.535 64.535 Pixel.

BMP-Dateien exportieren

- Da Rasterbilder wie z.B. BitmapsPixel für Pixel auf der Seite aufgebaut werden, wird die Auflösung nicht heraufgesetzt. Stattdessen kommt es zu einem merklichen Verlust an Auflösung und die Bitmap sieht ausgefranst aus.

OS/2 Bitmap (BMP)

Diese Bitmap-Dateien wurden für das Betriebssystem OS/2 entwickelt. Im Dateiformat OS/2 Bitmap gespeicherte Bilder können maximal 64.535 64.535 Pixel groß sein. OS/2 verwendet die RLE-Komprimierung (Run-Length Encoding).

Technische Hinweise zu OS/2 Bitmap (BMP)

- Corel-Programme unterstützen sowohl die Standardversion 1.3 als auch die erweiterte Version 2.0 und höher des Dateiformats OS/2 Bitmap.
- Corel-Programme unterstützen beim Import und Export von BMP-Dateien die folgenden Farbtiefen: 1-Bit-Schwarzweiß, 8-Bit-Graustufen mit 256 Schattierungen, 16 Palettenfarben (4-Bit) und 256 Palettenfarben (8-Bit) und 24-Bit-RGB.

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics-Metadatei (CGM) ist ein offenes, plattformunabhängiges Metadateiformat für das Speichern und den Austausch von zweidimensionalen Grafiken. Es unterstützt RGB-Farben. CGM-Dateien können sowohl Vektorgrafiken als auch Bitmaps enthalten; meistens enthalten sie jedoch nur eines dieser Grafikformate.

So importieren Sie CGM-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **CGM - Computer Graphics-Metadatei (*.cgm)**.
4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Klicken Sie auf **Importieren**.

Das Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** wird angezeigt.

Technische Hinweise zu Computer Graphics-Metadateien (CGM)

- Sie können in den CGM-Versionen 1, 3 und 4 formatierte Dateien importieren.
- Der CGM-Filter akzeptiert nur Markierungen, die vom CGM-Dateiformat-Standard unterstützt werden. Markierungen für den Privatgebrauch werden ignoriert.

- Wenn die CGM-Datei nicht auf Ihrem Computer installierte Schriften enthält, wird das Dialogfeld PANOSE-Schriftabgleichung angezeigt, in dem Sie diese Schriften ersetzen können.
- Sie können der Sprechblase einen Hotspot hinzufügen.

CorelDRAW (CDR)

Bei CorelDRAW-Dateien (Dateinamenerweiterung CDR) handelt es sich zumeist um Vektorgrafiken bzw. Vektorzeichnungen. Vektoren definieren ein Bild als Liste grafischer Grundelemente (Rechtecke, Linien, Text, Bögen und Ellipsen). Die Vektoren werden Punkt für Punkt auf der Seite umgesetzt.Wenn Sie eine Vektorgrafik vergrößern oder verkleinern, bleiben daher die Seitenverhältnisse im Ausgangsbild erhalten.

Vektorgrafiken werden in Grafikdesignanwendungen wie CorelDRAW erstellt und bearbeitet.Sie können Vektorgrafiken jedoch auch in Bildbearbeitungsanwendungen wie Corel PHOTO-PAINT bearbeiten. In DTP-Anwendungen können Sie Vektorgrafiken vieler verschiedener Formate verwenden.

So importieren Sie CorelDRAW-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Klicken Sie auf den Dateinamen.
4. Klicken Sie in das Bildfenster.
5. Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Technische Hinweise zu CorelDRAW (CDR)

- Importierte CorelDRAW-Dateien sind gerastert.
- Verknüpfte Symbole werden in interne Symbole konvertiert.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (Dateinamenerweiterung CMX) ist ein Metadateiformat, das sowohl Bitmap- als auch Vektordaten sowie die Farbmodelle PANTONE, RGB und CMYK unterstützt. Dateien, die im CMX-Format gespeichert wurden, können in anderen Corel-Anwendungen geöffnet und bearbeitet werden.

So importieren Sie Corel Presentation Exchange-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** eine der folgenden Optionen:
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** : für Dateien, die in Corel Presentations X6 oder neuer erstellt wurden
   - **CMX - Corel Presentation Exchange Legacy**: für Dateien, die in Corel Presentations X5 oder älter erstellt wurden
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.
6. Klicken Sie in das Bildfenster.
7. Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Technische Hinweise zu Corel Presentation Exchange (CMX)

- Die folgenden Versionen sind verfügbar: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 und X6.
- Corel Presentation Exchange-Dateien (CMX) werden als Bitmaps in Corel PHOTO-PAINT importiert.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Im Dateiformat von Corel PHOTO-PAINT gespeicherte Dateien (Dateinamenerweiterung CPT) sind Bitmaps, in denen Formen als Pixel dargestellt werden, die zusammen das Bild ergeben. Wenn Sie eine Grafik im Corel PHOTO-PAINT-Format speichern, werden Masken, bewegliche Objekte und Linsen zusammen mit dem Bild gespeichert.

So exportieren Sie Corel PHOTO-PAINT-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie **CPT - Corel PHOTO-PAINT-Bild** im Listenfeld **Dateityp**.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5. Klicken Sie auf **Exportieren**.

Technische Hinweise zu Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Dieser Filter ist inCorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, und Corel DESIGNER verfügbar.
- Corel PHOTO-PAINT-Dateien können Schwarzweiß-, Graustufen-, Palettenfarben-, CMYK-Farben- (32 Bit),RGB-Farben- (24 Bit) oder Lab-Bilder sein.

Cursor Resource (CUR)

Das Windows 3.x/NT-Cursor-Resource-Dateiformat (**.cur**) dient zum Erstellen von Symbolen für Windows 3.1-, Windows NT- und Windows 95-Benutzeroberflächen. Es unterstützt Cursor-Grafikelemente, die in Windows-Mauszeigern verwendet werden. Sie können eine Farbe für Transparent- und Umkehrmasken wählen.

Im Dateiformat Windows 3.x/NT Cursor Resource gespeicherte Bilder können maximal 32 × 32 Pixel groß sein.

Technische Hinweise zu Cursor Resource-Dateien (CUR)

- Corel-Programme unterstützen beim Import von animierten **CUR**-Dateien die folgenden Farbtiefen: Schwarzweiß (1 Bit), 16 Palettenfarben (4 Bit), 256 Palettenfarben (8 Bit).

AutoCAD Drawing Database (DWG) und AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

AutoCAD Drawing Database (Dateinamenerweiterung DWG) ist ein Vektordateiformat, das als programmeigenes Format für AutoCAD-Zeichnungen verwendet wird.

Das Drawing Interchange Format (Dateinamenerweiterung DXF) ist ein Format, bei dem alle Daten in einer AutoCAD-Zeichendatei durch Tags beschrieben werden. Dieses Dateiformat ist ein programmeigenes Dateiformat von AutoCAD. Es ist zum Standard für den Austausch von CAD-Zeichnungen geworden und wird von vielen CAD-Anwendungen unterstützt. Das DXF-Format ist vektororientiert und unterstützt bis zu 256 Farben.

So importieren Sie eine AutoCAD Drawing Database- (DWG) oder AutoCAD Drawing Interchange Format-Datei (DXF)

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **DWG - AutoCAD (*.dwg)** oder **DXF - AutoCAD (*.dxf)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

7 Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Wenn auf Ihrem Computer eine Schrift fehlt, die in einer importierten Datei enthalten ist, wird das Dialogfeld Panose-Schriftabgleichung angezeigt, in dem Sie die Schrift durch eine ähnliche Schrift ersetzen können.

Technische Hinweise zu AutoCAD Data Interchange (DXF)

- Vom Programm werden AutoCAD-Dateien der Version R2.5 bis 2015 unterstützt.

AutoCAD-DXF-Dateien importieren

- Modellraumseiten werden als Master-Seiten importiert.
- Voll- und Vektorisierungsgebilde werden gefüllt.
- Ein Punkt wird als Ellipse minimaler Größe importiert.
- Dateien, die nur als Gebilde exportiert wurden, werden möglicherweise nicht wie erwartet im Corel-Programm erscheinen, da die Kennsatzdaten fehlen.
- Die Ausrichtung von Texteinträgen wird unter Umständen nicht beibehalten, vor allem, wenn Schriften in der importierten Datei ersetzt wurden. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie den Text nicht ausrichten.
- Wenn die DXF-Datei nicht auf dem Computer installierte Schriften enthält, wird das Dialogfeld **PANOSE-Schriftabgleichung** angezeigt, in dem diese Schriften ersetzt werden können.

Technische Hinweise zu AutoCAD Drawing Database (DWG)

- Corel PHOTO-PAINT kann AutoCAD-Dateien ab der Version R2.5 bis zur Version 2013 importieren.
- Wenn die DWG-Datei nicht auf Ihrem Computer installierte Schriften enthält, wird das Dialogfeld **PANOSE-Schriftabgleichung** angezeigt, in dem Sie diese Schriften ersetzen können.

Encapsulated PostScript (EPS)

EPS-Dateien können Text, Vektorgrafiken und Bitmaps enthalten und sind für die Integration (Verkapselung) in andere Dokumente gedacht. Im Gegensatz zu anderen PostScript-Dateien, die mehrere Seiten enthalten können, besteht eine EPS-Datei immer nur aus einer einzelnen Seite.

EPS-Dateien enthalten in der Regel ein Vorschaubild (Header), mit dem Sie den Dateiinhalt ohne die Hilfe eines PostScript Interpreters einsehen können. EPS-Dateien ohne Vorschaubild werden in Corel-Anwendungen als graues Feld angezeigt.

Während der Installation von CorelDRAW Graphics Suite X8 haben Sie die Möglichkeit, Ghostscript, zu installieren. Dies ist eine Anwendung, die das PostScript-Dateiformat interpretiert. Mit Ghostscript haben Sie die Möglichkeit, PostScript Level 3-Dateien zu importieren. Wenn Sie Ghostscript bei der Erstinstallation des Produkts nicht installiert haben, können Sie dies jetzt nachholen.

So importieren Sie EPS-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

Über den Befehl **Datei** ▸ **Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine EPS-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Klicken Sie in das Bildfenster.

8 Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

So speichern Sie EPS-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Wählen Sie **EPS - Encapsulated PostScript** im Listenfeld **Dateityp**.

4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

5 Klicken Sie auf **Exportieren**.

6 Im Dialogfeld **EPS exportieren** können Sie nun die gewünschten Einstellungen wählen.

So legen Sie allgemeine Exportoptionen fest

- Führen Sie im Dialogfeld **EPS exportieren** eine oder mehrere der in der folgenden Tabelle aufgeführten Aufgaben aus:

Aktion	Vorgehensweise
Farbmodus für den Export in EPS festlegen	Wählen Sie im Bereich **Farbverwaltung** im Listenfeld **Farben ausgeben als** eine Option aus: • **Programmeigen** • **RGB** • **CMYK** • **Graustufen** Wenn Sie die Option **Programmeigen** auswählen, wird für alle Objekte der Farbmodus erhalten, in dem Sie erstellt wurden, wie z. B. RGB, CMYK, Grauskala oder Schmuck.
Schmuckfarben konvertieren	Aktivieren Sie im Bereich **Farbverwaltung** das Kontrollkästchen **Schmuckfarben konvertieren in** und wählen Sie im Listenfeld eine Option aus.
Dateiformat für eine Vorschau des PostScript-Bildes auswählen	Wählen Sie im Bereich **Vorschaubild** eine der folgenden Optionen: • **Keiner** • **TIFF** • **WMF** Wenn Sie das TIFF-Format auswählen, müssen Sie einen Farbmodus und eine Auflösung wählen.
Kompatibilitätsoption wählen	Wählen Sie im Listenfeld **Kompatibilität** eine PostScript-Ebene aus, die vom Drucker, der zum Drucken, bzw. der Anwendung, die zum Anzeigen der Datei verwendet wird, unterstützt wird.

Wenn Sie für die Vorschau der Bilder das 8-Bit-TIFF-Format wählen, können Sie den Hintergrund der Bitmap transparent machen, indem Sie im Bereich **Vorschaubild** das Kontrollkästchen **Transparenter Hintergrund** aktivieren.

So legen Sie Schneideoptionen fest

1 Aktivieren Sie im Bereich **Schneiden** im Dialogfeld **EPS-Export** das Kontrollkästchen **Zuschneiden auf**.
2 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Maske**: Hiermit können Sie den Inhalt des Maskenbereichs in einer EPS-Datei speichern.
   - **Schneidepfad**: Ermöglicht das Speichern des aktiven Pfades oder einen der Pfade aus der Liste der zuletzt verwendeten Pfade.
3 Geben Sie im Feld **Flachheit** einen Wert für die Genauigkeit ein, mit der gebogene Streckensegmente auf einem Ausgabegerät wie beispielsweise einem Drucker ausgegeben werden.

   Wenn die Bildbereiche außerhalb der Maske oder Strecke dauerhaft entfernt werden sollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bilddaten außerhalb des Zuschneidebereichs verwerfen**.

So installieren Sie Ghostscript

1 Schließen Sie alle geöffneten Programme.
2 Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Systemsteuerung**.
3 Klicken Sie auf **Programm deinstallieren**.
4 Doppelklicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf CorelDRAW Graphics Suite X8.
5 Aktivieren Sie die Option **Ändern**.
6 Aktivieren Sie auf der Seite **Features** das Kontrollkästchen **GPL Ghostscript**.
7 Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.

Technische Hinweise zu Encapsulated PostScript (EPS)

EPS-Dateien importieren

- In Corel PHOTO-PAINT werden EPS-Dateien als Bitmaps importiert.
- Duoton-Informationen werden nur in EPS-Dateien beibehalten, die in Corel PHOTO-PAINT erstellt wurden. Beim Importieren einer in CorelDRAW erstellten Duoton-EPS-Datei wird die Datei in Graustufen konvertiert.

EPS-Dateien exportieren

- Auf einem PostScript-Drucker werden Grafiken anderer Programme, die in das EPS-Format exportiert wurden, genauso gedruckt wie in einem Corel-Grafikprogramm.
- Sie können einen Kennsatz (Header) im TIFF-Format (Tagged Image File Format) oder im WMF-Format (Windows Metafile Format) in Schwarzweiß-, in 4-Bit-Graustufen oder -Farben oder in 8-Bit-Graustufen oder -Farben speichern. Sie können die Auflösung des Kennsatzes auf einen Wert zwischen 1 und 300 dpi (Punkte pro Zoll) einstellen.Die Standardauflösung ist 72 dpi. Gibt es für das Programm, in das die EPS-Datei importiert wird, eine Beschränkung in Bezug auf die Größe des Bildkennsatzes, erhalten Sie möglicherweise eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, dass die Datei zu groß ist. Um die Dateigröße zu reduzieren, wählen Sie im Dialogfeld **EPS exportieren** im Feld **Modus** die Option **Schwarzweiß** und reduzieren Sie die Kennsatzauflösung, bevor Sie die Datei exportieren. Die Einstellung legt nur die Auflösung des Kennsatzes fest und hat keine Auswirkung auf die Druckqualität Ihrer Zeichnung. Farbige Kennsätze sind hilfreich beim Anzeigen von EPS-Dateien. Wenn das Programm, in dem Sie die Datei verwenden möchten, keine Farbkennsätze unterstützt, können Sie auch einen Export mit einem Schwarzweißkennsatz durchführen. Sie können Dateien auch ohne Kennsatz exportieren.
- Exportierte EPS-Dateien enthalten außer der Grafik einen Dateinamen, einen Programmnamen und ein Datum.

PostScript (PS oder PRN)

PostScript-Dateien (PS) verwenden für das Drucken oder Anzeigen die PostScript-Sprache zur Beschreibung des Layouts von Text, der Vektorgrafiken oder der Bitmaps. PostScript-Dateien können mehrere Seiten umfassen.

PostScript-Dateien haben in der Regel die Dateinamenerweiterung **PS**, können aber auch mit der Erweiterung **PRN** importiert werden. Dateien mit der Dateinamenerweiterung **PRN** werden im Allgemeinen als Druckerdateien (PRN) bezeichnet und enthalten Anweisungen,

wie die Datei gedruckt werden soll. Sie ermöglichen Ihnen das Drucken eines Dokuments auch ohne die Anwendung, in der das Dokument erstellt wurde.

Während der Installation von CorelDRAW Graphics Suite X8 haben Sie die Möglichkeit, Ghostscript zu installieren. Dies ist eine Anwendung, die das PostScript-Dateiformat interpretiert. Ghostscript unterstützt den Importvorgang von Dateien. Falls Sie Ghostscript im Rahmen der Installation nicht installieren, finden Sie weitere Informationen unter „So installieren Sie Ghostscript" auf Seite 514.

Sie können auch Encapsulated PostScript-Dateien (EPS) importieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Encapsulated PostScript (EPS)" auf Seite 512.

So importieren Sie PostScript-Dateien (PS oder PRN)

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

   Über den Befehl **Datei** ▸ **Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PostScript-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen und dann auf **Importieren**.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Klicken Sie in das Bildfenster.
7. Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Technische Hinweise zu PostScript (PS oder PRN)

- PostScript-Dateien, die Maschenfüllungen mit Schmuckfarben oder DeviceN-Bilder enthalten, können nicht importiert werden. Dieses Problem wird durch die Installation von Ghostscript behoben.
- PostScript-Dateien werden als Bitmaps importiert.
- Text in importierten PostScript-Dateien ist nicht bearbeitbar.
- Es werden nur Drucker-Dateien (PRN), PS-Dateien und EPS-Dateien im PostScript-Format unterstützt.

GIF

Das GIF-Format ist ein für das Internet entwickeltes Format auf Bitmap-Basis. Es ist stark komprimiert, um die Dateiübertragungszeit so kurz wie möglich zu halten, und unterstützt Bilder mit bis zu 256 Farben. Im Dateiformat GIF gespeicherte Bilder können maximal 30.000 × 30.000 Pixel groß sein. Zur Komprimierung wird das Verfahren LZW verwendet.

Im GIF-Format können mehrere Bitmaps in einer Datei gespeichert werden. Wenn die einzelnen Bitmaps in schneller Abfolge angezeigt werden, wird die Datei als animierte GIF-Datei bezeichnet. Weitere Informationen finden Sie unter „Filme speichern" auf Seite 442.

Im Web werden häufig GIF-Bilder mit transparenten Hintergründen verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Bilder mit Palettenfarben mit transparenten Farben und Hintergründen erstellen" auf Seite 452.

Für die Verwendung im Internet können Bilder auch im PNG- oder JPEG-Format gespeichert werden. Wenn Sie ein Bild im Web freigeben möchten, jedoch nicht wissen, welches Format Sie verwenden sollen, finden Sie weitere Informationen zu geeigneten Formaten unter „Webkompatibles Dateiformat wählen" auf Seite 447.

So importieren Sie GIF-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

   Über den Befehl **Datei** ▸ **Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine GIF-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **GIF - CompuServe-Bitmap (*.gif)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Klicken Sie auf **Importieren**.
6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter So beschneiden Sie Bilder beim Importieren

So öffnen Sie animierte GIF-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **GIF - GIF-Animation (*.gif)**.
4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Wählen Sie **Volles Bild** im Listenfeld neben dem Listenfeld Dateityp.
6 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Weitere Informationen zum Öffnen und Abspielen von Filmen finden Sie unter „Filme öffnen und abspielen“ auf Seite 435.

Wenn Sie nur einen Teil des Filmes öffnen möchten, wählen Sie **Partielles Laden** und legen im Dialogfeld **Film teilweiseladen** durch Eingabe von Werten in die Felder **Von** und **Bis** den Bildbereich fest.

Technische Hinweise zu GIF

- Corel-Programme können die Versionen 87A und 89A des Dateiformats GIF importieren.Der Export ist nur bei Version 89A möglich. Die Version 87A unterstützt Grundfunktionen und Interlacing. Die neuere Version 89A bietet denselben Funktionsumfang wie die Version 87A und unterstützt darüber hinaus transparente Farben sowie das Einfügen von Kommentaren und anderen Daten in die Bilddatei.
- Corel-Programme unterstützen beim Import von animierten GIF-Dateien die folgenden Farbtiefen: Schwarzweiß (1 Bit), 16 Farben, Graustufen (8 Bit) und Palettenfarben mit 256 Farbtönen (8 Bit).

JPEG (JPG)

JPEG ist ein Standardformat, das von der Joint Photographers Experts Group entwickelt wurde. Durch den Einsatz effizienter Komprimierungstechniken ermöglicht es den Dateitransfer zwischen zahlreichen unterschiedlichen Plattformen. JPEG unterstützt 8-Bit-Graustufen, 24-Bit-RGB und 32-Bit-CMYK-Farbtiefen.

Das JPEG-Format wird häufig im Web verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Webkompatibles Dateiformat wählen“ auf Seite 447.

So importieren Sie JPEG-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine JPEG-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **JPG - JPEG-Bitmaps (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter So beschneiden Sie Bilder beim Importieren

Ziehen Sie mit dem Mauszeiger auf dem Bildfenster, um die Bildgröße zu ändern.

Technische Hinweise zu JPEG

- JPEG-Dateien können EXIF-Daten enthalten. Diese Daten können das Öffnen von JPEG-Dateien beeinflussen.

JPEG 2000 (JP2)

Das Dateiformat JPEG 2000 (JP2) ist eine Weiterentwicklung des JPEG-Formats und bietet unter anderem zusätzliche Möglichkeiten der Datenkomprimierung. Mit dem Format JPEG 2000 Standard können mehr beschreibenden Daten (oder Metadaten) wie Dimensionen, Farbtonskala, Farbraum und Angaben zu Urheberrechten als mit JPEG 2000 Codestream-Dateien gespeichert werden. Codestream-Dateien sind für die Übertragung in Computernetzwerken wie dem Internet optimiert, da gegen Bitfehler und damit verbundene Datenverluste auf Übertragungswegen mit geringer Bandbreite resistent sind.

Das Format JPEG 2000 wird nicht von allen Webbrowsern unterstützt. Eventuell wird zum Anzeigen solcher Dateien ein Plugin benötigt.

Zur Definition eines interessanten Bereichs (ROI) können Sie einen Bereich eines JP2-Bildes maskieren. Indem Sie der ROI eine niedrigere Kompression zuweisen, können Sie die Bildqualität des Bereichs erhöhen.

Wenn Sie ein Bild im JP2-Format exportieren, können Sie festlegen, ob der Fortschritt beim Herunterladen anhand der Auflösung, Qualität oder Position angezeigt werden soll.

So importieren Sie JPEG 2000-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie die Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **JP2 - JPEG 2000-Bitmaps (*.jp2; *.j2k)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

So exportieren Sie eine JPEG 2000-Bitmap

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.
2. Wählen Sie **JP2 - JPEG 2000-Bitmaps** im Listenfeld **Dateityp**.
3. Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Namen ein.
4. Klicken Sie auf **Exportieren**.
5. Wählen Sie oben rechts im Dialogfeld die Voreinstellung **JPEG 2000** im Listenfeld **Voreinstellung** aus.
   Wenn Sie die Voreinstellungen bearbeiten möchten, können Sie die Exportoptionen im Dialogfeld ändern.
6. Klicken Sie auf 'OK'.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbmodus auswählen	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** im Listenfeld **Farbmodus** einen Farbmodus aus.
Farbprofil einbetten	Aktivieren Sie im Bereich **Erweitert** das Kontrollkästchen **Farbprofil einbetten**.
Bildqualität kontrollieren	Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** im Listenfeld **Qualität** eine Qualitätsoption aus oder geben Sie einen Wert ein.
Für das Herunterladen von JPEG 2000 eine ansteigende Auflösung festlegen, wodurch die Größe des gesamten Bildes allmählich zunimmt	Wählen Sie im Bereich **Erweitert** im Listenfeld **Verlauf** die Option **Auflösung\Qualität**.
Das Herunterladen von JPEG 2000 von der oberen linken Bildecke zur unteren rechten Bildecke festlegen	Wählen Sie im Bereich **Erweitert** im Listenfeld **Verlauf** die Option **Auflösung\Position**.
Das Herunterladen von JPEG 2000 von der oberen linken Bildecke zur unteren rechten Bildecke festlegen	Wählen Sie im Bereich **Erweitert** im Listenfeld **Verlauf** die Option **Position**.
Das Herunterladen von JPEG 2000 stufenweise nach Farbkanal festlegen	Wählen Sie im Bereich **Erweitert** im Listenfeld **Verlauf** die Option **Kanäle**.
JPEG 2000 Codestream zulassen	Aktivieren Sie im Bereich **Erweitert** das Kontrollkästchen **Codestream**.

Technische Hinweise zu JPEG 2000 (JP2)

- Corel PHOTO-PAINT kann zwar JP2- und JPC-Dateien importieren, für den Export steht jedoch nur das Format JP2 zur Verfügung.

Kodak Photo-CD-Bild (PCD)

Kodak Photo CD ist ein von Eastman Kodak entwickeltes Rasterformat zum Scannen von Fotos auf CDs. PCD-Bilder basieren auf 35-mm-Filmnegativen oder Dias, die in ein digitales Format umgewandelt und auf CD gespeichert wurden. Es ermöglicht digitales Speichern und Bearbeiten von Fotos in höchster Qualität. Das PCD-Format wird im Allgemeinen von Photofinishern und Service-Büros verwendet, die ihren Kunden die Erstellung von Foto-CDs anbieten.

Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version der Anwendung nicht unterstützt.

So importieren Sie Kodak Photo-CD-Bilddateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PCD - Kodak Photo-CD-Bild (*.pcd)**.
4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Klicken Sie auf **Importieren**.
6 Im Dialogfeld **PCD-Import** können Sie nun folgende Schieberegler einstellen:
   - **Helligkeit**: Hiermit können Sie die Lichtmenge einstellen.
   - **Kontrast**: Hiermit können Sie den Kontrast zwischen den Pixeln im Bild einstellen.
   - **Sättigung**: Hiermit können Sie die Reinheit einer Farbe einstellen.
   - **Rot**: Hiermit können Sie die Menge an Rot im Bild einstellen.
   - **Grün**: Hiermit können Sie die Menge an Grün im Bild einstellen.
   - **Blau**: Hiermit können Sie die Menge an Blau im Bild einstellen.
7 Wählen Sie im Listenfeld **Auflösung** eine Bildgröße aus.
8 Wählen Sie im Listenfeld **Bildtyp** einen Farbmodus.
9 Positionieren Sie den Cursor für die Anfangsposition beim Import im Bildfenster und klicken Sie.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter So beschneiden Sie Bilder beim Importieren

Sie können die vom Photofinisher zum Zeitpunkt des Scannens und Speicherns des Originalbilds auf CD vorgenommenen Anpassungen löschen, indem Sie das Kontrollkästchen **Rest der Szene subtrahieren** aktivieren.

Sie können außerhalb des Gamuts liegende Bereiche im Bild anzeigen, indem Sie das Kontrollkästchen **Farben außerhalb des Gamut zeigen** aktivieren.Hiermit werden die Pixel außerhalb des Gamuts in reinem Rot oder reinem Blau wiedergegeben.

Technische Hinweise zu Kodak Photo-CD-Bild (PCD)

- Kodak Photo-CD-Bilder (PCD) unterliegen möglicherweise dem Urheberrecht. Im Corel-Programm wird keine diesbezügliche Warnung angezeigt.
- Bei anderen mit Kodak kompatiblen Programmen wird die Kodak-Datei **pcdlib.dll** möglicherweise im Ordner **Windows** anstatt im Ordner **Windows\System** installiert. Diese abweichende Ordnerposition führt zu einer Fehlermeldung.
- Beim Importieren von **Photo-CD**-Dateien werden Sie in einem Dialogfeld aufgefordert, die gewünschte Dateiauflösung und Farbe auszuwählen. Die Auflösung ist auf 72 dpi begrenzt, die maximale Bildgröße beträgt 3072 × 2048 Pixel.
- Folgende Farbmodi können importiert werden: RGB (24 Bit), Palette (8 Bit) und Graustufen (8 Bit).

PICT (PCT)

Das von Apple Computer Inc. für Mac OS-Computer entwickelte Dateiformat PICT (Dateinamenerweiterung PCT) ist eines der programmeigenen Dateiformate von QuickDraw und kann sowohl Vektoren als auch Bitmaps enthalten. Macintosh PICT-Dateien werden häufig in Macintosh-Anwendungen verwendet.

So importieren Sie PICT-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

   Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PICT-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PCT - Macintosh-PICT (*.pct; *.pict)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.
6. Klicken Sie in das Bildfenster.
7. Im Dialogfeld **In Bitmap konvertieren** können Sie nun Breite, Höhe, Auflösung und Farbmodus festlegen sowie alle anderen Einstellungen vornehmen.

Technische Hinweise zu PICT (PCT)

- In Corel-Grafikprogrammen können Vektorzeichnungen und Bitmaps importiert werden, die in PICT-Dateien (PCT) enthalten sind.
- Objekte mit einer Füllung und einem Umriss werden als Gruppe mit zwei Objekten angezeigt. Dabei stellt ein Objekt den Umriss und das andere die Füllung dar.
- Bei PICT-Füllungen handelt es sich häufig um Bitmap-Muster und das Corel-Programm versucht, diese Füllungen als Bitmap-Muster zu erhalten.
- Musterumrisse werden in eine Vollfarbe umgewandelt.
- Text in PICT-Dateien wird als bearbeitbarer Text geöffnet. Falls eine Schrift in der importierten Datei nicht auf dem System vorhanden ist, wird sie in die Schrift umgewandelt, die die größte Ähnlichkeit mit der ursprünglichen Schrift aufweist.
- Die Textausrichtung der Originaldatei wird unter Umständen nicht beibehalten. Ursache hierfür sind unterschiedliche Schriftgrößen sowie Zeichen- und Wortabstände bei den beiden Formaten. Derartige Ausrichtungsprobleme können mit den Textformatierungseinstellungen im Programm mühelos korrigiert werden.

PaintBrush (PCX)

Das PaintBrush-Dateiformat (Dateinamenerweiterung PCX) ist ein Bitmap-Format, das ursprünglich von der Zsoft-Corporation für das Programm PC Paintbrush entwickelt wurde.

So importieren Sie PaintBrush-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

   Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PCX-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie **PCX - PaintBrush (*.pcx)** im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.
6. Klicken Sie in das Bildfenster.

So exportieren Sie PaintBrush-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Wählen Sie **PCX - PaintBrush** im Listenfeld **Dateityp**.
4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Technische Hinweise zu PaintBrush (PCX)

PCX-Dateien exportieren

- Bitmaps können Schwarzweiß-, 16-Farben-, Graustufen- (8 Bit), Palettenfarben- (8 Bit) oder RGB-Farben-Bilder (24 Bit) sein.
- Die RLE-Komprimierung wird unterstützt und die maximale Bildgröße beträgt 64.535 × 64.535 Pixel.
- Diese Dateien können eine, zwei oder vier Farbebenen enthalten.
- Dieses Dateiformat wird in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT unterstützt.

PCX-Dateien importieren

- PCX-Dateien können importiert werden, wenn sie folgenden PCX-Definitionen entsprechen: 2.5, 2.8 und 3.0.
- Bitmaps können Schwarzweiß-, 16-Farben-, Graustufen- (8 Bit), Palettenfarben- (8 Bit) oder RGB-Farben-Bilder (24 Bit) sein.
- Die RLE-Komprimierung wird unterstützt und die maximale Bildgröße beträgt 64.535 × 64.535 Pixel.
- Diese Dateien können eine, zwei oder vier Farbebenen enthalten. Dateien mit drei Farbebenen oder mehr als vier Farbebenen können nicht importiert werden.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Das Adobe Portable Document Format (Dateinamenerweiterung PDF) ist ein Dateiformat, in dem die Schriften, Bilder, Grafiken und Formatierungen der ursprünglichen Datei erhalten bleiben. Mit Adobe Reader und Adobe Acrobat können PDF-Dateien von Mac OS-, Windows- und UNIX-Benutzern angezeigt, weitergegeben und ausgedruckt werden.

Sie können eine Datei im PDF-Format speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „In PDF exportieren" auf Seite 485.

Technische Hinweise zu Adobe Portable Document Format (PDF)

PDF-Dateien freigeben

- Eingebettete 3D-Modelle werden als eingebettete interaktive 3D-Objekte exportiert. Enthält ein Dokument ein 3D-Modell, klicken Sie im Dialogfeld **Als PDF freigeben** auf **Einstellungen** und wählen Sie im Listenfeld **Kompatibilität** Version Acrobat 8.0 oder neuer, um sicherzustellen, dass das 3D-Modell in PDF-Readern interaktiv nutzbar ist.
- In Corel PHOTO-PAINT erstellte Farbenkanäle bleiben erhalten.
- Text und Grafik zugewiesene Transparenz bleibt erhalten.
- Zeichenattribute von Text, z. B. OpenType-Funktionen werden beibehalten.
- DeviceN-Farbräume können in der importierten Datei je nach Dateiinhalt in RGB- oder CMYK-Skalenfarben umgewandelt werden.
- In Dateien, die mit Adobe Acrobat 6 oder später angelegt wurden, bleiben die Ebenen erhalten.
- Xform-Objekte, Kopf- und Fußzeilen werden in Symbole konvertiert.
- Symbole bleiben erhalten, wenn PDF-Dateien ab Version1.3 einem Roundtrip unterzogen werden.

HPGL-Plotter-Datei (PLT)

Das vektorbasierte HPGL-Plotter-Dateiformat (PLT) wurde von Hewlett-Packard entwickelt. Es wird in Programmen wie z. B. AutoCAD zum Drucken von Zeichnungen auf Plottern verwendet. Andere Corel-Anwendungen können ein SUBSET des HPGL- und HPGL/2-Befehlssatzes interpretieren. Für dieses Format wird ein Skalierungsfaktor von 1016 Plottereinheiten pro Zoll (2,54 cm) zu Grunde gelegt.

So importieren Sie HPGL-Plotter-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

   Über den Befehl **Datei** ▸ **Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PLT-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PLT - HPGL-Plotter-Datei (*.plt; *.hgl)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.
6. Im Dialogfeld **HPGL-Optionen** können Sie nun die gewünschten Einstellungen wählen.

Technische Hinweise zu HPGL Plotter (PLT)

PLT-Dateien importieren

- Corel-Programme unterstützen die Versionen 1 und 2 des PLT-Dateiformats, wobei einige Funktionen der Version 2 allerdings nicht unterstützt werden.
- Bilder, die größer sind als die maximale Seitengröße des Corel-Programms, können importiert werden, indem Sie im Dialogfeld **HPLG-Optionen** die Option **Skalieren** verwenden, mit der die Größe des importierten Bildes geändert werden kann.
- Der Kurvenauflösungsfaktor kann einen Wert zwischen 0,000254 und 2,54 cm annehmen. Der Wert kann mit einer Genauigkeit von bis zu acht Dezimalstellen eingegeben werden. Dabei ist zu beachten, dass ein Wert von 0,000254 zwar die höchstmögliche Auflösung bietet, gleichzeitig dadurch aber auch die Datei beträchtlich vergrößert wird. Es wird empfohlen, für die Kurvenauflösung den Wert 0,01016 cm zu verwenden.
- Das Dateiformat PLT enthält keine Farbinformationen. Stattdessen werden die verschiedenen Objekte in einer PLT-Datei mit bestimmten Stiftnummern assoziiert. Beim Import in ein Corel-Programm wird jeder Stiftnummer eine bestimmte Farbe zugewiesen. Sie können die Farbe festlegen, die einem bestimmten Stift zugewiesen wird, um so die Originalfarben der Grafik zu erhalten.
- Die Liste **Stiftauswahl** enthält 256 Stifte; möglicherweise ist jedoch nicht jedem Stift eine Farbe zugewiesen. Sie können die zugewiesenen Farben ändern, indem Sie den Stift auswählen und danach im Listenfeld **Stiftfarbe** eine neue Farbe für diesen Stift festlegen. Wenn Sie **Angepasste Farben** wählen, wird ein Dialogfeld zur Farbdefinition angezeigt, in dem Sie durch Festlegen der RGB-Werte eine eigene Farbe definieren können.
- Sie können die zugeordnete Stiftbreite ändern, indem Sie den Stift auswählen und dann im Listenfeld **Stiftbreite** eine neue Stiftbreite auswählen.
- Ein definierter Stift kann auf **Unbenutzt** gesetzt werden. Sie können auch die aktuellen Einstellungen in der Stiftbibliothek auf die zuletzt gespeicherten Einstellungen zurücksetzen.
- Corel-Programme unterstützen eine Vielzahl von gepunkteten, gestrichelten und durchgezogenen Linientypen des Dateiformats PLT. Die Musternummer einer bestimmten Linie in einer PLT-Datei wird in ein Linienmuster umgesetzt.
- Wenn die PLT-Datei nicht auf dem Computer installierte Schriften enthält, wird das Dialogfeld **PANOSE-Schriftabgleichung** angezeigt, in dem diese Schriften ersetzt werden können.

Portable Network Graphics (PNG)

Das Format „Portable Network Graphics" (Dateinamenerweiterung PNG) eignet sich hervorragend für die plattformunabhängige, verlustfreie Komprimierung und Speicherung von Bitmaps. PNG-Dateien benötigen nur wenig Festplattenspeicher und können leicht auf verschiedenen Computern gelesen und zwischen Computern ausgetauscht werden. Das PNG-Format bietet einen Ersatz für das GIF-Format und auch für viele gängige Anwendungen des TIFF-Formats.

Das Portable Network Graphics-Format wurde speziell für den Online-Einsatz, z.B. im Web, entwickelt und ist vollständig streamingfähig mit progressivem Bildaufbau. Einige Webbrowser unterstützen nicht alle Formatierungen und Funktionen. Sie können Bilder in das PNG-Dateiformat exportieren, wenn Sie auf Ihren Webseiten mit transparentem Hintergrund, Interlacing oder Imagemaps arbeiten möchten.

Beim Exportieren in das PNG-Format werden Grafiken in Bitmaps umgewandelt, die in DTP-Programmen sowie Microsoft Office verwendet werden können. Darüber hinaus können Sie Grafiken im PNG-Format in Bildbearbeitungsprogrammen wie Corel PHOTO-PAINT und Adobe Photoshop bearbeiten.

Für die Verwendung im Internet können Bilder auch im GIF- oder JPEG-Format gespeichert werden. Wenn Sie ein Bild im Web freigeben möchten, jedoch nicht wissen, welches Format Sie verwenden sollen, finden Sie weitere Informationen zu geeigneten Formaten unter „Webkompatibles Dateiformat wählen" auf Seite 447.

So importieren Sie PNG-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PNG-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie **PNG - Portierbare Netzwerk-Grafik (*.png)** im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter: „So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf" auf Seite 72.
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter: „So beschneiden Sie Bilder beim Importieren" auf Seite 73.

Durch Ziehen mit der Maus im Bildfenster können Sie die Bildgröße verändern.

Technische Hinweise zu Portable Network Graphics (PNG)

- Sie können PNG-Dateien (Portable Networks Graphics) mit Farbtiefen von 1-Bit-Schwarzweiß bis 24-Bit-Farben importieren.Die Farbtiefe 48-Bit-Farben wird nicht unterstützt.
- Masken, Farbindex-, Graustufen- und Echtfarbenbilder werden unterstützt. In Dateien mit den Farbtiefen 1-Bit-Schwarzweiß und 8-Bit-Palettenfarben werden keine Masken gespeichert.
- Die LZ77-Komprimierung wird unterstützt und die maximale Bildgröße beträgt 30.000 × 30.000 Pixel. Die Mustertiefe kann 1 bis 16 Bit betragen.
- Das PNG-Dateiformat verfügt über umfangreiche Funktionen zur Integritätsprüfung und zur Erkennung häufig auftretender Übermittlungsfehler. Im PNG-Dateiformat können Daten zum Gamma sowie zur Farbart und -sättigung für einen verbesserten Farbabgleich auf unterschiedlichen Plattformen gespeichert werden.

Adobe Photoshop (PSD)

Das Dateiformat „Adobe Photoshop" (Dateinamenerweitertung PSD) ist das programmeigene Bitmap-Dateiformat von Adobe Photoshop.

So importieren Sie Adobe Photoshop-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PSD-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.
5 Klicken Sie auf **Importieren**.
6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter: „So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf" auf Seite 72.
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter: „So beschneiden Sie Bilder beim Importieren" auf Seite 73.

So exportieren Sie Adobe Photoshop-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.
2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** den Eintrag **PSD - Adobe Photoshop**.
4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
5 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Corel PHOTO-PAINT-Objekte können in PSD-Dateien als Ebenen beibehalten werden.

Verwenden Sie beim Export einer 16-Bit-Graustufen- oder einer 48-Bit-RGB-Datei zur Verwendung in Adobe Photoshop Versionen CS und früher aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** die Option **Unkomprimiert**. Adobe Photoshop Versionen CS und früher unterstützen nicht den Export komprimierter JPEG 16-Graustufen- und 48-Bit-RGB-Dateien.

Technische Hinweise zu Adobe Photoshop (PSD)

PSD-Dateien importieren

- Text wird als Textobjekt importiert, so dass er weiterhin bearbeitet werden kann.
- Unterstützt werden Einton-, Graustufen- Duoton-, 48-Bit-RGB-Bilder sowie Bilder mit einer Farbtiefe von bis zu 32 Bit (CMYK).
- Einige Ebeneneffekte können nicht importiert werden. (Eine Verlaufsumsetzungs-Einstellungsebene wird ohne Störungsfilter, Deckkraft-Stopps und Dither importiert.)
- Importierte Ebenen mit den Füllmethoden „Farbe Abdunkeln" und „Farbe Aufhellen" werden in die Zusammenführungsmodi „Wenn Dunkler" bzw. „Wenn Heller" umgewandelt. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi in Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Übersicht:Zusammenführungsmodi" auf Seite 330.
- Smart Filter-Effekte werden als mit getrennten Filtereffekten überlagertes Basisobjekt importiert.
- Die Vibrance-Einstellungsebene wird in die Vibrance-Linse umgewandelt.
- Die Schwarzweiß-Einstellungsebene wird in die Schwarzweiß-Linse umgewandelt.
- Die Kanalmixer-Einstellungsebene wird in die Kanalmixer-Linse umgewandelt.
- Die Verlaufsumsetzungs-Einstellungsebene wird in die Verlaufskurven-Linse umgewandelt.Dabei werden jedoch Deckkraft-Stopps, Dithering und Störungsfiltereinstellungen nicht unterstützt.
- Die Fotofilter-Einstellungsebene wird in die Fotofilter-Linse umgewandelt.
- Die Schmuckfarbenkanäle bleiben erhalten. Mit Schmuckfarben versehene Alphakanäle werden nicht unterstützt.

- Eine Ebenenmaske, auf die Dichte angewendet ist, wird als Zuschneidemaske mit angepasster Transparenz importiert. Sie können die Dichteeinstellungen in Corel PHOTO-PAINT jedoch nicht verändern.
- Eine Ebenenmaske, auf die Verläufe angewendet sind, wird als Zuschneidemaske mit Verläufen importiert. Sie können die Verlaufseinstellungen in Corel PHOTO-PAINT jedoch nicht verändern.

PSD-Dateien exportieren

- Text wird als Textobjekt exportiert, so dass er weiterhin bearbeitet werden kann.
- In diesem Format werden Bilder mit Farbtiefen von 1 Bit (Schwarzweiß) über Duoton, 16-Bit Graustufen, 48-Bit RGB bis hin zu 32 Bit (CMYK) Farbbilder unterstützt.
- Objekte werden unterstützt.
- 32-Bit-Gleitkomma-Farbkanäle werden in 16-Bit-Kanäle umgewandelt, die nicht als 32-Bit High Dynamic Range (HDR) Bilder exportiert werden können.
- Smart-Filter-Effekte können beim Import nicht erhalten werden und werden beim Export nicht ersetzt.
- Die Informationen zu den Schmuckfarbenkanälen bleiben in der exportierten Datei erhalten.

Corel Painter (RIF)

Importierte Corel Painter-Dateien (Dateinamenerweiterung RIF) behalten alle Informationen bei (z. B. bewegliche Objekte). Daher sind diese Dateien erheblich größer als GIF- oder JPEG-Dateien. Corel Painter-Dateien können importiert werden, um verschiebbare Bereiche in der Größe zu verändern und anzupassen.

So importieren Sie Corel Painter-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

   Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine RIFF-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
3. Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **RIFF - Painter (*.rif)**.
4. Klicken Sie auf den Dateinamen.
5. Klicken Sie auf **Importieren**.
6. Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Grafik beim Import neu aufbauen	Weitere Informationen finden Sie unter „So bauen Sie Bilder beim Importieren neu auf“ auf Seite 72.
Grafik beim Import zuschneiden	Weitere Informationen finden Sie unter „So beschneiden Sie Bilder beim Importieren“ auf Seite 73.

Technische Hinweise zu Corel Painter (RIF)

- Das eingebettete Farbprofil wird beibehalten, kann aber nach dem Importieren der Datei geändert werden.
- Wenn das Corel Painter-Bild einen transparenten Hintergrund besitzt, der in Corel Painter als Leinwand bezeichnet wird, bleibt dieser erhalten.
- Vektorformen bleiben in der importierten Datei nicht erhalten.
- Text und Anmerkungen werden nicht übernommen.
- Bitmap-Ebenen werden als Objekte importiert.
- Ebenenmasken bleiben als Zuschneidenmasken erhalten.
- Tusche, Wasserfarben, digitale Wasserfarben und Plugin-Ebenen werden als RGB-Objekte importiert.

- Mosaik(effekt)e und Tesselationen (Parkettierungen) werden als RGB-Objekte importiert.
- Gegebenenfalls erzeugte Teilbilder werden nicht beibehalten.

TARGA (TGA)

Das TARGA-Grafikformat (TGA) dient zum Speichern von Bitmaps. Es unterstützt verschiedene Komprimierungsverfahren und kann Bitmaps mit Farbtiefen von Schwarzweiß bis hin zu RGB darstellen. TGA-Dateien können in Corel PHOTO-PAINT geöffnet, importiert und exportiert werden.

Weitere Informationen zum Öffnen und Importieren von Dateien siehe „Bilder öffnen" auf Seite 69 oder „Dateien importieren" auf Seite 71.

So exportieren Sie TARGA-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Exportieren**.

   Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine TGA-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
3. Wählen Sie **TGA - Targa-Bitmap** im Listenfeld **Dateityp**.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

   Wenn das Bild beim Exportieren komprimiert werden soll, wählen Sie im Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus.
5. Klicken Sie auf **Exportieren**.
6. Aktivieren Sie im Dialogfeld **TGA-Export** eine der folgenden Optionen:
   - **Normal**
   - **Erweitert**

Schwarzweißbilder können nicht als TARGA-Datei gespeichert werden.

Technische Hinweise zu TARGA (TGA)

- Es werden folgende Funktionen unterstützt: unkomprimierte Farbkartenbilder, unkomprimierte RGB-Bilder, RLE-komprimierte Farbkartenbilder, RLE-komprimierte RGB-Bilder (Typen 1, 2, 9 und 10 nach Definition des AT&T Electronic Photography and Imaging Center) sowie Masken.
- Das resultierende Dateiformat ist abhängig von der Anzahl der exportierten Farben: TARGA-Dateien (TGA-Dateien) mit 24-Bit-Farben werden beispielsweise als RLE-komprimierte RGB-Bitmaps exportiert.
- Sie können TGA-Dateien mit Farbtiefen von 8-Bit-Graustufen bis 24-Bit-RGB importieren.
- In Dateien mit den Farbtiefen 1-Bit-Schwarzweiß und 8-Bit-Palettenfarben werden keine Masken gespeichert.
- Die RLE-Komprimierung wird unterstützt und die maximale Bildgröße beträgt 64.535 × 64.535 Pixel.

TIFF

Das Format „Tagged Image File Format" (TIFF) wurde als Standardrasterformat entwickelt. Fast jede Grafikanwendung kann TIFF-Dateien lesen und schreiben. TIFF unterstützt verschiedene Farbmodi und Bittiefen.

TIFF-Dateien können in Corel PHOTO-PAINT geöffnet oder importiert werden. Weitere Informationen zum Öffnen und Importieren von Dateien siehe „Bilder öffnen" auf Seite 69 oder „Dateien importieren" auf Seite 71.

So exportieren Sie TIFF-Dateien

1. Klicken Sie auf **Datei ▸ Exportieren**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Wählen Sie **TIF - TIFF-Bitmap** im Listenfeld **Dateityp**.

4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

5 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Technische Hinweise zu TIFF

- Wenn Sie eine mehrseitige TIFF-Datei importieren, können Sie die zu importierenden Einzelseiten auswählen.
- In Dateien mit den Farbtiefen 1-Bit-Schwarzweiß, 16-Bit-Graustufen und 48-Bit-RGB werden keine Masken exportiert.
- Es können TIFF-Dateien in Schwarzweiß, Farbe und Graustufen bis einschließlich Version 6.0 importiert und exportiert werden.
- Mit den Komprimierungsalgorithmen JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 oder LZW komprimierte TIFF-Dateien können ebenfalls importiert werden. Allerdings kann sich dabei die Ladezeit verlängern, da das Programm zuerst die Dateikomprimierung entschlüsseln muss.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

Das Dateiformat PSPIMAGE ist das programmeigene Format von Corel Paint Shop Pro. Sie können PSPIMAGE-Dateien (Version 9 und 10) im RGB-Farbmodus (24- oder 48-Bit) importieren.

Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version von CorelDRAW Graphics Suite nicht unterstützt.

So importieren Sie PSP-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine PSP-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Technische Hinweise zu Corel Paint Shop Pro (PSP)

- Sie können nur Corel Paint Shop Pro-Dateien mit der Dateinamenerweiterung **.PspImage** importieren.
- Text und Ebenen werden mit dem Hintergrund der importierten Datei zusammengeführt.

WordPerfect-Grafik (WPG)

Das Corel WordPerfect-Grafik-Dateiformat (Dateinamenerweiterung WPG) ist in erster Linie ein Vektorgrafikformat, in dem aber auch Bitmapdaten gespeichert werden können. WPG-Dateien können bis zu 256 Farben aus einer Palette von über einer Million Farben enthalten.

So importieren Sie WPG-Dateien

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Importieren**.

Über den Befehl **Datei ▸ Importieren** können Sie die Datei im aktiven Bild als Objekt platzieren. Wenn Sie eine WPG-Datei als Bild öffnen möchten, klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

3 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** den Eintrag **WPG - Corel WordPerfect-Grafik (*.wpg)**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Technische Hinweise zu WordPerfect Graphic (WPG)

- Graphics Text Type 2 wird nicht unterstützt.

Kamera-Rohdateiformate

Eine RAW-Kameradatei eine Datendatei, die durch den Bildsensor einer professionellen Digitalkamera erfasst wurde. Bei RAW-Kameradateien erfolgt nur eine minimale Verarbeitung, wie z. B. Schärfen oder Digitalzoom. So erhalten Sie die volle Kontrolle über Schärfe, Kontrast und Sättigung der Bilder. Es gibt verschiedene RAW-Kameradateiformate. Daher können die Dateien unterschiedliche Dateinamenerweiterungen aufweisen, beispielsweise **NEF**, **CRW**, **DCR**, **ORF** oder **MRW**.

RAW-Kameradateien können direkt in Corel PHOTO-PAINT importiert werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit RAW-Kameradateien arbeiten" auf Seite 497.

Wavelet Compressed Bitmap (WI)

Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version der Suite nicht unterstützt.

WI-Dateien importieren

- Corel-Programme unterstützen beim Importieren von Wavelet Compressed Bitmap-Dateien (**WI**) die folgenden Farbtiefen: 8-Bit-Graustufen mit 256 Schattierungen und 24-Bit-RGB.

Windows-Metadatei-Format (WMF)

Das WMF-Dateiformat wurde von der Microsoft Corporation entwickelt und speichert sowohl Vektor- als auch Bitmap-Informationen. Es wurde als internes Dateiformat für Microsoft Windows 3 entwickelt. Dieses Format unterstützt 24-Bit-RGB-Farben und kann in den meisten Windows-Anwendungen verwendet werden.

Technische Hinweise zum Windows Metadatei-Format (WMF)

WMF-Dateien importieren

- Folgende Funktionen werden nicht unterstützt: PANOSE-Schriftabgleichung, gedrehte und geneigte Bitmaps.

Weitere unterstützte Dateiformate

Corel PHOTO-PAINT unterstützt auch die folgenden Dateiformate:

- Audio Video Interleaved (AVI) – Das Format Audio Video Interleaved ist ein Multimediaformat von Microsoft, bei dem Audio- und Videoelemente in alternierenden Segmenten gespeichert werden.
- CALS-komprimierte Bitmap (CAL):Das CALS-Raster (Dateinamenerweiterung CAL) ist ein Bitmap-Format, das hauptsächlich in professionellen CAD-Programmen zum Speichern von Dokumenten eingesetzt wird. Dieses Format unterstützt die monochrome Farbtiefe (1 Bit) und wird für den Austausch von Grafikdaten in Anwendungen für computergestützte Konstruktion und Fertigung (CAD/CAM), die Erstellung technischer Grafiken und die Bildverarbeitung verwendet.
- Corel ArtShow 5 (CPX): Das CPX-Dateiformat ist das programmeigene Dateiformat von Corel ArtShow 5, das sowohl Vektoren als auch Bitmaps enthalten kann.
- CorelDRAW-komprimiert (CDX) – Das CDX-Dateiformat steht für komprimierte CorelDRAW -Dateien.
- Encapsulated PostScript (Desktop-Farbauszug):Das von QuarkXPress entwickelte DCS-Dateiformat ist eine Erweiterung des Standard-EPS-Dateiformats (Encapsulated PostScript). Im Allgemeinen besteht das DCS-Dateiformat aus insgesamt fünf Dateien. Vier dieser fünf Dateien enthalten Informationen über Farben im hoch auflösenden Bereich. Diese Angaben werden im CMYK-Farbmodus (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz) umgesetzt. Die fünfte Datei (die so genannte Master-Datei) enthält eine PICT-Vorschau der DCS-Datei. Das DCS-Format unterstützt Schmuckfarbenkanäle.
- EXE: Das EXE-Format ist eine Windows 3.x/NT-Bitmap-Ressource.

- FPX – Mit dem FlashPix-Dateiformat können Bilder in unterschiedlichen Auflösungen in einer einzigen Datei gespeichert werden. Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version der Suite nicht unterstützt.
- Frame Vector-Metadatei (FMV) – Das FMV-Dateiformat bezeichnet Frame Vector-Metadateien.
- GEM Paint (IMG) – Das Bitmap-Format „GEM Paint" ist das programmeigene Dateiformat für Bitmap-Dateien in der GEM-Umgebung. IMG-Dateien unterstützen 1- und 4-Bit-Palettenfarben und werden mit einem RLE-Verfahren komprimiert. IMG war ein gebräuchliches Format in der Anfangszeit des Desktop Publishing.
- GEM-Datei (GEM) – Das GEM-Dateiformat steht für GEM-Dateien.
- GIMP (XCF): XCF ist das programmeigene GIMP-Format. Es unterstützt Ebenen und andere GIMP-spezifische Informationen.
- ICO: Das ICO-Format ist eine Windows 3.x/NT-Symbol-Ressource.
- Lotus PIC (PIC):Das PIC-Dateiformat wird für Lotus PIC-Dateien verwendet.
- MacPaint-Bitmap (MAC): Beim Bitmap-Format „MacPaint" werden die Dateinamenerweiterungen MAC, PCT, PNT und PIX verwendet. Dieses Format wurde vom Programm MacPaint verwendet, das im Lieferumfang des Macintosh 128 enthalten war. Dieses Format unterstützt nur zwei Farben und eine Palette mit Mustern. Dieses Format wird in erster Linie von Macintosh-Grafikanwendungen zum Speichern von Schwarzweißgrafiken und Clipart verwendet. Die maximale Bildgröße für MAC-Bilder beträgt 720 × 576 Pixel.
- MET-Metadatei (MET) – Das MET-Dateiformat steht für MET-Metadateien.
- Micrografx Picture Publisher 4 und 5 (PP4, PP5): Das PP4-Dateiformat ist das programmeigene Dateiformat von Micrographx Picture Publisher 4. Das PP5-Dateiformat ist das programmeigene Dateiformat von Micrographx Picture Publisher 5. Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version der Suite nicht unterstützt.
- Picture Publisher-Datei (PPF) – Das PPF-Dateiformat ist das programmeigene Format von Micrografx Picture Publisher6, 7, 8, 9 und10. Dieses Dateiformat wird von der 64-Bit-Version der Suite nicht unterstützt.
- NAP-Metadatei (NAP): Das NAP-Dateiformat wird für NAP-Metadateien verwendet.
- Fill File (FILL): Dieses Dateiformat dient zum Speichern angepasster Füllungen in Corel PHOTO-PAINT.
- PostScript Interpreted (PRN): PRN-PostScript (PS oder PRN) ist ein Metadateiformat für PostScript-Drucker. Dieses Format wird als ANSI-Text geschrieben. Mit dem Importfilter PostScript Interpreted können PS-, PRN- und EPS PostScript-Dateien importiert werden.
- SCITEX CT-Bitmap (SCT) – Das SCT-Dateiformat wird zum Importieren von SCITEX-Bildern mit 32-Bit-Farben und Graustufen verwendet. SCITEX-Bitmaps werden von professionellen Scannern erzeugt. Die Bitmaps werden anschließend für die Ausgabe über Filmbelichtungsgeräte oder professionelle Seitenlayout-Programme aufbereitet.
- XpixMap-Bild (XPM): Das XPM-Dateiformat wird für XpixMap-Bilddateien verwendet.

Empfohlene Formate für den Import von Grafiken

In der Tabelle wird aufgelistet, welche Dateiformate beim Import von Grafiken aus aus Grafikprogrammen oder anderen Quellen verwendet werden.

Anwendung/Quelle	Empfohlenes Importformat
Adobe Photoshop	PSD
Paint Shop Pro	PSP
Corel Painter	RIF
Picture Publisher	PPF
Digitalkameras	RAW-Kameradateien

Empfohlene Formate für den Export von Grafiken

In der folgenden Tabelle sind empfohlene Dateiformate für den Export in andere Grafikprogramme oder für das Internet aufgeführt.

Anwendung/Ausgabe	Empfohlenes Format
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Internet	JPG, GIF, PNG

Anpassen und Automatisieren

Anpassen Corel PHOTO-PAINT 533

Verwenden von Makros und Skripts zur Automatisierung von Aufgaben 549

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Anpassen Corel PHOTO-PAINT

Sie können Ihre Anwendung anpassen, indem Sie Befehlsleisten und Befehle Ihren Anforderungen entsprechend anordnen und die Farbe der Randfenster ändern. Befehlsleisten umfassen Menüs, Symbolleisten, die Eigenschaftsleiste und die Statusleiste. Sie können auch Filter und Dateiverknüpfungen anpassen.

Die Hilfethemen basieren auf den Standardeinstellungen der Anwendung. Wenn Sie Befehlsleisten, Befehle und Schaltflächen verändern, werden die Änderungen nicht in den Hilfethemen wiedergegeben.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

- „Arbeitsbereiche erstellen" (Seite 533)
- „Das Erscheinungsbild eines Arbeitsbereichs anpassen" (Seite 535)
- „Tastaturbefehle anpassen" (Seite 537)
- „Menüs anpassen" (Seite 538)
- „Symbolleisten anpassen" (Seite 540)
- „Die Hilfsmittelpalette anpassen" (Seite 543)
- „Eigenschaftsleiste anpassen" (Seite 543)
- „Statusleiste anpassen" (Seite 544)
- „Filter anpassen" (Seite 546)

Arbeitsbereiche erstellen

Sie können Arbeitsbereiche erstellen, um auf die Hilfsmittel, die Sie am häufigsten verwenden, leichter zugreifen zu können. Beispielsweise können Sie Andockfenster öffnen oder Hilfsmittel zu Symbolleisten hinzufügen. Sie können die angepassten Arbeitsbereiche, die Sie erstellen, auch löschen. Wenn Sie den Standardarbeitsbereich ändern, können Sie die Standardeinstellungen zurücksetzen.

Sie können außerdem Arbeitsbereiche durch Export und Import zwischen verschiedenen Computern austauschen, sofern diese dieselbe Anwendung verwenden. Beispielsweise können Sie einen Arbeitsbereich anpassen und diesen in einer Gruppe von Benutzern gemeinsam verwenden.

Bevor Sie einen Arbeitsbereich erstellen, können Sie die Arbeitsbereich ausprobieren, die zur Anwendung gehören. Diese Arbeitsbereiche sind für eine Reihe häufig verwendeter Workflows optimiert. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeitsbereiche wählen" auf Seite 50.

So erstellen Sie einen Arbeitsbereich

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Arbeitsbereich**.

3 Klicken Sie auf **Neu**.

4 Geben Sie den Namen des Arbeitsbereichs in das Feld **Name des neuen Arbeitsbereichs** ein.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Basis für neuen Arbeitsbereich** einen bestehenden Arbeitsbereich, der als Grundlage für den neuen Arbeitsbereich verwendet werden soll.

In das Feld **Beschreibung des neuen Arbeitsbereichs** können Sie eine Beschreibung für den Arbeitsbereich eingeben.

So löschen Sie einen Arbeitsbereich

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Arbeitsbereich**.

3 Wählen Sie in der Liste **Arbeitsbereich** einen Arbeitsbereich.

4 Klicken Sie auf **Löschen**.

Der Standardarbeitsbereich kann nicht gelöscht werden.

So importieren Sie einen Arbeitsbereich

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Arbeitsbereich**.

3 Klicken Sie auf **Importieren**.

4 Klicken Sie im Dialogfeld **Arbeitsbereich importieren** auf **Durchsuchen**.

5 Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.

6 Doppelklicken Sie auf die Datei.

7 Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

So exportieren Sie einen Arbeitsbereich

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Arbeitsbereich**.

3 Klicken Sie auf **Exportieren**.

4 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den Elementen des Arbeitsbereichs, die exportiert werden sollen.

5 Klicken Sie auf **Speichern**.

6 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

7 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

9 Klicken Sie auf **Schließen**.

Folgende Elemente des Arbeitsbereichs können exportiert werden:Andockfenster, Symbolleisten (einschließlich Eigenschaftsleiste und Hilfsmittelpalette), Menüs und Tastaturbefehle.

Arbeitsbereiche werden als **.cdws**-Dateien exportiert.

So setzen Sie den aktuellen Arbeitsbereich zurück

1 Beenden Sie die Anwendung.

2 Starten Sie die Anwendung bei gedrückter **F8**-Taste erneut.

Das Erscheinungsbild eines Arbeitsbereichs anpassen

Sie können die Größe der Benutzeroberflächenelemente anpassen, ein Design wählen und die Farbe der Fensterränder und des Desktops ändern.

Skalieren

Sie können die Größe der Benutzeroberflächenelemente ändern, indem Sie die Skalierungsstufe ändern. Die Skalierungsstufe steht im Verhältnis zur Skalierungsstufe des Betriebssystems. Die Standardeinstellung ist 100 %. Das heißt, die Benutzeroberflächenelemente in der Anwendung werden gleich groß angezeigt wie ähnliche Benutzeroberflächenelemente des Betriebssystems. Bei einer Skalierung um 200 % werden die Benutzeroberflächenelemente der Anwendung zweimal größer angezeigt als die Benutzeroberflächenelemente des Betriebssystems.

Design

Um den Arbeitsbereich heller oder dunkler erscheinen zu lassen, können Sie eines der folgenden Designs auswählen: Hell, Normal oder Dunkel

Farbe des Fensterrandes

Sie können das Anwendungsfenster und die Dialogfelder anpassen, indem Sie die Farbe der Ränder ändern.

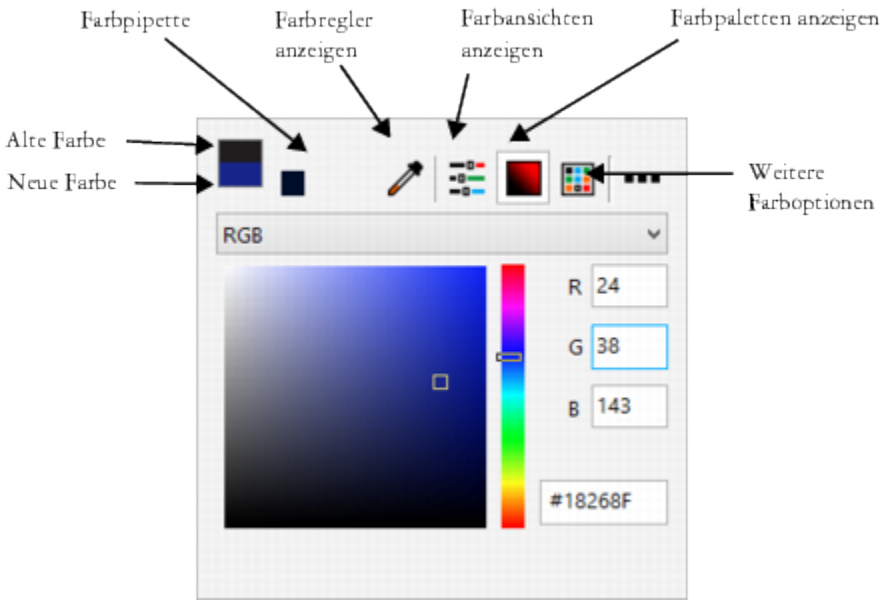
Desktop-Farbe

Sie können für den Desktop, den Bereich um das Bild, eine Farbe wählen, die zu Ihren Dokumenten passt. Wenn das Dokument beispielsweise dunkle Farben aufweist, können Sie den Kontrast verringern, indem Sie für die Farbe des Desktops Grau anstatt Weiß wählen.

Angepasste Desktop-Farbe

Farben wählen

Um die gewünschte Farbe für den Desktop und die Fensterränder anzuzeigen, können Sie schnell eine beliebige Farbe auf dem Bildschirm auswählen. Sie können aber auch die Farbregler, Farbansichten oder Farbpaletten verwenden.



Es sind verschiedene Hilfsmittel verfügbar, um die Farbe des Desktops oder der Fensterränder zu ändern.

So legen Sie die Skalierungsstufe für Benutzeroberflächenelemente fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Erscheinungsbild**.
3 Verschieben Sie im Bereich **Größe** den Regler nach rechts, um die Benutzeroberflächenelemente größer anzuzeigen, und nach links, um sie kleiner anzuzeigen.

So wählen Sie ein Design aus

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Erscheinungsbild**.
3 Wählen Sie im Bereich **Farbe** im Listenfeld **Design** ein Design aus.

So ändern Sie die Farbe der Fensterränder

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Erscheinungsbild**.
3 Öffnen Sie im Bereich **Farbe** die Farbauswahl für den **Fensterrand** und wählen Sie eine Farbe.

So ändern Sie die Desktop-Farbe

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Erscheinungsbild**.
3 Öffnen Sie im Bereich **Farbe** die Farbauswahl für den **Desktop** und wählen Sie eine Farbe.

So legen Sie mithilfe verschiedener Farbwerkzeuge eine Farbe fest

- Öffnen Sie im Bereich **Farbe** die Farbauswahl für den **Desktop** oder **Fensterrand** und führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Eine Farbe abtasten	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Farbpipette** und dann auf eine Farbe auf dem Bildschirm.
Farbregler verwenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbregler anzeigen**, wählen Sie einen Farbmodus aus dem Listenfeld aus und verschieben Sie dann die Schieberegler.
Eine Farbansicht verwenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbansichten anzeigen**, wählen Sie einen Farbmodus aus dem Listenfeld aus und klicken Sie dann auf eine Farbe in der Farbansicht.
Eine Farbe aus einer Farbpalette auswählen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbpaletten anzeigen**, wählen Sie einen Farbmodus aus der Palettenbibliothek aus und klicken Sie dann auf eine Farbe. Wenn Sie die Tönung anpassen möchten, bewegen Sie den Schieber **Tönung**.

Aktion	Vorgehensweise
Auf zusätzliche Farboptionen zugreifen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Farboptionen** ■■■ und treffen Sie eine Auswahl. Die verfügbaren Optionen hängen von der ausgewählten Methode ab, also ob Sie eine Farbe abtasten oder eine Farbansicht, einen Farbregler oder eine Farbpalette verwenden.

Tastaturbefehle anpassen

In der Anwendung sind standardmäßig zahlreiche Tastaturbefehle vordefiniert. Sie können diese Vorgaben entsprechend Ihrer individuellen Arbeitsweise ändern und ergänzen.So können Sie z.B. häufig verwendeten Befehlen Tastaturbefehle zuweisen und nicht benötigte Tastaturbefehle löschen.

Die Liste der Tastaturbefehle können Sie auch ausdrucken oder in eine **CSV-Datei** exportieren. CSV-Dateien sind Textdateien, die durch Komma voneinander getrennte Tabelleneinträge enthalten. Diese Dateien lassen sich in Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen problemlos öffnen.

Die von Ihnen geänderten Tastaturbefehle werden in einer speziellen Datei gespeichert, die als „Beschleunigertabelle“ bezeichnet wird. Ihre Anwendung enthält bereits die folgenden Beschleunigertabellen, die Sie entsprechend Ihren Arbeitsgewohnheiten anpassen können:

- Haupttabelle: Enthält alle nicht textbezogenen Tastaturbefehle.
- Druckvorschau: Enthält Tastenkürzel für Druckvorschauoptionen.
- Textbearbeitungstabelle: Enthält alle textbezogenen Tastaturbefehle.

So weisen Sie einem Befehl einen Tastaturbefehl zu

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturbefehle**.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Tastaturbefehl-Tabelle** eine Beschleunigertabelle aus.
5. Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
6. Klicken Sie in der Liste der **Befehle** auf einen Befehl.
   Die dem ausgewählten Befehl derzeit zugewiesenen Tastaturbefehle werden im Feld **Aktuelle Tastaturbefehle** angezeigt.
7. Setzen Sie den Cursor in das Feld **Neuer Tastaturbefehl** und drücken Sie eine Tastenkombination.
   Wenn diese Tastenkombination bereits einem anderen Befehl zugewiesen ist, wird dieser Befehl im Feld **Zurzeit zugewiesen zu** angezeigt.
8. Klicken Sie auf **Zuweisen**.

Sollte ein Tastaturbefehl bereits einem anderen Befehl zugewiesen sein, überschreibt die zweite Zuweisung die erste. Wenn Sie die Option **Zu Zuordnungskonflikt wechseln** aktivieren, können Sie automatisch zu dem Befehl wechseln, dessen Tastaturbefehl Sie neu zugeordnet haben.Sie werden dann aufgefordert, einen neuen Tastaturbefehl zuzuweisen.

Sie können alle vorhandenen Tastaturbefehle anzeigen, wenn Sie auf die Option **Alles anzeigen** klicken.

So löschen Sie einen Tastaturbefehl

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturbefehle**.
4 Wählen Sie im Listenfeld **Tastaturbefehl-Tabelle** eine Beschleunigertabelle aus.
5 Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
6 Klicken Sie in der Liste der **Befehle** auf einen Befehl.
7 Klicken Sie im Feld **Aktuelle Tastaturbefehle** auf einen Tastaturbefehl.
8 Klicken Sie auf **Löschen**.

So drucken Sie Tastaturbefehle

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturbefehle**.
4 Klicken Sie auf **Alles anzeigen**.
5 Klicken Sie auf **Drucken**.

So exportieren Sie eine Liste mit Tastaturbefehlen

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturbefehle**.
4 Klicken Sie auf **Alles anzeigen**.
5 Klicken Sie auf die Option **In CSV exportieren**.
6 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
7 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.
8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Menüs anpassen

Corel-Anwendungen verfügen über Funktionen, mit denen Sie die Hauptmenüleiste und die darin enthaltenen Menüs ändern können. Sie können die Reihenfolge von Menüs und Menübefehlen ändern, Menüs oder Menübefehle hinzufügen, entfernen und umbenennen. Wenn Sie nicht mehr wissen, zu welchem Menü ein Befehl gehört, können Sie nach dem Menübefehl suchen. Darüber hinaus können Sie die Menüs wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

Diese Anpassung gilt sowohl für die Menüs in der Hauptmenüleiste als auch für Kontextmenüs, die durch Klicken mit der rechten Maustaste aufgerufen werden.

Die Hilfethemen basieren auf den Standardeinstellungen der Anwendung. Anpassungen an den Menüs und Menübefehlen spiegeln sich nicht in den Hilfethemen wider.

So ändern Sie die Reihenfolge von Menüs und Menübefehlen

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Ziehen Sie im Anwendungsfenster ein Menü in der Menüleiste nach rechts oder links.
   Wenn Sie die Reihenfolge von Menübefehlen ändern möchten, öffnen Sie in der Menüleiste ein Menü, klicken auf den betreffenden Menübefehl und ziehen diesen nach oben oder unten.

   Wenn Sie die Reihenfolge der Befehle in einem Kontextmenü ändern möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Anwendungsfenster, um das Kontextmenü zu öffnen, und ziehen den entsprechenden Menübefehl an eine andere Position.

So benennen Sie ein Menü oder einen Menübefehl um

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3. Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4. Klicken Sie in der Liste auf ein Menü oder einen Befehl.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.
6. Geben Sie in das Feld **Titel** einen neuen Namen ein.

Ein kaufmännisches Und-Zeichen (**&**) vor dem Namen im Feld **Titel** zeigt an, dass der nachfolgende Buchstabe in der Menüleiste bzw. im Menü unterstrichen dargestellt wird und somit als Tastaturkürzel („Beschleuniger") fungiert. Wenn dieser Buchstabe zusammen mit der **Alt-Taste** gedrückt wird, wird das Menü geöffnet bzw. der entsprechende Befehl ausgeführt. Befehle lassen sich nur dann mithilfe des unterstrichenen Buchstabens aufrufen, wenn das entsprechende Menü geöffnet ist.

Sie können den Namen auf die Standardvorgabe zurücksetzen, indem Sie auf **Standards wiederherstellen** klicken.

So fügen Sie der Menüleiste ein Element hinzu oder entfernen es

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
   Wenn Sie ein Element entfernen möchten, ziehen Sie es von der Menüleiste.
3. Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4. Ziehen Sie ein Element auf die Menüleiste.

So fügen Sie einem Menü einen Befehl hinzu oder entfernen ihn

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
   Wenn Sie einen Befehl aus einem Menü entfernen möchten, wählen Sie den entsprechenden Menünamen aus.Sobald das Menü angezeigt wird, ziehen Sie den Befehl aus der Menüleiste.
3. Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4. Ziehen Sie einen Befehl in das Menü im Anwendungsfenster.

So suchen Sie Menübefehle

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Suchen** .
4. Geben Sie im Dialogfeld **Text suchen** den Menübefehl in das Feld **Suchen** ein.
5. Klicken Sie auf **Weitersuchen**.

So setzen Sie Menüs auf die Standardeinstellungen zurück

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**.

3 Wählen Sie in der Liste den Eintrag **Menüleiste**.

4 Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

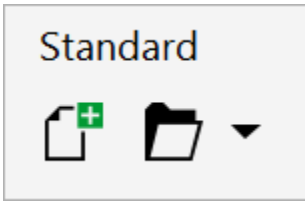
Symbolleisten anpassen

Sie können festlegen, wo und wie die Symbolleisten angezeigt werden. Sie können eine Symbolleiste z.B. verschieben, deren Größe ändern oder die Symbolleiste ein- oder ausblenden.

Symbolleisten können entweder angedockt oder frei verschiebbar sein. Durch das Andocken wird eine Symbolleiste mit dem Rand des Anwendungsfensters verbunden. Ist eine Symbolleiste frei verschiebbar, löst sie sich vom Rand des Anwendungsfensters und kann verschoben werden.

Sie können angepasste Symbolleisten erstellen, löschen und umbenennen. Symbolleisten lassen sich durch Hinzufügen, Entfernen oder Neuordnen der Symbolleistenelemente anpassen. Sie können das Aussehen von Symbolleisten ändern, indem Sie die darin enthaltenen Schaltflächen vergrößern oder verkleinern, den Rand der Symbolleiste anpassen oder die Schaltflächen mit Symbolen, Text oder beidem anzeigen. Außerdem können Sie die Symbole bearbeiten, die auf den Symbolleistenschaltflächen angezeigt werden.

Zum Verschieben, Andocken und Lösen von Symbolleisten steht Ihnen der Ziehbereich zur Verfügung.

Symbolleiste	Entsprechender Ziehbereich	
Angedockte und entsperrte Symbolleiste	Der Ziehbereich wird durch eine gepunktete Linie am oberen oder linken Rand der Symbolleiste gekennzeichnet.	
Frei verschiebbare Symbolleiste	Der Ziehbereich ist mit der Titelleiste identisch. Wenn die Titelleiste nicht angezeigt wird, wird der Ziehbereich durch eine gepunktete Linie am oberen oder linken Rand der Symbolleiste gekennzeichnet.	

Wenn Sie verhindern möchten, dass angedockte Symbolleisten versehentlich verschoben werden, können Sie sie sperren. Gesperrte Symbolleisten weisen am linken Rand keine gestrichelte Linie auf.

Eine gesperrte Symbolleiste

So passen Sie die Position und Anzeige einer Symbolleiste an

Aktion	Vorgehensweise
Symbolleiste verschieben	Entsperren Sie die Symbolleiste, klicken Sie auf den Ziehbereich der Symbolleiste und ziehen Sie sie an die gewünschte Position.
Symbolleiste andocken	Klicken Sie auf den Ziehbereich der Symbolleiste und ziehen Sie sie an einen Rand des Anwendungsfensters.

Aktion	Vorgehensweise
Symbolleiste lösen	Entsperren Sie die Symbolleiste, klicken Sie auf den Ziehbereich der Symbolleiste und ziehen Sie sie vom Rand des Anwendungsfensters weg.
Größe einer frei verschiebbaren Symbolleiste ändern	Zeigen Sie mit der Maus auf den Symbolleistenrand und ziehen Sie den Rand mit dem Doppelpfeil.
Symbolleiste ein- und ausblenden	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten** und aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem Namen der Symbolleiste.
Symbolleiste auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**, klicken Sie auf eine Symbolleiste und dann auf **Zurücksetzen**.

Wenn angedockte Symbolleisten gesperrt sind, können diese nicht verschoben werden. Informationen zum Entsperren von Symbolleisten finden Sie unter „So sperren oder entsperren Sie Symbolleisten" auf Seite 543.

So können Sie eine angepasste Symbolleiste hinzufügen, löschen oder umbenennen

Aktion	Vorgehensweise
Angepasste Symbolleiste hinzufügen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**, klicken Sie auf **Neu** und geben Sie einen Namen in der Liste **Befehlsleisten** ein. Halten Sie die Tasten **Alt** + **Strg** gedrückt und ziehen Sie ein Hilfsmittel oder eine Schaltfläche im Anwendungsfenster auf die neue Symbolleiste. Sie können Befehle auch aus der Liste **Befehle** ziehen (**Extras** ▸ **Anpassung** ▸ **Befehle**).
Angepasste Symbolleiste löschen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**, klicken Sie auf eine Symbolleiste und dann auf **Löschen**.
Angepasste Symbolleiste umbenennen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**, doppelklicken Sie auf den Namen einer Symbolleiste und geben Sie einen neuen Namen ein.

So fügen Sie Elemente zu einer Symbolleiste hinzu bzw. entfernen diese

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.

3 Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4 Ziehen Sie das Symbolleistenelement aus der Liste auf eine Symbolleiste im Anwendungsfenster.

Wenn Sie ein Element aus einer Symbolleiste entfernen möchten, ziehen Sie das entsprechende Element aus der Symbolleiste.

So ordnen Sie Symbolleistenelemente an

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Ziehen Sie das Symbolleistenelement in der Symbolleiste des Anwendungsfensters an eine neue Position.

Wenn Sie ein Element in eine andere Symbolleiste verschieben möchten, ziehen Sie es von der einen auf die andere Symbolleiste.

Sie können Symbolleistenelemente in eine andere Symbolleiste kopieren, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten. Wenn das Dialogfeld **Optionen** nicht geöffnet ist, müssen Sie **Alt**+**Strg** gedrückt halten.

So ändern Sie das Aussehen einer Symbolleiste

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**.
3 Klicken Sie in der Liste auf den Namen der entsprechenden Symbolleiste.
Wenn Sie mehrere Symbolleisten auswählen möchten, halten Sie beim Auswählen der Namen die **Strg-Taste** gedrückt.
4 Wählen Sie im Listenfeld **Schaltfläche** eine Größe aus.
5 Aktivieren Sie im Listenfeld **Standardformat für Schaltflächen** eine der folgenden Optionen:
- **Nur Beschriftung**
- **Beschriftung rechts vom Bild**
- **Default**
- **Nur Bild**

Wenn bei einer gelösten Symbolleiste der Titel nicht eingeblendet werden soll, deaktivieren Sie die Option **Titel in verschiebbaren Symbolleisten anzeigen**.

Durch Klicken auf **Zurücksetzen** können Sie eine vordefinierte Symbolleiste auf ihre Standardwerte zurücksetzen.

So bearbeiten Sie das Bild einer Symbolleistenschaltfläche

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3 Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4 Klicken Sie auf einen Symbolleistenbefehl.
5 Klicken Sie auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.
6 Bearbeiten Sie das Schaltflächensymbol mithilfe der Optionen im Bereich **Bild**.

Wenn Sie im Listenfeld **Größe** die Option **Klein** oder **Mittel** wählen, können Sie die kleine bzw. mittelgroße Version des jeweiligen Schaltflächenbilds bearbeiten. Die große Version der Schaltflächenbilder kann nicht bearbeitet werden. Weitere Informationen zum Anpassen der Anzeigegröße für alle Schaltflächen finden Sie unter „So ändern Sie das Aussehen einer Symbolleiste“ auf Seite 542.

Sie können die Symbole für die Symbolleistenschaltflächen auf die Standardeinstellungen zurücksetzen, indem Sie auf **Standards wiederherstellen** klicken.

So sperren oder entsperren Sie Symbolleisten

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Symbolleisten sperren**.

  Der Befehl **Symbolleisten sperren** ist aktiviert, wenn neben dem Befehl ein Häkchen angezeigt wird. Beim ersten Starten der Anwendung sind die Symbolleisten standardmäßig gesperrt.

Frei verschiebbare Symbolleisten können nicht gesperrt werden.

Symbolleisten können auch ge- und entsperrt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und auf **Symbolleisten sperren** klicken.

Die Hilfsmittelpalette anpassen

Sie können Hilfsmittel zur Hilfsmittelpalette hinzufügen oder daraus entfernen. Wenn Sie die Hilfsmittelpalette ändern, können Sie sie jederzeit auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

So passen Sie die Hilfsmittelpalette an

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf die Schaltfläche **Schnelles Anpassen** ⊕.
2. Aktivieren oder deaktivieren Sie eines oder mehrere der Kontrollkästchen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Hilfsmittelpalette zurücksetzen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbolleiste zurücksetzen**.
Hilfsmittelpalette anpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anpassen**.

Eigenschaftsleiste anpassen

Sie können Position und Inhalt der Eigenschaftsleiste nach Belieben verändern. Sie können die Eigenschaftsleiste überall im Bildschirm positionieren. Wenn sich die Eigenschaftsleiste im Anwendungsfenster befindet, wird sie als verschiebbare Leiste angezeigt. Wenn sie sich an einer der vier Seiten des Anwendungsfensters befindet, wird sie dort angedockt und in den Fensterrahmen integriert.

Wenn Sie eine Eigenschaftsleiste verschieben, andocken oder lösen, verwenden Sie den Ziehbereich der Eigenschaftsleiste. Dieser entspricht dem Ziehbereich einer Symbolleiste. Weitere Informationen zum Ziehbereich finden Sie unter „Symbolleisten anpassen" auf Seite 540.

Darüber hinaus können Sie die Eigenschaftsleiste anpassen, indem Sie Hilfsmittel hinzufügen oder entfernen. So können Sie nach Ihren Wünschen festlegen, was bei Auswahl der verschiedenen Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste angezeigt werden soll. Wenn z. B. das Hilfsmittel **Text** aktiv ist, können Sie sich in der Eigenschaftsleiste zusätzliche Textbearbeitungsbefehle anzeigen lassen, beispielsweise zum Ändern der Schriftgröße oder der Groß- und Kleinschreibung. Außerdem können Sie die Eigenschaftsleiste auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

So positionieren Sie die Eigenschaftsleiste

Aktion	Vorgehensweise
Eigenschaftsleiste verschieben	Entsperren Sie die Eigenschaftsleiste, klicken Sie auf den Ziehbereich der Eigenschaftsleiste und ziehen Sie sie an die neue Position.
Eigenschaftsleiste lösen	Klicken Sie auf den Ziehbereich der Eigenschaftsleiste und ziehen Sie sie vom Rand des Anwendungsfensters weg.
Eigenschaftsleiste andocken	Klicken Sie auf den Ziehbereich der Eigenschaftsleiste und ziehen Sie sie an einen Rand des Anwendungsfensters.

So fügen Sie der Eigenschaftsleiste ein Symbolleistenelement hinzu bzw. entfernen es

1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Schnelles Anpassen** ⊕.

2 Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den Elementen, die hinzugefügt oder entfernt werden sollen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Hilfsmittelpalette zurücksetzen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbolleiste zurücksetzen**.
Hilfsmittelpalette anpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anpassen**.

Das neue Element wird für das aktive Hilfsmittel bzw. die Aufgabe in der Eigenschaftsleiste angezeigt. Wenn sich der Inhalt der Eigenschaftsleiste ändert, wird das Element nicht mehr angezeigt. Wird das betreffende Hilfsmittel bzw. die betreffende Aufgabe jedoch erneut aufgerufen, wird auch das neue Element wieder angezeigt.

Sie können die Eigenschaftsleiste auch anpassen, indem Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung** klicken. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**, wählen Sie im oberen Listenfeld eine Befehlskategorie und ziehen Sie dann ein Symbolleistenelement aus der Liste auf die Eigenschaftsleiste. Wenn Sie ein Element aus der angepassten Eigenschaftsleiste entfernen möchten, ziehen Sie das entsprechende Element aus der Eigenschaftsleiste heraus.

So ändern Sie die Anordnung der Symbolleistenelemente in der Eigenschaftsleiste

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.

3 Ziehen Sie das Symbol für das Element an eine neue Position in der Eigenschaftsleiste.

Statusleiste anpassen

Die Statusleiste zeigt Informationen zu Dateigröße, aktivem Hilfsmittel, Dokumentmaßen und Speicher an.Darüber hinaus werden Farbinformationen zum Dokument wie das Farbprofil und der Farbprüfstatus angezeigt. Sie können die Statusleiste anpassen, indem Sie die angezeigten Informationen ändern und indem Sie deren Größe ändern. Darüber hinaus können Sie eine Statusleiste anpassen, indem Sie

Symbolleistenelemente hinzufügen und entfernen bzw. indem Sie deren Größe ändern. Des Weiteren können Sie die Statusleiste mit ihren Standardeinstellungen wiederherstellen. Sie können die Statusleiste auch an den oberen Rand des Anwendungsfensters verschieben, um die angezeigten Informationen besser sehen zu können.

So ändern Sie die Informationen, die in der Statusleiste angezeigt werden

- Klicken Sie in der Statusleiste neben den angezeigten Informationen auf die Flyout-Schaltfläche ▶ und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Dateigröße**
  - **Aktuelles Hilfsmittel**
  - **Dokumentmaße**
  - **Dokumentfarbinformationen**
  - **Arbeitsspeicher**

So ändern Sie die Größe der Statusleiste

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**.
3. Klicken Sie auf **Statusleiste** und aktivieren Sie das zugehörige Kontrollkästchen.
4. Geben Sie in das Feld **Zeilenanzahl im angedockten Zustand** den Wert **1** oder **2** ein.

So fügen Sie der Statusleiste ein Symbolleistenelement hinzu bzw. entfernen es

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehle**.
3. Wählen Sie eine Befehlskategorie aus dem Listenfeld oben links im Dialogfeld aus.
4. Ziehen Sie ein Symbolleistenelement aus der Liste in die Statusleiste.

   Wenn Sie ein Symbolleistenelement aus der Statusleiste entfernen möchten, ziehen Sie das entsprechende Element aus der Statusleiste.

So ändern Sie die Größe von Symbolleistenelementen in der Statusleiste

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Anpassung** auf **Befehlsleisten**.
3. Klicken Sie auf **Statusleiste** und aktivieren Sie das zugehörige Kontrollkästchen.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Schaltfläche** eine der folgenden Optionen:
   - **Klein**
   - **Mittel**
   - **Groß**

Die Größenänderungen wirken sich nur auf Symbolleistenelemente aus, die Sie selbst der Statusleiste hinzugefügt haben. Die Größe der Standardsymbole ändert sich dabei nicht.

So ändern Sie die Position der Statusleiste

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Statusleiste, dann auf **Anpassen** ▸ **Statusleiste** ▸ **Position** und abschließend auf **Oben** oder **Unten**.

So stellen Sie die Standardeinstellungen der Statusleiste wieder her

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Statusleiste und klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Statusleiste** ▸ **Auf Standard zurücksetzen**.

Filter anpassen

Filter dienen dazu, Dateien von einem Format in ein anderes umzuwandeln. Es gibt vier Filtertypen: Raster, Vektor, Animation und Text. Sie können die Filtereinstellungen durch Hinzufügen bzw. Entfernen von Filtern anpassen, so dass nur die gewünschten Filter geladen werden. Zudem können Sie die Sortierfolge der Filter in der Liste ändern und Filter auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

So fügen Sie Filter hinzu

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Filter**.
3. Doppelklicken Sie in der Liste **Verfügbare Dateitypen** auf eine Filterkategorie.
4. Klicken Sie auf einen Filter.
5. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

So entfernen Sie Filter

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Filter**.
3. Klicken Sie in der Liste der aktiven Filter auf einen **Filter**.
4. Klicken Sie auf **Entfernen**.

So ändern Sie die Sortierfolge in der Filterliste

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Filter**.
3. Klicken Sie in der Liste der aktiven Filter auf einen **Filter**.
4. Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:
   - **Auf**:Der Filter wird um eine Position nach oben verschoben.
   - **Ab**:Der Filter wird um eine Position nach unten verschoben.

Wenn Sie auf **Zurücksetzen** klicken, wird die **Liste der aktiven Filter** auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

Dateiverknüpfungen anpassen

Sie können eine ganze Reihe von Dateiformaten mit Corel-Anwendungen verknüpfen. Wenn Sie auf eine mit einer Anwendung verknüpfte Datei doppelklicken, wird die Anwendung automatisch gestartet und die Datei geöffnet. Wenn Sie eine Dateiverknüpfung nicht mehr benötigen, können Sie sie entfernen.

So verknüpfen Sie ein Dateiformat mit Corel PHOTO-PAINT

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Filter**.
3. Klicken Sie auf **Verknüpfen**.
4. Aktivieren Sie in der Liste **Dateierweiterung verknüpfen mit Corel PHOTO-PAINT** das Kontrollkästchen für das Dateiformat, das Sie verknüpfen möchten.

Das Verknüpfen eines Dateityps mit einer Anwendung fügt die Anwendung der Liste der zum Öffnen dieses Dateityps empfohlenen Programme hinzu. Um beim Durchsuchen in Windows eine Datei eines verknüpften Dateityps in Corel PHOTO-PAINT zu öffnen, müssen Sie außerdem Corel PHOTO-PAINT als Standardprogramm festlegen. Dazu klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf die Schaltfläche **Start** und anschließend auf **Standardprogramme**. Als Nächstes klicken Sie auf **Dateityp oder Protokoll einem Programm zuordnen**. Detaillierte Anweisungen für die Änderung des Standardprogramms für einen Dateityp finden Sie in der Windows-Hilfe.

Sie können die Dateiverknüpfungen wieder zurücksetzen, indem Sie auf **Zurücksetzen** klicken.

So lösen Sie die Verknüpfung eines Dateiformats mit Corel PHOTO-PAINT

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Filter**.
3. Klicken Sie auf **Verknüpfen**.
4. Deaktivieren Sie in der Liste **Dateierweiterung verknüpfen mit Corel PHOTO-PAINT** das Kontrollkästchen für das entsprechende Dateiformat.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Verwenden von Makros und Skripts zur Automatisierung von Aufgaben

Sie können Makros und Skripts verwenden, mit denen sich häufig benutzte Aufgaben schneller erledigen lassen, mehrere oder auch komplexe Aktionen verknüpfen und kombinieren lassen bzw. Optionen schneller aufrufen lassen. Zum Erstellen von Makros werden die integrierten Funktionen für Visual Basic for Applications (VBA) bzw. Visual Studio Tools for Applications (VSTA) verwendet. Zum Erstellen von Skripts dient die Programmiersprache Corel SCRIPT.

Die Verwendung von Makros (oder Skripts) lässt sich beispielsweise mit der Funktion „Kurzwahl" eines Telefons vergleichen. Auf vielen Telefonen ist es möglich, häufig gewählten Nummern eine Schnellwahltaste zuzuweisen; somit braucht man nur noch die jeweilige Schnellwahltaste zu drücken, um eine dieser Nummern zu wählen, was Zeit spart. Auf ähnliche Weise lassen sich mit einem Makro Aktionen festlegen, die häufiger verwendet werden sollen. Wenn Sie das nächste Mal diese Aktionen benötigen, müssen Sie nur das entsprechende Makro ausführen.

Zur Automatisierung einer einfachen Aufgabe in Corel PHOTO-PAINT können Sie entweder ein Makro oder ein Skript verwenden. Makros sind die bessere Wahl, wenn Sie den Code schreiben möchten, der zur Ausführung der Aufgabe erforderlich ist (mithilfe von VBA oder VSTA), während Skripts die bessere Wahl sind, wenn Sie zur Ausführung der Aufgabe erforderlichen Schritte aufzeichnen möchten (mithilfe von Corel SCRIPT).

Dieser Abschnitt enthält das folgende Thema:

- „Mit Makros arbeiten" (Seite 549)
- „Mit Skripts arbeiten" (Seite 555)

Mit Makros arbeiten

Sie können Zeit sparen, wenn Sie häufig verwendete Aufgaben mithilfe von Makros automatisieren. Mit einem Makro können Sie eine Reihe von Aktionen festlegen, die Sie dann zu einem späteren Zeitpunkt schnell erneut ausführen können.

Um Makros zu verwenden, müssen Sie kein Programmierer sein – die grundlegenden Hilfsmittel für die Arbeit mit Makros stehen im Hauptanwendungsfenster zur Verfügung. Wenn Sie jedoch größere Kontrolle über Ihre Makros wünschen, können Sie folgende integrierte Programmierumgebungen verwenden:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) – der Nachfolger von VBA und eine hervorragende Wahl für Entwickler und andere Programmierexperten. VSTA bietet die Hilfsmittel und Funktionen, die Sie brauchen, um selbst die höchstentwickelten Makroprojekte zu erstellen.

- Microsoft Visual Basic für Applications (VBA) – eine Teilmenge der Microsoft Visual Basic-(VB-)Programmierumgebung und eine hervorragende Wahl für Anfänger. Mit VBA können Sie einfache Makros für den persönlichen Gebrauch erstellen, es lassen sich damit jedoch auch komplexere Makroprojekte erstellen.

Detaillierte Informationen zu den Unterschieden zwischen VBA und VSTA finden Sie in der Programmierungsanleitung im Entwickler-Bereich auf der CorelDRAW.com-Community-Website.

Erste Schritte mit Makros

Die Makrofunktionen für VBA und VSTA werden standardmäßig zusammen mit der Software installiert, Sie können diese Funktionen bei Bedarf jedoch auch manuell installieren. Sie können Optionen für die VBA-Funktion angeben.

Um VSTA-Makrofunktionen mit Corel PHOTO-PAINT verwenden zu können, müssen Sie Microsoft Visual Studio 2012 oder höher installiert haben. Um den VSTA-Editor verwenden zu können, müssen Sie zuerst Microsoft Visual Studio 2012, 2013 oder 2015, Community, Professional, Premium, Ultimate oder Enterprise Edition installieren und dann Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2015 von microsoft.com neu installieren.

Wenn Sie erst CorelDRAW Graphics Suite und dann Microsoft Visual Studio installieren, müssen Sie die VSTA-Makrofunktionen neu installieren, indem Sie Ihre CorelDRAW Graphics Suite-Installation ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Makrofunktionen manuell installieren“ auf Seite 551.

Die Makrofunktionen stellen mehrere Hilfsmittel für die Arbeit mit Makros im Hauptanwendungsfenster bereit:

- Symbolleiste „Makros“ – bietet einfachen Zugriff auf häufig verwendete Makrofunktionen
- Andockfenster „Makro-Manager“ – bietet einfachen Zugriff auf alle verfügbaren Makroprojekte für VBA sowie auf Grundfunktionen für die Arbeit mit diesen Projekten
- Makro-Editor (ehemals Visual Basic Editor) – bietet erweiterte Funktionen zur Erstellung von VBA-basierten Makroprojekten
- VSTA-Editor – bietet erweiterte Funktionen zur Erstellung von VSTA-basierten Makroprojekten. Der VSTA-Editor ist nur dann zugänglich, wenn Microsoft Visual Studio 2012, 2013 oder 2015 installiert ist.

Makros erstellen

Makros werden in Modulen (auch als „Codemodule“ bezeichnet) gespeichert, die wiederum in Makroprojekten gespeichert werden. Im Andockfenster „Makro-Manager“ können Sie alle Makroprojekte, Module und Makros, die Ihnen zur Verfügung stehen, anzeigen und verwalten.

Über das Andockfenster „Makro-Manager“ können Sie Makroprojekte in Form von Global Macro Storage-(GMS-)Dateien oder Corel VSTA-Projekten (CGSaddon) erstellen. Die solcher Dateien ist eine hervorragende Möglichkeit, die Komponenten Ihres Makroprojekts zur gemeinsamen Verwendung mit anderen Personen zu bündeln. Mit dem Andockfenster „Makro-Manager“ können Sie alle Makroprojekte öffnen („laden“), die Sie selbst erstellt haben, ebenso wie die Makroprojekte, die zusammen mit der Software installiert oder Ihnen anderweitig zur Verfügung gestellt wurden. Außerdem können Sie mit dem Andockfenster „Makro-Manager“ Makroprojekte umbenennen sowie GMS- und VSTA-basierte Makroprojekte kopieren und schließen („entfernen“).

Einige Makroprojekte sind gesperrt und können nicht geändert werden.

Beim Erstellen eines Dokuments wird dem Andockfenster „Makro-Manager“ automatisch ein Makroprojekt für das betreffende Dokument hinzugefügt. Auch wenn es möglich ist, Makros innerhalb des Makroprojekts für ein Dokument zu speichern, beispielsweise um eine Vorlage mit allen Funktionen zu erstellen, wird empfohlen, stattdessen GMS-Dateien zum Speichern der Makroprojekte zu verwenden.

Jedes Makroprojekt enthält mindestens ein Modul. Im Andockfenster „Makro-Manager“ können Sie ein Modul zu einem VBA-basierten Makroprojekt hinzufügen oder bestehende Module zur Bearbeitung öffnen. Außerdem können Sie das Andockfenster „Makro-Manager“ verwenden, um VBA-Module umzubenennen oder zu löschen.

Bei einigen Modulen ist die Bearbeitungsfunktion deaktiviert.

Schließlich können Sie mit dem Andockfenster „Makro-Manager“ Makros innerhalb der verfügbaren Module erstellen. Sie benötigen keine Programmiererfahrung, um Makros zu erstellen; falls Sie jedoch über Programmiererfahrung verfügen und VBA-Makros bearbeiten möchten, können Sie dies im Makro-Editor tun. Außerdem können Sie das Andockfenster „Makro-Manager“ verwenden, um VBA-Makros umzubenennen bzw. zu löschen.

Makros abspielen

Sie können die mit einem Makro verknüpften Aktionen ausführen, indem Sie das betreffende Makro abspielen.

Weitere Informationen zu Makros

Im Entwickler-Bereich auf der Website der CorelDRAW.com-Community finden Sie eine Fülle nützlicher Hilfsmittel: eine Programmierungsanleitung, eine ausführliche Objektmodellreferenz-Dokumentation mit Codebeispielen, Objektmodell-Diagramme und detaillierte Beiträge und Tutorials zum Thema Programmierung.

Die Objektmodell-Referenzdokumentation – auf API-Dokumentation genannt – bietet Hilfe zu allen Features und Funktionen, die in den Anwendungen automatisiert werden können. (Zusammenfassend werden diese Funktionen als „Objektmodell“ bezeichnet.) Sie können problemlos vom Makro-Editor aus auf die relevanten Unterlagen zugreifen.

Die Objektmodell-Diagramme bieten eine hierarchische Darstellung der Funktionen, die in CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT und Corel DESIGNER automatisiert werden können.

Detailliertere Informationen zu VBA und der zugehörigen Programmierumgebung finden Sie in der Hilfe zu Microsoft Visual Basic im Menü **Hilfe** des Makro-Editors.

Detailliertere Informationen zu VSTA und der zugehörigen Programmierumgebung finden Sie im Menü **Hilfe** des VSTA-Editors.

Makrofunktionen manuell installieren

1. Klicken Sie in der Windows-Systemsteuerung auf **Programm deinstallieren**.
2. Doppelklicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf **CorelDRAW Graphics Suite**
3. Aktivieren Sie die Option **Ändern** im angezeigten Assistenten und folgen Sie den Anweisungen.
4. Aktivieren Sie auf der Seite **Funktionen** des Installationsassistenten folgende Kontrollkästchen im Listenfeld **Hilfsprogramme**:
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**

Die Makrofunktionen für VBA und VSTA werden standardmäßig zusammen mit der Software installiert.

So legen Sie VBA-Optionen fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **VBA**.
3. Geben Sie im Bereich **Sicherheit** an, wie mit dem Risiko der Ausführung schädlicher Makros umgegangen werden soll, indem Sie auf **Sicherheitsoptionen** klicken.

Wenn Sie diese Sicherheitsfunktion umgehen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Allen installierten GMS-Modulen vertrauen** und fahren Sie dann mit Schritt 6 fort.

4 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Sicherheit** auf der Seite **Sicherheitsstufe** eine der folgenden Optionen:
- **Sehr hoch**: Nur Makros aus vertrauenswürdigen Quellen dürfen ausgeführt werden. Alle anderen signierten sowie nicht signierten Makros sind deaktiviert.
- **Hoch**: Nur signierte Makros aus vertrauenswürdigen Quellen dürfen ausgeführt werden. Nicht signierte Makros sind bzw. werden automatisch deaktiviert.
- **Mittel**: Ermöglicht es Ihnen zu bestimmen, welche Makros ausgeführt werden, selbst wenn sie potenziell schädlich sind.
- **Niedrig (nicht empfohlen)**: Erlaubt die Ausführung aller potenziell gefährlichen Makros. Verwenden Sie diese Einstellung nur, wenn Sie einen Virenscanner installiert haben oder die Sicherheit aller Dokumente, die Sie öffnen, überprüfen.

5 Sehen Sie im Dialogfeld **Sicherheit** auf der Seite **Vertrauenswürdige Herausgeber** nach, welche Makroherausgeber als vertrauenswürdig gelten. Klicken Sie auf **Anzeigen**, um Details zum ausgewählten Makroherausgeber anzuzeigen, bzw. auf **Entfernen**, um den ausgewählten Makroherausgeber aus der Liste zu löschen.

Je nach Bedarf können Sie das Kontrollkästchen **Zugriff auf Visual Basic-Projekt vertrauen** für den ausgewählten Makroherausgeber aktivieren bzw. deaktivieren.

6 Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **VBA verzögert laden**, wenn die VBA-Funktion beim Start geladen werden soll.

So greifen Sie auf die Makro-Hilfsmittel zu

Aktion	Vorgehensweise
Symbolleiste **Makros** anzeigen	Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Makros**. Ein Häkchen neben dem Befehl gibt an, dass die Symbolleiste angezeigt wird.
Andockfenster **Makro-Manager** anzeigen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Makros** ▸ **Makro-Manager**. • Klicken Sie in der Symbolleiste **Makros** auf die Schaltfläche **Makro-Manager** .
Makro-Editor anzeigen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Makros** ▸ **Makro-Editor**. • Klicken Sie in der Symbolleiste **Makros** auf die Schaltfläche **Makro-Editor** . • Klicken Sie im Andockfenster **Makro-Manager** mit der rechten Maustaste auf **Visual Basic for Applications** und anschließend auf **IDE anzeigen**.
VSTA-Editor anzeigen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Makros** ▸ **VSTA-Editor**. (VSTA muss auf Ihrem Computer installiert sein.)

So erstellen Sie ein Makroprojekt

- Führen Sie im Andockfenster **Makro-Manager** eine der folgenden Aktionen aus:
  - Klicken Sie in der Liste auf **Visual Studio Tools for Applications**, klicken Sie auf **Neu** und klicken Sie dann auf **Neues Makroprojekt**.
  - Klicken Sie in der Liste auf **Visual Basic for Applications**, klicken Sie auf **Neu** und klicken Sie dann auf **Neues Makroprojekt**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Makroprojekt öffnen („laden“)	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie in der Liste auf **Visual Studio Tools for Applications**, klicken Sie auf **Laden** und wählen Sie das Projekt aus. • Klicken Sie in der Liste auf **Visual Basic for Applications**, klicken Sie auf **Laden** und wählen Sie das Projekt aus.
Makroprojekt umbenennen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Projekt in der Liste und klicken Sie dann auf **Umbenennen**.
GMS-basiertes Makroprojekt kopieren	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Projekt in der Liste, klicken Sie auf **Kopieren nach** und wählen Sie dann den Zielort für das kopierte Projekt aus. **HINWEIS:** Dokumentbasierte Makroprojekte können nicht kopiert werden. Derartige Projekte werden in einem Dokument gespeichert und können nicht von dem betreffenden Dokument getrennt verwaltet werden.
Alle Module in der Liste ein- bzw. ausblenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einfacher Modus** .
Modul zu einem Makroprojekt hinzufügen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf das Projekt in der Liste, klicken Sie auf **Neu** und klicken Sie dann auf **Neues Modul**. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Projekt in der Liste und klicken Sie dann auf **Neues Modul**.
Modul in einem Makroprojekt bearbeiten	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf das Modul in der Liste und dann auf die Schaltfläche **Bearbeiten** . • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Modul in der Liste und klicken Sie dann auf **Bearbeiten**.
Modul in einem Makroprojekt umbenennen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Modul in der Liste und klicken Sie dann auf **Umbenennen**.
Modul aus einem Makroprojekt löschen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf das Modul in der Liste und dann auf die Schaltfläche **Löschen** . • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Modul in der Liste und klicken Sie dann auf **Löschen**.
GMS-basiertes Makroprojekt schließen („entfernen“)	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Makroprojekt in der Liste und klicken Sie dann auf **Makroprojekt entfernen**. **HINWEIS:** Dokumentbasierte Makroprojekte können nur durch Schließen des Dokuments, in denen das betreffende Makroprojekt gespeichert ist, geschlossen werden.

Einige Makroprojekte sind gesperrt und können nicht geändert werden.

So erstellen Sie ein Makro

- Führen Sie im Andockfenster **Makro-Manager** eine der folgenden Aktionen aus:
  - Klicken Sie auf den gewünschten Behälter, klicken Sie auf **Neu** und klicken Sie dann auf **Neues Makro**.
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Behältermodul und klicken Sie dann auf **Neues Makro**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Makro bearbeiten	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf das Makro in der Liste und dann auf die Schaltfläche **Bearbeiten**. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Makro in der Liste und klicken Sie dann auf **Bearbeiten**.
Makro löschen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf das Makro in der Liste und dann auf die Schaltfläche **Löschen**. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Makro in der Liste und klicken Sie dann auf **Löschen**.

Einige Makroprojekte sind gesperrt und können nicht geändert werden.

So spielen Sie ein Makro ab

- Vorgehensweise:
  - Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Makros** ▸ **Makro ausführen**, oder klicken Sie in der Symbolleiste **Makros** auf die Schaltfläche **Makro ausführen**. Wählen Sie im Listenfeld **Makros in** das Projekt aus, in dem das Makro gespeichert ist. Wählen Sie im Listenfeld **Makroname** das gewünschte Makro aus. Klicken Sie auf **Ausführen**.
  - Doppelklicken Sie im Andockfenster **Makro-Manager** auf das Makro in der Liste.
  - Klicken Sie im Andockfenster **Makro-Manager** auf das Makro in der Liste und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Ausführen**.
  - Klicken Sie im Andockfenster **Makro-Manager** mit der rechten Maustaste auf das Makro in der Liste und klicken Sie dann auf **Ausführen**.

So können Sie vom Makro-Editor aus auf die Objektmodell-Referenzunterlagen zugreifen

1. Drücken Sie in Microsoft Visual Basic for Applications **F2**, um den Objektbrowser anzuzeigen.
   Im Objektbrowser werden alle Funktionen angezeigt, die im Makro-Editor automatisiert werden können.
2. Wählen Sie im Listenfeld **Bibliothek** die Option **PHOTOPAINT** aus.
   Der Objektbrowser wird aktualisiert und zeigt nun nur noch die Funktionen von Corel PHOTO-PAINT an, die im Makro-Editor automatisiert werden können. Zusammenfassend werden diese Funktionen als „Objektmodell" bezeichnet.
3. Klicken Sie auf ein Element im Objektbrowser und drücken Sie die Taste **F1**.

Außerdem können Sie Informationen für jedes beliebige Element im Fenster **Code** des Makro-Editors anzeigen, indem Sie auf das betreffende Element klicken und die Taste **F1** drücken.

Mit Skripts arbeiten

Skripts sind kleine Programme, die die Programmiersprache Corel SCRIPT zur Automatisierung einfacher Aufgaben verwenden. Wenn Sie z. B. mit einer Serie unterbelichteter Fotos arbeiten, können Sie die Korrekturvorgänge aufzeichnen, während Sie sie beim ersten Foto anwenden. Anschließend können Sie die Aufzeichnung bei den restlichen Fotos abspielen, um sie alle auf einmal zu korrigieren.

Im Andockfenster **Recorder** können Sie Aufzeichnungen erstellen und diese als Skripts für die spätere Verwendung speichern. Außerdem können Sie das Andockfenster **Recorder** verwenden, um Aufzeichnungen und Skripts zu öffnen, zu bearbeiten und abzuspielen.

Aufzeichnungen und Skripts erstellen

Sie können die meisten Tastatur-, Symbolleisten-, Werkzeugpaletten-, Menü- und Mausvorgänge als Sequenz aufzeichnen. Während der Aufzeichnung werden die Vorgänge in Befehlsanweisungen übersetzt, die chronologisch in eine Befehlsliste eingetragen werden. Jede Befehlsanweisung besteht aus einem Wort, das auf dem Menünamen und dem Namen eines Befehls basiert, der in diesem Menü vorkommt.

Manche Vorgänge werden in Parameter konvertiert, die in einen Befehl eingebettet sind. Parameter werden aufgezeichnet, aber nicht in der Befehlsliste angezeigt. Wenn Sie z. B. eine Malfarbe auswählen und das Bild mit einem Pinselstrich versehen, wird die Farbauswahl in der Befehlsliste des Recorders nicht angezeigt. Stattdessen wird sie als Parameter im Befehl für das Hilfsmittel „Malen“ aufgezeichnet.

Die folgenden Vorgänge und Befehle können in Corel PHOTO-PAINT nicht aufgezeichnet werden:

- Benutzerdefinierte Änderungen an Symbolleiste, Tastatur und Menüs
- Benutzerdefinierte Änderungen an Raster, Lineal und Leitlinie
- Fenster- und Hilfe-Menübefehle
- Bildberechnungen und zusammengefügte Bilder
- Ansichtsvorgänge, wie z. B. Zoomen

Um eine Aufzeichnung in einer späteren Corel PHOTO-PAINT-Sitzung verwenden zu können, müssen Sie sie als Skript speichern. Die von Ihnen erstellten Skripts können jederzeit geladen und abgespielt werden.

Sie können auch eine Liste von "Rückgängig machen"-Aktionen als Skript speichern. Wenn Sie z. B. die Handgriffe für einen Effekt, den Sie reproduzieren wollen, nicht aufgezeichnet haben, können Sie diese Vorgänge als Skript speichern, indem Sie die Liste "Rückgängig" verwenden. Ein anhand einer "Rückgängig"-Liste erstelltes Skript umfasst alle Vorgänge, die Sie in einem Bild durchführen.Sie werden daher möglicherweise das Skript bearbeiten müssen, um die gewünschten Befehle herauszuarbeiten.

Aufzeichnungen und Skripts bearbeiten

Sie können eine Aufzeichnung oder ein Skript bearbeiten, indem Sie neue Befehle einfügen, mit einer neuen Aufzeichnung bestehende Befehle überschreiben und nicht mehr benötigte Befehle löschen.

Aufzeichnungen und Skripts abspielen

Wenn Sie eine Aufzeichnung oder ein Skript abspielen, werden die aufgezeichneten Befehle am aktiven Bild abgearbeitet. Sie können eine Aufzeichnung nur in der aktuellen Corel PHOTO-PAINT-Sitzung abspielen. Wenn Sie die Aufzeichnung in anderen Arbeitssitzungen verwenden möchten, müssen Sie sie als Skript speichern. Bevor Sie eine Aufzeichnung oder ein Skript abspielen, achten Sie darauf, dass das Bild die Komponenten enthält, die für eine erfolgreiche Ausführung der aufgezeichneten Befehle erforderlich sind. Wenn Ihr Skript z. B. objektspezifische Befehle enthält, kann es nicht erfolgreich mit einem Bild verwendet werden, das keine Objekte hat.

Sie können einen einzelnen Befehl einer Aufzeichnung oder eines Skripts auf ein Bild anwenden. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie das Ergebnis eines bestimmten Befehls bewerten möchten, bevor der Rest der Befehle in der Aufzeichnung oder im Skript am Bild abgearbeitet werden.

Sie können einige Befehle zeitweilig von einer Sequenz ausschließen, bevor Sie eine Aufzeichnung oder ein Skript abspielen. Sie können deaktivierte Befehle aktivieren, ohne die Aufzeichnung oder das Skript neu erstellen zu müssen.

Sie können ein oder mehrere Skripts für mehrere Bilder gleichzeitig verwenden.Dieser Vorgang wird Stapelverarbeitung oder Batchverarbeitung genannt. Mit dieser Funktion können Sie globale Anpassungen an mehreren Bildern durchführen, ohne dass Sie jedes Bild öffnen und jedes Skript einzeln ausführen müssen. Nach der Stapelverarbeitung können die Bilder in ihrem ursprünglichen oder in einem anderen Dateiformat gespeichert werden.

So zeigen Sie das Andockfenster „Recorder“ an

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Recorder**.

So erstellen Sie eine Aufzeichnung bzw. ein Skript

1. Klicken Sie im Andockfenster **Recorder** auf die Schaltfläche **Neu**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufzeichnen**.
3. Führen Sie die Aktionen aus, die Sie aufzeichnen möchten.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp**.

   Die Aufzeichnung ist nun abgeschlossen und kann in der aktuellen Sitzung abgespielt werden.

   Um die Aufzeichnung als Skript für die spätere Nutzung zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**, wählen den Datenträger und den Ordner zum Speichern des Skripts aus und geben einen Dateinamen in das Feld **Dateiname** ein.

Wenn ein Befehl zum Speichern eines Befehls die erste Aktion in einer Aufzeichnung ist, können Sie das ursprüngliche Bild wieder herstellen, indem Sie zum ersten Befehl in der Aufzeichnung zurückgehen.

So speichern Sie die Rückgängig-Liste als Skript

1. Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Rückgängig**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Skriptdatei speichern unter** im Andockfenster **Rückgängig-Manager**.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Aufzeichnung speichern** das Laufwerk und den Ordner für das Speichern des Skripts aus.
4. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

So öffnen Sie ein Skript

1. Klicken Sie im Andockfenster **Recorder** auf die Schaltfläche **Öffnen**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, in dem das Skript gespeichert ist.
3. Doppelklicken Sie auf den Skriptdateinamen.

So fügen Sie Befehle in eine Aufzeichnung oder ein Skript ein

1. Erstellen Sie eine Aufzeichnung, oder öffnen Sie ein Skript im Andockfenster **Recorder**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Befehl einfügen**.
3. Doppelklicken Sie auf den Befehl, hinter dem die neuen Befehle eingefügt werden sollen.
   Der Positionsanzeiger erscheint neben dem ausgewählten Befehl.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufzeichnen**.

5 Führen Sie die Aktionen aus, die Sie einfügen möchten.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** .

So ersetzen Sie Befehle in einer Aufzeichnung oder einem Skript

1 Erstellen Sie eine Aufzeichnung, oder öffnen Sie ein Skript.

2 Im Andockfenster **Recorder** doppelklicken Sie in der Sequenz auf den ersten Befehl, den Sie ersetzen möchten. Der Positionsanzeiger erscheint neben dem ausgewählten Befehl.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufzeichnen** .

4 Führen Sie die neuen Vorgänge aus.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** .

So löschen Sie Befehle in einer Aufzeichnung oder einem Skript

1 Erstellen Sie eine Aufzeichnung, oder öffnen Sie ein Skript.

2 Im Andockfenster **Recorder** halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken auf die Befehle.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ausgewählte Befehle löschen** .

Wenn Sie Befehle aus einem Skript löschen, müssen Sie das Skript speichern, bevor Sie es schließen, um die Änderungen zu speichern.

So spielen Sie eine Aufzeichnung oder ein Skript ab

1 Erstellen Sie eine Aufzeichnung, oder öffnen Sie ein Skript.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Recorder** auf die Schaltfläche **Abspielen** .

Außerdem können Sie

Einen einzelnen Befehl abspielen	Doppelklicken Sie auf den Namen des Befehls, den Sie abspielen möchten. (Der Positionsanzeiger wird neben dem von Ihnen ausgewählten Befehl angezeigt.) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schritt vorwärts** .
Einen Befehl aktivieren oder deaktivieren	Klicken Sie auf einen Befehl und anschließend auf die Schaltfläche **Ausgewählte Befehle aktivieren/deaktivieren** . Deaktivierte Befehlsnamen werden abgeblendet dargestellt.
Zum ersten Befehl gehen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurückspulen** .
Zum letzten Befehl gehen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnell vorspulen** .

Skripts auf mehrere Bilder anwenden

1. Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Stapelverarbeitung**.
2. Klicken Sie auf **Datei hinzufügen**.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Bilder für 'Stapel abspielen' laden** den Datenträger und den Ordner der Bilder aus.
4. Während Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, klicken Sie auf die Bilder, die Sie bearbeiten möchten, und anschließend auf **Öffnen**.
5. Im Dialogfeld **Stapelverarbeitung** klicken Sie auf **Skript hinzufügen**.
6. Im Dialogfeld **Skript laden** wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, in dem die Skripts gespeichert sind.
7. Während Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, klicken Sie auf die Skripts, die Sie abspielen möchten, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.
8. Wählen Sie eine Option im Listenfeld **Nach Abschluss** aus.
   Um die Dateien in einem bestimmten Ordner zu speichern, klicken Sie auf **Durchsuchen** und navigieren Sie zum gewünschten Ordner.
9. Klicken Sie auf **Abspielen**.

Indem Sie im Listenfeld **Nach Abschluss** die Option **Nicht speichern** auswählen, können Sie die Ergebnisse beurteilen, bevor das ursprüngliche Bild überschrieben wird.

Allgemeine Hinweise

Corel PHOTO-PAINT für Adobe Photoshop-Benutzer 561

Glossar 565

Corel PHOTO-PAINT für Adobe Photoshop-Benutzer

Adobe Photoshop und Corel PHOTO-PAINT sind sich sehr ähnlich. Dadurch ist es sehr einfach, von einer Anwendung zur anderen zu wechseln. Obwohl sie die grundlegenden Zeichen- und Designfähigkeiten gemeinsam haben, unterscheiden sich Adobe Photoshop und Corel PHOTO-PAINT jedoch gelegentlich sowohl in der Terminologie als auch in den Hilfsmitteln. Wenn Sie diese Unterscheide kennen, gelingt Ihnen der Übergang zu Corel PHOTO-PAINT recht schnell.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- „Übersicht über Unterschiede in der verwendeten Terminologie“ (Seite 561)
- „Übersicht über Unterschiede bei den verfügbaren Hilfsmitteln bzw. Werkzeugen“ (Seite 562)

Übersicht über Unterschiede in der verwendeten Terminologie

Die Begriffe und Konzepte von Adobe Photoshop und Corel PHOTO-PAINT unterscheiden sich in einigen Merkmalen. In der unten stehenden Tabelle sind Begriffe aus Adobe Photoshop mit ihren Entsprechungen in Corel PHOTO-PAINT aufgeführt.

Adobe Photoshop-Bezeichnung	Corel PHOTO-PAINT-Bezeichnung
Aktionen	Skripts/Makros
Anpassungsebenen	Linsen
Animationen	Filme
Bitmap-Modus	Schwarzweiß-Farbmodus
Überblendungsmodi	Zusammenführungsmodi
Leinwand	Seitengröße

Adobe Photoshop-Bezeichnung	Corel PHOTO-PAINT-Bezeichnung
Filter extrahieren	Ausschnitt-Editor
Hilfslinien	Hilfslinien
Indizierter Farbmodus	Paletten-Farbmodus
Ebenenmasken	Zuschneidemasken
Ebenen	Objekte
Ebenen-Optionen	Objekteigenschaften
Masken	Geschützte Bereiche einer Maske
Fensterbereiche	Andockfenster
Photomerge	Bilder zusammenfügen
Auswahl	Bearbeitbare Bereiche einer Maske
Schnappschüsse	Kontrollpunkte

Übersicht über Unterschiede bei den verfügbaren Hilfsmitteln bzw. Werkzeugen

In der folgenden Tabelle sind die Werkzeuge von Adobe Photoshop und die entsprechenden Hilfsmittel von Corel PHOTO-PAINT aufgeführt. Viele der Hilfsmittel erzeugen dasselbe Ergebnis, doch in der Funktion unterscheiden sie sich etwas.

Adobe Photoshop-Werkzeug	Corel PHOTO-PAINT-Werkzeug bzw. -Hilfsmittel
Aktionenbedienfeld	Andockfenster **Recorder**. Siehe „Mit Makros arbeiten“ auf Seite 549.
Weichzeichner-Werkzeug	**Weichzeichner**-Spezialeffekte. Siehe „Spezialeffekte für Unschärfe“ auf Seite 340. Hilfsmittel **Effekt** . Siehe „So verschmieren, verwischen oder überblenden Sie Malfarben in Bildern“ auf Seite 155.
Nachbelichter-Werkzeug	Hilfsmittel **Abwedler/Nachbelichter** . Siehe „So passen Sie Farbe und Ton im Bild mit Pinselstricheffekten an“ auf Seite 166.

Adobe Photoshop-Werkzeug	Corel PHOTO-PAINT-Werkzeug bzw. -Hilfsmittel
Kopierstempel-Werkzeug	Hilfsmittel **Klonen** . Siehe „So klonen Sie Bilder und Objekte" auf Seite 149.
Abwedler-Werkzeug	Hilfsmittel **Abwedler/Abbrennen** . Siehe „So passen Sie Farbe und Ton im Bild mit Pinselstricheffekten an" auf Seite 166.
Auswahlellipse-Werkzeug	Hilfsmittel **Ellipsenmaske** . Siehe „So definieren Sie einen rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereich" auf Seite 270.
Filter-Galerie	**Effekte**-Menü. Siehe „Mit Spezialeffekten arbeiten" auf Seite 335.
Freiform-Zeichenstift	Hilfsmittel **Strecke** . Siehe „So zeichnen Sie eine Freihandstrecke" auf Seite 295.
Verlaufswerkzeug	Hilfsmittel **Interaktive Füllung** . Siehe „So weisen Sie Farbverlaufsfüllungen interaktiv zu" auf Seite 245.
Reparaturpinsel-Werkzeug	Hilfsmittel **Ausbesserungspinsel** . Siehe „So entfernen Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild mithilfe von Struktur- und Farbüberblendungen" auf Seite 147.
Protokollpalette	Andockfenster **Rückgängig-Manager**. Siehe „So können Sie Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen" auf Seite 94.
Lasso-Werkzeug	Hilfsmittel **Freihandmaske** . Siehe „So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske" auf Seite 271.
Zauberstab-Werkzeug	Hilfsmittel **Zauberstabmaske** . Siehe „So definieren Sie einen bearbeitbaren Bereich mit Standardfarben" auf Seite 274.
Werkzeug 'Magnetisches Lasso'	Hilfsmittel **Magnetische Maske** . Siehe „So definieren Sie einen von Standardfarben umgebenen bearbeitbaren Bereich" auf Seite 275.
Verschieben-Werkzeug	Hilfsmittel **Objektauswahl** . Siehe „So wählen Sie Objekte aus" auf Seite 369.
Navigatorbedienfeld	**Navigator-Fenster** . Siehe „Bilder anzeigen" auf Seite 79.

Adobe Photoshop-Werkzeug	Corel PHOTO-PAINT-Werkzeug bzw. -Hilfsmittel
Füllwerkzeug	Hilfsmittel **Füllung** . Siehe „So weisen Sie gleichmäßige Füllungen zu" auf Seite 241.
Musterstempel-Werkzeug	Hilfsmittel **Bildsprüher** . Siehe „So tragen Sie Bilder mit der Sprühdose auf" auf Seite 322.
Zeichenstift-Werkzeug	Hilfsmittel **Strecke** . Siehe „Strecken erstellen" auf Seite 293.
Polygon-Lasso-Werkzeug	Hilfsmittel **Freihandmaske** . Siehe „So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske" auf Seite 271. Hilfsmittel **Strecke** . Siehe „So zeichnen Sie eine Bézier-Strecke" auf Seite 294.
Auswahlrechteck-Werkzeug	Hilfsmittel **Rechteckmaske** . Siehe „So definieren Sie einen rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereich" auf Seite 270.
Auswahlwerkzeug: Einzelne Spalte	Hilfsmittel **Rechteckmaske** . Siehe „So definieren Sie einen rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereich" auf Seite 270.
Auswahlwerkzeug: Einzelne Zeile	Hilfsmittel **Rechteckmaske** . Siehe „So definieren Sie einen rechteckigen oder elliptischen bearbeitbaren Bereich" auf Seite 270.
Text-Werkzeug	Hilfsmittel **Text** . Siehe „So fügen Sie Text hinzu" auf Seite 404.

Corel® PHOTO-PAINT™ X8

Glossar

ABCDEFGHIJKLMNOPRSTUVWZ

A

Aktives Objekt (Corel PHOTO-PAINT)

Ein Objekt, dessen Skizze im Andockfenster **Objekt-Manager** rot umrandet ist.

Alpha-Kanal

Ein temporärer Speicherbereich für Masken. Wenn Sie eine Maske in einem Alpha-Kanal speichern, können Sie die Maske jederzeit wieder abrufen und verwenden. Sie können einen Alpha-Kanal in einer Datei speichern oder einen zuvor gespeicherten Kanal in das aktive Bild laden.

Anfangsfarbe

Farbe des ersten Pixels, auf das Sie klicken, wenn Sie mit den Maskenhilfsmitteln Lassomaske und Zauberstab einen bearbeitbaren Bereich definieren. Diese Farbe wird vom Toleranzwert zur Festlegung der Empfindlichkeit der Farberkennung bei Farbmasken verwendet.

Animationsdatei

Datei, die bewegte Bilder unterstützt. Dies können z.B. GIF-Animationen (GIF) und QuickTime-Filme (MOV) sein.

Anti-Alias

Methode zum Glätten von abgerundeten und diagonalen Rändern in Bildern. Die Zwischenpixel an den Rändern werden so ergänzt, dass ein glatter Übergang zwischen Rändern und dem umliegenden Bereich entsteht.

Auflösung

Menge der Details, die in einer Bilddatei enthalten sind bzw. die ein Eingabe-, Ausgabe- oder Anzeigegerät wiedergeben kann. Die Auflösung wird in DPI (Punkte pro Zoll) oder in PPI (Pixel pro Zoll) angegeben. Bilder mit geringer Bildauflösung wirken körnig; höhere Auflösungen führen zu qualitativ besseren Bildern, aber auch zu größeren Dateien.

Auslagerungsspeicher

Platz auf der Festplatte, der von Anwendungen verwendet wird, um mehr Speicher auf Ihrem Computer verfügbar zu machen.

Auswahl

Bildbereich, auch als bearbeitbarer Bereich bezeichnet, der nicht durch eine Maske geschützt ist und daher bearbeitet werden kann. Die Auswahl kann mit den Mal- und Bearbeitungshilfsmitteln, Spezialeffekten und Bildbefehlen geändert werden.

Auswahlfeld

Unsichtbares Rechteck mit acht sichtbaren Bearbeitungspunkten, die an jedem Objekt angezeigt werden, das Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auswählen.

Auswahl mit Markierungsrahmen

Das Auswählen von Objekten oder Knoten durch diagonales Ziehen mit dem Hilfsmittel **Auswahl** oder **Form** und das Einfassen von Objekten in einem Markierungsrahmen mit gepunktetem Umriss.

Auswahlrahmen

Ein Rechteck mit acht Bearbeitungspunkten, von dem ein ausgewählter Bereich eingefasst wird.

B

Bearbeitbarer Bereich

Ein bearbeitbarer Bereich (Auswahl) ermöglicht es, den darunter liegenden Pixeln Farben und Effekte zuzuweisen.

Siehe auch Geschützter Bereich und Maske.

Bearbeitungspunkte

Acht schwarze Kästchen, die an den Ecken und Seiten eines Objekts angezeigt werden, wenn das Objekt ausgewählt ist. Durch Ziehen einzelner Bearbeitungspunkte können Sie das Objekt skalieren, vergrößern/verkleinern oder spiegeln. Wenn Sie auf ein ausgewähltes Objekt klicken, ändert sich die Form der Bearbeitungspunkte in Pfeile, so dass Sie das Objekt drehen und neigen können.

Begrenzungsrahmen

Unsichtbare Umrandung eines ausgewählten Objekts, die an den acht Auswahlbearbeitungspunkten erkennbar ist.

Belichtung

Ein Begriff aus der Fotografie, der die Lichtmenge angibt, die zum Erstellen eines Bildes verwendet wird. Wenn nicht genügend Licht auf den Sensor (bei Digitalkameras) oder Film (bei herkömmlichen Kameras) trifft, wird das Bild zu dunkel (unterbelichtet). Wenn zu viel Licht auf den Sensor oder Film trifft, wird das Bild zu hell (überbelichtet).

Bereiche mit niedriger Frequenz

Bereiche in einem Bild, in dem die Übergänge stufenlos sind. Dabei handelt es sich um Bereiche ohne Ränder oder Rauschen.

Bereichsempfindlichkeit

Eine Palettenfarboption zum Festlegen einer zentralen Farbe für Palettenübergänge. Sie können die Farbe einstellen und ihre Priorität für die Übergänge festlegen.

Bewegliches Objekt

Eine Bitmap ohne Hintergrund. Bewegliche Objekte werden auch als Fotos oder Ausschnittbilder bezeichnet.

Bitmap

Ein aus Pixel- oder Bildpunktgittern bestehendes Bild.

Siehe auch Vektorgrafik.

Bitmap-Füllung

Für eine Bitmap erstellte Füllung.

Bitmap neu aufbauen

Prozess, bei dem die Auflösung und die Maße einer Bitmap geändert werden. Beim Heraufskalieren wird die Größe des Bildes erhöht, beim Herunterskalieren wird sie reduziert. Wenn der Prozess Bitmap neu aufbauen mit fester Auflösung durchgeführt wird, können Sie durch Hinzufügen oder Abziehen von Pixeln beim Ändern der Bildgröße die Auflösung des Bildes beibehalten. Wenn Bitmap neu aufbauen mit variabler Auflösung durchgeführt wird, bleibt beim Ändern der Bildgröße die Anzahl der Pixel unverändert, was zur Folge hat, dass das neu aufgebaute Bild eine niedrigere oder höhere Auflösung als das Ausgangsbild hat.

Bit-Tiefe

Anzahl der binären Bits, die die Form bzw. die Farbe der einzelnen Pixel in einer Bitmap bestimmen. So hat z.B. ein Pixel in einem Schwarzweißbild eine Tiefe von 1 Bit, da das Pixel nur entweder weiß oder schwarz sein kann. Die Anzahl der Farbwerte, die eine bestimmte

Bit-Tiefe erzeugen kann, entspricht „hoch 2“ der Bit-Tiefe. So kann zum Beispiel eine Bittiefe von 1 zwei Farbwerte erzeugen ($2^1=2$) und eine Bittiefe von 2 kann 4 Farbwerte erzeugen ($2^2 = 4$).

Bittiefen reichen von 1 bis 64 Bit pro Pixel (bpp) und bestimmen die Farbtiefe eines Bildes.

C

CERN

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) ist das wissenschaftliche Labor, in dem das World Wide Web entwickelt wurde. Darüber hinaus ist CERN eines der Serversysteme im World Wide Web. Wenn Sie wissen möchten, mit welchem System Ihr Server arbeitet, wenden Sie sich an Ihren Server-Administrator.

Clientgestützte Imagemaps

Diese gebräuchliche Art von Imagemaps ist zur Verarbeitung der Zuordnungsinformationen nicht vom Server abhängig.

Clipart

Vorgefertigte Bilder, die in Corel-Anwendungen importiert und ggf. bearbeitet werden können.

CMY

Farbmodus, bei dem die Farben aus den Elementen Cyan (C), Magenta (M) und Gelb (Y für Yellow) zusammengesetzt werden. Dieser Modus wird beim Dreifarbendruck verwendet.

CMYK

Ein Farbmodus, bei dem die Farben aus den Elementen Cyan (C), Magenta (M), Gelb (Y für Yellow) und Schwarz (K für blacK) zusammengesetzt werden. CMYK-Druck produziert echtes Schwarz und einen breiten Farbtonbereich. Im CMYK-Farbmodus werden die Farbwerte in Prozent angegeben. Wenn also der Wert für eine Farbe auf 100 gesetzt wird, wird diese mit voller Sättigung aufgetragen.

Codeseite

Eine Codeseite ist eine Tabelle im DOS- oder Windows-Betriebssystem, die definiert, welcher ASCII- oder ANSI-Zeichensatz zur Textanzeige verwendet wird. Verschiedene Sprachen nutzen unterschiedliche Zeichensätze.

D

Deckkraft

Eigenschaft eines Objekts, die seine Durchsichtigkeit beeinträchtigt. Wenn ein Bereich 100 % deckend ist, können Sie nicht durch ihn hindurchsehen. Je weiter der Wert unter 100 % liegt, desto transparenter sind die Objekte.

Siehe auch Transparenz.

DeviceN

Ein Farbraum und Gerätefarbmodell. Dieser Farbraum umfasst mehrere Komponenten, wodurch die Farbe nicht nur durch den Standardsatz von drei (RGB) oder vier (CMYK) Farbkomponenten definiert werden kann.

DPI (Dots per Inch, Punkte pro Zoll)

Maßeinheit zur Angabe der Auflösung eines Druckers (Dots Per Inch, Punkte pro Zoll). Normale Desktop-Laserdrucker drucken mit 600 DPI. Bei Bildsatzgeräten sind 1.270 oder 2.540 DPI möglich. Auf Druckern mit höheren DPI-Werten erstellte Ausdrucke sind glatter und sauberer. Der Begriff DPI wird auch verwendet, um die Auflösung beim Scannen zu messen und die Auflösung einer Bitmap anzugeben.

Drehbearbeitungspunkte

Die gebogenen Doppelpfeile in den Ecken des Auswahlrahmens.

Druckempfindlicher Stift

Stift, mit dem Sie auf Befehle zugreifen und Ihre Bilder zeichnen können. Um den druckempfindlichen Stift in Corel PHOTO-PAINT verwenden zu können, müssen Sie den Stift sowie ein druckempfindliches Grafiktablett und die zugehörigen Treiber installieren.

Duoton

Bei einem Bild im Duoton-Farbmodus handelt es sich um ein 8-Bit-Graustufenbild mit bis zu vier zusätzlichen Farben.

E

Ebene

Transparente Ebene, auf der Sie Objekte in einer Zeichnung platzieren können.

Echtfarbe

Digitale RGB-Farbe, die aus 24 Bit, also 16,7 Mio. Farben, besteht.

Exchangeable Image File (EXIF)

Ein Dateiformat, in dem Informationen zu mit Digitalkameras aufgenommenen Bildern eingebettet sind. Diese umfassen Datum und Uhrzeit der Aufnahme, Verschlusszeit und Fokus in JPEG-Bildern.

F

Farbauszug

Im Druckereiwesen die Aufteilung der Farben in einem zusammengesetzten Bild, um eine Reihe separater Graustufenbilder anzufertigen, und zwar jeweils einen Auszug für jede im Original enthaltene Primärfarbe. Bei einem CMYK-Bild müssen vier Farbauszüge angefertigt werden (jeweils einer für Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz).

Farbbündelung

Im Druckereiwesen ein dem Überfüllen ähnliches Verfahren zur Vermeidung von Lücken zwischen benachbarten Farben, bei dem das Hintergrundobjekt so vergrößert wird, dass seine Begrenzungen leicht in das Vordergrundobjekt hineinreichen.

Farben-Gamut

Palette der Farben, die ein Gerät reproduzieren bzw. erkennen kann. So zeigt z.B. ein Bildschirm einen anderen Farben-Gamut als ein Drucker an, was eine Farbverwaltung von den Ausgangsbildern bis hin zur endgültigen Ausgabe erforderlich macht.

Farbfeld

Ein Vollfarbenfeld in einer Farbpalette.

Farbfeld

Eine Fläche, auf der eine Vollfarbe dargestellt wird und die als Muster für die Auswahl der richtigen Farbe verwendet werden kann. Ein Farbmusterbuch enthält gedruckte Farbfelder. Der Begriff Farbfeld bezieht sich auch auf die einzelnen Farben in der Farbpalette.

Farbkanal

8-Bit-Graustufenversion eines Bildes. Jeder Kanal repräsentiert eine Farbebene im Bild. RGB zum Beispiel hat drei Farbkanäle, wohingegen CMYK vier Farbkanäle hat. Wenn alle Kanäle zusammen gedruckt werden, erscheint die gesamte Palette der Farben im Bild.

Siehe auch RGB und CMYK.

Farbmodell

Einfaches Farbdiagramm, in dem die Palette der in einem Farbmodus angezeigten Farben definiert ist. Zu den gängigen Farbmodellen gehören RGB (Rot, Grün, Blau), CMY (Cyan, Magenta, Gelb), CMYK (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz), HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit), HLS (Farbton, Helligkeit, Sättigung) und CIE-L*a*b (Lab).

Farbmodus

System, das Anzahl und Art der Farben bestimmt, aus denen ein Bild entsteht. Beispiele für Farbmodi sind der Schwarzweißmodus, der Graustufenmodus, der RGB-, der CMYK- und der Palettenmodus.

Farbpalette

Eine Sammlung von Volltonfarben, aus denen Sie Farben für Füllungen und Umrisse wählen können.

Farbprofil

Angaben zu den Farbverarbeitungsfunktionen und -eigenschaften eines Geräts.

Farbraum

In der elektronischen Farbverwaltung das virtuelle Wiedergabespektrum (Farben-Gamut) eines Geräts. Die Ränder und Konturen des Farbraums eines Geräts werden durch Farbverwaltungssoftware festgelegt.

Siehe auch Farben-Gamut.

Farbstich

Eine Farbtönung, die bei Fotos häufig auftritt und durch die Lichtverhältnisse oder andere Faktoren verursacht wird. So können beispielsweise Innenaufnahmen, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurden, einen gelben Farbstich und Fotos, die im Freien bei starkem Sonnenlicht aufgenommen wurden, einen blauen Farbstich aufweisen.

Farbtiefe

Die maximale Anzahl von Farben, die ein Bild enthalten kann. Die Farbtiefe wird durch die Bittiefe eines Bildes und durch den Monitor bestimmt, auf dem es angezeigt wird. So kann z.B. ein 8-Bit-Bild bis zu 256 Farben und ein 24-Bit-Bild etwa 16 Mio. Farben enthalten. Ein GIF-Bild ist ein Beispiel für ein 8-Bit-Bild; ein JPEG-Bild ist ein Beispiel für ein 24-Bit-Bild.

Farbtoleranz

Der Wert, der den Farbbereich bzw. die Präzision der Hilfsmittel Lassomaske, Zauberstab und Füllung bestimmt. Die Toleranz wird auch im Dialogfeld Farbmaske verwendet, um festzulegen, welche Pixel geschützt sind, wenn Sie eine Farbmaske erstellen. In den angegebenen Farbbereich werden nur die Pixel einbezogen, deren Graustufenwert innerhalb der festgelegten Toleranz liegt.

Farbton

Eigenschaft einer Farbe, anhand derer sie durch ihren Namen klassifiziert werden kann. Farbtöne sind z.B. Blau, Grün und Rot.

Farbüberlappung

Ein Begriff aus der Druckersprache, der eine Methode beschreibt, durch die mithilfe von überlappenden Farben falsch ausgerichtete Farbauszüge (Fehlregistrierung) kompensiert werden. Durch diese Methode können auf einer weißen Seite weiße Stellen zwischen angrenzenden Farben vermieden werden.

Siehe auch Überfüllen, Farbbündelung und Überdrucken.

Farbverlaufsfüllung

Glatter Verlauf von zwei oder mehr Farben in einem Bildausschnitt, die einer geraden, radialen, konischen oder quadratischen Strecke folgen. Bei der Zweifarben-Farbverlaufsfüllung erfolgt der Verlauf unmittelbar aus einer Farbe in die andere, während angepasste Füllungen einen Verlauf vieler Farben zeigen können.

Farbverlaufsstreifen

Farbschattierungen, die das Erscheinungsbild einer Farbverlaufsfüllung ausmachen. Je mehr Schritte insgesamt erfolgen, desto glatter erscheint der Verlauf von der Ausgangsfarbe zur Endfarbe.

Filter

Anwendung zur Umwandlung digitaler Daten in ein anderes Format.

Formcursor

Verwendet die Form und Größe der Spitze des aktuellen Hilfsmittels als Cursor.

Fraktal

Eine durch ein sich wiederholendes Muster erzeugte unregelmäßige Form. Fraktale können dazu verwendet werden, auf mathematischem Weg anhand eines Musters ein unregelmäßiges, komplexes Bild zu erzeugen, ohne alle Einzelkomponenten des Bildes definieren zu müssen.

Füllmuster

Fraktal generierte Füllung, die standardmäßig einen Objekt- oder Bildbereich mit einem einzelnen Bild anstatt mit einer Serie wiederholter Bilder füllt.

Füllung

Durch Zuweisen einer Füllung wird ein Bildbereich mit einer Farbe, einer Bitmap, einem Farbverlauf oder einem Muster versehen.

G

Gaußsche Verteilung

Form der Pixelverteilung, bei der die Pixelinformationen statt in geraden Linien in einer glockenförmigen Kurve nach außen verteilt werden.

Geebnetes Bild

Ein Bild, bei dem Objekte und Masken mit dem Hintergrund kombiniert werden und daher nicht mehr bearbeitet werden können.

Gerastertes Bild

Ein in Form von Pixeln wiedergegebenes Bild. Gerasterte Bilder entstehen, wenn Sie Vektorgrafikdateien in Bitmap-Dateien umwandeln.

Geschützter Bereich

Bereich, der verhindert, dass Farben und Effekte den darunter liegenden Pixeln zugewiesen werden.

Siehe auch Maske und Bearbeitbarer Bereich.

GIF

Ein Grafikdateiformat mit minimalen Speicheranforderungen, das problemlos zwischen Computern ausgetauscht werden kann. Bilder mit 256 oder weniger Farben werden häufig in diesem Format im Internet veröffentlicht.

Gitter

Eine Reihe von horizontalen und vertikalen Linien mit gleichmäßigem Abstand, durch die Objekte leichter gezeichnet und angeordnet werden können.

Glanzlicht, Schatten und Mittelton

Begriffe, die zur Beschreibung der Helligkeit der Pixel in einem Bitmap-Bild verwendet werden. Die Helligkeitswerte reichen von 0 (dunkel) bis 255 (hell). Pixel im ersten Drittel des Bereichs werden als Schatten, Pixel im mittleren Drittel als Mitteltöne und Pixel im letzten Drittel als Glanzlichter gewertet. Sie können bestimmte Bereiche in Bildern aufhellen oder dunkler machen, indem Sie die Glanzlichter, Schatten oder Mitteltöne anpassen. Ein Histogramm ist ein hervorragendes Hilfsmittel für das Anzeigen und Beurteilen der Glanzlichter, Schatten und Mitteltöne eines Bildes.

Gleichmäßige Füllung

Füllungsart, mit der Sie Ihrem Bild eine einzelne Volltonfarbe zuweisen können.

Siehe auch Füllung.

Glyphe (typografisch)

Eine typografische Glyphe entspricht einem einzelnen Zeichen einer Schrift.

Gradientenknoten

Quadrate für die einzelnen Farben auf dem Pfeil einer Gradientenfüllung, mit denen Anfangs- und Endpunkt, Farben und Transparenzwerte geändert werden können.

Graustufen

Ein Farbmodus, der Bilder mit 256 Grauschattierungen anzeigt. Jede Farbe ist als Wert zwischen 0 und 255 definiert, wobei 0 am dunkelsten (Schwarz) und 255 am hellsten (Weiß) ist. Graustufenbilder, insbesondere Fotos, werden häufig als Schwarzweißbilder bezeichnet.

Graustufenbild

Ein Bild, das in dem auf 256 Grauschattierungen von Weiß bis Schwarz basierenden Graustufen-Farbmodus angezeigt wird. Graustufenbilder, insbesondere Fotos, werden häufig als Schwarzweißbilder bezeichnet.

Grenzwert

Ein Toleranzwert für die Tonabweichung in einer Bitmap.

Grenzwert (Strecke)

Option, die zur Verfügung steht, wenn Sie eine Strecke aus einer Maske erstellen. Der Grenzwert liegt zwischen 1 und 10 und bestimmt den Winkel, der zwischen zwei Abschnitten einer Maske erforderlich ist, damit dort ein Knoten erstellt werden kann. Bei einem niedrigen Wert entstehen mehr Spitzen und damit mehr Knoten auf der resultierenden Strecke.

Größere Schrittweite

Bewegen eines Objekts in großen Schritten durch Drücken der Umschalttaste und einer Pfeiltaste. Der Faktor für das schrittweise Verschieben eines Objekts um größere Distanzen wird mit dem normalen Verschiebungswert multipliziert. Daraus ergibt sich die Entfernung, um die das Objekt verschoben wird.

Siehe auch Schrittweises Verschieben und Kleinere Schrittweite.

Gruppe

Mehrere Objekte, die sich wie eine Einheit verhalten. Für eine Gruppe durchgeführte Vorgänge werden in gleicher Weise auf alle Elemente angewendet.

H

Halbton

Bild, das von einem kontinuierlichen Farbtonbild in eine Reihe von Punkten verschiedener Größe zur Darstellung verschiedener Töne konvertiert wurde.

Heraustrennen

Ein Begriff aus der Druckersprache, der sich auf einen Bereich bezieht, bei dem alle darunter liegenden Farben entfernt wurden, so dass nur die oberste Farbe gedruckt wird. Wenn Sie beispielsweise einen kleinen Kreis auf einen großen Kreis drucken, wird der Bereich unter dem kleinen Kreis nicht gedruckt. Hierdurch wird sichergestellt, dass die Farbe, die für den kleinen Kreis verwendet wird, nicht durch Überlappung oder Vermischung mit der Farbe des großen Kreises verfälscht wird.

Hilfslinie

Eine horizontale, vertikale oder schräge Linie, die an einer beliebigen Stelle im Zeichenfenster platziert werden kann, um beim Positionieren von Objekten zu helfen.

Histogramm

Ein Histogramm ist ein horizontales Balkendiagramm, das die Helligkeitswerte der Pixel in einem Bitmap-Bild auf einer Skala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) darstellt. Der linke Teil des Histogramms repräsentiert die Schattenteile eines Bildes, der mittlere Teil die Mitteltöne und der rechte Teil die Glanzlichter. Aus der Höhe der Kurvenspitzen geht hervor, wie viele Pixel sich auf jeder Helligkeitsstufe befinden. Wenn sich beispielsweise ein große Anzahl von Pixeln in Schattenbereichen (dem linken Teil des Histogramms) befindet, weist dies auf Details in den dunklen Bereichen des Bildes hin.

Hotspot

Der mit einer Internetadresse verknüpfte Bereich eines Objekts. Beim Klicken auf den Hotspot wird die entsprechende Internetadresse aufgerufen.

HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit)

Farbmodus, der aus drei Komponenten besteht: Farbton (Hue – H), Sättigung (Saturation – S) und Helligkeit (Brightness – B). Der Farbton bestimmt die Farbe (Gelb, Orange, Rot usw.), die Helligkeit bestimmt die wahrgenommene Intensität (hellere oder dunklere Farbe) und die Sättigung bestimmt die Farbtiefe (von schwach bis kräftig).

HTML

Die Standardsprache im World Wide Web basiert auf Tags, mit denen die Struktur und die einzelnen Bestandteile eines Dokuments definiert werden. Mithilfe der Tags können Sie Text auf Webseiten formatieren und Ressourcen wie Bilder, Ton-, Video- und Animationsdateien integrieren.

Hyperlink

Elektronische Verknüpfung, mit deren Hilfe Sie direkt von einer Stelle in einem Dokument zu einer anderen Stelle im gleichen oder einem anderen Dokument gelangen können.

I

Imagemap

Grafik in einem HTML-Dokument, in der anklickbare Bereiche enthalten sind, die eine Verknüpfung zu Websites im World Wide Web, zu anderen HTML-Dokumenten oder zu Grafiken bilden.

Intensität

Maßstab für die Helligkeit der helleren Pixel in einer Bitmap im Vergleich zu den dunkleren Mitteltönen und dunklen Pixeln. Bei einer Erhöhung der Intensität wird Weiß deutlicher und dunklere Flächen werden stärker abgesetzt.

Interlace-Videobild

Die Anzeige von Interlace-Videobildern erfolgt in zwei Stufen, bei denen jeweils nur jede zweite Zeile gezeichnet wird. Dies kann zu Flimmern führen.

Interlacing

Methode in GIF-Bildern zur Darstellung von Bildern auf Webseiten mit niedriger, grober Auflösung. Je mehr Daten geladen werden, desto besser wird die Bildqualität.

J

JavaScript

Eine im Internet verwendete Skriptsprache, mit der interaktive Funktionen zu HTML-Seiten hinzugefügt werden.

JPEG

Format für die Komprimierung von Fotos mit geringem Verlust an Bildqualität. Wegen der fast verlustfreien Komprimierung (bis zu 20:1) und der geringen Dateigröße werden Bilder häufig im JPEG-Format in Webseiten eingebunden.

JPEG 2000

Eine verbesserte Version des Dateiformats JPEG mit höherer Komprimierung. Ermöglicht das Anfügen von Bildinformationen und Zuweisen verschiedener Komprimierungsraten zu verschiedenen Bildbereichen.

K

Kacheln

Ein Verfahren zum Füllen einer Fläche, bei dem ein kleines Bild neben- und untereinander wiederholt wird. Dieses Verfahren kann z.B. dazu verwendet werden, einen gemusterten Hintergrund für Internetseiten zu erstellen.

Kanal

8-Bit-Graustufenbild, in dem Farb- und Maskeninformationen für ein anderes Bild gespeichert sind. Es gibt zwei Arten von Kanälen: Farbkanäle und Maskenkanäle Bilder verfügen über jeweils einen Farbkanal für jede Farbkomponente des Farbmodells, auf dem sie basieren. Darüber hinaus verwenden manche Bilder Schmuckfarbenkanäle. Der einzelne Kanal enthält die Farbinformationen für die jeweilige Komponente. In den Maskenkanälen (Alpha-Kanälen) sind Masken gespeichert, die Sie für Ihre Bilder erstellt haben und die mit den Bildern in Formaten gespeichert werden können, die Maskeninformationen unterstützen, z.B. im Corel PHOTO-PAINT-Format (CPT).

Kleinere Schrittweite

Ein Objekt um kleine Distanzen verschieben.

Siehe auch Schrittweises Verschieben und Größere Schrittweite.

Knoten

Die quadratischen Punkte an den Enden eines Linien- oder Kurvensegments. Sie können die Form einer Linie oder Kurve ändern, indem Sie einen oder mehrere ihrer Knoten ziehen.

Kodieren

Bestimmt den Zeichensatz für Text, so dass Texte fehlerfrei in der entsprechenden Sprache angezeigt werden.

Komprimierung mit Verlust

Eine Art der Dateikomprimierung, bei der die Bildqualität erheblich beeinträchtigt wird.

Komprimierung ohne Verlust

Eine Art der Dateikomprimierung, bei der die Qualität eines Bildes beim Komprimieren und Dekomprimieren erhalten bleibt.

Kontrast

Farbtonunterschied zwischen dunklen und hellen Bereichen eines Bildes. Höhere Kontrastwerte führen zu größeren Unterschieden und weniger Farbabstufungen zwischen Dunkel und Hell.

Körnung

Eine Art von Bildverzerrung, bei der einzelne Pixel mit bloßen Auge sichtbar sind oder Gruppen von Pixeln als Farbblöcke angezeigt werden. Körnung wird durch eine falsche Auflösung oder falsche Bildabmessungen verursacht. Für Spezialeffekte kann sie auch absichtlich erzeugt werden.

Kubismus

Richtung der abstrakten Kunst, bei der unterschiedliche Aspekte eines Objekts gleichzeitig betont werden. Hierbei finden vor allem Quadrate oder Würfel Verwendung.

L

Lab

Farbmodell, das neben einer Helligkeitskomponente (L für Luminanz) zwei chromatische Komponenten enthält: „a“ (Grün bis Rot) und „b“ (Blau bis Gelb).

Leuchtkraft (Helligkeit)

Menge des Lichts, das übertragen bzw. von einem bestimmten Pixel reflektiert wird. Im HSB-Farbmodell ist die Helligkeit ein Maß dafür, wie viel Weiß eine Farbe enthält. So ergibt beispielsweise ein Helligkeitswert von 0 Schwarz (oder Schatten in Fotos) und ein Helligkeitswert von 255 Weiß (oder Glanzlichter in Fotos).

Lineal

Eine horizontale oder vertikale Leiste, die in Einheiten unterteilt ist und dazu dient, Größe und Position von Objekten zu bestimmen. Standardmäßig werden die Lineale auf der linken Seite und am oberen Rand des Anwendungsfensters angezeigt; sie können aber auch ausgeblendet oder verschoben werden.

Linse

Objekt, das Teile eines Bildes bzw. das gesamte Bild schützt, wenn Sie Farb- oder Farbtonänderungen vornehmen. Durch eine Linse können Sie sich die Auswirkungen der von Ihnen vorgenommenen Änderungen ansehen, ohne dass diese Änderungen sich dabei auf die darunter liegenden Pixel auswirken. Wenn Sie eine Linse verschieben, werden die Änderungen den Pixeln an der neuen Position zugewiesen.

LZW

Verlustfreies Dateikomprimierungsverfahren, das geringeren Dateiumfang und kürzere Verarbeitungszeit ergibt. Die LZW-Komprimierung wird vor allem bei GIF- und TIFF-Dateien verwendet.

M

Markierungsrahmen

Gestrichelter Umriss um einen bearbeitbaren Bereich oder ein Objekt in einem Bild. Standardmäßig sind Objektmarkierungsrahmen blau und Masken-Markierungsrahmen schwarz.

Maske

Eine Maske wird während der Bildbearbeitung auf ein Bild angewendet, um geschützte Bereiche und bearbeitbare Bereiche zu definieren.

Maskenmodi

Verschiedene Varianten des Hilfsmittels Maske, zwischen denen Sie beim Erstellen oder Feinanpassen einer Maske oder ihres bearbeitbaren Bereichs wählen müssen. Es gibt vier Maskenmodi: Normal, Additiv, Subtraktiv und XOR. Mit dem Modus Normal (Standardeinstellung) können Sie einen Bereich in einem Bild auswählen. Im Modus Additiv können Sie die bearbeitbaren Bereiche Ihres Bildes erweitern, indem Sie mehrere Bereiche des Bildes auswählen. Im Modus Subtraktiv können Sie die bearbeitbaren Bereiche Ihres Bildes reduzieren, indem Sie Bereiche aus der Auswahl entfernen. Im Modus XOR können Sie mehrere Bereiche in einem Bild auswählen. Dabei werden sich überschneidende Bereiche aus dem bearbeitbaren Bereich ausgeschlossen und dem geschützten Bereich hinzugefügt.

Mehrkanal

Ein Farbmodus, der Bilder unter Verwendung mehrerer Farbkanäle anzeigt, von denen jeder 256 Grauschattierungen umfasst. Wenn Sie ein RGB-Farbbild in den Mehrkanal-Farbmodus konvertieren, werden die einzelnen Farbkanäle (Rot [R], Grün [G] und Blau [B]) in Graustufeninformationen umgewandelt, die die Farbwerte der Pixel in den einzelnen Kanälen wiedergeben.

Moiré-Muster

Der sichtbare Effekt ausstrahlender Kurven durch Übereinanderlegen zweier regelmäßiger Muster. Ein Moiré-Muster kann beispielsweise durch Überlappen zweier Halbtonbilder mit verschiedenen Winkeln und verschiedenem Punktabstand und Punktgröße entstehen. Moiré-Muster sind das unerwünschte Ergebnis des erneuten Rasterns von Bildern mit einem anderen Halbtonbild oder demselben Halbtonbild, dessen Winkel von dem des Originalbilds abweicht.

Mosaik

Dekoratives Kunstwerk, das durch Anordnen von kleinen bunten Teilchen zu Bildern oder Mustern entsteht.

Multitasking

Eine Option zur Erhöhung der Gesamtleistung einer Anwendung: Die Art und Weise, wie der Prozessor Aufgaben ausführt, wird hierbei optimiert.

Musterfüllung

Füllung, bestehend aus einer Reihe sich wiederholender Vektorobjekte oder Bilder.

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA ist ein Serversystem. Wenn Sie eine Imagemap zur Anzeige im Web erstellen, müssen Sie wissen, welches System Ihr Server verwendet, da in den Imagemap-Dateien unterschiedliche Codes verwendet werden. Wenn Sie wissen möchten, mit welchem System Ihr Server arbeitet, wenden Sie sich an Ihren Server-Administrator.

Neigungsbearbeitungspunkte

Die geraden Doppelpfeile in der Mitte jeder Seite des Auswahlrahmens.

NTSC (National Television Standards Committee)

Bezeichnung für den in Nordamerika zur Bestimmung des Farben-Gamuts von Fernsehbildschirmen allgemein verwendeten Video-Farbfilter.

O

Objekt (Corel PHOTO-PAINT)

Unabhängige Bitmap, die über ein Hintergrundbild gelegt wird. Änderungen, die an Objekten vorgenommen werden, wirken sich nicht auf das darunter liegende Bild aus.

P

PAL

Bezeichnung für den in Europa und Asien zur Bestimmung des Farben-Gamuts von Fernsehbildschirmen allgemein verwendeten Video-Farbfilter.

Palettenfarbmodus

8-Bit-Farbmodus, der zur Anzeige von Bildern mit bis zu 256 Farben verwendet wird. Sie können ein komplexes Bild in den Palettenfarbmodus umwandeln, um die Größe der Datei zu verringern und eine bessere Kontrolle über die Farben, die während des Umwandlungsprozesses verwendet werden, zu erzielen.

PANOSE-Schriftabgleichung

Funktion, über die Sie eine Ersatzschrift für Dateien wählen können, die nicht auf dem Computer installierte Schriften enthalten. Sie können festlegen, dass die Schriftabgleichung nur für die aktuelle Arbeitssitzung gelten oder von Dauer sein soll, so dass beim Speichern und erneuten Öffnen der Datei automatisch die neue Schrift angezeigt wird.

PANTONE-Skalenfarben

Farben, die über das PANTONE-Skalenfarbensystem zur Verfügung stehen, das auf dem CMYK-Farbmodell beruht.

Perspektiven-Bearbeitungspunkte

Die leeren Kreise in den Ecken des Auswahlrahmens.

Pixel

Farbiger Punkt, der den kleinsten Teil einer Bitmap darstellt.

Siehe auch Auflösung.

PNG (Portable Network Graphics)

Ein Grafikdateiformat für die Online-Anzeige. Mit diesem Format können farbige Grafiken mit einer Farbtiefe von 24 Bit importiert werden.

Progressiv

Verfahren beim Laden von JPEG-Bildern, bei dem das Bild von Anfang an in voller Größe, aber zunächst mit einer niedrigen Auflösung auf dem Bildschirm angezeigt wird. Je mehr Bilddaten geladen werden, desto besser wird die Bildqualität.

R

Radius

Legt bei Orbits (Umlaufbahnen) den Abstand zwischen dem Mittelpunkt des Pinselstrichs und den Spitzen fest, die den Mittelpunkt des Pinselstrichs umkreisen, wenn Sie mit Orbits malen. Durch Erhöhung dieses Wertes wird gleichzeitig der Pinselstrich vergrößert.

Legt beim Filter Staub und Kratzer die Anzahl der den beschädigten Bereich umgebenden Pixel fest, die zum Anwenden des Filters verwendet werden.

Randanschnitt

Der Teil des Druckbilds, der über den Rand der Seite hinausgeht. Durch den Randanschnitt wird sichergestellt, dass das Druckbild nach dem Binden und Zuschneiden mit dem Seitenrand abschließt.

Rastern

Prozess zum Simulieren einer größeren Anzahl von Farben, wenn nur eine begrenzte Anzahl von Farben verfügbar ist.

Rauschen

Zufällig verteilte Pixel innerhalb einer Bitmap, die Bildstörungen beim Fernsehempfang ähneln.

RGB

Farbmodus, bei dem die drei primären Lichtfarben (Rot, Grün und Blau) in unterschiedlicher Intensität kombiniert werden, um alle anderen Farben zu erzeugen. Den einzelnen Farbkanälen Rot, Grün und Blau wird jeweils ein Wert zwischen 0 und 255 zugeordnet. Bei Bildschirmen und Scannern erfolgt die Darstellung bzw. Erkennung der Farben im RGB-Farbmodus und auch die Farbwahrnehmung des menschlichen Auges beruht auf einem ähnlichen Prinzip.

Rollover

Interaktives Objekt bzw. interaktive Objektgruppe, dessen bzw. deren Erscheinungsbild sich ändert, wenn Sie darauf klicken oder zeigen.

Roundtripping

Umwandlung eines Dokuments, das in einem Dateiformat wie dem Portable Document Format (PDF) gespeichert wurde, in ein anderes Format wie z. B. Corel DESIGNER (DES) und wieder zurück.

S

Sättigung

Reinheit bzw. Kräftigkeit einer Farbe, die sich als Fehlen von Weiß ausdrückt. Eine Farbe mit einer Sättigung von 100 % enthält keinen Weißanteil. Eine Farbe mit einer Sättigung von 0 % ist eine Grauschattierung.

Satzgerät

Ein mit hoher Auflösung arbeitendes Gerät, das Ausgaben auf Film oder Filmpapier erzeugt, die bei der Herstellung von Platten für Druckerpressen verwendet werden.

Scanner

Gerät, das Papierbilder, Folien oder Film in eine digitale Form umwandelt. Scanner erzeugen Bitmaps bzw. Rasterbilder.

Schmuckfarbe

Im Druckereiwesen eine Druckfarbe, die einzeln gedruckt (also nicht aus verschiedenen Farben gemischt) wird, wobei jede Schmuckfarbe auf eine eigene Platte gedruckt wird.

Schneidebereich

Der Prozentsatz des Wertebereichs, der nicht im oberen Teil der vertikalen Achse des Histogramms angezeigt wird.

Schrift

Ein Satz von Zeichen mit einheitlichem Schriftstil (z.B. Kursiv), Gewicht (z.B. Fettschrift) und Schriftgrad (z.B. 10 Punkt) für eine Schriftart wie beispielsweise Times New Roman.

Schrittweises Verschieben

Verschieben eines Objekts in vorgegebenen Abständen.

Siehe auch Kleinere Schrittweite und Größere Schrittweite.

Schwarzpunkt

Ein Helligkeitswert in einem Bitmap-Bild, der als Schwarz gewertet wird. In Corel PHOTO-PAINT können Sie den Schwarzpunkt festlegen, um den Kontrast eines Bildes zu verbessern. Wenn Sie beispielsweise im Histogramm eines Bildes mit einer Helligkeitsskala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) als Schwarzpunkt den Wert 5 wählen, werden alle Pixel mit einem Wert über 5 in Schwarz umgewandelt.

Schwarzweiß-Farbmodus

1-Bit-Farbmodus, bei dem Bilder als zwei Vollfarben (Schwarz und Weiß) ohne Abstufungen gespeichert werden. Dieser Modus ist besonders für Strichgrafiken und einfache Grafiken geeignet. Um einen Schwarzweißfoto-Effekt zu erzielen, können Sie den Graustufen-Farbmodus verwenden.

Siehe auch Graustufen.

Schwenken (Corel PHOTO-PAINT)

Verschieben des Bildes im Zeichenfenster, insbesondere dann, wenn das Bild größer als das Fenster ist, in dem es angezeigt wird. Durch Schwenken wird die Ansicht des Bildes auf dieselbe Weise geändert, wie durch einen Bildlauf, bei dem das Bild im Zeichenfenster nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts verschoben wird. Wenn Sie bei so starker Vergrößerung arbeiten, dass nicht alle Teile des Bildes angezeigt werden, können Sie durch Schwenken rasch diejenigen Teile des Bildes sichtbar machen, die zuvor nicht zu sehen waren.

Segment

Die Linie oder Kurve zwischen Knoten in einem Kurvenobjekt.

Segment (Strecke)

Abschnitt einer Strecke zwischen zwei aufeinander folgenden Knoten. Eine Strecke ist eine Reihe von Segmenten.

Seitenverhältnis

Das Seitenverhältnis eines Bildes ist das Verhältnis zwischen seiner Breite und seiner Höhe (mathematisch ausgedrückt x:y). Das Seitenverhältnis eines Bildes mit 640 x 480 Pixeln beispielsweise ist 4:3.

Servergestützte Imagemap

Eine selten verwendete Art von Imagemap, bei der die Imagemap-Informationen von einem Server verarbeitet werden. Dazu ist eine getrennte Zuordnungsdatei (*.map) für den Webserver erforderlich. Derzeit können die meisten Webbrowser Imagemaps verarbeiten, so dass clientgestützte Imagemaps gebräuchlicher sind.

Server- und clientgestützte Imagemaps

Ein selten verwendeter Typ einer Imagemap, der Code sowohl für server- als auch für clientgestützte Imagemaps enthält. Diese Art von Imagemap wird zur Verarbeitung standardmäßig automatisch im Webbrowser des Benutzers geöffnet. Unterstützt der Browser keine Imagemaps, verwendet der Server die externe Zuordnungsdatei zur Verarbeitung der Informationen. Derzeit unterstützen die meisten Webbrowser Imagemaps, so dass clientgestützte Imagemaps am gebräuchlichsten sind.

Skalenfarben

Im Druckereiwesen Begriff für Farben, die durch Mischen von Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz entstehen. Dadurch unterscheiden sich die Skalenfarben von den Schmuckfarben, die einzeln gedruckt und nicht gemischt werden. Für jede Schmuckfarbe wird eine eigene Druckplatte benötigt.

Skizze

Eine verkleinerte Version mit niedriger Auflösung eines Bildes oder einer Zeichnung.

Stapelfolge

Reihenfolge, in der Objekte im Bildfenster erstellt werden. Diese Reihenfolge bestimmt die Beziehungen zwischen den Objekten und damit das Aussehen Ihres Bildes. Das erste Objekt, das Sie erstellen, erscheint zuunterst, das letzte von Ihnen erstellte Objekt zuoberst.

Steuerpunkte (Corel PHOTO-PAINT)

Bearbeitungspunkte, die sich von einem Knoten aus entlang einer Kurve erstrecken, die mit dem Hilfsmittel Form bearbeitet wird. Steuerpunkte bestimmen den Winkel, in dem die Kurve durch den Knoten verläuft.

Stift

Ein zusammen mit einem Stifttablett verwendeter Stift, mit dem Sie wie mit einem Pinsel zeichnen können. Bei einem druckempfindlichen Stift können Sie Ihre Pinselstriche durch leichte Änderungen des Drucks variieren.

Strecke

Eine Reihe von Linien- oder Kurvensegmenten, die durch quadratische Endpunkte, so genannte Knoten, miteinander verbunden sind.

Streckenenge

Option, die zur Verfügung steht, wenn Sie eine Strecke aus einem Masken-Markierungsrahmen erstellen. Die Engewerte können zwischen 1 und 10 liegen und bestimmen, wie nah die Streckenform am Markierungsrahmen liegen soll. Je höher der Wert, desto mehr ähnelt die neue Strecke dem Markierungsrahmen. Die Zahl der Knoten ist bei Strecken mit niedrigem Engewert höher.

Subtraktives Farbmodell

Ein Farbmodell wie beispielsweise CMYK, bei dem die Farben durch Subtraktion der von den Objekten reflektierten Lichtwellen erstellt werden. Eine Druckfarbe erscheint z.B. blau, wenn sie alle Farben außer Blau absorbiert.

Symbol

Wiederverwendbare(s) Objekt bzw. Gruppe von Objekten. Symbole werden einmal definiert und können dann mehrmals in einem Bild referenziert werden.

T

Tastaturbefehl-Tabelle

Eine Datei mit einer Liste von Tastaturbefehlen. Entsprechend der gerade anstehenden Aufgabe können verschiedene Tabellen angezeigt werden.

Temperatur

Die Beschreibung von Licht in Kelvin; niedrige Werte entsprechen schlechten Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Kerzen- oder Glühlampenlicht, die einen Gelbstich verursachen können. Höhere Werte entsprechen besseren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Sonnenlicht, die einen Blaustich verursachen können.

Ton

Abweichungen in einer Farbe oder im Bereich der Grauwerte zwischen Schwarz und Weiß.

Tönung

In der Fotobearbeitung bezieht sich eine Tönung häufig auf eine halbtransparente Farbe, die über ein Bild gelegt wird. Dies wird auch als Farbstich bezeichnet.

In der Druckersprache bezeichnet eine Tönung eine hellere Schattierung einer Farbe, die durch Halbtonrasterung erstellt wird (z.B. eine Schmuckfarbe).

Siehe auch Halbton.

Tonwertbereich

Verteilung der Pixel in einem Bitmap-Bild von dunkel (ein Wert von 0 bedeutet keine Helligkeit) bis hell (ein Wert von 255 bedeutet völlige Helligkeit). Pixel im ersten Drittel des Bereichs werden als Schatten, Pixel im mittleren Drittel als Mitteltöne und Pixel im letzten Drittel als Glanzlichter gewertet. Idealerweise sollten die Pixel in einem Bild über den gesamten Tonwertbereich verteilt sein. Ein Histogramm ist ein hervorragendes Hilfsmittel für das Anzeigen und Beurteilen des Tonwertbereichs eines Bildes.

Transparenz

Eigenschaft eines Objekts, die es durchsichtig macht. Ein geringerer Transparenzwert hat eine höhere Deckkraft zur Folge, so dass die darunter liegenden Elemente bzw. Bilder weniger sichtbar sind.

Siehe auch Deckkraft.

TWAIN

Mit dem TWAIN-Treiber vom Hersteller der Bilderfassungshardware können Corel-Grafikanwendungen Bilder direkt von einer digitalen Kamera oder einem Scanner einlesen.

U

Überdrucken

Beim Überdrucken wird eine Farbe über einer anderen gedruckt. Je nachdem, welche Farben ausgewählt wurden, vermischen sich die überdruckten Farben zu einer neuen Farbe oder die obere überdeckt die untere Farbe. Das Überdrucken einer hellen Farbe mit einer dunklen Farbe wird häufig angewendet, um Registrierprobleme zu vermeiden, die auftreten können, wenn die Farbauszüge nicht präzise ausgerichtet sind.

Siehe auch Farbüberlappung, Farbbündelung und Überfüllen.

Überfüllen

Im Druckereiwesen eine Form der Farbüberlappung, bei der das Vordergrundobjekt über den Rand des Hintergrundobjekts hinaus erweitert wird.

Übergeordnetes Objekt

Objekt, dessen Form mit den Bildelementen eines anderen Objekts, dem so genannten untergeordneten Objekt, kombiniert ist. Übergeordnetes und untergeordnetes Objekt werden „Schneidegruppe" genannt. Das übergeordnete Objekt muss sich auf einer Objektebene unter dem untergeordneten Objekt befinden.

Überlagerung

Ein rot eingefärbtes transparentes Blatt, das Sie über die geschützten Bereiche eines Bildes legen können. Mithilfe der Maskenüberlagerung ist es einfach, zwischen den bearbeitbaren und den maskierten (geschützten) Bereichen in einem Bild zu unterscheiden. Wenn Sie eine Überlagerung zuweisen, werden die mit einer Maske versehenen Bereiche (abhängig von ihrer Transparenz) in unterschiedlichen Rottönen angezeigt. Je tiefer die Sättigung der roten Farbe, desto höher ist der Schutz.

Siehe auch Bearbeitbarer Bereich und Geschützter Bereich.

Umgebungslicht

Beleuchtung eines Raumes durch alle natürlichen und künstlichen Lichtquellen.

Unicode

Zeichenkodierungsstandard, mit dem die Zeichensätze für alle geschriebenen Sprachen weltweit definiert werden. Hierbei werden ein 16-Bit-Codesatz und mehr als 65.000 Zeichen eingesetzt. Mit Unicode können Sie Texte problemlos verarbeiten, und das unabhängig von der Textsprache, dem Betriebssystem oder der Anwendung.

Untergeordnetes Objekt

Ein Objekt, dessen Bildelemente in die Form eines anderen Objekts, dem so genannten übergeordneten Objekt, eingefügt werden. Übergeordnetes und untergeordnetes Objekt werden „Schneidegruppe" genannt. Das untergeordnete Objekt muss sich auf einer Ebene über dem übergeordneten Objekt befinden.

Unterschneidung

Die Laufweite zwischen Textzeichen und die Anpassung dieses Abstands. Unterschneidung wird häufig dazu verwendet, zwei Textzeichen näher zueinander zu positionieren als gewöhnlich, z. B. WA, AW, TA oder VA. Unterschneidungen verbessern die Lesbarkeit und lassen die Buchstaben besonders bei größeren Schriftgraden in einem ausgewogenen Verhältnis erscheinen.

Unterstrecke (Corel PHOTO-PAINT)

Ein nicht mit der Hauptstrecke verbundenes Segment.

URL (Uniform Resource Locator)

Eindeutige Adresse, die den Pfad zu einer Webseite im Internet angibt.

V

Vektorgrafik

Ein Bild, das aus mathematischen Angaben generiert wird, die Position, Länge und Richtung für das Zeichnen von Linien bestimmen. Vektorgrafiken werden als Sammlungen von Linien und nicht als Muster einzelner Punkte oder Pixel erstellt.

Siehe auch Bitmap.

Verknüpfen

Ein in einer bestimmten Anwendung erstelltes Objekt in ein Dokument platzieren, das in einer anderen Anwendung erstellt wurde. Verknüpfte Objekte bleiben mit der zugehörigen Quelldatei verbunden. Wenn ein verknüpftes Objekt in einer Datei geändert werden soll, bearbeiten Sie die Quelldatei.

Verlauf

Die Schärfe der Kanten eines hinterlegten Schattens.

Verschiebbarer bearbeitbarer Bereich

Bearbeitbarer Bereich, der über oder auf einem Bild angezeigt wird und verschoben sowie verändert werden kann, ohne dass sich dies auf die darunter liegenden Pixel auswirkt.

Verzerrungsbearbeitungspunkte

Die nach außen gerichteten Doppelpfeile an den Ecken des Markierungsrahmens.

W

Wasserzeichen

Ein geringer, nach dem Zufallsprinzip generierter Rauschanteil, der der Helligkeitskomponente der Bildpixel hinzugefügt wird und Informationen über das Bild enthält. Diese Informationen überdauern normale Bearbeitungs-, Druck- und Scan-Vorgänge.

Weißpunkt

Das Maß des Weißgehalts in einem Farbmonitor, das die Darstellung von Glanzlichtern und Kontrast beeinflusst.

Bei der Bildkorrektur bestimmt der Weißpunkt den Helligkeitswert in einem Bitmap-Bild, der als Weiß gewertet wird. In Corel PHOTO-PAINT können Sie den Weißpunkt festlegen, um den Kontrast eines Bildes zu verbessern. Wenn Sie beispielsweise im Histogramm eines Bildes mit einer Helligkeitsskala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) als Weißpunkt den Wert 250 wählen, werden alle Pixel mit einem Wert über 250 in Weiß umgewandelt.

Wiedergeben

Prozess, bei dem ein dreidimensionales Modell in ein zweidimensionales Bild umgewandelt wird.

Windows Image Acquisition (WIA)

Eine Standardschnittstelle mit Treiber von Microsoft zum Laden von Bildern aus Peripheriegeräten wie Scannern und Digitalkameras.

Z

Zeichenseite

Bereich des Zeichenfensters, der durch ein Rechteck mit Schatteneffekt umschlossen ist.

Zeilenabstand

Der Abstand zwischen Textzeilen. Der Zeilenabstand spielt sowohl für die Lesbarkeit als auch das Aussehen eine wichtige Rolle.

Ziehbereich

Der Bereich, mit dem eine Befehlsleiste gezogen werden kann. Wenn Sie die Leiste am Ziehbereich ziehen, wird diese verschoben. Ziehen an einem anderen Bereich der Leiste ist wirkungslos. Die Position des Ziehbereichs hängt ebenso vom verwendeten Betriebssystem ab wie von der Ausrichtung der Leiste und ob die Leiste angedockt oder frei verschiebbar ist. Zu den Befehlsleisten mit Ziehbereich gehören die Symbolleisten, die Hilfsmittelpalette sowie die Eigenschaftsleiste.

Ziel

Der Ziel-Frame oder das Browserfenster, in dem eine neue Webseite angezeigt wird.

ZIP

Verlustfreies Dateikomprimierungsverfahren, das geringeren Dateiumfang und kürzere Verarbeitungszeit ergibt.

Zoom

Verkleinern oder Vergrößern der Anzeige einer Zeichnung. Durch Vergrößern erhalten Sie eine detailliertere Ansicht, durch Verkleinern wird ein größerer Bereich der Zeichnung angezeigt.

Zusammenführungsmodus

Bearbeitungsmodus, der festlegt, wie die ausgewählte Mal-, Objekt- oder Füllungsfarbe mit anderen Farben im Bild kombiniert wird.

Zuschneidemaske

Eine Maske, mit der Sie die Transparenz eines Objekts bearbeiten können, ohne dass sich dies auf die Pixel in diesem Objekt auswirkt. Sie können die Transparenzwerte direkt am Objekt ändern und dann die Zuschneidemaske hinzufügen oder die Zuschneidemaske vor der Zuweisung der Änderungen hinzufügen.

Zuschneiden

Ausschneiden unerwünschter Bereiche eines Bildes und zwar ohne Auswirkung auf die Auflösung des beibehaltenen Bildbereichs.

Zwischenablage

Der Bereich zum vorübergehenden Speichern von ausgeschnittenen oder kopierten Daten. Die Daten werden gespeichert, bis neue Daten in die Zwischenablage ausgeschnitten oder kopiert werden und die vorherigen Daten ersetzen.