



Es gibt in der Vektorgraphik zwei grundverschiedene Arten der Bearbeitung:

- ➔ Objektorientierte Bearbeitung
- ➔ Kurven-, bzw. Zeichenpfadorientierte Bearbeitung

Umwandeln (Konvertieren) in Kurven

Ausgangsobjekte:

- Rechteck
- Ellipse
- Graphiktext
- Polygon



123



Knotenbearbeitung:

- Eckenrundung
- Kreissegmente
- Kerning
- Sterne



1²3



Nach Umwandlung in Kurven:

- Kurven mit völlig freier Knotenbearbeitung



123

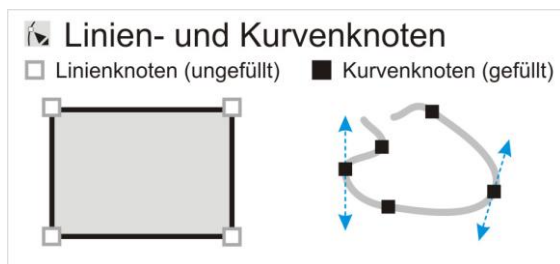


Wie festgestellt werden konnte, lassen sich bei Rechtecken, Ellipsen, Polygonen und Graphiktext zwar recht interessante Effekte mit dem Hilfsmittel Form erzielen. Eine freie Bearbeitung der Knoten war aber bei der objektorientierten Bearbeitung nicht möglich.

Dazu müssen diese Objekte in Kurven umgewandelt werden, was entweder im Menü Anordnen oder mit der entsprechenden Schaltfläche in der Eigenschaftenleiste geschieht. Nun kann man die Knoten uneingeschränkt bearbeiten (Kurvenorientierte Bearbeitung). Achtung: Wurden Objekte einmal in Kurven gewandelt, liegen die ursprünglichen Objekte freilich nicht mehr vor. In Kurven gewandelter Text kann z. B. selbstverständlich nicht mehr editiert werden.

Was ist eigentlich ein Knoten?

Objekte in einem Vektor-Grafikprogramm wie Corel Draw sind durch ihre Knotenpunkte definiert. Bei eckigen Objekten ist dies einfach, es sind nur die Koordinaten der Ecken festgelegt, und diese werden durch Geraden verbunden. Hier handelt es sich um sogenannte Linienknoten. Man erkennt sie daran, dass sie, wenn sie markiert sind, abgesehen vom Startknoten des Objekts, ungefüllt erscheinen. Bei diesem Typ kann man mit dem Hilfsmittel Form nur an den Knoten selbst ziehen.



Komplexer wird die Angelegenheit, wenn es sich um nicht eckige Kurven handelt. Prinzipiell setzt Corel Draw immer dann einen Knotenpunkt, wenn eine Kurve ihre Richtung ändert. In diesem Fall spricht man von Kurvenknoten. Sie erscheinen, wenn sie markiert sind, gefüllt.

Erzeugt man z. B. eine Freihandkurve, entstehen an wesentlichen Punkten der Kurve Knoten. In diesen Knoten existieren nun Tangenten an die Kurve, wobei durch die Richtung einer Tangente festgelegt ist, in welche Richtung die Kurve den Knoten verlässt. Die Länge der Tangente bestimmt den Kurvenradius im Knoten: Je länger die Tangente, desto größer der Radius der Kurve im Knotenpunkt.

Tangenten existieren nur bei Kurvenknoten und so ist nur hier eine umfassende Bearbeitung möglich. Man kann hier an den Knoten, den Tangentenenden und an der Kurve selbst ziehen.



Für die freie Bearbeitung von Kurven sollten immer **alle** Knoten in Kurvenknoten gewandelt werden.