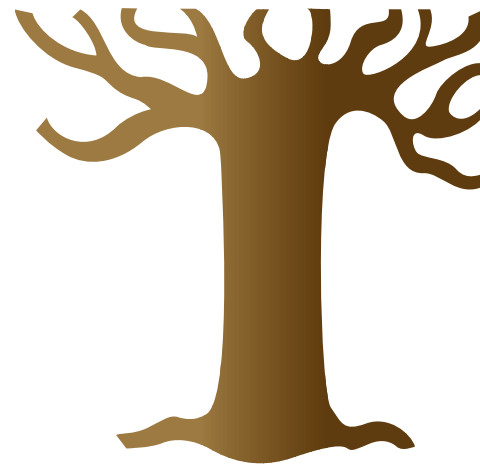
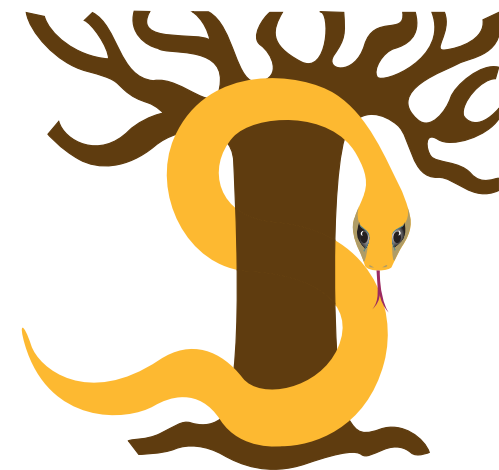


**Schlange mit
ausgearbeiteten Kopf**

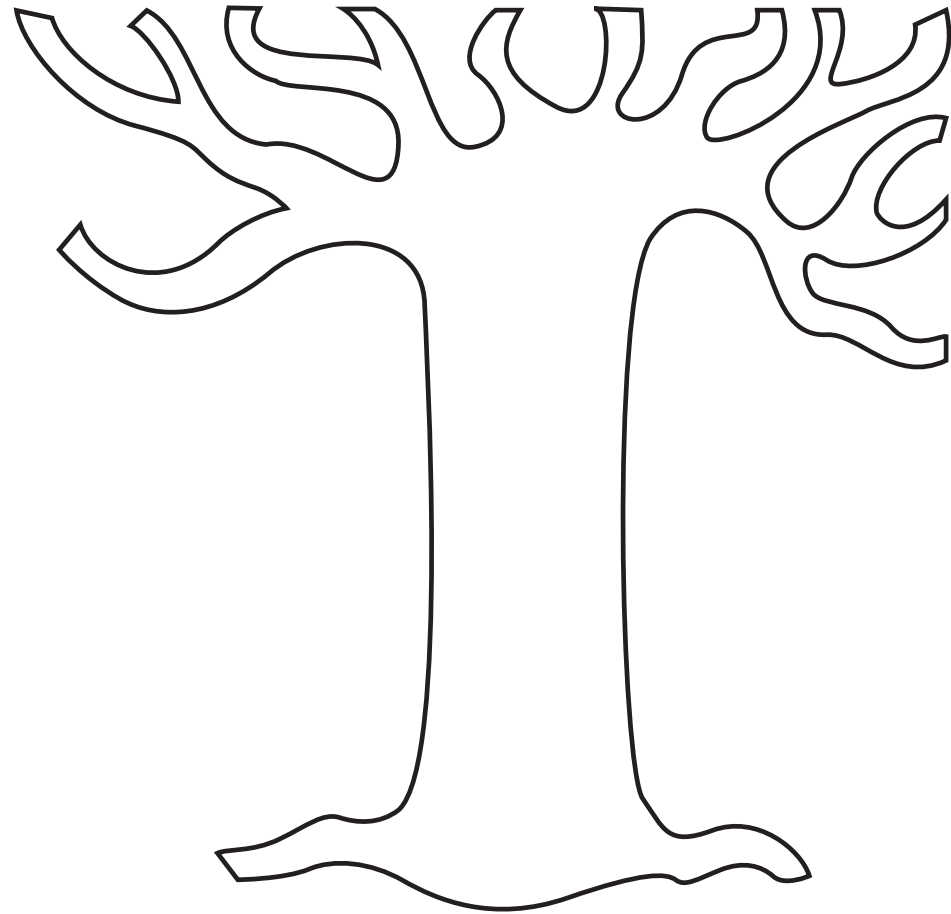


**Baum mit Verlauf
(verschiedene Verlaufstechniken)**



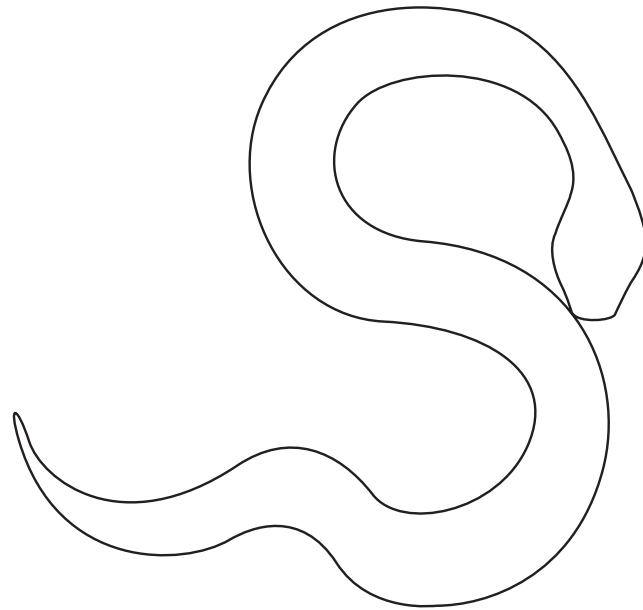
Schlange und Baum

Kontur zeichnen

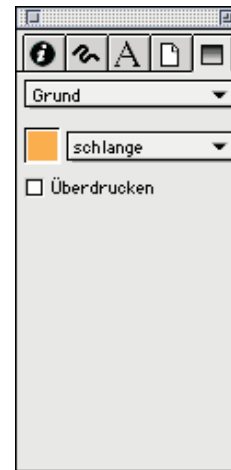


Inspektor-Fläche
Verlauf wählen





Schlange zeichnen



Schlange färben

Schlangekopf und Elemente zeichnen.



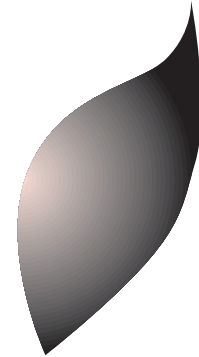
Reflex



„Wimper“



Pupille



Auge

**Alle Elemente nach Layout
zusamensetzten und
anschließend gruppieren,
klonen, und evt. spiegel für
das rechte bzw. linke Auge.**

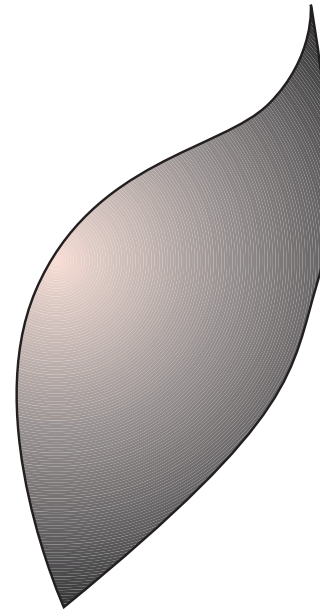
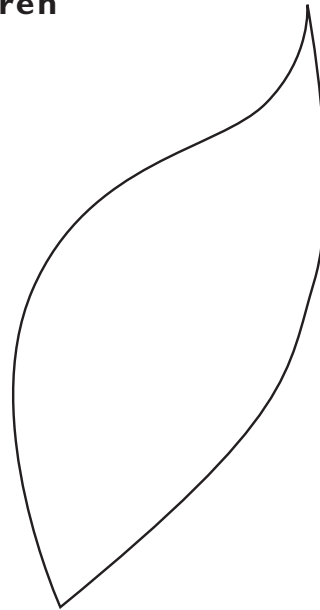


Zunge



Nasen „Loch“

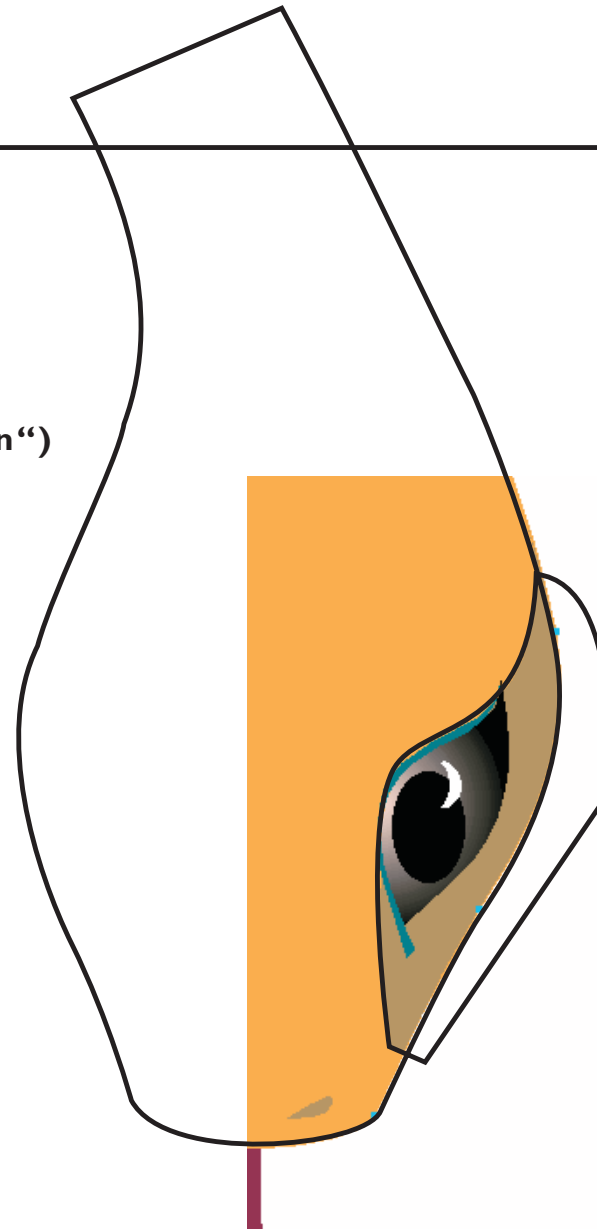
Auge mit Verlauf formatieren



**Inspektor-Fläche
Radialer Verlauf wählen und
Spitzenlicht positionieren.**

Zeichnen der Wangen

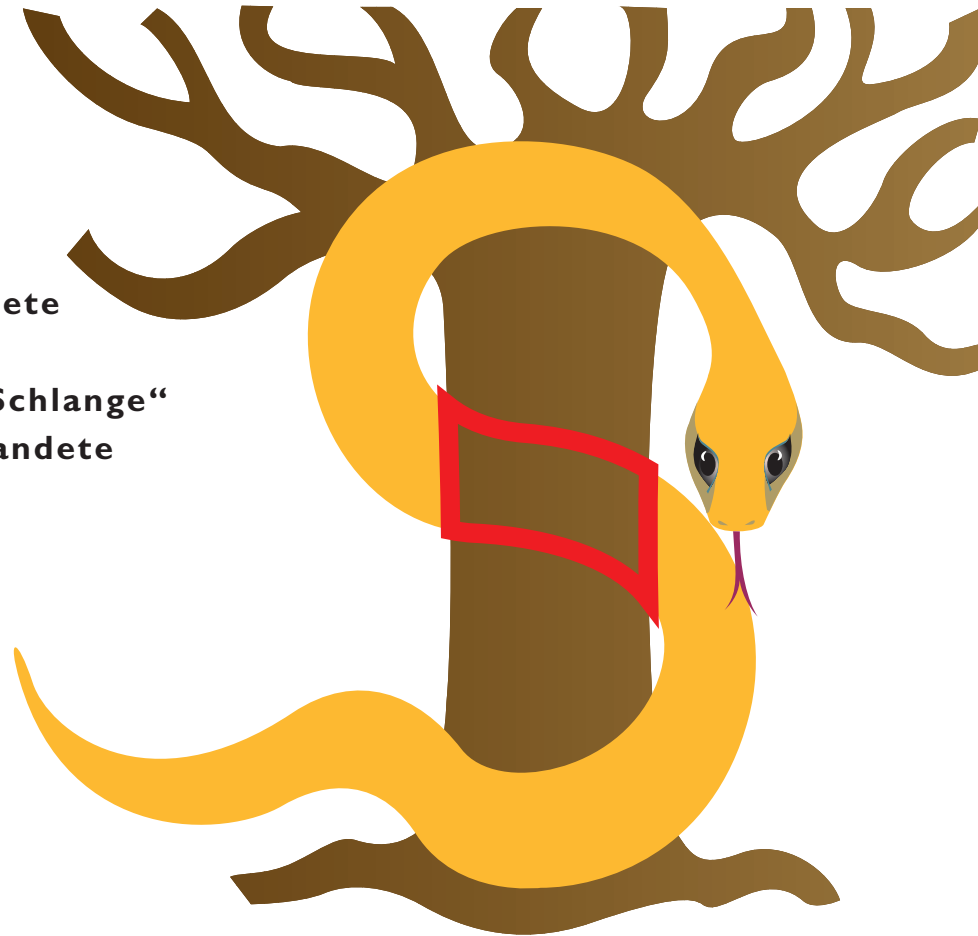
**Funktion Zuschnitt (Fenster „Operationen“)
anwenden!**



Aufgabe

Schlange um den Baum legen.

Wir erstellen das „rot umrandete Objekt“ und legen es in den Vordergrund auf das Objekt „Schlange“ und formatieren das „rot umrandete Objekt“ wie den Baum.



Schlange um den Baum legen

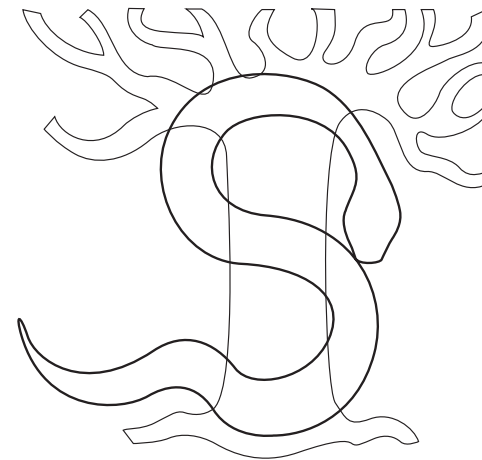
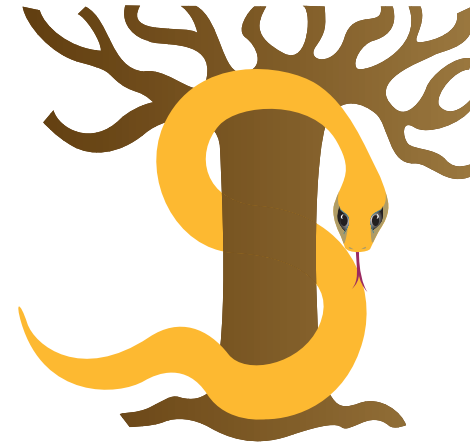
**Nur Schlange ohne Augen etc.
und Baum wie folgt in die Zwischen-
ablage kopieren.**

**Schlagenkörper mit gedrückter
alt-Taste auswählen; bedenke Sie
die Schlange ist gruppiert.**

**Den Baum mit gedrückter Umschalttaste
zusätzlich in die Auswahl nehmen.**

**Baum und Schlange sind ausge-
wählt. Tastenbefehl: Apfel+c; in die
Zwischenablage und etwas versetzt
von der Zeichnung einsetzen.**

**Befehl „Zuschnitt“ aktivieren
(Fenster/Xtras/Operationen).**

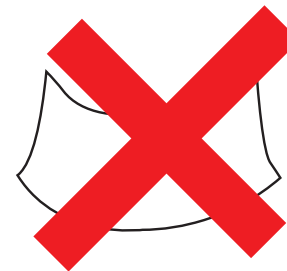
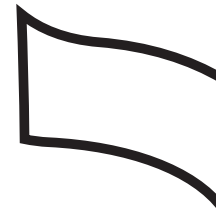
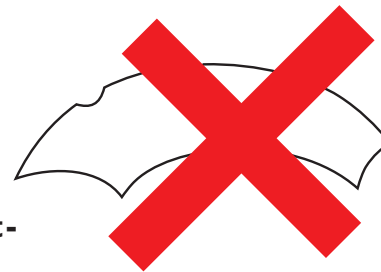


Nicht benötigte Teile löschen.

Achtung

Die Teile sind über den Befehl: „Verbinden“ miteinander verbunden.

Hier handelt es sich nicht um eine Gruppe, die ich mit dem Befehl: „Gruppierung aufheben“ bearbeiten kann, sondern um eine „Verbindung“, die ich mit dem Befehl: „Teilen“ lösen kann.



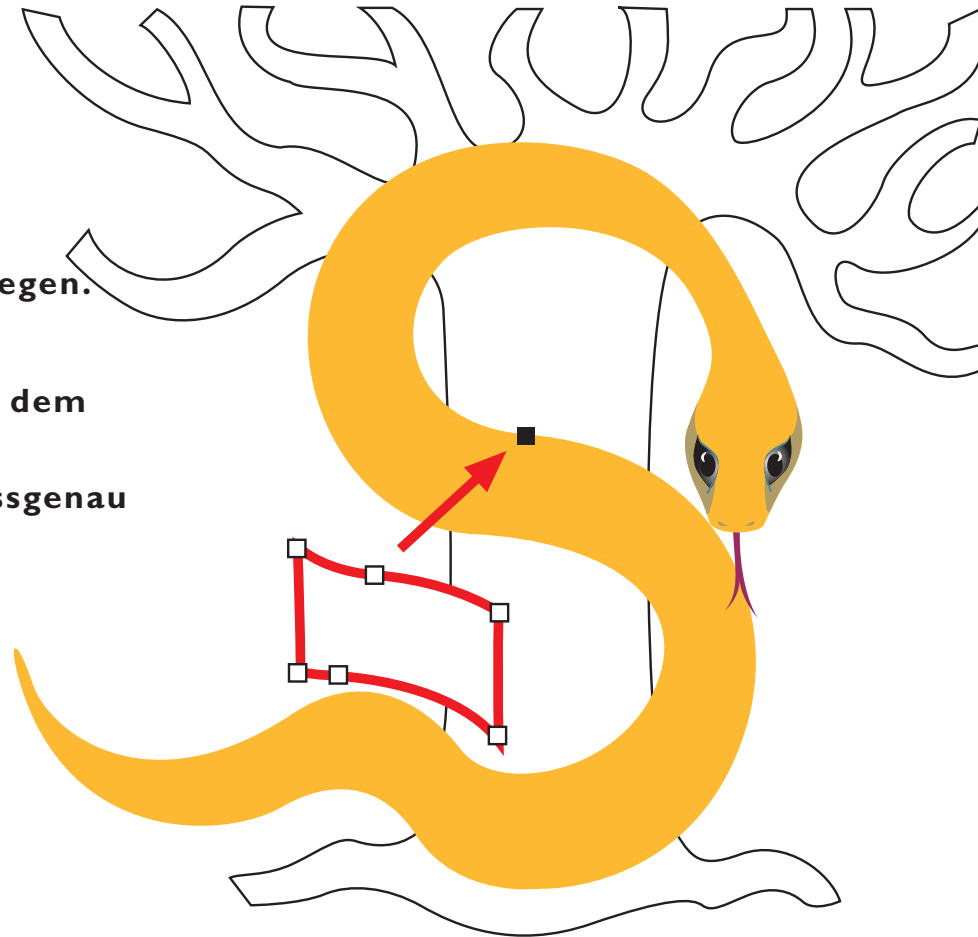
keine Gruppierung
Befehl Ändern/Teilen aktivieren

Schlange um den Baum legen

**Mittleres Baumteil in den
Vordergrund auf die Schlange legen.**

Passgenau einsetzen!

**Alle Punkte aktivieren und mit dem
Werkzeug: „Auswählen“
auf den Punkt der Schlange passgenau
übereinander legen.**

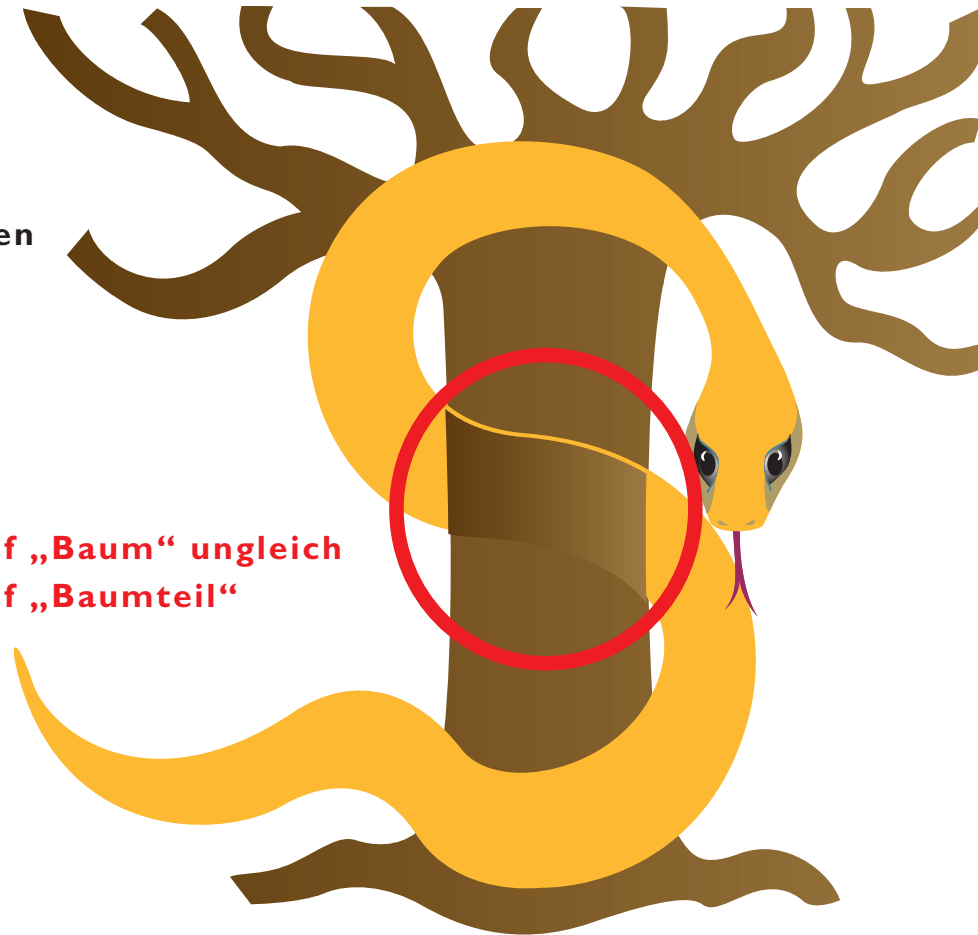


Achtung

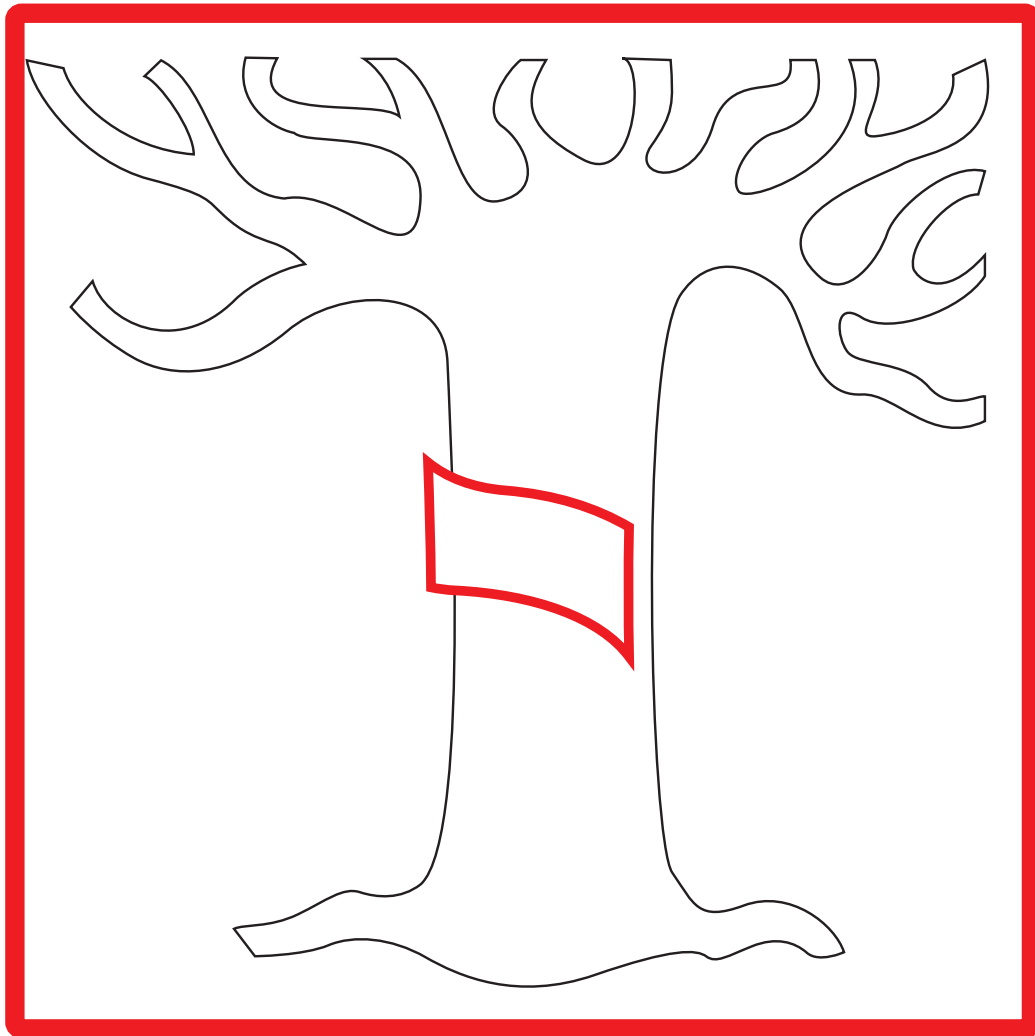
Baum und Baumteil haben einen unterschiedlichen Verlauf.

Hier muß eine andere Technik angewendet werden.

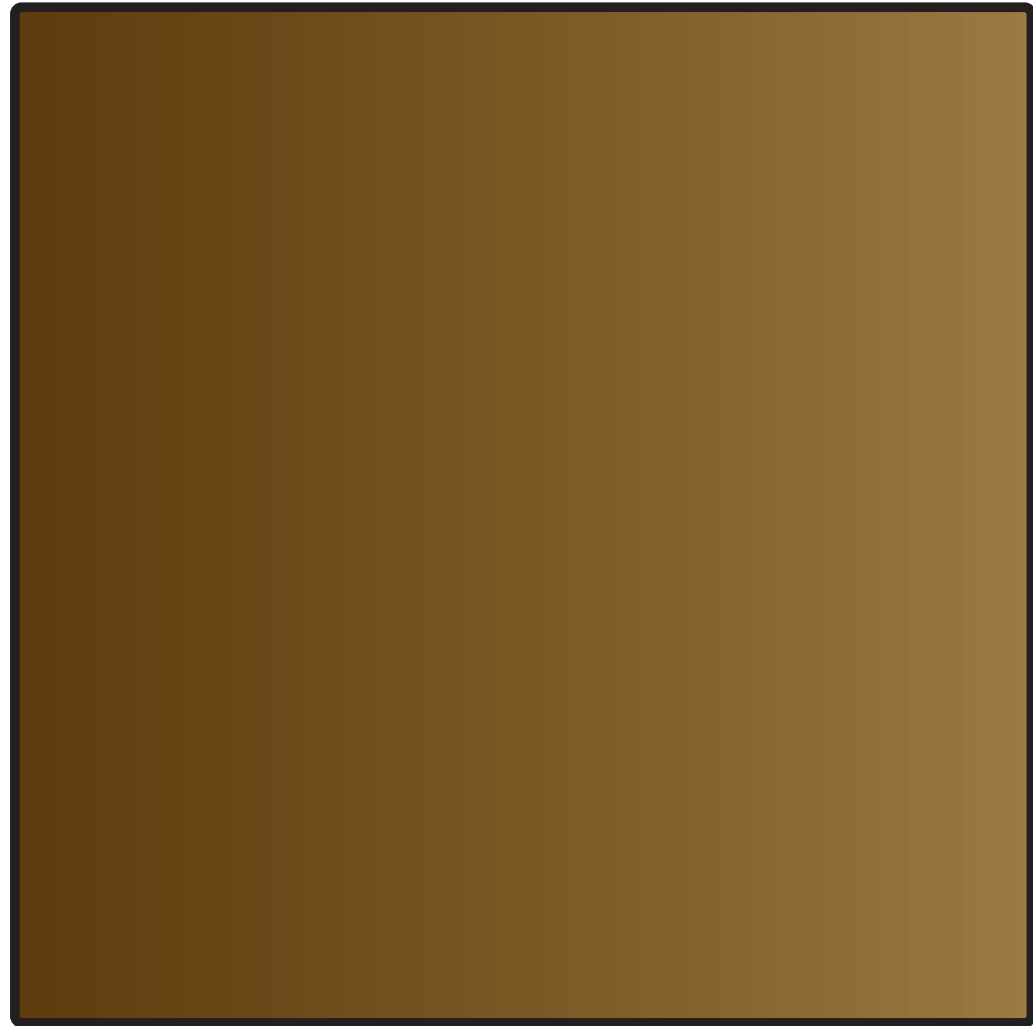
**Verlauf „Baum“ ungleich
Verlauf „Baumteil“**



Wir zeichnen ein **Rechteck**
in der Größe des Baums.



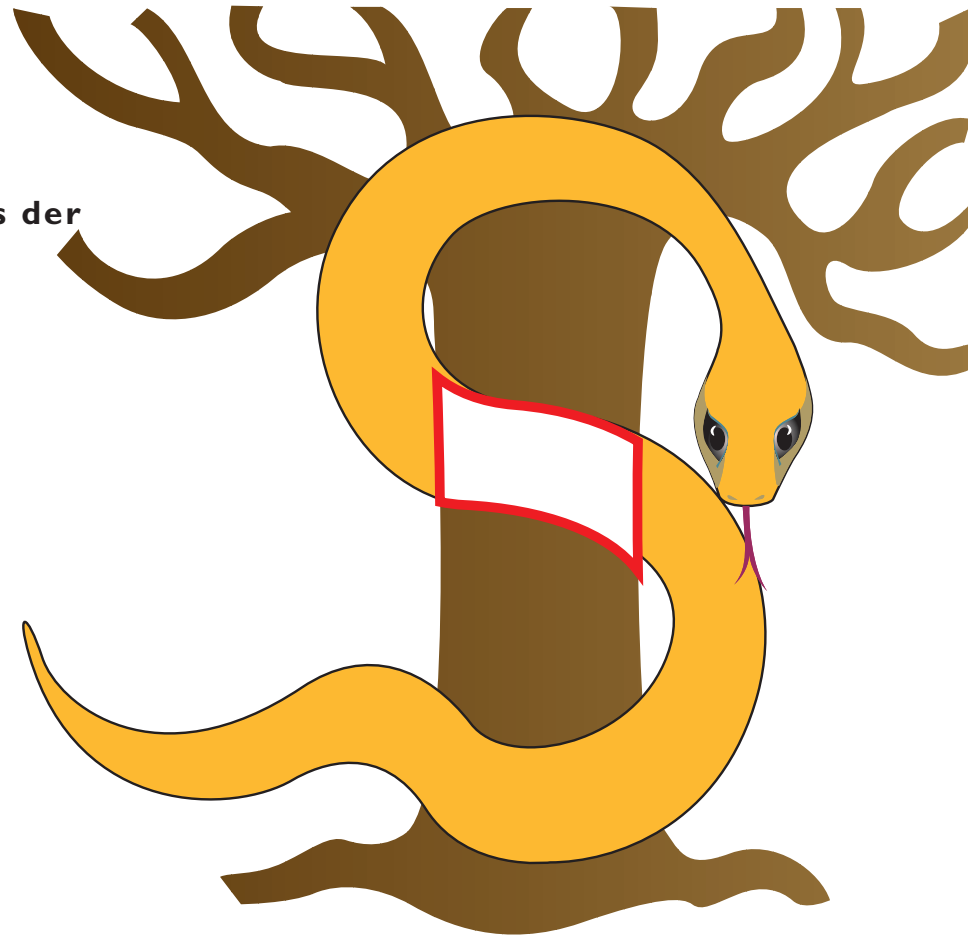
**Formatieren die Fläche
mit einem Verlauf
und setzten sie anschließend
in den Baum ein.**



**Markieren den Baum und
setzen das Verlaufsrechteck aus der
Zwischenablage über den**

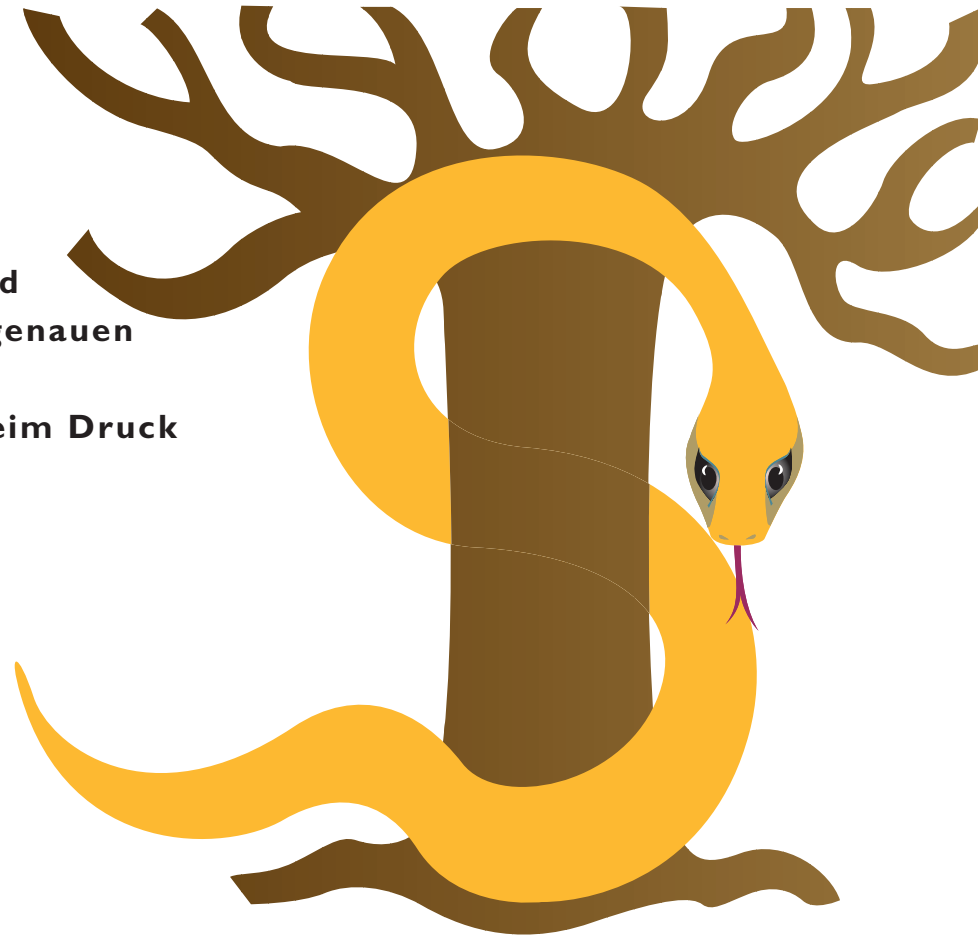
**Befehl:
„Innen einsetzen“
in den **Baum** ein.**

**und direkt anschließen in
das rot markierte Baumteil.**



**Ihre Zeichnung sollte
jetzt so aussehen.**

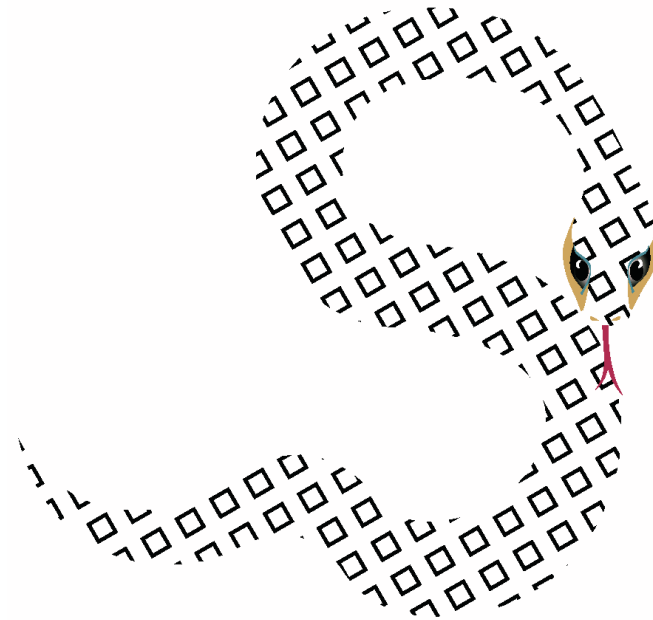
**„Blitzer“ zwischen Schlange und
Baumteil rühren von einer ungenauen
Bildschirmdarstellung her.
Bei einer Ausblichung oder beim Druck
verschwinden die „Blitzer“.**



Der Schlange mit zwei unterschiedlichen Füllmethoden formatieren.

Textur oder

Kachel.



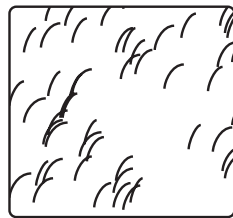
Drucker-Ausgabe

Schlange mit Textur formatieren.

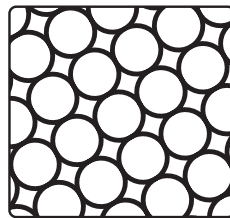
Die Texturen sind auf dem Bildschirm nicht sichtbar



Blätter



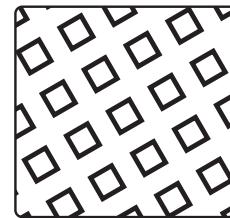
Grashalm



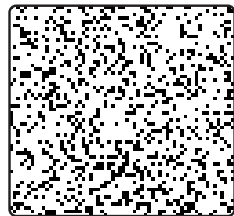
Kreise



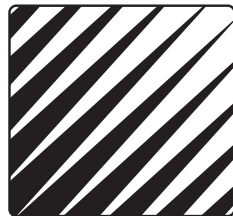
Mosaik



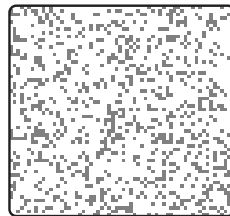
Quadrat



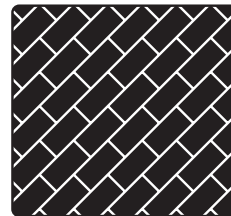
Schwarzweiß
Mosaik



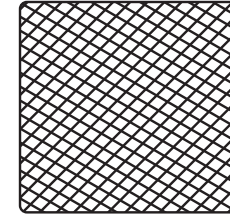
Tigerzähne



Transparent
Mosaik



Ziegelstein



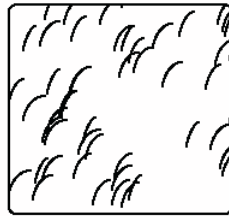
Schraffur



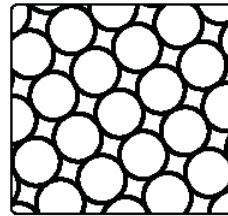
...sie werden nur in der Ausgabe sichtbar. (Drucker, Belichter etc.)



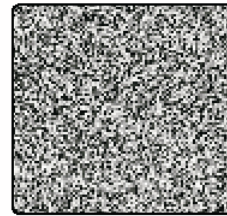
Blätter



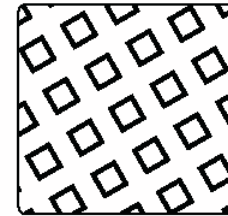
Grashalm



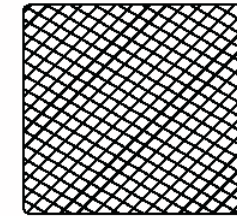
Kreise



Mosaik



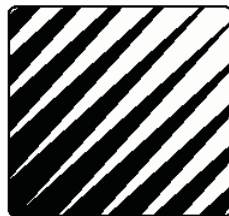
Quadrat



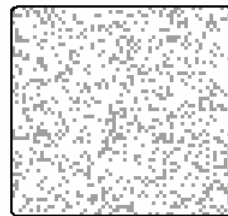
Schraffur



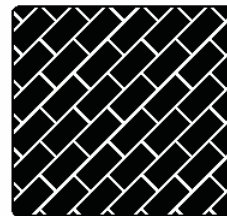
Schwarz-weiß
Mosaik



Tigerzähne



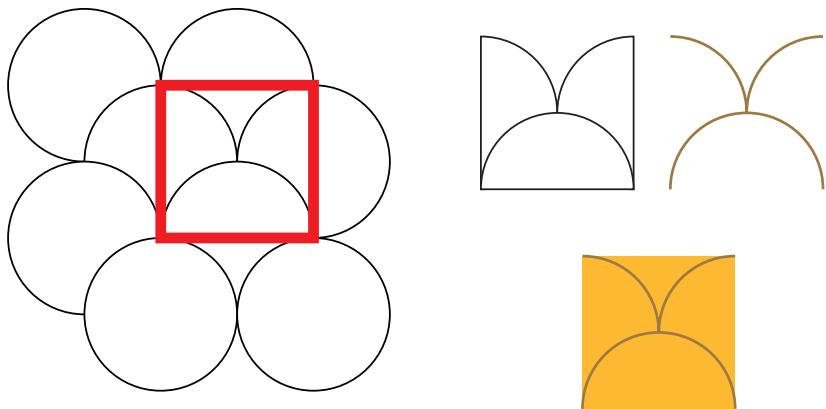
Transparent
Mosaik



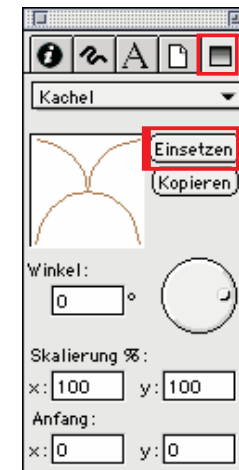
Ziegelstein

Schlangen mit der Füllmethode „Kachel“ formatieren.
Die Kachel ist das kleinste Element von einem unendlichen Muster.
Die Kachel ist vergleichbar mit einem Tapetenmuster.
Das Muster müssen wir selbst definieren.

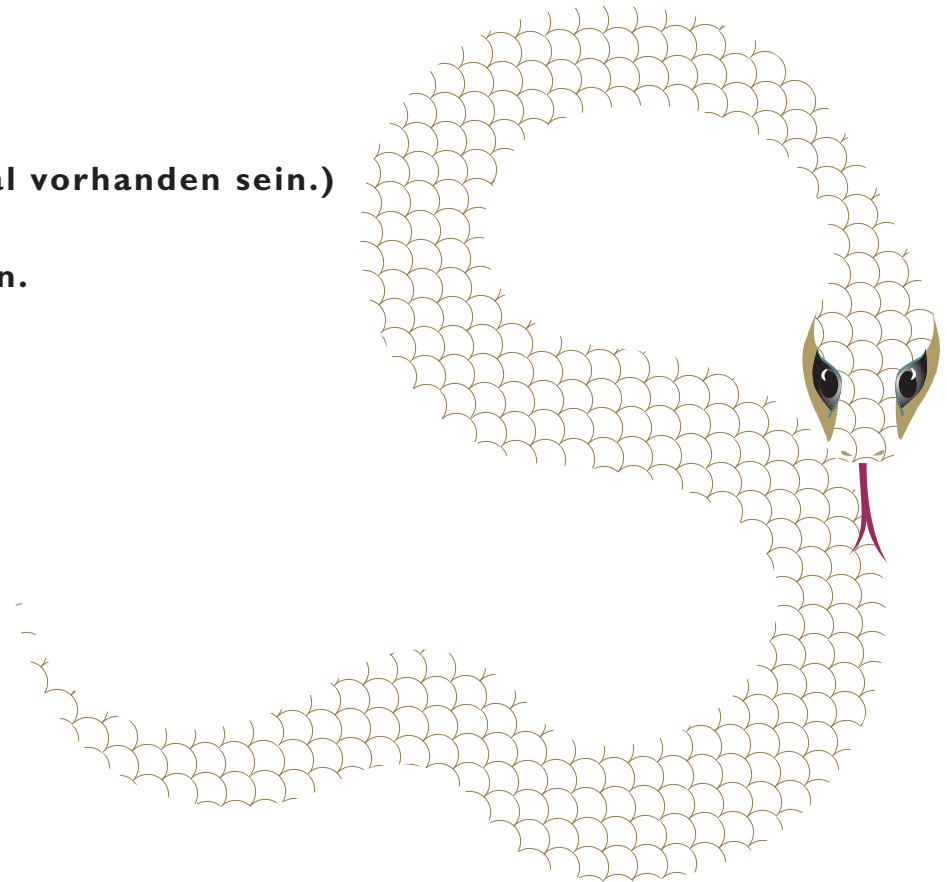
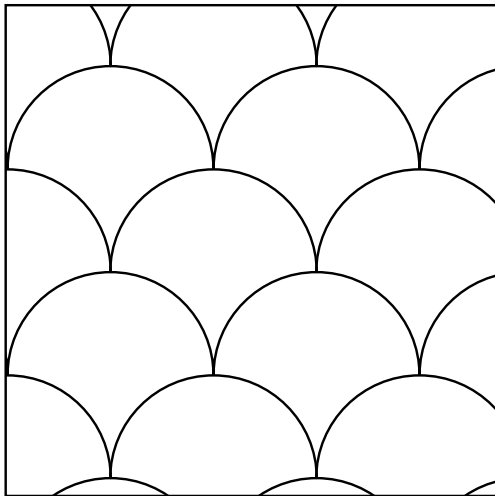
Aus einem Muster wird das kleinste Element eliminiert, in die Zwischenablage kopiert und als Kachel definiert.



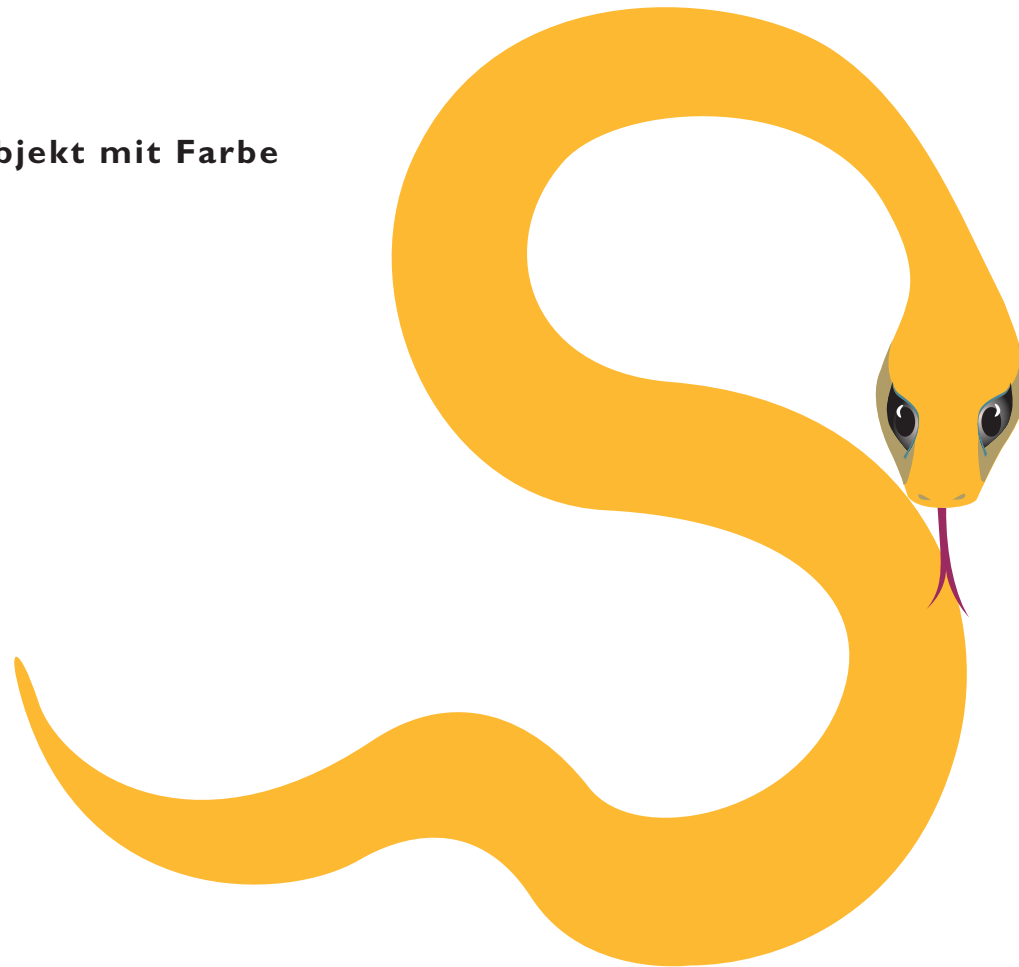
Anschließend mit dem Button „Einsetzen“ im Bedienfeld „Flächeninspektor“ aus der Zwischenablage als Kachel eingesetzt.



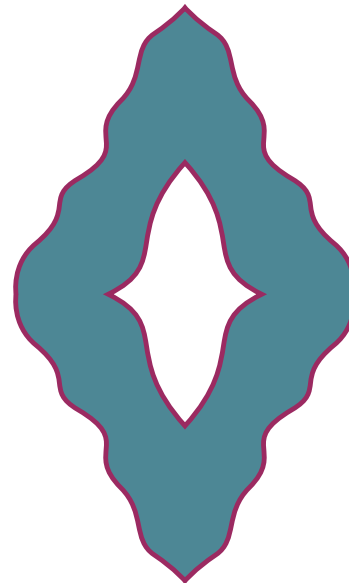
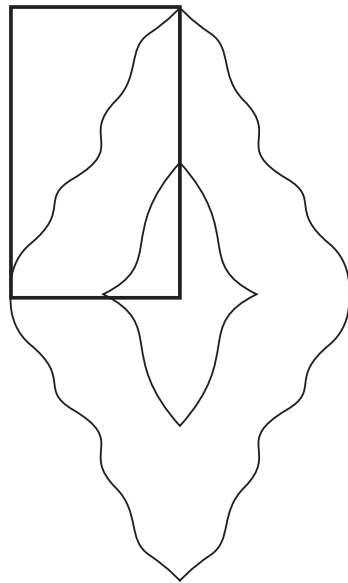
**chlange-Objekt klonen
(Das Objekt „Schlange“ muß zweimal vorhanden sein.)
und mit der vorher definierte Kachel
die Schlangen (nur den Körper) füllen.**



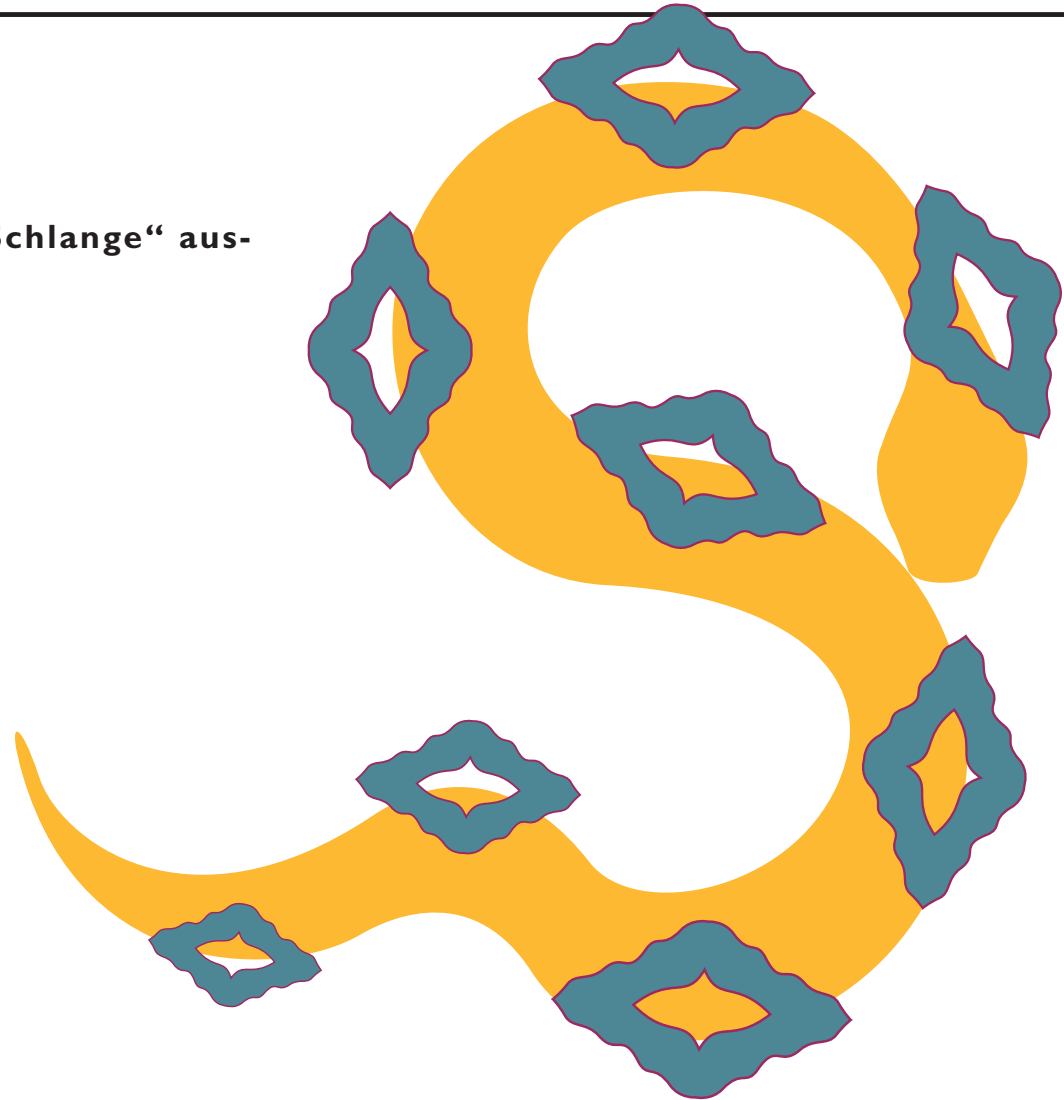
**Das zweite Schlangen-Objekt mit Farbe
gelb füllen (Fläche)**



Schlange mit weiterem Muster dekorieren.
Schuppen Schmuck zeichnen. Bitte mit den Befehlen:
Spiegeln und
Menü/Ändern/Verbinden arbeiten



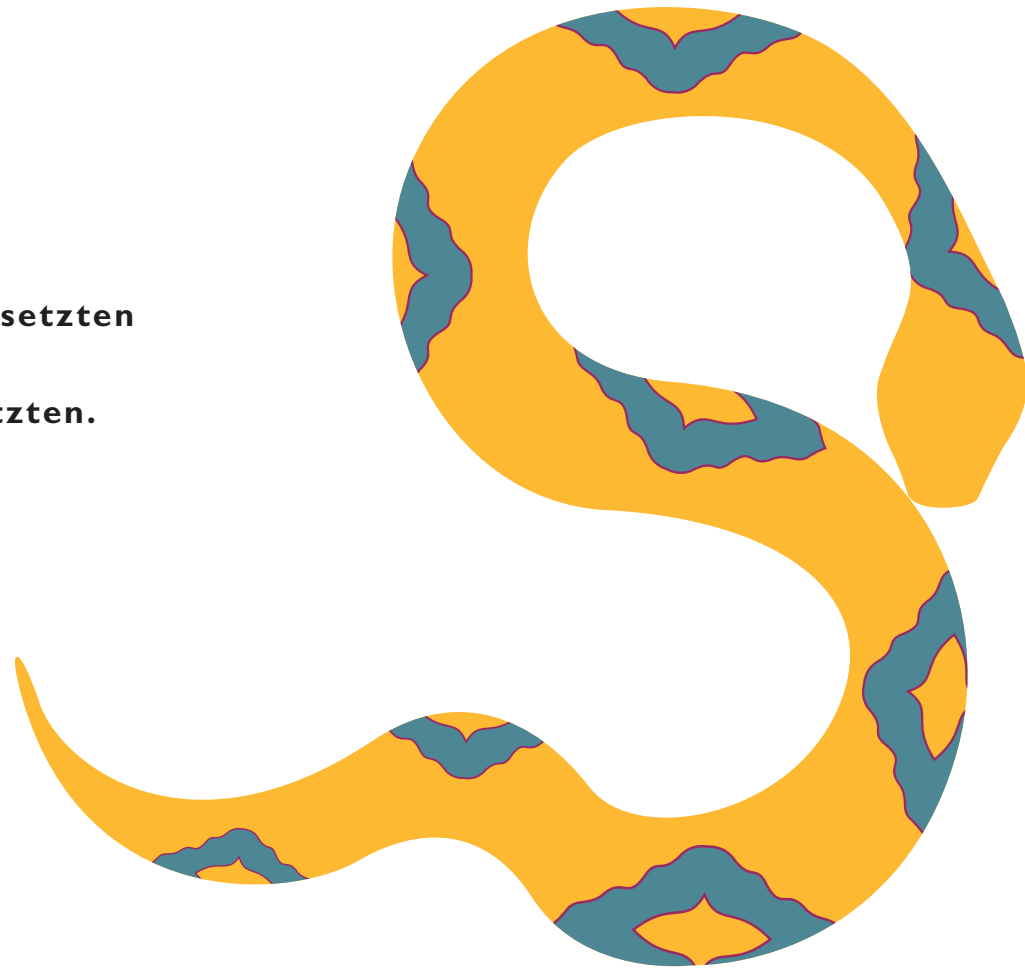
**Den Schmuck auf die „gelbe Schlange“ aus-
richten...**



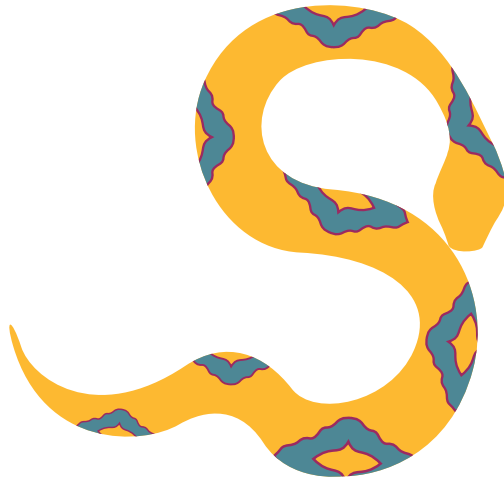
... und mit dem **Befehl;**

Menü / Bearbeiten / Innen Einsetzten

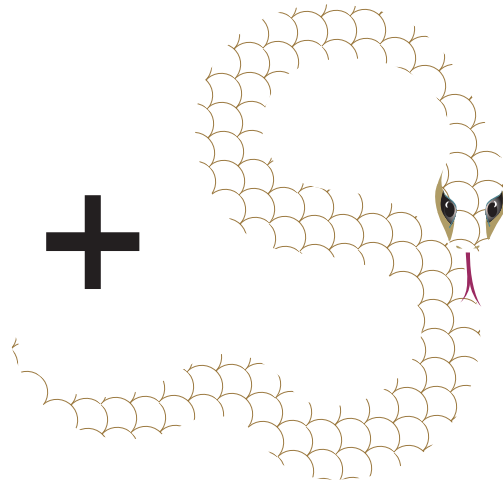
in die „gelbe Schlange“ einsetzen.



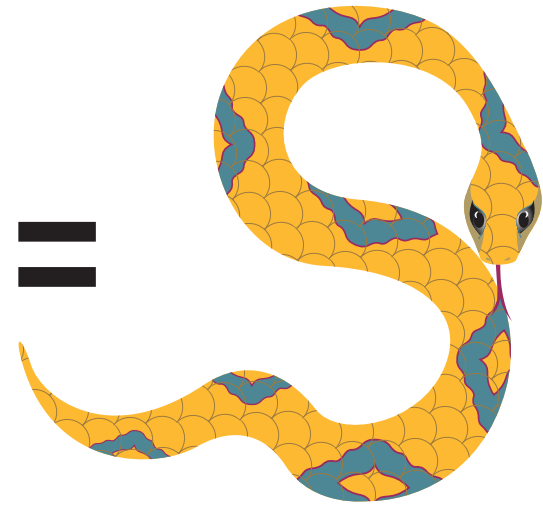
„Schlange mit Kachel“ und „gelbe Schlange“
mit dem Bedienfeld: „Ausrichten“ übereinander legen.



Objekt 1



Objekt 2



Objekt 1 + Objekt 2
übereinanderlegen

Schlange und Baum montieren.

