



Painter® 2015

Erste-Schritte-Handbuch

Copyright 2014 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Corel® Painter® 2015 Erste-Schritte-Handbuch

Der Inhalt dieses Benutzerhandbuchs und der zugehörigen Corel Painter-Software ist Eigentum der Corel Corporation und ihrer jeweiligen Lizenznehmer. Der Inhalt ist urheberrechtlich geschützt. Weitere, vollständige Informationen zum Urheberrecht von Corel Painter erhalten Sie, wenn Sie im Hilfemenü der Software „Info zu Corel Painter“ wählen.

Die Produktspezifikationen, die Preise, die Verpackung, der technische Support und die Informationen („Spezifikationen“) beziehen sich nur auf die englische Handelsversion. Die Spezifikationen für alle anderen Versionen (einschließlich anderer Sprachversionen) können davon abweichen.

Die Informationen werden von Corel ohne Mängelgewähr und ohne weitere explizite oder implizite Gewährleistungen oder Bedingungen bereitgestellt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Gewährleistungen einer marktgängigen Qualität, zufriedenstellenden Qualität, der Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck oder solcher, die sich aus Gesetz, Statut, Handelsbrauch, regelmäßige Verhaltensweise oder anderer Art ergeben. Sie übernehmen das gesamte Risiko, das sich aus den bereitgestellten Informationen oder deren Nutzung ergibt. Corel haftet weder Ihnen noch einer anderen Person oder Einheit gegenüber für jegliche indirekte, beiläufige, besondere oder Folgeschäden jeglicher Art, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf Einkommens- oder Gewinnverluste, verlorene oder beschädigte Daten oder andere geschäftliche oder wirtschaftliche Verluste, selbst wenn Corel auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder wenn diese vorhersehbar sind. Corel haftet auch nicht für jegliche Ansprüche dritter Parteien. Corels maximale Gesamthaftung Ihnen gegenüber übersteigt nicht den von Ihnen für den Erwerb des Materials gezahlten Kaufpreis. 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-Ballon-Logo, die Kombination des Corel-Logos mit dem Ballon-Logo, Painter, Cinco, CorelDRAW, Natural-Media, PaintShop, RealBristle, VideoStudio und WordPerfect sind in Kanada, den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation bzw. ihrer Tochtergesellschaften. Weitere Namen von Produkten und Schriften sowie Firmennamen und -logos sind möglicherweise ebenfalls Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen. Patente: www.corel.com/patent

Die Illustrationen wurden von mit Corel nicht in Verbindung stehenden Dritten bereitgestellt und werden mit deren freundlicher Genehmigung verwendet.

110064

Inhaltsverzeichnis

Willkommen bei Corel Painter.....	1
Inhalt dieses Benutzerhandbuchs.....	1
Weitere Ressourcen.....	2
Registrierung.....	2
Corel Cinco for Painter.....	2
Informationen zur Corel Corporation.....	4
Die Neuerungen in Corel Painter 2015.....	5
Bahnbrechende digitale Malwerkzeuge.....	5
Höhere Geschwindigkeit und Leistung.....	7
Ein ansprechendes Erlebnis.....	8
Mobile Kunst, die bewegt.....	9
Arbeitsbereich.....	11
Corel Painter-Begriffe.....	11
Einführung in das Dokumentfenster.....	14
Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen.....	18
Einführung in die Werkzeugpalette.....	19
Die Werkzeugpalette anzeigen.....	24
Die Medien-Auswahlleiste anzeigen.....	25
Eigenschaftsleiste anzeigen.....	26
Einführung in das Navigator-Panel.....	26
Malwerkzeug-Auswahlleiste und Werkzeugbibliotheks-Panel anzeigen.....	27

Die Befehlsleiste anzeigen.....	28
Einführung in Panels und Paletten.....	29
Arbeiten mit Bibliotheken.....	34
Standardeinstellungen von Corel Painter wiederherstellen.....	34
Kurze Einführung in Corel Painter für Benutzer von Adobe Photoshop.....	37
Dokumente erstellen, bearbeiten und darin navigieren.....	43
Dokumente erstellen.....	43
Auflösung.....	45
Dateien öffnen.....	47
In Bildern navigieren und Bildinformationen anzeigen.....	47
Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern.....	49
Dateien sichern.....	51
Unterstützung für Tablets und andere Geräte.....	51
Multitouch-Unterstützung.....	52
Malen.....	53
Einen Arbeitsablauf beim Malen wählen.....	53
Malverhalten und Kalibrierung.....	56
Einführung in die Medien für das Malen.....	61
Mit Arbeitsfläche und Ebenen arbeiten.....	61
Ausgangsbilder anzeigen.....	62
Arbeitsfläche löschen.....	64
Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden.....	64

Farbe	67
Farben im Farbpanel auswählen.....	67
Die temporäre Farbpalette verwenden.....	70
Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente.....	71
Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden.....	74
Bilder im Mischer-Panel öffnen.....	76
Mit Farbtabelle arbeiten.....	77
Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen	79
Einführung in Malwerkzeuge.....	79
Malwerkzeugkategorien.....	80
Malwerkzeuge suchen und auswählen.....	96
Grundlegende Malwerkzeugattribute festlegen.....	98
Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen.....	102
Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren.....	103
Bilder klonen	107
Bilder klonen.....	107
Schnelles Klonen verwenden.....	111
Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren.....	112
Im Klondokument malen.....	114
Partikel-Malwerkzeuge	117
Die Arbeitsbereichsanordnung „Neue Malwerkzeuge“.....	118

Gravitationspartikel-Malwerkzeuge.....	118
Fließpartikel-Malwerkzeuge.....	121
Federpartikel-Malwerkzeuge.....	124
Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen.....	129
Infopaletten.....	135
Verstreuungs-Malwerkzeuge.....	137
Malwerkzeugvarianten für Verstreuungen auswählen.....	137
Das Verhalten von Verstreuungsvarianten steuern.....	140
Mit Perspektivhilfslinien arbeiten.....	141
Perspektivhilfslinien verwenden.....	141
Index.....	148



Willkommen bei Corel Painter

Corel® Painter® 2015 ist das ultimative digitale Kunstatelier. Mit innovativen Zeichen- und realistischen Malwerkzeugen, Klonfunktionen und Features, die sich an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen, schenkt Corel Painter Ihrer Kreativität neue Ausdrucksformen. Die neuen Malwerkzeuge in Corel Painter reagieren auf Druck, als würden Sie mit dem Pinsel an der Staffelei stehen: Dicke und Genauigkeit der Pinselstriche werden dadurch realistisch wie nie zuvor. Und das ist noch längst nicht alles. Sie können beispielsweise Ihre eigenen Natural-Media®-Malwerkzeuge erstellen und damit genau die Wirkung erzielen, die Ihren künstlerischen Vorstellungen entspricht. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Damit übertrifft Corel Painter alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Inhalt dieses Benutzerhandbuchs“ (Seite 1)
- „Weitere Ressourcen“ (Seite 2)
- „Registrierung“ (Seite 2)
- „Corel Cinco for Painter“ (Seite 2)
- „Informationen zur Corel Corporation“ (Seite 4)

Inhalt dieses Benutzerhandbuchs

Dieses Benutzerhandbuch enthält Schritt-für-Schritt-Anweisungen zur ersten Verwendung von Corel Painter 2015. Es werden die am häufigsten mit Corel Painter 2015 ausgeführten Aufgaben beschrieben. Beachten Sie bitte, dass es sich nicht um eine erschöpfende Referenz für jedes Malwerkzeug handelt. Zusätzliche Informationen entnehmen Sie bitte dem Hilfesystem des Programms.

Weitere Ressourcen

Sie erhalten online Zugriff auf weitere Corel Painter-Ressourcen, um mehr über das Produkt zu erfahren und sich mit der Corel Painter-Community zu vernetzen.

Ressourcen	Zugriff
Corel Painter-Website	http://www.painterartist.com
Corel Painter-Tutorials	http://www.youtube.com/user/PainterTutorials
Corel Painter auf Twitter	http://www.twitter.com/corelpainter
Corel Painter auf Facebook	http://www.facebook.com/corelpainter

Registrierung

Es ist wichtig, dass Sie Ihre Corel-Produkte registrieren. Nur durch eine Registrierung ist gewährleistet, dass Sie verzögerungsfreien Zugang zu den neuesten Produktaktualisierungen, wichtigen Informationen zu Produktveröffentlichungen und kostenlosen Downloads haben.

Wenn Sie den Registrierungsvorgang bei der Installation von Corel Painter 2015 übersprungen haben, können Sie die Registrierung unter www.painterartist.com/support/register vornehmen.

Corel Cinco for Painter

Corel® Cinco™ for Painter® ist eine Begleit-App, mit der Sie Painter von Ihrem iPad aus steuern können, indem Sie beliebige eigene Paletten öffnen und verwenden, die Sie in Corel Painter erstellt haben. Sie können Corel Cinco for Painter aus dem Apple App Store herunterladen.

Mit Corel Cinco for Painter können Sie jeweils nur eine eigene Palette anzeigen, aber Sie können schnell zwischen Paletten wechseln. Corel Cinco for Painter zeigt fünf Palettensteuerelemente pro Bildschirm an. Wenn Ihre eigene Palette mehr als fünf Steuerelemente enthält, können Sie über den Bildschirm wischen, um die weiteren Steuerelemente anzuzeigen.



Die Symbole der Steuerelemente sind bequem so positioniert, dass sie der Form Ihrer Hand entsprechen, sodass Sie mit jedem Finger schnell auf ein Steuerelement tippen können.

Mit Corel Cinco for Painter können Sie Ihren Arbeitsbereich erweitern und haben weniger Elemente auf dem Bildschirm. Außerdem kann die App herkömmliche Tastaturbefehle ersetzen.

Damit Corel Cinco for Painter eine Verbindung mit Corel Painter herstellen kann, müssen Sie die entsprechende Option im Dialogfeld mit den Painter-Voreinstellungen aktivieren.

So genehmigen Sie den Zugriff von Corel Cinco for Painter auf Corel Painter

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter 2015** ► **Voreinstellungen** ► **Verbindungen**.
 - (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten** ► **Voreinstellungen** ► **Verbindungen**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Zugriff auf Painter für Begleitanwendungen erlauben**.
- 3 Geben Sie Ihrer Kopie von Corel Painter im Feld **Service-Name** einen eindeutigen Namen.



Wir empfehlen, dass Sie das Kontrollkästchen **Zugriff auf Painter für Begleitanwendungen erlauben** erst aktivieren, wenn die Begleitanwendung zur Verfügung steht.

Um Corel Cinco for Painter mit Corel Painter verwenden zu können, muss iTunes oder Bonjour (nur Windows) installiert sein.



Sie können außerdem einen **Authentifizierungscode** festlegen, damit nur rechtmäßige Benutzer Zugang zu Ihrer Kopie von Corel Painter über eine Remote-Anwendung haben.

Informationen zur Corel Corporation

Corel ist eines der weltweit führenden Softwareunternehmen, mit einigen der branchenweit bekanntesten Grafik-, Produktivitäts- und Digital-Media-Produkte. Wir genießen den Ruf, besonders anwenderfreundliche Softwareprodukte bereitzustellen und unseren Kunden mehr Wahlmöglichkeiten zu bieten. Unser Ziel ist es, unseren Nutzern ein kreativeres und produktiveres Arbeiten zu ermöglichen.

Die Produktpalette von Corel umfasst CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® und Corel® WordPerfect® Office. Weitere Informationen zu Corel finden Sie unter www.corel.com.



Die Neuerungen in Corel Painter 2015

Damit übertrifft Corel Painter alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre. In diesem Abschnitt werden folgende Neuerungen in Corel Painter 2015 besprochen:

- „Bahnbrechende digitale Malwerkzeuge“ (Seite 5)
- „Höhere Geschwindigkeit und Leistung“ (Seite 7)
- „Ein ansprechendes Erlebnis“ (Seite 8)
- „Mobile Kunst, die bewegt“ (Seite 9)

Bahnbrechende digitale Malwerkzeuge

Mit den neuen Partikel-Malwerkzeugen und der Verstreuungsglättung setzt Corel Painter 2015 wieder neue Maßstäbe in der digitalen Kunst.

Partikel-Malwerkzeuge

Diese neuen physikalisch inspirierten Malwerkzeuge erzeugen satte, chaotische Striche, indem Sie von einem zentralen Punkt aus Partikel emittieren, die bei ihrem Weg über die Leinwand Linien und Muster bilden. Diese bahnbrechende Malwerkzeugkategorie erlaubt es den Künstlern künstlerischen Bereichen wie der Fotokunst, Illustration, Konzeptkunst und traditionellen Kunst ihre kreativen Visionen weiter voranzutreiben.

Es gibt drei Arten von Partikel-Malwerkzeugen – Gravitations-, Fließ- und Federpartikel – und jede zeigt eine andere Verhaltensweise. Die Partikel-Malwerkzeugvarianten können gesteuert werden, indem ihr Verhalten mit Echtzeit-Eingabefaktoren wie Druck, Winkel, Neigung und Geschwindigkeit verknüpft wird. Oder Sie

können den Partikeln auch einfach freien Lauf lassen, was zu großartigen, unvorhersehbaren Resultaten führt.

Sie können sofort mit den Partikel-Malwerkzeugen loslegen, indem Sie die Benutzeroberflächen-Anordnung „Neue Malwerkzeuge“ wählen, die alle Paletten und Steuerelemente anzeigt, die sich auf die Partikel-Malwerkzeuge beziehen.

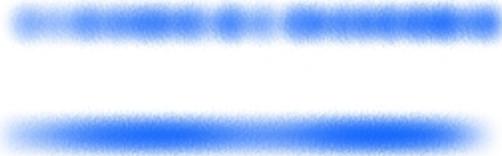
Weitere Informationen finden Sie unter „Partikel-Malwerkzeuge“ auf Seite 117.



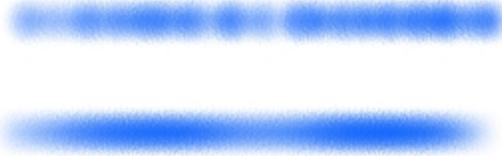
*Zur Gestaltung der Funken und Rauchfahnen in diesem Bild wurden Partikel-Malwerkzeuge verwendet.
Illustration von Don Seegmiller*

Verstreuungsglättung

Mit Corel Painter X3 wurde die Universelle Verstreuung eingeführt: Dank der Integration der Verstreuungs-Umsetzung in eine Reihe von Malwerkzeugeinstellungen kann den Malstrichen mehr Zufälligkeit verliehen werden. Mit der neuen Verstreuungsglättung in Corel Painter 2015 kann Malstrichen nun ein noch natürlicheres und organischeres Aussehen gegeben werden.



Ein Maltrich, auf den die Einstellung „Winkel verstreuen“ einmal ohne (oben) und einmal mit Verstreungsglättung (unten) angewandt wurde.



Ein Maltrich, auf den die Einstellung „Deckkraft verstreuen“ einmal ohne (oben) und einmal mit Verstreungsglättung (unten) angewandt wurde.

Höhere Geschwindigkeit und Leistung

Geschwindigkeits- und Leistungsoptimierungen lassen die technischen Aspekte weiter in den Hintergrund treten, damit Sie sich voll und ganz auf Ihr Werk konzentrieren können.

Native 64-Bit-Anwendung für den Mac

Unter Mac OS werden die Anwender sofort eine höhere Rechenleistung feststellen können, besonders bei Verarbeitungen, die große Datenübertragungen erfordern wie beispielsweise das Öffnen von Dateien, das Wechseln des Klonursprungs, das Arbeiten mit mehreren Ebenen und das Verwenden großer Dokumente.

Plattformübergreifende Leistungssteigerung

Sowohl auf dem Mac als auch auf dem PC werden Sie feststellen können, dass Painter 2015 nun noch schneller reagiert. Dank der neuesten Optimierungen der Prozessorleistung funktionieren die Malwerkzeuge noch schneller, sodass die technischen Aspekte weiter in den Hintergrund treten und Sie sich voll und ganz auf Ihr Werk konzentrieren können.

Verbesserung der Echtzeitvorschau auf die Effekte

Corel Painter 2015 beseitigt alle Unsicherheiten bei der Anwendung von Effekten. Sie können nun alle Effekte in Echtzeit in Form einer Vorschau auf der Arbeitsfläche überprüfen, damit Sie sofort einen Eindruck davon erhalten, wie das ganze Gemälde aussehen wird.

Verbesserung der Funktion Malverhalten

Da Kraft und Druck, die beim Auftragen eines Striches ausgeübt werden, von Künstler zu Künstler verschieden sind, können mit dem Hilfsmittel Malverhalten die passenden Druck- und Geschwindigkeitseinstellungen ermittelt werden. Die neue visuelle Leistungskurve hilft Ihnen, die Druckempfindlichkeit anwendungsübergreifend zu steuern sowie die Einstellungen sofort auf die aktuelle Malwerkzeugvariante anzuwenden. Es stehen standardmäßige Druckkurven zur Auswahl, oder Sie können die Kurve anpassen und als Voreinstellung speichern. Sie können auch Übungsstriche mit einer Variante auf der Arbeitsfläche auftragen, während Sie das Malverhalten kalibrieren, damit Sie immer die realistischsten und genauesten Malstrichinformationen nutzen können. Weitere Informationen finden Sie unter [„Malverhalten und Kalibrierung“](#) auf Seite 56.

Ein ansprechendes Erlebnis

Auf Wunsch der Nutzer bietet Corel Painter 2015 optimierte Verfahren und aktualisierte Inhalte.

Maßgeschneiderte Palettenanordnungen für die Benutzeroberfläche

Inspiziert von Painter-Künstlern sollen diese neuen, vordefinierten Benutzeroberflächen-Anordnungen den Einstieg in eine Auswahl von Arbeitsabläufen im Bereich der Digitalkunst vereinfachen, indem nur die jeweils benötigten Paletten und Werkzeuge angezeigt werden. So gibt es eine Anordnung für die Illustration, eine für die Gestaltung von Fotokunst und eine, die in die bahnbrechenden, neuen Partikel-Malwerkzeuge einführt. Es gibt sogar eine Anordnung, in der die Benutzeroberfläche auf ein Minimum reduziert ist, um mehr Platz zu schaffen für die Nutzer von Tablets. Weitere Informationen finden Sie unter [„Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen“](#) auf Seite 18.



*In der Anordnung „Neue Malwerkzeuge“ werden alle Funktionen angezeigt, die Sie zur Verwendung der Partikel-Malwerkzeuge benötigen.
Illustration von Mike Thompson*

Neue Inhalte

Mit neuen und inspirierenden Papierarten, Strahldateien, Bildern, Mustern, Stoffen, Verläufen und vielem mehr können Sie Ihren Kunstwerken ein ganz besondere Note verleihen. Einige der aktualisierten Inhalte wurden eigens für spezifische Bereiche der Digitalkunst entworfen: Egal, ob Sie sich nun der Illustration oder der Fotokunst widmen, Sie können sicher sein, dass Sie ansprechende Inhalte für Ihre Arbeit finden werden.

Mobile Kunst, die bewegt

Mit Corel Painter 2015 können Sie auch unterwegs malen und können deshalb jederzeit und überall kreativ tätig sein.

Real-Time-Stylus- und Windows Tablet-PC-Unterstützung

Die Unterstützung von Windows Real-Time Stylus ermöglicht es Ihnen jetzt, Ihre Visionen auch auf einem Tablet-PC rasch und spontan umzusetzen. Dank der Unterstützung von Windows Real-Time Stylus wird erkannt, mit welchem Druck und, je nach Gerät, mit welcher Neigung der Stift geführt wird. Da zudem kein spezieller Treiber installiert werden muss, können Sie Corel Painter 2015 sofort benutzen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Unterstützung für Tablets und andere Geräte](#)“ auf Seite 51.



Dank der Real-Time-Stylus- und Windows Tablet-PC-Unterstützung können Sie auch unterwegs kreativ sein.

Painter Mobile for Android

Mit der Painter Mobile for Android-App können Sie überall und zu jeder Zeit malen. Und um Ihre Werke abzuschließen, können Sie diese direkt in Painter 2015 importieren und zu Ende ausführen.



Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich von Corel Painter wurde zum einfachen Zugriff auf Werkzeuge, Effekte, Befehle und Funktionen konzipiert. Er setzt sich aus einer Reihe von Menüs, Auswahlen, Panels und interaktiven Paletten zusammen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Corel Painter-Begriffe“ (Seite 11)
- „Einführung in das Dokumentfenster“ (Seite 14)
- „Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen“ (Seite 18)
- „Einführung in die Werkzeugpalette“ (Seite 19)
- „Die Werkzeugpalette anzeigen“ (Seite 24)
- „Die Medien-Auswahlleiste anzeigen“ (Seite 25)
- „Eigenschaftsleiste anzeigen“ (Seite 26)
- „Einführung in das Navigator-Panel“ (Seite 26)
- „Malwerkzeug-Auswahlleiste und Werkzeugbibliotheks-Panel anzeigen“ (Seite 27)
- „Die Befehlsleiste anzeigen“ (Seite 28)
- „Einführung in Panels und Paletten“ (Seite 29)
- „Arbeiten mit Bibliotheken“ (Seite 34)
- „Standardeinstellungen von Corel Painter wiederherstellen“ (Seite 34)

Corel Painter-Begriffe

Bevor Sie mit Corel Painter beginnen, sollten Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sein.

Begriff	Beschreibung
Arbeitsfläche	Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters. Darüber hinaus dient die Arbeitsfläche als Hintergrundebene des Bilds. Im Gegensatz zu anderen Ebenen ist sie allerdings immer gesperrt. Die Größe der Arbeitsfläche bestimmt außerdem die Größe des erstellten Bilds.
Pixel pro Zoll (ppi)	Die standardmäßige Maßeinheit für die Auflösung in Corel Painter. Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi).
Ebene	Ebenen sind unabhängige Bildelemente, die über die Arbeitsfläche geschichtet werden. Sie können den Inhalt einer Ebene ändern, ohne die Arbeitsfläche zu ändern. Mithilfe von Ebenen können Sie Bilder auf verschiedene Art und Weise zusammenstellen, den Effekt begutachten und Änderungen, die Ihnen nicht gefallen, wieder verwerfen.
Malwerkzeugkategorie	Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien.
Werkzeugvariante	Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie.
Spitzentypen	Der Spitzentyp legt fest, wie ein Malwerkzeug Farbe auf die Maloberfläche aufbringt. In Corel Painter gibt es zahlreiche Spitzentypen, die sich in zwei Gruppen von Spitzentypen einteilen lassen: gerendert und nicht gerendert, auch bekannt als pixelgestützt.

Begriff

Beschreibung

Gerenderter Spitzentyp

Mit dem gerenderten Spitzentyp werden durchgehende Malstriche mit glatten Rändern erzeugt. Kamelhaar und Airbrush verwenden beispielsweise den gerenderten Spitzentyp.

Nicht-gerenderter Spitzentyp

Mit dem nicht gerenderten Spitzentyp werden Malstriche erzeugt, die aus winzigen Farbtupfern mit geringem Abstand bestehen, sodass sie einen glatten Strich ergeben.

Panel

Ein Panel ist der Bereich einer einzelnen Registerkarte, in dem Befehle, Steuerelemente und Einstellungen für eine bestimmte Funktion angezeigt werden. Panels sind in einer Palette angeordnet. So enthält das Panel **Farben** Steuerelemente, über die Sie Farben auswählen können.

Palette

Eine Palette ist ein Bereich mit einem oder mehreren Panel(s).

Papier

Mit Papier können Sie sowohl Farbe als auch Struktur der Arbeitsfläche bestimmen.

Klonursprung

Der Klonursprung bestimmt das Bild oder den Bildbereich, den Sie mithilfe von Klonen reproduzieren möchten. Ein Dokument kann mehrere Klonursprünge enthalten.

Klondokument

Das Klondokument wird durch Kopieren des ursprünglichen Klonursprungsbilds erstellt. So können Sie eine gemalte Version des Ursprungsbilds reproduzieren. Im Klondokument wird eine Kopie des Klonursprungs eingebettet. Außerdem können Sie einem Klondokument mehrere Klonursprünge hinzufügen.

Begriff

Beschreibung

Bild-Aufnahme

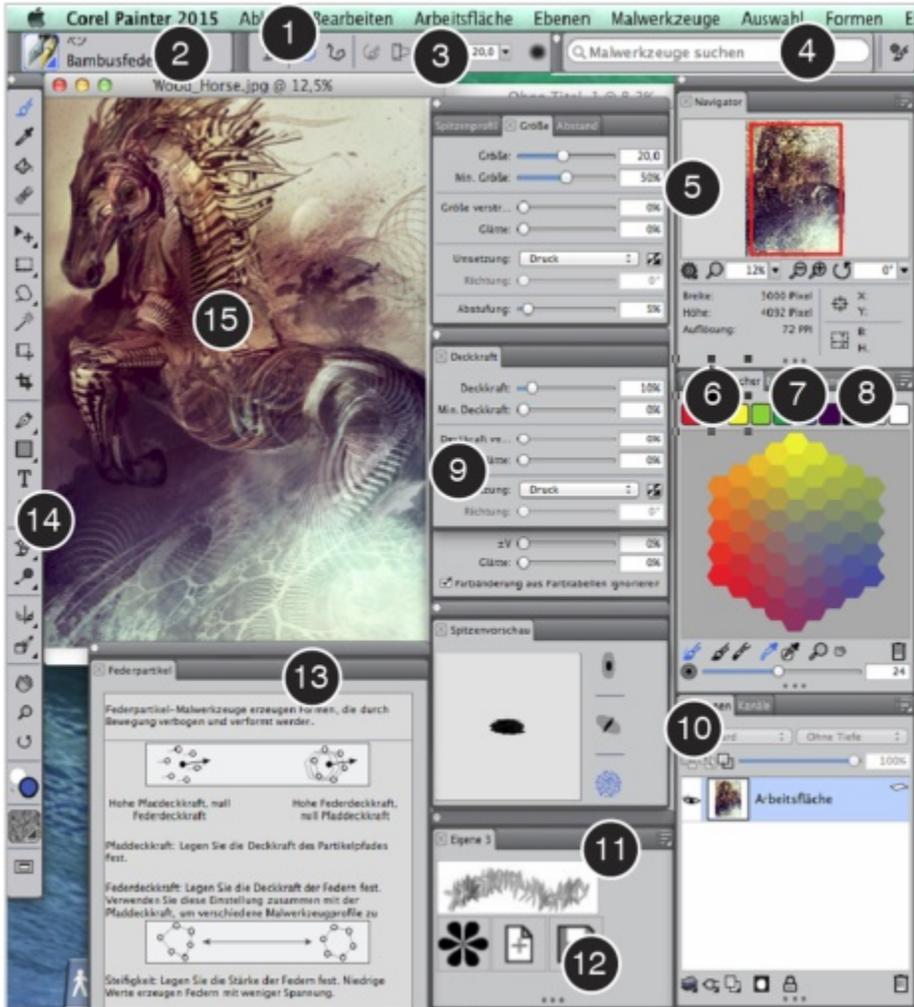
Mit der Bild-Aufnahme können Sie einen Teil eines Bilds kopieren und es an einer anderen Stelle im Bild oder in einem anderen Bild erneut verwenden. Sie können ein Bild mithilfe des Werkzeuge **Stempel**, eines **Kloner**-Malwerkzeugs, das Offset-Sampling unterstützt, oder eines **Kloner**-Malwerkzeugs, das Mehrpunkt-Sampling unterstützt, aufnehmen. Aufnehmen ähnelt dem Klonen, doch anders als beim Klonen wird kein eigenes Dokument erstellt, in dem Klonursprünge gespeichert werden.

Montageverfahren

Mit einem Montageverfahren, die den Mischmodi in Adobe Photoshop ähneln, können Sie ändern, wie sich eine Ebene mit einem darunter liegenden Bild vermischt.

Einführung in das Dokumentfenster

Das Dokumentfenster ist der Bereich außerhalb der Arbeitsfläche, der durch Rollbalken und Steuerelemente begrenzt ist.



Eingekreiste Zahlen beziehen sich auf die Zahlen in der folgenden Tabelle, die die wichtigsten Komponenten des Anwendungsfensters beschreibt. (Illustration von Android Jones)

Bestandteil

Beschreibung

1. Menüleiste

Erlaubt den Zugriff auf Tools und Funktionen über Optionen eines Pulldown-Menüs.

Bestandteil	Beschreibung
2. Malwerkzeug-Auswahlleiste	Erlaubt das Öffnen des Werkzeugbibliotheks-Panels, um eine Malwerkzeugkategorie und -variante auszuwählen. Sie bietet Ihnen zudem die Möglichkeit, Werkzeugbibliotheken zu öffnen und zu verwalten.
3. Eigenschaftsleiste	Zeigt Befehle an, die sich auf das aktive Tool oder das aktive Objekt beziehen. Ist beispielsweise das Tool Füll aktiv, zeigt die Eigenschaftsleiste Befehle zum Füllen ausgewählter Bereiche an.
4. Malwerkzeug-Suchleiste	Ermöglicht das schnelle Durchsuchen des Inhalts der aktuell ausgewählten Werkzeugbibliothek anhand einer spezifischen Beschreibung.
5. Navigator (Panel)	Erlaubt Ihnen, im Dokumentfenster zu navigieren, die Zoomstufe zu ändern und auf verschiedene Dokumentanzeigeoptionen zuzugreifen, beispielsweise Pauspapier- und Zeichenmodi.
6. Farbe (Panel)	Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebenfalten für das Malen in Corel Painter-Dokumenten auszuwählen.
7. Mischer (Panel)	Erlaubt Ihnen das Mischen von Farben, um neue Farben zu erstellen. Außerdem können Sie inspirierende Mischflächen öffnen, die von erfahrenen Corel Painter-Künstlern entworfen wurden. (Die inspirierende Mischfläche auf dem Bild wurde von John Malcolm erstellt.)
8. Farbeinstellungsbibliotheken (Panel)	Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können.
9. Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen	Ermöglicht den schnellen Zugriff auf die erweiterten Malwerkzeugeinstellungen für jede

Bestandteil	Beschreibung
10. Ebenen (Panel)	standardmäßige Werkzeugvariante. Außerdem wird eine erweiterte Strichvorschau der aktuell ausgewählten Werkzeugvariante angezeigt. Das Bild zeigt das Panel Farbänderung mit dem neuen Steuerelement Glätte verstreuen . Erlaubt Ihnen die Verwaltung der Ebenenhierarchie und enthält Einstellungen zum Erstellen, Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen.
11. Eine benutzerdefinierte Malwerkzeug-Schaltfläche	Damit Sie die Malwerkzeugvariante leichter erkennen können, zeigt diese benutzerdefinierte Malwerkzeug-Schaltfläche das Malwerkzeug als Strich und nicht als Malwerkzeugkategorie.
12. Eine eigene Palette	Eigene Paletten vereinfachen den Zugriff auf die Steuerelemente, die Sie häufig verwenden. Diese benutzerdefinierte Palette enthält ein Steuerelement (Schneller Wechsel), mit dem Sie zwischen Ihren bevorzugten Arbeitsbereichsanordnungen hin und her wechseln können.
13. Die Palette Info	Erläutert die wichtigsten Eigenschaften der neuen Partikel-Malwerkzeuge.
14. Werkzeugpalette	Bietet Zugriff auf Tools zum Erstellen, Füllen und Ändern eines Bilds.
15. Arbeitsfläche	Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters, dessen Größe von der Größe des Bilds abhängt, das Sie erstellen. Die Arbeitsfläche dient als Bildhintergrund und ist im Gegensatz zu einer Ebene immer gesperrt.

Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen

Corel Painter 2015 stellt voreingestellte Arbeitsbereichsanordnungen bereit, unter denen Sie auswählen können. In einer Arbeitsbereichsanordnung (auch „Palettenanordnung“ genannt) werden Arbeitsbereichselemente wie Paletten und Panels einem spezifischen Arbeitsablauf entsprechend eingeblendet, ausgeblendet oder positioniert. Im Folgenden werden die verfügbaren Arbeitsbereichsanordnungen beschrieben.

Arbeitsbereichsanordnung	Beschreibung
Neue Malwerkzeuge	In dieser Anordnung werden die Paletten der neuen Partikel-Malwerkzeuge angezeigt, damit schnell und einfach darauf zugegriffen werden kann.
Einfach	Diese Anordnung zeigt eine sehr einfach gehaltene Benutzeroberfläche, die die Werkzeugpalette, die Menüleiste und eine Befehlsleiste mit Verknüpfungen zu den gängigsten Befehlen umfasst. Es eignet sich ideal für kleinere Bildschirme.
Fotokunst	Diese Anordnung zeigt die Paletten an, die im Allgemeinen von Fotokünstlern verwendet werden, und bietet eine optimale Konfiguration für das Klonen von Fotos, Texturen und Gemälden.
Illustration	Diese Anordnung zeigt die Paletten an, die im Allgemeinen für die Gestaltung von Illustrationen benutzt werden.
Standard	Die standardmäßige Arbeitsbereichsanordnung, die sich für die meisten Computer eignet. Weitere Informationen finden Sie unter „Einführung in das Dokumentfenster“ auf Seite 14.

So wählen Sie eine Arbeitsbereichsanordnung

- Wählen Sie **Fenster ► Paletten anordnen**, und wählen Sie eine Anordnung.



Sie können auch im Willkommensbildschirm eine Anordnung auswählen. Klicken Sie dazu auf die Registerkarte **Erstellen** und wählen Sie im Bereich **Den Arbeitsbereich anordnen** eine Anordnung aus.

Einführung in die Werkzeugpalette

Sie können die Werkzeuge in der Werkzeugpalette zum Malen, Zeichnen von Linien und Formen, Füllen von Formen mit Farbe, zum Anzeigen von und Navigieren in Dokumenten sowie zum Erstellen von Auswahlbereichen verwenden. Unterhalb der Werkzeugpalette befinden sich eine Farbauswahl-Symbolschaltfläche sowie sechs zusätzliche Auswahl-Symbolschaltflächen, mit denen Sie Papierarten, Verläufe, Muster, Wirkungen und Strahl auswählen können.

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der Tools in der Corel Painter-Werkzeugpalette.

Werkzeug

Beschreibung

Farbwerkzeuge



Mit dem **Malwerkzeug** können Sie auf der Arbeitsfläche oder auf einer Ebene malen. Die einzelnen Unterarten des Malwerkzeugs sind in Kategorien geordnet (Farbstift, Zeichenfeder, Kreide, Airbrush, Ölpinsel, Aquarell usw.). Wenn das **Malwerkzeug** ausgewählt ist, können Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel bestimmte Malwerkzeuge auswählen.



Mit der **Pipette** können Sie eine Farbe aus einem bestehenden Bild aufnehmen, um sie an anderer Stelle zu verwenden. Die Eigenschaftsleiste zeigt die Werte der Farbe an. Wenn Sie eine Farbe mit der **Pipette** aufnehmen, wird diese im Panel **Farbe** zur aktuellen Farbe.

Werkzeug



Beschreibung

Mit dem Werkzeug **Füllen** können Sie einen Bereich mit Medien wie einer Farbe, einem Verlauf, einem Muster, einem Stoff oder einem Klon füllen. Die Eigenschaftsleiste zeigt Optionen für die Bereiche, die Sie füllen können, und die Medien, die Sie verwenden können, an.



Mit dem **Radierer** können Sie unerwünschte Bereiche aus dem Bild entfernen.

Auswahlwerkzeuge



Mit dem **Ebenenwerkzeug** können Sie Ebenen auswählen, verschieben und bearbeiten.



Mit dem Werkzeug **Umwandeln** können Sie ausgewählte Bereiche eines Bilds durch Anwendung verschiedener Umwandlungsfunktionen verändern.



Mit dem Werkzeug **Auswahlrechteck** können Sie rechteckige Auswahlbereiche erstellen.



Mit dem Werkzeug **Auswahloval** können Sie ovale Auswahlbereiche erstellen.



Mit dem Werkzeug **Lasso** können Sie beliebig geformte Auswahlbereiche erstellen.



Mit dem Werkzeug **Polygonauswahl** können Sie einen Bereich auswählen, indem Sie durch Klicken auf verschiedene Stellen des Bilds Ankerpunkte setzen, die durch gerade Liniensegmente verbunden werden.

Werkzeug



Beschreibung

Mit dem Werkzeug **Zauberstab** können Sie auf das Bild klicken oder im Bild ziehen und einen Bereich ähnlicher Farbe auswählen.



Mit dem **Auswahlwerkzeug** können Sie Auswahlbereiche auswählen, verschieben und bearbeiten, die Sie mit dem **Auswahlrechteck**, dem **Auswahloval** oder dem **Lasso** erstellt oder aus Formen konvertiert haben.



Mit dem Werkzeug **Freistellen** können Sie unerwünschte Ränder aus dem Bild entfernen.

Formwerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Zeichenfeder** können Sie Objekte mit geraden Linien und Kurven erstellen.



Mit dem Werkzeug **Freihandzeichner** können Sie Formen frei zeichnen.



Mit dem **Rechteckzeichner** können Sie rechteckig und quadratisch geformte Objekte erstellen.



Mit dem **Ovalzeichner** können Sie kreisförmige und ovale Objekte erstellen.



Mit dem Werkzeug **Text** können Sie Textformen erstellen. Mit dem Panel **Text** können Sie die Schriftart, Schriftgröße und Laufweite festlegen.



Das Werkzeug **Formauswahl** dient zur Bearbeitung von **Bézier**-Kurven. Verwenden Sie das Werkzeug

Werkzeug

Beschreibung

Formauswahl, um Ankerpunkte auszuwählen, zu verschieben und anzupassen.



Mit dem Werkzeug **Schere** können Sie ein offenes oder geschlossenes Segment aufschneiden. Wenn Sie auf den Pfad oder einen Ankerpunkt eines geschlossenen Segments klicken, entsteht ein offener Formpfad.



Mit dem Werkzeug **Punkt hinzufügen** erstellen Sie einen neuen Ankerpunkt in einem Formpfad.



Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt löschen** entfernen Sie einen Ankerpunkt aus einem Formpfad.



Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt umwandeln** wandeln Sie Eck- in Kurvenpunkte um und umgekehrt.

Fotowerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Kloner** können Sie schnell auf die zuletzt verwendete Kloner-Werkzeugvariante zugreifen.



Mit dem Werkzeug **Stempel** können Sie schnell auf die Werkzeugvariante **Kloner direkt** zugreifen und Bereiche in einem Bild oder zwischen Bildern klonen.



Mit dem Werkzeug **Abwedler** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild aufhellen.

Werkzeug

Beschreibung



Mit dem Werkzeug **Nachbelichter** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild abdunkeln.

Symmetriewerkzeuge



Mit dem Modus **Spiegelmalerei** können Sie ein absolut symmetrisches Bild erstellen.



Mit dem Modus **Kaleidoskop** können Sie einfache Malstriche schnell in bunte und symmetrische Kaleidoskop-Bilder verwandeln.

Kompositionswerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Goldener Schnitt** können Sie Kompositionen mithilfe von Hilfslinien, die auf einer klassischen Kompositionsmethode basieren, planen.



Mit dem Werkzeug **Layout Raster** können Sie Ihren Arbeitsbereich aufteilen und so Ihre Komposition besser planen. Sie können Ihren Arbeitsbereich beispielsweise vertikal und horizontal in Drittel aufteilen, um die Drittelregel für die Komposition anzuwenden.



Mit dem Werkzeug **Perspektivhilfslinien** können Sie Hilfslinien für Perspektiven mit einem, zwei oder drei Bezugspunkten anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Perspektivhilfslinien verwenden“](#) auf Seite 141.

Navigationswerkzeuge

Werkzeug

Beschreibung



Mit dem Werkzeug **Hand** können Sie schnell durch ein Bild blättern.



Mit dem Werkzeug **Zoom** können Sie Bereiche eines Bilds vergrößern, um Detailarbeiten durchzuführen, oder Bereiche verkleinern, um eine Gesamtansicht eines Bilds anzuzeigen.



Mit dem Werkzeug **Seitendreher** können Sie ein Bildfenster drehen, um es Ihrer natürlichen Malweise anzupassen.

Auswahl-Symbolschaltflächen



Mit der Farbauswahl können Sie die Haupt- und Nebensfarben festlegen. Das vordere Feld zeigt die Hauptfarbe, das hintere die Nebensfarbe an.



Die **Papierauswahl** öffnet das Panel **Papier**. Über das Panel **Papier** können Sie eine Papierstruktur auswählen, um die Oberfläche der Arbeitsfläche zu verändern und beim Auftragen von Malstrichen realistischere Ergebnisse erzielen.



Die Auswahl des **Anzeigemodus** erlaubt Ihnen, zwischen **Vollbildmodus** und **Fenstermodus** zu wechseln.

Die Werkzeugpalette anzeigen

Die Werkzeugpalette ist standardmäßig geöffnet, kann jedoch geschlossen werden. Darüber hinaus werden Werkzeuge mit ähnlichen Funktionen in Flyout-Menüs zusammengefasst, um den Platzbedarf zur Anzeige der Werkzeugpalette zu minimieren. Es wird jeweils nur die Schaltfläche für eines dieser Werkzeuge auf der Werkzeugpalette angezeigt. Ein Flyout-Menü ist durch ein Dreieck in der rechten unteren Ecke

der Schaltfläche gekennzeichnet. Sie können ein Flyout-Menü öffnen, um auf alle enthaltenen Tools zuzugreifen.

So öffnen oder schließen Sie die Werkzeugpalette

- Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster ▶ Werkzeugpalette**.



Sie können die Werkzeugpalette auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Schließen in der Kopfleiste der Werkzeugpalette klicken.

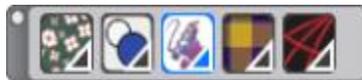
So wählen Sie Werkzeuge in Flyout-Menüs aus

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeugsymbol, dessen Flyout-Menü Sie öffnen möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
Ein Flyout-Menü wird angezeigt, das alle zusammengehörigen Werkzeuge dieser Gruppe enthält.
- 2 Klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug.

Das ausgewählte Werkzeug wird daraufhin in der Werkzeugpalette angezeigt.

Die Medien-Auswahlleiste anzeigen

Die Medien-Auswahlleiste bietet schnellen Zugriff auf die Bibliotheken für die folgenden Corel Painter-Medien: Muster, Verläufe, Strahl, Stoffe und Wirkungen. Die Medien-Auswahlleiste ist standardmäßig geöffnet, kann jedoch geschlossen werden.



Die Medien-Auswahlleiste (horizontal angezeigt). Von links nach rechts: Musterauswahl, Verlaufsauswahl, StrahlAuswahl, Stoffauswahl, Wirkungsauswahl.

So öffnen oder schließen Sie die Medien-Auswahlleiste

- Wählen Sie **Fenster ▶ Medienauswahl**.



Sie können die Medien-Auswahlleiste auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Schließen in der Kopfleiste klicken.

Eigenschaftsleiste anzeigen

In Corel Painter zeigt die Eigenschaftsleiste Optionen für das aktuell ausgewählte Werkzeug an. Standardmäßig wird die Eigenschaftsleiste im Anwendungsfenster unterhalb der Menüleiste angedockt angezeigt. Sie können sie aber schließen.



Die Eigenschaftsleiste für das Werkzeug Hand.

So öffnen oder schließen Sie die Eigenschaftsleiste

- Wählen Sie **Fenster ► Eigenschaftsleiste**.

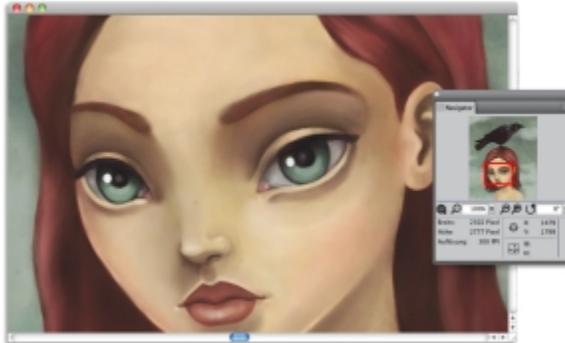


Sie können die Eigenschaftsleiste auch schließen, indem Sie in der Kopfleiste auf die Schaltfläche zum Schließen klicken.

Einführung in das Navigator-Panel

Das Panel **Navigator** ist ein praktisches Werkzeug, um viele Aspekte eines Dokuments zu verwalten.

Das Panel **Navigator** erleichtert Ihnen die Orientierung im Dokumentfenster und die Änderung der Anzeige im Dokumentfenster. Wenn Sie beispielsweise mit starker Vergrößerung oder einem sehr großen Bild arbeiten, können Sie mit der kleinen Arbeitsflächenvorschau des Panels **Navigator** das gesamte Bild anzeigen, ohne die Zoomstufe verkleinern zu müssen. Sie können auch einen anderen Bildbereich sichtbar machen, ohne die Zoomstufe ändern zu müssen. Außerdem können Sie über das Panel **Navigator** die Zoomstufe ändern oder die Arbeitsfläche drehen.



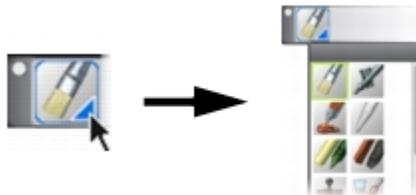
Die Arbeitsflächenvorschau im Navigator erlaubt Ihnen, das gesamte Bild anzuzeigen, auch wenn Sie einen Bildbereich vergrößert haben.

Über den **Navigator** können Sie zahlreiche Tools aktivieren, beispielsweise die Zeichenmodi, Impasto-Informationen, Pauspapier, Raster und die Farbverwaltung.

Außerdem zeigt das Panel **Navigator** Dokumentinformationen wie die X/Y-Koordinaten und die Position des Mauszeigers an, um Ihnen die Bildnavigation zu erleichtern. Weiterhin können Sie die Breite, Höhe und Auflösung von Dokumenten anzeigen.

Malwerkzeug-Auswahlleiste und Werkzeugbibliotheks-Panel anzeigen

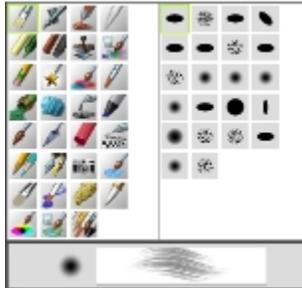
Das Werkzeugbibliotheks-Panel erlaubt Ihnen die Auswahl eines Malwerkzeugs aus der aktuell ausgewählten Werkzeugbibliothek. Es erlaubt Ihnen auch, Malwerkzeuge auf verschiedene Weisen zu organisieren und anzuzeigen. Sie können beispielsweise eine neue Werkzeugbibliothek erstellen, eine zuvor gespeicherte Werkzeugbibliothek öffnen und die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge anzeigen. Das Werkzeugbibliotheks-Panel zeigt immer nur den Inhalt einer Werkzeugbibliothek an.



Sie können das Werkzeugbibliotheks-Panel öffnen, indem Sie in der Malwerkzeugauswahlleiste auf die Malwerkzeugauswahl klicken.

Im Werkzeugbibliotheks-Panel sind Malwerkzeuge in Kategorien organisiert, die Werkzeugvarianten enthalten. Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien.

Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie. So stehen beispielsweise in der Kategorie **Pastellfarben** Varianten für Pastellstift und Pastellkreide sowie für verschiedene harte und weiche Pastell-Malwerkzeuge zur Verfügung. Sie können die Anzeige der Kategorien und Varianten ändern.



Sie können im Werkzeugbibliotheks-Panel alle Malwerkzeugkategorien und -varianten für die aktuell geöffnete Werkzeugbibliothek durchsuchen.

So blenden Sie die Malwerkzeug-Auswahlleiste aus oder ein

- Wählen Sie **Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl**.



Sie können die Malwerkzeug-Auswahlleiste auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche Schließen in der Kopfleiste klicken.

Die Befehlsleiste anzeigen

Die Befehlsleiste gibt Ihnen schnellen Zugriff auf die gängigsten Befehle, wie beispielsweise Dokumente zu beginnen und zu speichern, Aktionen zu widerrufen und wiederherzustellen, Elemente zu kopieren und einzufügen sowie auf die Optionen für das Malverhalten zuzugreifen. Besonders auf Tablets und anderen Geräten mit kleineren Bildschirmen ist es besonders nützlich, die Befehlsleiste anzuzeigen.



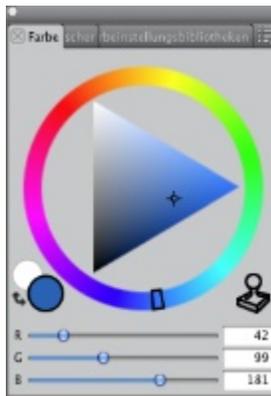
Die Befehlsleiste.

So zeigen Sie die Befehlsleiste an

- Wählen Sie **Fenster ▶ Befehlsleiste**.

Einführung in Panels und Paletten

Die interaktiven Panels in Corel Painter sind einzelne Registerkarten, über die Sie auf Bibliotheken, Befehle, Steuerelemente und Einstellungen zugreifen können. Panels sind in Paletten angeordnet. Sie können ein oder mehrere Panels in einer Palette speichern. So können Sie die Panels, die Sie am häufigsten verwenden, neu in einer einzigen Palette konfigurieren. Panels und Paletten können außerdem im Anwendungsfenster so angeordnet werden, dass Sie schnell Zugriff auf gängige Werkzeuge und Einstellungen erhalten oder diese dabei möglichst wenig Platz auf dem Bildschirm einnehmen. Sie können beispielsweise alle farbspezifischen Panels in einer Farbpalette anzeigen oder Panels einzeln anzeigen.



Diese Palette enthält drei farbbezogene Panels: Farbpalette, Mischpalette und Farbtabelle. Sie können auf die Inhalte eines Panels zugreifen, indem Sie auf dessen Registerkarten klicken.

Corel Painter enthält auch eine Palette für Malwerkzeugeinstellungen. Dabei handelt es sich um eine voreingestellte Palette, die alle Panels zusammenfasst, die malwerkzeugbezogene Einstellungen enthalten. Sie können ein einzelnes Panel für Malwerkzeugeinstellungen in den Arbeitsbereich kopieren. Es ist allerdings nicht möglich, Panels für Malwerkzeugeinstellungen aus der Palette zu entfernen.

Einführung in Panels

Corel Painter enthält verschiedene Panels, die Sie zu einer eigenen Palette gruppieren können.

Panel

Beschreibung

Panels für Malwerkzeugeinstellungen

Panel

Die Panels für Malwerkzeugeinstellungen sind in der Palette für Malwerkzeugeinstellungen enthalten. Folgende Panels sind verfügbar:

Allgemein, Strichattribute, Deckkraft, Struktur, Spitzenprofil, Größe, Borsten, Abstand, Glätten, Winkel, Statische Borste, Errechnet kreisförmig, Farbmischung, Kamm, Mehrfach, Maus, Klone, Impasto, Schlauch, Airbrush, Aquarell, Tinte, Digitales Aquarell, Künstlerölfarben, Realistisches Aquarell, Realistisches nasses Öl, Strich verstreuen, Realistische Borsten™ Harte Medien, Farbänderung, Farbausdruck, Malwerkzeugkalibrierung, Spitzenvorschau und Strichvorschau.

Beschreibung

Diese erlauben Ihnen, Werkzeugvarianten anzupassen.

Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen (Panel)

Erzeugt eine Gruppierung von Panels für Malwerkzeugeinstellungen, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Weitere Informationen finden Sie unter [„Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen“](#) auf Seite 102.

Farbpanels

Farbe

Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebfarben für das Malen in Corel Painter-Dokumenten auszuwählen.

Mischer

Erlaubt Ihnen, wie auf einer Malerpalette Farben zu mischen.

Farbeinstellungsbibliotheken

Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können.

Papierpanels

Panel	Beschreibung
Papier	Erlaubt Ihnen, Papierstrukturen anzuwenden und zu bearbeiten
Papierbibliotheken	Erlaubt Ihnen, Papierbibliotheken zu öffnen und zu verwalten. Sie können auch eine Papierstruktur wählen.

Medienbibliothek-Panels

Bibliothek-Panels für Muster, Verläufe, Strahl, Wirkungen und Stoffe	Erlaubt Ihnen, Medienbibliotheken zu öffnen und zu verwalten. Sie können auch Medien auswählen.
Grafikmappe und Auswahlmappe	Enthalten alle Bilder oder Auswahlbereiche in der aktuellen Bibliothek. Die Elemente können als Vorschaubilder oder in einer Liste angezeigt werden. Für das aktuelle Element können Sie eine Vorschau aufrufen.

Medieneinstellungs-Panels

Einstellungs-Panels für Muster, Verläufe und Stoffe	Erlaubt Ihnen, Muster, Verläufe und Stoffe anzuwenden und zu bearbeiten
--	---

Farbauftrags-Panels

Farbauftrag (Panel)	Erlaubt Ihnen, Farbaufträge anzuwenden und zu bearbeiten
Farbauftrags-Bibliotheken (Panel)	Erlaubt Ihnen, Farbauftrags-Bibliotheken zu öffnen, zu verwalten und in ihnen zu navigieren.

Navigator, Klonursprung und Ausgangsbild (Panels)

Panel

Beschreibung

Navigator (Panel)

Erlaubt Ihnen, im Dokumentfenster zu navigieren. Sie können auch Informationen zum Dokument, wie Breite und Höhe, die X/Y-Koordinaten und die Mauszeigerposition, kontextabhängige Informationen auf Basis des ausgewählten Werkzeugs sowie Informationen zu Einheiten wie Pixel, Zoll und Auflösung anzeigen.

Klonursprung (Panel)

Erlaubt Ihnen, Klonursprünge zu öffnen und zu verwalten.

Panel Ausgangsbild

Ermöglicht das Anzeigen eines inspirierenden Bilds im Dokumentfenster, während die Arbeitsfläche den Fokus behält.

Ebenen- und Kanal-Panels

Ebenen

Erlaubt Ihnen, alle Ebenen in einem Corel Painter-Dokument in der Vorschau anzuzeigen und anzuordnen. Sie können dynamische Plugins verwenden, neue Ebenen hinzufügen (einschließlich Aquarell- und Tintenebenen), Ebenenmasken erstellen und Ebenen löschen. Darüber hinaus können Sie das Montageverfahren und den Tiefenmodus festlegen, die Deckkraft anpassen sowie Ebenen sperren und lösen.

Kanäle

Enthält Vorschaubilder aller Kanäle im Corel Painter-Dokument, einschließlich der RGB-Kompositkanäle, der Ebenenmasken und der Alphakanäle. Über das Panel können Sie auch vorhandene Kanäle laden, sichern und umkehren sowie neue Kanäle erstellen.

Panels für automatisches Malen

Panel

Beschreibung

Malgrund

Erlaubt Ihnen, Farbton, Farbe und Details in einem Foto anzupassen, das für automatisches Malen vorbereitet wird. Dieses Panel wird im ersten Schritt des Fotomalens verwendet.

Automatisch Malen

Erlaubt Ihnen, eine Reihe von Einstellungen vorzunehmen, die steuern, wie Pinselstriche aufgetragen werden. Dieses Panel wird im zweiten Schritt des Fotomalens verwendet.

Restaurierung

Erlaubt Ihnen, ein Gemälde mithilfe von Pinseln zur Wiederherstellung von Details zu verfeinern. Dieses Panel wird im dritten Schritt des Fotomalens verwendet.

Kompositions-Panels

Goldener Schnitt

Erlaubt Ihnen, die Hilfslinien für den Goldenen Schnitt anzupassen. Dieses Werkzeug hilft Ihnen bei der Planung eines Layouts gemäß einer klassischen Kompositionsmethode.

Layout Raster

Erlaubt Ihnen, das Raster für das Layout anzupassen. Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, Ihren Arbeitsbereich aufzuteilen und so Ihre Komposition besser zu planen.

Text- und Skript-Panels

Text

Erlaubt Ihnen, alle textbezogenen Aufgaben durchzuführen, beispielsweise Schriften auswählen, die Deckkraft anpassen und Schlagschatten zuweisen.

Panel

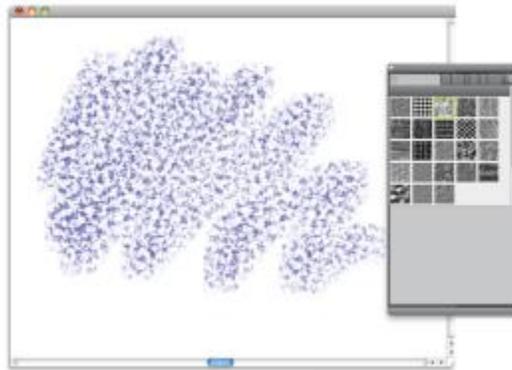
Beschreibung

Skripts

Bietet Ihnen Zugriff auf alle skriptbezogenen Befehle und Einstellungen. So können Sie über das Panel **Skripts** beispielsweise Skripts öffnen, schließen, abspielen und aufnehmen.

Arbeiten mit Bibliotheken

Eine Bibliothek ist ein Speicherort, der Ihnen die Organisation und Verwaltung einer Gruppe ähnlicher Objekte wie Malwerkzeuge oder Papierstrukturen erleichtert. Die Papierstrukturbibliothek enthält beispielsweise die standardmäßige Papierstrukturen und wird beim Öffnen von Corel Painter standardmäßig geladen. Wenn Sie Papierstrukturen und andere Hilfsmittel an Ihre speziellen Anforderungen anpassen, können Sie sie in eigenen Bibliotheken sichern. Es gibt Bibliotheken für Malwerkzeuge, Verläufe, Ebenen, Beleuchtungen, Malwerkzeugwirkungen, Strahl, Papierstrukturen, Muster, Auswahlbereiche, Skripts und Stoffe.



Mithilfe des Panels Papierbibliotheken können Sie Papierstrukturen auswählen, organisieren und anwenden.

Standardeinstellungen von Corel Painter wiederherstellen

Sie können den Corel Painter-Arbeitsbereich auf die Werkzeugeinstellungen zurücksetzen. Bei der Wiederherstellung werden alle Veränderungen und Anpassungen entfernt, die Sie an der Anwendung vorgenommen haben – einschließlich der folgenden:

- Alle Bibliotheken (Malwerkzeuge, Papier, Skripts, Strahl usw.)
- Eigene Paletten
- Palettenanordnung(en)

- Farbtabelle
- Alle Voreinstellungen (Dialogfeld für Voreinstellungen)
- Angepasste Tastaturbefehle
- Einstellungen für Malverhalten und Kalibrierung
- Zuletzt verwendete Malwerkzeuge
- Voreinstellungen für Farbmanagement
- Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien, Layout und Goldener Schnitt

Vor dem Wiederherstellen des Standard-Arbeitsbereichs von Corel Painter sollten Sie alle Bibliotheken exportieren, die Sie beibehalten möchten. Wenn Sie beispielsweise eigene Malwerkzeuge erstellt haben, können Sie die Werkzeugbibliothek exportieren.

So setzen Sie Corel Painter auf die Werkseinstellungen zurück

- 1 Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, und starten Sie Corel Painter.
In der darauf angezeigten Warnmeldung müssen Sie bestätigen, dass Sie alle Änderungen, die Sie an Corel Painter vorgenommen haben, löschen möchten. Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden die ursprünglichen Einstellungen für den Arbeitsbereich aus den Installationsdateien in den Benutzerordner kopiert.
- 2 Wählen Sie aus, ob Sie alle Arbeitsbereiche oder nur den aktuellen Arbeitsbereich zurücksetzen möchten.



Wenn Sie alle Arbeitsbereiche zurücksetzen, werden alle benutzerdefinierten Arbeitsbereiche gelöscht. Nur der Standardarbeitsbereich wird beibehalten und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.



Kurze Einführung in Corel Painter für Benutzer von Adobe Photoshop

von Cher Threinen-Pendarvis

Corel Painter ist bekannt für seine ansprechenden, realistischen Malwerkzeuge, die Vielzahl an Strukturen und die beeindruckenden Spezialeffekte, die kein anderes Programm zu bieten hat. Der größte Unterschied zwischen Adobe Photoshop und Corel Painter sind die Wärme und Struktur der Natural-Media-Malwerkzeuge sowie die Papierstrukturen in Corel Painter. Entdecken Sie Malwerkzeuge mit realistischen Borsten zum Entwerfen von Ölgemälden und trockene Malwerkzeuge wie die Varianten in den Kategorien **Kreide und Pastell**, die sich der Struktur der Arbeitsfläche anpassen. Dann kann es losgehen!

Vor unserem Erkundungsgang sollten Sie überprüfen, ob die Standardpanels und -paletten eingestellt sind. Wählen Sie zum Anzeigen der Standardeinstellungen das Menü **Fenster** und anschließend **Paletten aufräumen ▶ Standard**.

Eigenschaftsleiste

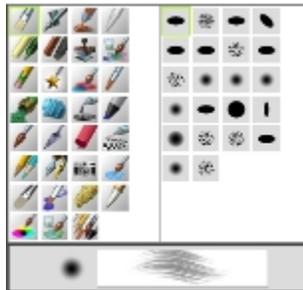
Ganz oben auf dem Bildschirm wird die Eigenschaftsleiste angezeigt, die der Optionsleiste in Photoshop ähnelt. Die Eigenschaftsleiste ändert sich entsprechend dem aus der Werkzeugpalette ausgewählten Werkzeug.



Die Eigenschaftsleiste mit dem in der Werkzeugpalette ausgewählten Werkzeug Hand.

Malwerkzeug-Auswahlleiste

Ganz links in der Eigenschaftsleiste befindet sich die Malwerkzeug-Auswahlleiste, über die Sie das Malwerkzeugbibliotheks-Panel öffnen können. Das Malwerkzeugbibliotheks-Panel enthält die besonderen Malwerkzeugkategorien und -varianten von Corel Painter, beispielsweise die Malwerkzeugkategorie **Realistisches Aquarell** und deren Varianten.



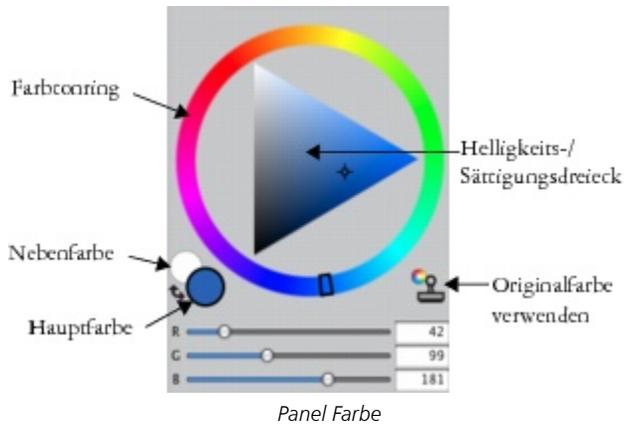
In der Malwerkzeug-Auswahlleiste (links) können Sie die gewünschte Malwerkzeugkategorie sowie eine Malwerkzeugvariante (rechts) auswählen.

Farbpanel

Oben rechts auf dem Bildschirm sehen Sie das große, wunderschöne Panel **Farbe**, über das Sie Farben auswählen können. Die Auswahl der Farben erfolgt über den Farbtonring und das Helligkeits-/Sättigungsdreieck. Wenn Sie die Farben lieber anhand von Zahlenwerten mischen, können Sie die drei Regler unterhalb des Farbtonrings verwenden. Durch Klicken auf die Schaltfläche für die Paneloptionen rechts im Panel **Farbe** können Sie die Regler auf Rot, Grün und Blau oder Farbton, Sättigung und Wert einstellen.

Im Panel **Farbe** befindet sich auch die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**, eine hilfreiche Einstellung zum Malen mit Farben aus einem Ursprungsbild. Links im Panel **Farbe** befinden sich die Farbfelder **Hauptfarbe**  und **Nebenf Farbe** . Die Farbfelder in Corel Painter funktionieren anders als die Quadrate für die Vordergrundfarbe und die Hintergrundfarbe in Photoshop. Um die Farbe zu ändern, können Sie auf das Farbfeld **Hauptfarbe** oder **Nebenf Farbe** doppelklicken und dann im Farbtonring eine neue Farbe auswählen. Sie können auch auf das Helligkeits-/Sättigungsdreieck klicken und eine neue Tönung oder Schattierung wählen. Sie können Nebenf arben zum Erstellen von Verläufen oder zur Verwendung von Malwerkzeugen mit mehr als einer Farbe nutzen. Im Unterschied zur Hintergrundfarbe in Photoshop verändert die Nebenf arbe die Arbeitsfläche nicht.

Bevor Sie nun fortfahren, klicken Sie auf das Farbfeld **Hauptfarbe**, um es auszuwählen.



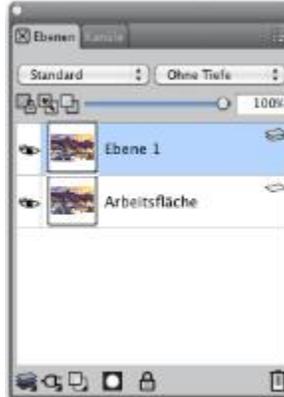
In Corel Painter können Sie die Größe des Panels **Farbe** verändern, indem Sie den Griff unten rechts im Panel entsprechend ziehen. Wenn Sie die Größe des Farbpanels ändern, können Sie Farben exakter bestimmen.

Strukturen

Eine Basispapierstruktur wird beim Start von Corel Painter automatisch geladen. Sie können auf zusätzliche Papierstrukturen zugreifen, indem Sie in der Werkzeugpalette auf die Papierauswahl klicken oder das Panel **Papierbibliotheken** verwenden (Menü **Fenster** ▶ **Papierpanels** ▶ **Papierbibliotheken**).

Ebenen, Masken und Kanäle

Sie können in Corel Painter Photoshop-Dateien mit pixelbasierten Ebenen und Ebenenmasken öffnen. Sie können auf Ebenen und Ebenenmasken zugreifen und sie bearbeiten, indem Sie das Panel **Ebenen** wie in Photoshop verwenden. Bei den Dateien, die Sie in Corel Painter verwenden, bleiben viele Kanäle intakt.



Panel Ebenen

Ebenenstile in Photoshop

Stellen Sie beim Verwenden von Photoshop-Ebenenstilen wie Schlagschatten sicher, dass Sie die Photoshop-Originaldatei in Ihrem Archiv sichern, bevor Sie die Ebenenstil-Informationen umwandeln. Speichern Sie deshalb aktive Ebenenstile im Photoshop-Dateiformat (PSD) und speichern Sie dann eine weitere Kopie dieser Datei. Wandeln Sie in der neuen Datei die Ebenenstil-Informationen in pixelbasierte Ebenen um, bevor Sie sie in Corel Painter importieren.

Um eine Ebene mit einem Schlagschatten-Ebenenstil umzuwandeln, klicken Sie auf die Ebene und wählen dann **Ebenen ▶ Ebenenstil ▶ Ebene erstellen**. Achtung: Einige Effekte können nicht mit Standardebenen reproduziert werden.

Dateiformate

Corel Painter bietet Ihnen die Möglichkeit, im RGB-, CMYK- und Graustufenmodus gesicherte Photoshop-Dateien (PSD) zu öffnen und dabei pixelbasierte Ebenen und Maskenkanäle (auch Alphakanäle) zu schützen. Sie können auch TIFF-Dateien in Corel Painter öffnen, wobei aber nur ein Maskenkanal geschützt wird. In Photoshop erstellte TIFF-Dateien (TIF) mit mehreren Ebenen werden durch Öffnen in Corel Painter abgeflacht. Wenn Sie ausschließlich mit RIFF (RIF), dem Dateiformat in Corel Painter, arbeiten, bleiben Corel Painter-spezifische Elemente beim Sichern von Dateien erhalten. So erfordern Ebenen mit bestimmten Malmedien, wie die Aquarell-Ebenen, das RIFF-Format, um die Nass-Effekte zu erhalten. Wenn Sie in Corel Painter jedoch eine Photoshop-Datei öffnen, die Sie anschließend wieder in Photoshop öffnen möchten, sollten Sie die Datei weiterhin im Photoshop-Format sichern.

Nun die Ärmel hochgekrempt, den Stift geschnappt, und weiter geht die Reise in Corel Painter.

Wissenswertes über die Autorin

Die preisgekrönte Künstlerin und Autorin Cher Threinen-Pendarvis ist eine Pionierin in der digitalen Kunst. Ihre Arbeiten in Corel Painter, Adobe Photoshop und den druckempfindlichen Wacom-Tablets brachten ihr weltweit Anerkennung. Sie selbst verwendet diese elektronischen Werkzeuge seitdem es sie gibt. Ihre Kunst wird überall auf der Welt ausgestellt und ihre Artikel und Bilder wurden in vielen Büchern und Zeitschriften veröffentlicht. Sie ist Mitglied der Künstlergilde des San Diego Museum of Art. Sie hat bereits weltweit Workshops für Corel Painter und Adobe Photoshop gehalten und ist Vorsitzende der Consulting-Firma Cher Threinen Design. Darüber hinaus hat die Künstlerin folgende Bücher veröffentlicht: *The Photoshop and Painter Artist Tablet*, *Creative Techniques in Digital Painting*, *Beyond Digital Photography* und alle neun Ausgaben von *The Painter Wow!*. Besuchen Sie Chers Website: www.pendarvis-studios.com.



Dokumente erstellen, bearbeiten und darin navigieren

Corel Painter stellt einen digitalen Arbeitsbereich bereit, in dem Sie mit den wirklichkeitstreuem Werkzeugen und Effekten neue Bilder erstellen oder vorhandene Bilder bearbeiten können. Die Bilder, an denen Sie arbeiten (die so genannten Dokumente) werden in einem Dokumentfenster angezeigt. Dieses Dokumentfenster enthält Navigationsfunktionen und Hilfsmittel, die eine schnelle und effiziente Bearbeitung ermöglichen.

Bei der Erstellung einer Bilddatei können Sie diese mit verschiedenen Dateitypen sichern, beispielsweise RIFF (dem eigenen Dateityp von Corel Painter), JPEG, TIFF und PSD (Adobe Photoshop). In Corel Painter können Sie auch Bilder in vielen anderen Dateitypen öffnen oder importieren.

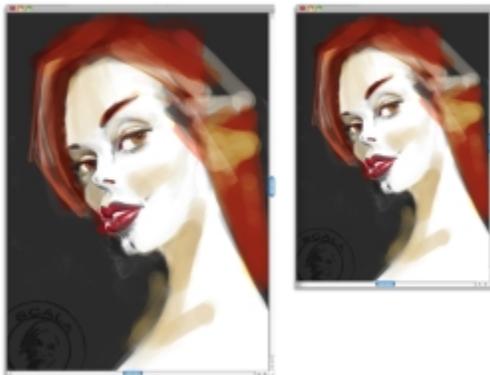
In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Dokumente erstellen“ (Seite 43)
- „Auflösung“ (Seite 45)
- „Dateien öffnen“ (Seite 47)
- „In Bildern navigieren und Bildinformationen anzeigen“ (Seite 47)
- „Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern“ (Seite 49)
- „Unterstützung für Tablets und andere Geräte“ (Seite 51)
- „Multitouch-Unterstützung“ (Seite 52)

Dokumente erstellen

Zum Erstellen eines Bilds auf einer leeren Arbeitsfläche müssen Sie ein neues Dokument erstellen. Dabei können Sie die Einstellungen für die Arbeitsfläche angeben, zu denen Breite, Höhe und Auflösung zählen.

Weiterhin können Sie die Farbe und Struktur der Arbeitsfläche angeben. Beim Drucken bestimmt die Größe der Arbeitsfläche die Größe des Bilds. Für einen schnellen Einstieg können Sie aus einer Liste voreingestellter Arbeitsflächeneinstellungen wählen.



Sie können die Größe der Arbeitsfläche einstellen (links), um ein Bild auf den Druckvorgang vorzubereiten (rechts).

Größe und Auflösung der Arbeitsfläche

Beim Festlegen der Größe und Auflösung der Arbeitsfläche können Sie Optionen gemäß dem Ziel des Bilds auswählen. Unter Umständen möchten Sie jedoch eine umfangreichere Bildgröße auswählen, um mehr Bilddetails zu erhalten. Beispielsweise können Sie die Auflösung eines neuen Bilds mit 300 Pixel pro Zoll (ppi), die Breite mit 16 Zoll und die Höhe mit 20 Zoll festlegen. Mit dieser umfangreichen Größe lässt sich die Bildqualität leichter beibehalten, wenn eine kleinere Version des Bilds erforderlich ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Auflösung“ auf Seite 45 und „Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern“ auf Seite 49.



Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi).

So erstellen Sie neue Dokumente

- 1 Wählen Sie **Datei ► Neu**.
- 2 Geben Sie im Textfeld **Bildname** einen Dateinamen ein.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellung der Arbeitsfläche** eine Voreinstellung aus, um automatisch die Größe, Auflösung, Farbe der Arbeitsfläche und Papierstruktur zu bestimmen:

Weiterhin können Sie

Die Maßeinheit für das Dokument ändern

Wählen Sie im Listenfeld rechts von den Feldern **Breite** und **Höhe** eine Maßeinheit aus.

Die Dokumentgröße ändern

Geben Sie in den Feldern **Breite** und **Höhe** Werte ein.

Die Anzahl der Pixel pro Zoll (ppi) bzw. der Anzahl der Pixel pro Zentimeter im Bild ändern

Geben Sie im Feld **Auflösung** einen Wert ein.

Den Auflösungstyp ändern

Wählen Sie im Listenfeld rechts vom Feld **Auflösung** einen Auflösungstyp aus.

Die Farbe der Arbeitsfläche ändern

Klicken Sie auf das Farbfeld **Farbe**, und wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Papierfarbe aus.

Die Struktur der Arbeitsfläche ändern

Klicken Sie auf das Farbfeld **Farbe**, und wählen Sie im Panel **Papierstrukturen** eine Papierstruktur aus.



Im Dialogfeld **Neues Bild** ist die Angabe in Pixel pro Zoll (ppi) identisch mit der Angabe in Bildpunkte pro Zoll (dpi). Weitere Informationen finden Sie unter „[Auflösung](#)“ auf Seite 45.

Auflösung

Bei der Bildbearbeitung in einer digitalen Umgebung sollten Sie mit dem Konzept und der Anwendung von Auflösungseinstellungen vertraut sein. Die Auflösung bezieht sich darauf, wie Corel Painter Bilder misst, anzeigt, sichert und druckt – entweder als kleine Farbquadrate, so genannte „Pixel“, oder als mathematische Objekte, so genannte „Vektoren“.

Die Auflösung eines Dokuments wirkt sich auf die Bildschirmdarstellung und die Druckqualität aus. Sie können die Dokumentauflösung beim Erstellen eines neuen Dokuments und beim Sichern bzw. Exportieren einer Datei festlegen.

Auflösung und Bildschirmdarstellung

Die meisten Monitore haben eine Auflösung von 72 dpi (dots per inch; Bildpunkte pro Zoll). Der Standardwert für die Anzeige in Corel Painter liegt bei 72 dpi. Das bedeutet, dass jedes Pixel im Bild in Corel Painter 1 Pixel auf dem Monitor belegt. Die Anzeigauflösung wirkt sich nicht auf den tatsächlichen Pixelwert pro Zoll des Dokuments aus, sie wirkt sich nur darauf aus, wie das Bild auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Ein Bild mit 300 ppi wird auf dem Bildschirm z. B. vierfach vergrößert angezeigt. Da jedes Pixel im Corel Painter-Bild 1 Pixel auf dem Monitor belegt und die Pixel auf dem Monitor etwa viermal so groß sind wie die Pixel des Bilds (72 ppi zu 330 ppi), wird das Bild auf dem Bildschirm vierfach vergrößert dargestellt, damit alle Pixel angezeigt werden können. Anders ausgedrückt, die Größe des ausgedruckten Dokuments mit 300 ppi entspricht etwa einem Viertel seiner Größe auf dem Bildschirm. Um das Bild in seiner tatsächlichen Größe anzuzeigen, stellen Sie die Zoomstufe auf 25 % ein.

Wenn Sie die Abmessungen in Pixeln angeben und die Anzahl der Pixel pro Zoll, also die Auflösung, verändern, wirkt sich das auf die Größe des ausgedruckten Bilds aus. Wenn Sie die Größe Ihres Dokuments dagegen in Zoll, Zentimeter, Punkt oder Pica festlegen und dann die Auflösung ändern, wirkt sich diese Änderung nicht auf die Abmessungen aus.



Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi).

Auflösung und Druckqualität

Die Auflösung von Ausgabegeräten (Druckern) wird in dpi (dots per inch; Punkte pro Zoll) und bei gerasterten Bildern in lpi (lines per inch; Linien pro Zoll) angegeben. Die Ausgabeauflösung ist abhängig von der Druckmaschine und der beim Drucken verwendeten Papierart. Ein Foto wird in der Regel mit 150 lpi ausgegeben, wenn es auf Hochglanzpapier gedruckt wird, und mit 85 lpi, wenn Zeitungspapier verwendet wird.

Wenn Sie einen Laser- oder Tintenstrahldrucker verwenden, legen Sie die Dokumentgröße in Zoll, Zentimeter, Punkt oder Pica mit der für Ihren Drucker spezifischen dpi-Auflösung fest. Die meisten Drucker liefern ausgezeichnete Ergebnisse bei Bildern, die auf 300 ppi eingestellt sind. Eine Erhöhung der ppi-Einstellung führt nicht notwendigerweise auch zu einem verbesserten Druckbild und kann unter Umständen zu einer großen, unhandlichen Datei führen.

Wenn der Druck in einer Druckerei bzw. auf einem professionellen Drucker erfolgt, sollte die Bildgröße stets entsprechend der gewünschten Größe des Druckstücks festgelegt werden. Als Faustregel gilt, dass die ppi-Einstellung Ihres Dokuments doppelt so groß wie der gewünschte lpi-Wert sein sollte. Bei 150 lpi sollten Sie also 300 ppi einstellen und bei 85 lpi entsprechend 170 ppi. Bei Fragen zur Auflösung bestimmter Ausgabegeräte sollten Sie sich mit der Druckerei in Verbindung setzen.

Dateien öffnen

Sie können Dateien öffnen, die in Corel Painter oder in anderen Anwendungen erstellt wurden. So können Sie Dateien aus anderen Grafikprogrammen öffnen und mit Corel Painter Malstriche, Farbtöne und Papierstrukturen hinzufügen.

-

So öffnen Sie Dokumente

- 1 Wählen Sie **Datei ▶ Öffnen** aus.

Corel Painter zeigt den Ordner der zuletzt geöffneten Datei an.

- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Öffnen** die Datei aus, die Sie öffnen möchten.

Corel Painter zeigt für jedes Bild die Abmessungen (in Pixeln), die Dateigröße und den Dateityp an. In Corel Painter gesicherte Dateien enthalten Miniaturansichten zum Durchsuchen.

- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**.

So suchen Sie nach Dokumenten (Macintosh)

- 1 Wählen Sie **Datei ▶ Öffnen** aus.

- 2 Klicken Sie auf **Übersicht**.

Im Dialogfeld **Übersicht** werden Miniaturansichten für alle RIFF-Dateien in einem Ordner angezeigt.

- 3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen, oder wählen Sie eine Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

In Bildern navigieren und Bildinformationen anzeigen

Das **Navigator**-Panel erleichtert Ihnen die Orientierung im Dokumentfenster. Wenn Sie beispielsweise mit starker Vergrößerung oder einem sehr großen Bild arbeiten, können Sie mit der kleinen Arbeitsflächenvorschau des **Navigator**-Panels das gesamte Bild anzeigen, ohne die Zoomstufe verkleinern zu müssen. Sie können auch einen anderen Bildbereich sichtbar machen, ohne die Zoomstufe zu ändern. Ferner können Sie hervorheben, welcher Bereich aktuell im Dokumentfenster angezeigt wird.



Die Arbeitsflächenvorschau des Navigators erlaubt Ihnen, das gesamte Bild anzuzeigen, auch wenn Sie einen Bildbereich vergrößert haben.

Außerdem zeigt das **Navigator**-Panel die X/Y-Koordinaten und die Position des Mauszeigers an, um Ihnen die Bildnavigation zu erleichtern. Sie können auch Informationen zum Dokument, wie Breite und Höhe sowie Informationen zu Einheiten wie Pixel, Zoll und Auflösung anzeigen.

So zeigen Sie das Navigator-Panel an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Navigator** aus.
- 2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Sichtbarmachen eines anderen Bildbereichs, ohne die Zoomstufe zu ändern

Zoomen auf eine bestimmte Zoomstufe im Dokumentfenster

Drehen des Bilds im Dokumentfenster

Vorgehensweise

Klicken Sie im **Navigator**-Panel auf einen anderen Bereich der Arbeitsflächenvorschau.

Öffnen Sie das Listenfeld **Arbeitsfläche zoomen**, und passen Sie den Regler für die Zoomstufe an.

Öffnen Sie das Listenfeld **Arbeitsfläche drehen**, und passen Sie den Regler für die Drehung an.



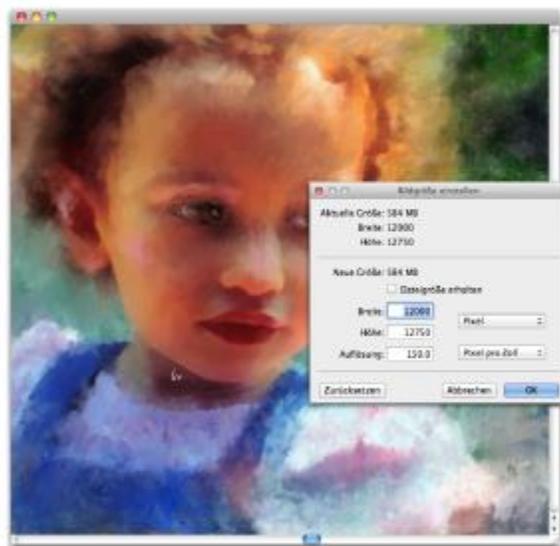
Über das **Navigator**-Panel können Sie auch verschiedene Werkzeuge aktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Navigatoreinstellungen öffnen**  klicken und eine Option auswählen. Zu

den verfügbaren Werkzeugen zählen die Zeichenmodi, Impasto, Pauspapier, Raster und die Farbverwaltung

Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern

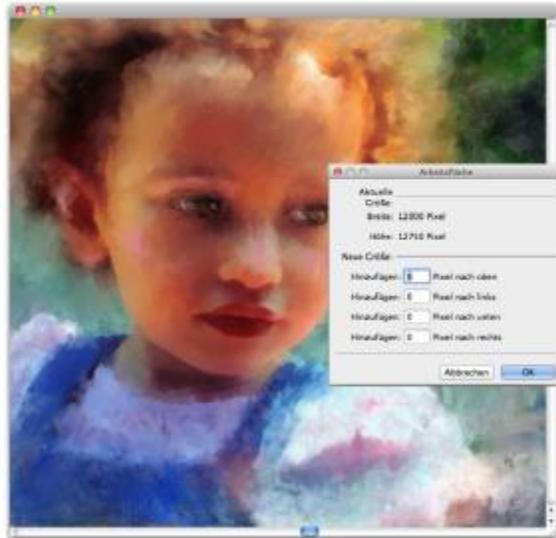
Sie können die physischen Abmessungen eines Bilds ändern, indem Sie die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen ändern, oder indem Sie nur die Größe des Arbeitsflächenbereichs ändern. Wichtig ist, den Unterschied zwischen den beiden Techniken zum Ändern der Größe zu kennen.

Wenn die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen geändert werden, ändern sich die Abmessungen und die Auflösung, die Darstellung des Bilds bleibt jedoch gleich. Wenn Sie etwa die Größe eines Bilds mit 300 ppi in 150 ppi ändern, wird die Bildgröße kleiner, das Bild ändert sich jedoch nicht.



Die Größe des Bilds wurde durch Ändern der Auflösung geändert.

Wenn Sie alternativ nur die Größe des Arbeitsflächenbereichs ändern, ändern sich sowohl die Abmessungen als auch die Darstellung. Ein Beispiel: Wenn Sie die Größe der Arbeitsfläche maximieren, wird um das Bild ein Rahmen angezeigt. Wenn Sie die Größe der Arbeitsfläche verkleinern, wird die Kante der Arbeitsfläche beschnitten. Darüber hinaus ist die Auflösung des Bilds betroffen.



Die Größe des Arbeitsflächenbereichs wird geändert, um einen leeren Rahmen um die Kante eines Bilds anbringen zu können.

Außerdem ist es wichtig zu beachten, dass sich die Höhe und Breite der Pixel des Bilds, die Zoomstufe und die Monitoreinstellungen auf die Größe des Bilds auf dem Bildschirm auswirken. Daher können Bilder mit einer anderen Größe am Bildschirm angezeigt werden, als diese beim Drucken aufweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auflösung“ auf Seite 45 und „Dokumente erstellen“ auf Seite 43.

So ändern Sie die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen

- 1 Wählen Sie **Arbeitsfläche** ► **Bildgröße einstellen** aus.

Um die Dateigröße des Bildes in Megabytes (MB) beizubehalten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dateigröße erhalten**.

- 2 Geben Sie im Bereich **Neue Größe** Werte in den Feldern **Breite** und **Höhe** ein.

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Dateigröße erhalten** aktivieren, müssen Sie nur in ein Feld einen Wert eingeben. Die anderen Werte werden automatisch angepasst.

Wenn Sie als Einheit Pixel oder Prozent wählen und einen Wert eingeben, wird die Option **Dateigröße erhalten** automatisch deaktiviert.



Durch starkes Vergrößern der Bildabmessungen kann das Bild gedehnt und pixlig erscheinen.

So ändern Sie die Größe des Arbeitsflächenbereichs

- 1 Wählen Sie **Arbeitsfläche** ► **Arbeitsfläche einstellen** aus.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Arbeitsfläche einstellen** die Anzahl der Pixel ein, um die die Arbeitsfläche an den Seiten erweitert werden soll.

Geben Sie negative Werte ein, um die Arbeitsfläche zu verkleinern oder zu beschneiden.

Dateien sichern

Sie können eine Datei in ihrem aktuellen Format oder in einem anderen Format sichern.

So sichern Sie eine Datei im aktuellen Format

- Wählen Sie **Datei** ► **Sichern/Speichern** aus.

Unterstützung für Tablett und andere Geräte

Corel Painter unterstützt Wacom-kompatible Tablett und Geräte sowie Geräte, die die Real-Time-Stylus-Funktion (RTS) des Windows-Betriebssystems unterstützen. Beide Gruppen verfügen über Multitouch-Funktionen.

Wacom-kompatible Geräte werden sowohl auf Mac OS als auch Windows unterstützt. Zu den RTS-kompatiblen Geräten gehören Tablet-PCs und Grafiktablets. Diese werden nur unter Windows unterstützt.

Standardmäßig verwendet Corel Painter Tabletoptionen, die sich für Wacom-kompatible Geräte eignen. Um ein RTS-kompatibles Grafiktablett bzw. ein anderes Gerät optimal mit Corel Painter nutzen zu können, müssen Sie dieses zuerst konfigurieren. Sonst können Stiftinformationen wie Druck und Neigung nicht zur Anpassung und Steuerung der Malstriche verwendet werden.

So konfigurieren Sie ein RTS-kompatibles Gerät (Windows)

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten** ► **Voreinstellungen** ► **Tablet**.
- 2 Aktivieren Sie im Bereich **Tablet-Optionen** die Option **RTS-kompatibles Gerät (Real-Time Stylus)**.
- 3 Starten Sie Corel Painter neu.

Multitouch-Unterstützung

Corel Painter unterstützt zwei Möglichkeiten, mit Gesten zu arbeiten: mit aktiviertem (der Standardmodus) oder deaktiviertem Multitouch-Modus. Darüber hinaus sind zwei Multitouch-Optionen verfügbar: **Corel Painter-Multitouch** und **Windows-Multitouch**.

Corel Painter-Multitouch

Diese Option, die sowohl auf Mac OS als auch Windows verfügbar ist, bietet erweiterte Unterstützung für Wacom Intuos 5-Tablets und andere Wacom-kompatible Geräte.

Windows-Multitouch

Bei dieser Option zeigen Ihre Gesten auf dem Tablet oder Gerät dasselbe Verhalten in Corel Painter wie in anderen Anwendungen. Die fortgeschrittenen Funktionen eines Wacom-kompatiblen Geräts können jedoch nicht benutzt werden.

Multitouch deaktiviert

Wird der Multitouch-Modus deaktiviert, können Sie die Arbeitsfläche nicht gleichzeitig schwenken, drehen und zoomen. Es ist nützlich, den Multitouch-Modus zu deaktivieren, wenn Sie feststellen, dass die Arbeitsfläche unerwartete Bewegungen ausführt oder die Malstriche die Farbe nicht wie erwartet auftragen.

So aktivieren oder deaktivieren Sie die Multitouch-Unterstützung (Mac OS)

- 1 Wählen Sie **Corel Painter 2015** ► **Voreinstellungen** ► **Tablet**.
- 2 Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option **Corel Painter-Multitouch**.

So aktivieren oder deaktivieren Sie die Multitouch-Unterstützung (Windows)

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten** ► **Voreinstellungen** ► **Tablet**.
- 2 Aktivieren oder deaktivieren Sie im Bereich **Multitouch-Optionen** das Kontrollkästchen **Multitouch aktivieren**.

Wenn die Multitouch-Unterstützung aktiviert ist, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Corel Painter-Multitouch**
- **Windows-Multitouch**



Malen

In Corel Painter können Sie genau so zeichnen und malen, wie Sie das auch mit realen Malutensilien tun würden. Gewöhnlich verwenden Sie Pinsel, Stifte, Kugelschreiber, Bleistifte, Kreide, Sprays und Spachtel, um Ihre Leinwand oder ein Blatt Papier zu bemalen. In Corel Painter stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten zur Verfügung, um mit den verschiedensten Werkzeugen Malstriche anzuwenden.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Einen Arbeitsablauf beim Malen wählen“ (Seite 53)
- „Malverhalten und Kalibrierung“ (Seite 56)
- „Einführung in die Medien für das Malen“ (Seite 61)
- „Mit Arbeitsfläche und Ebenen arbeiten“ (Seite 61)
- „Ausgangsbilder anzeigen“ (Seite 62)
- „Arbeitsfläche löschen“ (Seite 64)
- „Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden“ (Seite 64)

Einen Arbeitsablauf beim Malen wählen

Corel Painter umfasst viele Werkzeuge und Funktionen, mit denen Sie eigene Werke erstellen können. In diesem Kapitel werden die beiden häufigsten Corel Painter-Arbeitsabläufe vorgestellt. Ferner finden Sie hier Verweise auf Hilfethemen, in denen Sie weitere Informationen zu diesen Arbeitsabläufen finden.

Arbeitsablauf 1: Foto als Ausgangspunkt

Mit den leistungsstarken Klonwerkzeugen von Corel Painter können Sie digitale Fotos schnell in ein Gemälde umwandeln.



Das Foto (links) wurde geklont (rechts), um mit dem Malen zu beginnen.

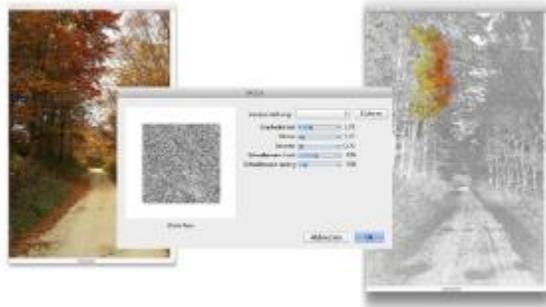
Schritt im Arbeitsablauf

Hilfethema

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Öffnen eines Fotos zum Malen | „Dateien öffnen“ auf Seite 47 |
| 2. Vorbereiten eines Fotos zum Klonen | „Schnelles Klonen verwenden“ in der Hilfe |
| 3. Malen des Klons | „Im Klondokument malen“ in der Hilfe |
| 4. Sichern des Fotogemäldes | „Dateien sichern“ auf Seite 51 |

Arbeitsablauf 2: Mit Skizze beginnen

In Corel Painter können Sie schnell aus einem Foto eine Skizze erstellen, die Sie als Hilfe beim Auftragen von Farben verwenden können. Um die Skizze unverändert zu lassen, sollten Sie Farben auf Ebenen auftragen statt direkt auf die Skizze. Außerdem können Sie je nach gewünschtem Effekt Ebenen verwenden, um die Linien der Skizze in das fertige Bild aufzunehmen. Wenn Sie nicht möchten, dass die Skizze im fertigen Bild sichtbar ist, können Sie sie löschen, indem Sie die Arbeitsfläche löschen. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Ebenen auf der Arbeitsfläche ablegen.



Das Foto (links) wurde in eine Skizze umgewandelt (rechts), um mit dem Malen zu beginnen.

Arbeitsablauf

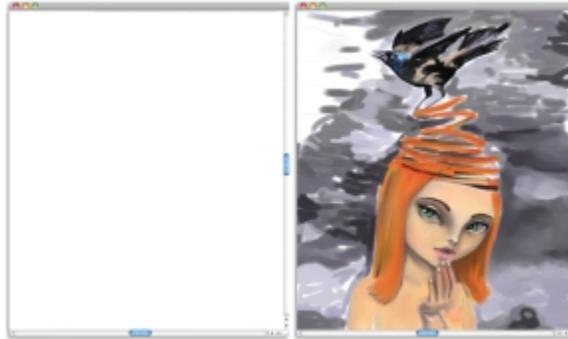
1. Foto auswählen
2. Foto in Skizze umwandeln
3. Eine Ebene erstellen
4. Malstriche auf der Ebene auftragen
5. Arbeitsfläche löschen
6. Ebenen auf der Arbeitsfläche ablegen

Hilfethema

- „Dateien öffnen“ auf Seite 47
- „Effekt Skizze anwenden“ in der Hilfe
- „Ebenen erstellen und löschen“ in der Hilfe
- „Auf Ebenen malen“ in der Hilfe
- „Arbeitsfläche löschen“ in der Hilfe
- „Ebenen mit der Arbeitsfläche ablegen“ in der Hilfe

Arbeitsablauf 3: Leere Arbeitsfläche als Ausgangspunkt

Sie können ein neues Projekt auch starten, indem Sie eine Papierstruktur und ein Malwerkzeug auswählen und Farbe auf der Arbeitsfläche aufbringen.



Sie können mit einer leeren Arbeitsfläche (links) beginnen und mit Ihrer Vorstellungskraft sowie den Werkzeugen von Corel Painter ein Werk erstellen.

Arbeitsablauf

1. Eine Papierstruktur auswählen
2. Ein Malwerkzeug auswählen
3. Ein Farbe auswählen
4. Auftragen von Malstrichen auf der Arbeitsfläche

Hilfethema

- „Papierstruktur anwenden“ in der Hilfe
- „Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen“ auf Seite 79
- „Farben im Farbpanel auswählen“ in der Hilfe
- „Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden“ auf Seite 64

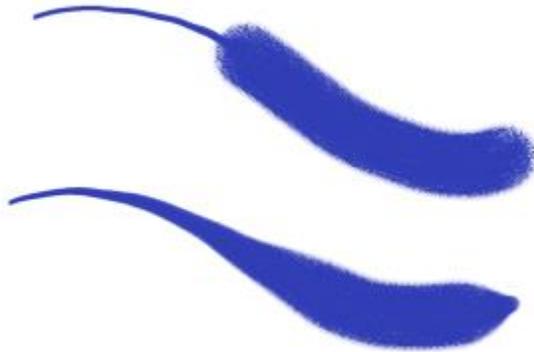
Malverhalten und Kalibrierung

Wenn Sie mit herkömmlichen Werkzeugen malen, bestimmt der Druck, den Sie mit einem Werkzeug ausüben, die Dichte und Breite der Malstriche. Wenn Sie einen druckempfindlichen Stift verwenden, können Sie auch mit Corel Painter den Malstrich auf diese Art steuern. Da jeder Künstler Striche mit unterschiedlich viel Druck aufträgt, kann Corel Painter für alle Malwerkzeuge an Ihre Aufdruckstärke angepasst werden. Hierzu verwenden Sie die Voreinstellungen unter **Malverhalten**. Zum Einstellen eines bestimmten Malwerkzeugs verwenden Sie die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung**.

Malverhalten für alle Malwerkzeugvarianten

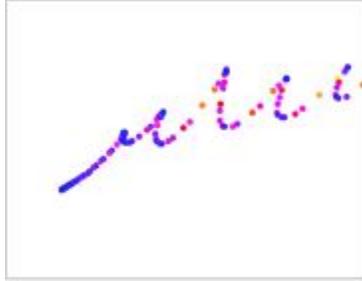
Die Funktion **Malverhalten** ist besonders vorteilhaft für Benutzer, die beim Malen nur leicht aufdrücken. Wenn ein leichter Strich keine Farbe auf der Arbeitsfläche hinterlässt, können Sie die Druckempfindlichkeit für alle Malwerkzeuge mithilfe der Voreinstellungen für **Malverhalten** erhöhen. Corel Painter sichert die Einstellungen für **Malverhalten**, wenn das Programm beendet wird. Daher wird die von Ihnen eingestellte Druckempfindlichkeit beim nächsten Öffnen der Anwendung als Standardeinstellung wiederverwendet.

Bei abrupten Änderungen der Breite oder Dichte Ihrer Malstriche sollten Sie die Voreinstellungen für das **Malverhalten** anpassen.



*Oben: Ein Malstrich mit abrupten Breitenänderungen. Unten:
Ein ähnlicher Malstrich mit angepasstem Malverhalten.*

Am häufigsten wird das Malverhalten durch Auftragen eines typischen Malstrichs – etwa eines gewellten Strichs – auf der Zeichenfläche eingestellt. Corel Painter verwendet Ihren Strich dann, um die passenden Einstellungen für Druck und Geschwindigkeit für alle Malwerkzeugvarianten zu berechnen. Sie können jedoch auch die Druck- und Geschwindigkeitswerte festlegen.



Mit der Zeichenfläche im Dialogfeld Malverhalten legen Sie fest, wie Corel Painter auf Stiftandruck und -geschwindigkeit reagiert.

Sie können zudem in Corel Painter aus folgenden Voreinstellungen für das Malverhalten auswählen: **Standard**, **Vorversion** und **Linear**.

Standardmäßig gelten die Einstellungen für das Malverhalten für alle Malwerkzeugvarianten, aber Sie können Sie auch nur auf die aktuelle Malwerkzeugvariante beschränken.

Malwerkzeugkalibrierung für einzelne Malwerkzeugvarianten

Die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** sind beim Anpassen einzelner Malwerkzeugvarianten äußerst hilfreich. Auf der Zeichenfläche können Sie den Druck Ihres Strichs variieren, um unterschiedliche Ergebnisse zu erzielen. So können Sie beispielsweise beim Skizzieren mit einer Stift-Malwerkzeugvariante eine geringe Druckempfindlichkeit wählen und anschließend beim Malen mit Ölfarbe den Druck erhöhen. Corel Painter sichert die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** mit den Malwerkzeugvarianten. Daher wird die von Ihnen eingestellte Empfindlichkeit beim nächsten Auswählen der Malwerkzeugvariante als Standardeinstellung wiederverwendet. Wenn Sie neben den Voreinstellungen für das **Malverhalten** für bestimmte Malwerkzeuge eine **Malwerkzeugkalibrierung** festlegen, haben die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** Vorrang vor den Voreinstellungen für das **Malverhalten**.

Druck und Geschwindigkeit manuell anpassen

Wenn Sie das Malverhalten und die Kalibrierung über die Zeichenfläche einstellen, berechnet Corel Painter die Einstellungen für den Druck und die Geschwindigkeit. Sie können diese Einstellung aber manuell anpassen. Sie können beispielsweise mithilfe der Druckregler **Skalierung** und **Stärke** den Druck des Stiftes anpassen, um mit einem weicheren oder festeren Druck den vollen Druck zu erzielen. Mithilfe der Geschwindigkeitsregler **Skalierung** und **Stärke** können Sie zudem die Geschwindigkeit des Strichs anpassen, um mit einem langsameren oder schnelleren Strich die volle Geschwindigkeit zu erzielen.

Um sicherzustellen, dass die Malwerkzeugeinstellungen die Druck- bzw. Geschwindigkeitseinstellungen verwenden, müssen Sie die Malwerkzeugeinstellungen unter **Umsetzung** mit **Druck** bzw. **Geschwindigkeit** festlegen.

So stellen Sie das Malverhalten ein

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Macintosh) Wählen Sie in der Menüleiste **Corel Painter 2015 ▶ Voreinstellungen ▶ Malverhalten**.
- (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Malverhalten**.

2 Tragen Sie in der Zeichenfläche einen „normalen“ Malstrich auf.

Arbeiten Sie dabei mit dem gewohnten Druck und der für Sie üblichen Geschwindigkeit. So kann das Werkzeug für das **Malverhalten** die entsprechenden Einstellungen für Geschwindigkeit und Druck für das Malwerkzeug berechnen.

Wenn Sie ein Wacom-kompatibles Tablett verwenden, können Sie auch Striche im Dokument auftragen, das Ergebnis überprüfen und die nötigen Änderungen vornehmen.

Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle, um die Einstellungen manuell anzupassen:

Ziel	Vorgehensweise
Vollen Druck mit weicherem oder festerem Druck erzielen	Verschieben Sie im Bereich Druck die Regler Skalierung und Stärke .
Volle Geschwindigkeit mit einer langsameren oder schnelleren Bewegung erzielen	Verschieben Sie im Bereich Geschwindigkeit die Regler Skalierung und Stärke .
Das Malverhalten auf die aktuelle Werkzeugvariante beschränken	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Auf aktuelle Malwerkzeugvariante anwenden .

So wählen Sie eine Voreinstellung für das Malverhalten

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Macintosh) Wählen Sie **Corel Painter 2015 ▶ Voreinstellungen ▶ Malverhalten**.
- (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Malverhalten**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellung** eine der folgenden Voreinstellungen aus:

- **Standard**: Für die meisten Künstler geeignet. Diese Voreinstellung ist zudem ein guter Ausgangspunkt für Anpassungen des Malverhaltens.
- **Vorversion**: Die Standardeinstellung für das Malverhalten in Painter X3 und früheren Versionen.
- **Linear**: Änderungen des Drucks wirken sich linear auf den Malstrich aus. Jede kleinste Variation des Drucks des Stiftes verändert den Malstrich.

Weiterhin können Sie

Die Einstellungen des Malverhaltens als benutzerdefinierte Voreinstellung speichern

Passen Sie im Dialogfeld **Malverhalten** die gewünschten Einstellungen an. Klicken Sie auf Schaltfläche **Hinzufügen** . Geben Sie im Dialogfeld **Voreinstellung hinzufügen** in das Textfeld **Voreingestellter Name** einen Namen ein.

Benutzerdefinierte Einstellungen des Malverhaltens löschen

Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellung** die Voreinstellung aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen** .

So legen Sie die Malwerkzeugkalibrierung fest

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.
- 4 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Malwerkzeugkalibrierung** aus.
- 5 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Malwerkzeugkalibrierung aktivieren**.
- 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen für Malwerkzeugkalibrierung festlegen** .
- 7 Tragen Sie in der Zeichenfläche einen „normalen“ Malstrich auf.
Arbeiten Sie dabei mit dem gewohnten Druck und der für Sie üblichen Geschwindigkeit. So kann das Werkzeug für das **Malverhalten** die entsprechenden Einstellungen für Geschwindigkeit und Druck für das Malwerkzeug berechnen.

Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle, um die Einstellungen manuell anzupassen:

Ziel

Vorgehensweise

Vollen Druck mit weicherem oder festerem Druck erzielen

Passen Sie die Regler **Druckskala** und **Druckstärke** an.

Volle Geschwindigkeit mit einer langsameren oder schnelleren Bewegung erzielen

Passen Sie die Regler **Geschw.skala** und **Geschw.stärke** an.

Einführung in die Medien für das Malen

Mit Corel Painter können Sie beim Auftragen auf der Arbeitsfläche aus einer großen Palette an Medien auswählen. So können Sie ein Malwerkzeug verwenden, um Farben direkt von einem Farbpanel aufzutragen, oder mit einer Farbe arbeiten, die Sie auf der Mischfläche gemischt haben. Darüber hinaus können Sie beim Malen einen Farbverlauf, ein Muster oder einen Klon verwenden.

In der folgenden Tabelle werden die Medien aufgeführt, die Sie auf Arbeitsflächen oder Ebenen auftragen können, sowie die Verweise auf das entsprechende Thema in der Hilfe.

Medien	Informationen
Farbe	„Farben im Farbpanel auswählen“ in der Hilfe
Mischfläche	„Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente“ in der Hilfe
Zweifarbige	„Zweifarbige Malstriche erstellen“ in der Hilfe
Verläufe	„Verläufe anwenden“ in der Hilfe
Muster	„Mit Mustern malen“ in der Hilfe
Kloner	„Im Klondokument malen“ in der Hilfe

Mit Arbeitsfläche und Ebenen arbeiten

In Corel Painter können Sie direkt auf der Arbeitsfläche malen, indem Sie Malstriche auftragen oder eine Ebene erstellen und dort Malstriche auftragen. Durch das Arbeiten mit Ebenen können Sie die Arbeitsfläche vor unerwünschten Änderungen schützen. Beim Malen wird der Malstrich auf die im Ebenen-Panel ausgewählte Ebene aufgetragen.

Das Erscheinungsbild eines Malstrichs hängt von den folgenden Faktoren ab:

- Von der gewählten Malwerkzeugkategorie (oder dem Zeichenwerkzeug).
- Von der gewählten Werkzeugvariante innerhalb der Malwerkzeugkategorie.
- Von den eingestellten Malwerkzeugeinstellungen wie der Malwerkzeuggröße, der Deckkraft oder der Eindringtiefe der Farbe in die Papierstruktur.

- Der Papierstruktur.
- Von der Farbe, dem Verlauf oder dem Muster, die als Medien verwendet werden.
- Von der Malwerkzeugmethode.

Wenn Sie ein Malwerkzeug der Kategorie Aquarell verwenden, können Sie damit nur auf einer Aquarellebene malen. Wenn Sie ein Malwerkzeug der Kategorie Tinte verwenden, können Sie lediglich auf einer Tintenebene malen.

Wenn Sie auf einer Form, einer dynamischen Ebene oder einer Ausgangsebene malen möchten, muss diese Ebene als Standardebene festgelegt sein, damit Sie darauf malen können.

Sie können als Ziel Ihrer Malstriche auch einen Kanal oder eine Ebenenmaske auswählen.

Wenn Sie einen Auswahlbereich ausgewählt haben, werden Malstriche standardmäßig nur in diesem Bereich aufgetragen.

Bei komplexen Malwerkzeugvarianten sehen Sie eine gepunktete Linie, bevor der endgültige Strich sichtbar wird. So ist beispielsweise die Verschwimmen-Variante der Malwerkzeugkategorie Impasto komplex, und bis zur Anzeige des Strichs kann es zu einer kleinen Verzögerung kommen. Auch wenn ein Malstrich noch nicht angezeigt wird, können Sie schon den nächsten Malstrich auftragen, während Sie auf die Anzeige des Malstrichs auf dem Bildschirm warten – die Malstrichinformationen gehen nicht verloren.

Ausgangsbilder anzeigen

In Corel Painter können Sie ein inspirierendes Foto oder Bild öffnen, das Sie als Grundlage für das Malen verwenden möchte. Hierzu verwenden Sie das Panel **Ausgangsbild**.



Ein Beispiel für das Anzeigen eines Bilds im Panel Ausgangsbild und dessen Verwendung als Inspiration beim Malen

Sie können das Ausgangsbild neu positionieren oder vergrößern und zugleich den Fokus auf Ihrem eigenen Bild belassen. Außerdem können Sie eine Farbe direkt aus dem Ausgangsbild aufnehmen und auf Ihr Bild anwenden. Wenn Sie Ausgangsbilder ausschließlich verwenden möchten, um Farben aus ihnen aufzunehmen, können Sie sie stattdessen auch direkt im Panel **Mischer** öffnen. Mit dieser Technik können Sie die Farben im Bild aufnehmen und mischen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder im Mischer-Panel öffnen](#)“ auf Seite 76.

Wir empfehlen die Verwendung von Ausgangsbildern mit höchstens 1600 x 1600 Pixeln. Sie können Ausgangsbilder öffnen, die mit einem der folgenden Dateitypen gesichert sind: JPG, PNG, RIFF und PSD.

So zeigen Sie ein Ausgangsbild an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Ausgangsbild**.
- 2 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf die Schaltfläche **Ausgangsbild öffnen** .
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Ausgangsbild öffnen** die Datei aus, die Sie öffnen möchten.
- 4 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Beim Öffnen von RIFF-, TIFF- und PSD-Dateien mit Ebenen im Panel **Ausgangsbild** werden alle Ebenen als Teil der Hintergrundarbeitsfläche behandelt.

So verschieben Sie ein Ausgangsbild

- 1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das Werkzeug **Hand** .
- 2 Ziehen Sie das Bild an eine neue Position im Fenster **Ausgangsbild**.

So können Sie ein Ausgangsbild vergrößert oder verkleinert anzeigen lassen

- 1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das **Zoomwerkzeug** .
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Zum Einzoomen klicken Sie in das Fenster **Ausgangsbild**.
 - Zum Auszoomen klicken Sie bei gedrückter **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) in das Fenster **Ausgangsbild**.

So nehmen Sie eine Farbe aus dem Ausgangsbild auf

- 1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das Werkzeug **Pipette** .

2 Setzen Sie den Cursor auf die aufzunehmende Farbe und klicken Sie darauf.

Die Farbe im Farbfeld wird durch die von Ihnen ausgewählte Farbe ersetzt.

Arbeitsfläche löschen

Sie können die Arbeitsfläche leeren, indem Sie Ihre Inhalte löschen. Dabei wird die Arbeitsfläche nicht gelöscht, sondern nur ihr Inhalt entfernt. Die Arbeitsfläche zu löschen, ist in Corel Painter nicht möglich.

So löschen Sie die Arbeitsfläche

- 1 Wählen Sie **Fenster** ► **Ebenen** aus.
- 2 Klicken Sie im Panel **Ebenen** auf die **Arbeitsfläche**, um sie auszuwählen.
- 3 Wählen Sie **Auswahl** ► **Alle** aus.
- 4 Wählen Sie **Bearbeiten** ► **Löschen** aus.

Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden

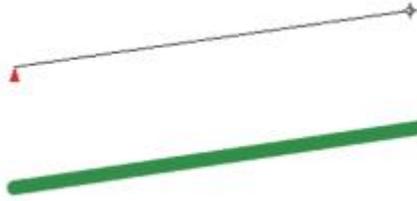
Mit dem Malstil für Freihandstriche können Sie freihändig Linien ohne jede Beschränkung zeichnen, während der Malstil für gerade Linien das Zeichnen von Geraden ermöglicht.

Beim Malen mit frei gezeichneten Strichen ist die freie Führung des Malstrichs in jede Richtung und in jeder beliebigen Form möglich. Der Strich folgt der Richtung, in die Sie ziehen.



Ziehen zum Erstellen von Freihandstrichen

Beim Zeichnen eines geraden Strichs verbindet Corel Painter Punkte mit einer geraden Linie.



Zum Erstellen eines geraden Strichs klicken Sie zunächst, um den ersten Punkt hinzuzufügen. Dann klicken Sie erneut oder ziehen den Mauszeiger, um den Strich zu erstellen.

So malen Sie Linien im Freihandmodus

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Freihandstriche** .
- 2 Ziehen Sie den Cursor auf der Arbeitsfläche.



Um zwischen Freihandstrichen und geraden Linien umzuschalten, können Sie auch einfach die Taste **B** drücken, um den Freihandstil zu wählen, bzw. die Taste **V**, um gerade Striche zu zeichnen.

So malen Sie gerade Linien

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Gerade Malstriche** .
- 2 Klicken Sie auf der Arbeitsfläche auf den Punkt, an dem die Linie beginnen soll.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf den Punkt, an dem die Linie enden soll.
 - Ziehen Sie den Cursor, um den Endpunkt exakt an der gewünschten Stelle zu platzieren.Corel Painter verbindet den ersten und zweiten Punkt durch eine gerade Linie.
- 4 Um mit dem Malen vom zweiten Punkt aus fortzufahren, erstellen Sie durch Klicken oder Ziehen weitere Punkte auf der Arbeitsfläche.
Corel Painter verbindet jeden Punkt mit einer geraden Linie.
- 5 Um eine Linie zu beenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie den **Zeilenschalter** (Macintosh) bzw. die **Eingabe-Taste** (Windows), um das Polygon zu schließen. Der Endpunkt wird durch eine gerade Linie mit dem Anfangspunkt verbunden.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Freihandstriche** , um in den Freihand-Modus zu wechseln, ohne das Polygon zu schließen.

- 6 Drücken Sie die Taste **V**, um das aktuelle Polygon zu beenden, ohne es zu schließen. Nun können Sie ein neues Polygon erstellen.
- 7 Ziehen Sie den Cursor auf der Arbeitsfläche.



Wenn Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten, während Sie den Cursor auf der Arbeitsfläche ziehen, werden ebenfalls gerade Striche erzeugt.



Farbe

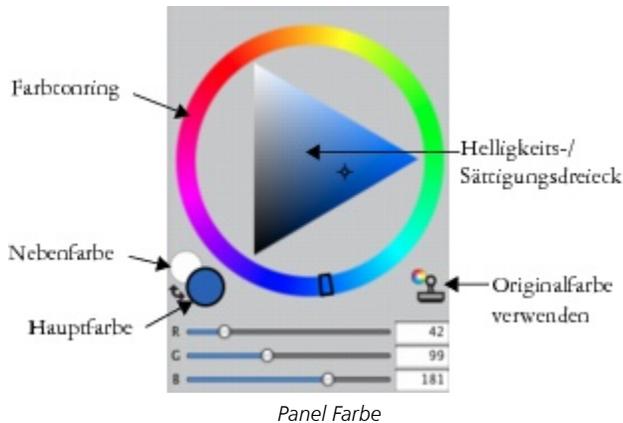
Corel Painter bietet viele Möglichkeiten zum Auswählen von Farben, die Sie auf Bilder anwenden können. So können Sie beispielsweise die Farbe des Papiers ändern, eine Farbe für die Malstriche auswählen und Farbfüllungen auf ein ganzes Bild oder einen Auswahlbereich anwenden.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Farben im Farbpanel auswählen“ (Seite 67)
- „Die temporäre Farbpalette verwenden“ (Seite 70)
- „Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente“ (Seite 71)
- „Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden“ (Seite 74)
- „Bilder im Mischer-Panel öffnen“ (Seite 76)
- „Mit Farbtabelle arbeiten“ (Seite 77)

Farben im Farbpanel auswählen

Mit dem Panel **Farbe** können Sie eine Farbe auswählen und sich Informationen zu der gewählten Farbe anzeigen lassen.



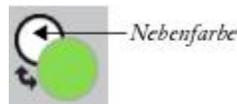
Im Panel **Farbe** können Sie eine Farbe im Farbtonring auswählen und sie über das Helligkeits-/Sättigungsdreieck anpassen. Die folgenden Informationen helfen Ihnen, Farben über das Helligkeits-/Sättigungsdreieck anzupassen.

- Die Farbwerte werden im Helligkeits-/Sättigungsdreieck von oben nach unten angezeigt. Der höchste Wert (Weiß) wird dabei ganz oben im Dreieck angezeigt und der niedrigste Wert (Schwarz) ganz unten.
- Der Sättigungsgrad nimmt von links nach rechts zu. Wenn Sie nach rechts ziehen bzw. rechts klicken, erhalten Sie eine reinere Variante des vorherrschenden Farbtons. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden „trüber“ oder grauer.

Über das Panel **Farbe** können Sie außerdem die Option **Originalfarbe verwenden** aktivieren.

Die Farbfelder **Hauptfarbe** und **Nebenfärb** werden im Panel **Farbe**, im temporären Farbpanel und in der Werkzeugpalette angezeigt. Sie weisen zwei sich überlagernde Felder auf: das vordere Feld zeigt die **Hauptfarbe**, das hintere die **Nebenfärb** an.

Die **Nebenfärb** kommt zum Einsatz, wenn mehrere Farben angewendet werden, beispielsweise bei zweifarbigen Malstrichen, zweifarbigen Verläufen und **Schlauch**-Effekten. Verwechseln Sie die Nebenfärb nicht mit dem, was in anderen Grafikprogrammen als „Hintergrundfarbe“ bezeichnet wird“. In Corel Painter ist die Hintergrundfarbe die Farbe des Papiers.



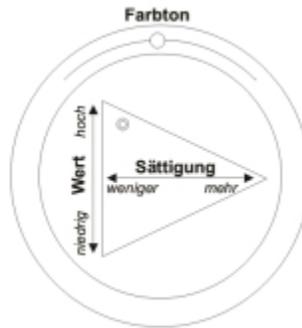
Die überlappenden Farbfelder für Hauptfarbe und Nebenfärb.

So blenden Sie das Farbpanel ein

- Wählen Sie **Fenster ▶ Farbpanels ▶ Farbe**.

So wählen Sie Farbtöne und Farben im Farbpanel aus

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Farbpanels ▶ Farbe**.
- 2 Ziehen Sie den Griff des Farbtonrings, um den vorherrschenden Farbton auszuwählen.
Das Helligkeits-/Sättigungsdreieck zeigt alle verfügbaren Farben innerhalb des gewählten Farbtons an.
- 3 Wählen Sie im Helligkeits-/Sättigungsdreieck eine Farbe aus, indem Sie den Kreis ziehen oder auf die gewünschte Farbe klicken.



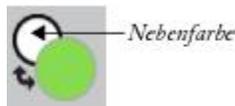
Ziehen Sie den Cursor innerhalb des Farbtonrings, um einen Farbton auszuwählen. Ziehen Sie den Cursor innerhalb des Helligkeits-/Sättigungsdreiecks, um die Sättigung festzulegen.



Sie können auch einen Farbton auswählen, indem Sie im Farbtonring (in der Standardanzeige) oder in der Farbtonanzeige (kleine Palette) auf eine beliebige Stelle klicken.

So wählen Sie die Hauptfarbe aus

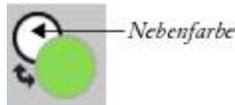
- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Farbpanels ▶ Farbe**.
- 2 Doppelklicken Sie auf das vordere Feld in der Farbauswahl.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Farbe aus.



Klicken Sie auf das vordere Feld, um die Hauptfarbe festzulegen.

So wählen Sie die Nebenfarbe aus

- 1 Doppelklicken Sie im Panel **Farbe** auf das hintere Feld.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Farbe aus.



Klicken Sie auf das hintere Feld, um die Nebenfarbe festzulegen.

Um mit der **Hauptfarbe** zu arbeiten, klicken Sie auf das vordere Feld, um es erneut auszuwählen.

So tauschen Sie die Haupt- und Nebenfarbe aus

- Klicken Sie auf das Farbaustauschsymbol  in der linken unteren Ecke der Farbauswahl.



Sie können auch die **Hauptfarbe** und die **Nebenfarbe** austauschen, indem Sie **Umschalttaste + S** oder **Umschalttaste + X** drücken.

Die temporäre Farbpalette verwenden

Die temporäre Farbpalette ist eine bewegliche Farbpalette, die im Dokumentfenster angezeigt wird, und mit deren Hilfe Sie Farben im Kontext des Bilds anzeigen und auswählen können. Die temporäre Farbpalette, die dem Panel **Farbe** ähnelt, besteht aus zwei Komponenten, über die Sie eine Farbe und deren Intensität auswählen können: den Farbtonring und das Helligkeits-/Sättigungsdreieck.

Farbtonring

Der Farbtonring dient zur Auswahl einer Farbe.

Helligkeits-/Sättigungsdreieck

Mithilfe des Helligkeits-/Sättigungsdreiecks können Sie die Intensität der Farbe sowie Schwarz, Weiß oder Grautöne auswählen.

Der Sättigungsgrad wird von links nach rechts angezeigt. Wenn Sie nach rechts ziehen bzw. rechts klicken, wird die Sättigung erhöht, und es werden reinere Farben im vorherrschenden Farbton angezeigt. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden „schmutziger“ oder grauer.

Die Werte können von oben nach unten festgelegt werden. Der höchste Wert (Weiß) wird dabei ganz oben im Dreieck angezeigt und der niedrigste Wert (Schwarz) ganz unten.

Die aktuelle Farbe wird in einem runden Feld links neben dem Helligkeits-/Sättigungsdreieck angezeigt.

So zeigen Sie die temporäre Farbpalette an

- Drücken Sie **Befehlstaste + Wahl taste + 1** (Macintosh) oder **Strg + Alt + 1** (Windows).



Sie können auch den Tastaturbefehl für die temporäre Farbpalette anpassen. Wählen Sie hierzu in der Menüleiste **Corel Painter 2015 ▶ Voreinstellungen** (Macintosh) bzw. **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen** (Windows) und dann **Funktionstasten anpassen**. Im Dialogfeld **Funktionstasten anpassen** wählen Sie **Andere** im Listenfeld **Verknüpfungen**, und klicken dann in der Liste **Anwendungsbefehle** auf **Temporäre Farbpalette umschalten**. Sie können dann in der Spalte **Verknüpfung** einen neuen Tastaturbefehl eingeben und auf **OK** klicken.

Wenn Sie ein Wacom-Tablett verwenden, können Sie auch der Stifttaste einen Tastaturbefehl zuweisen.

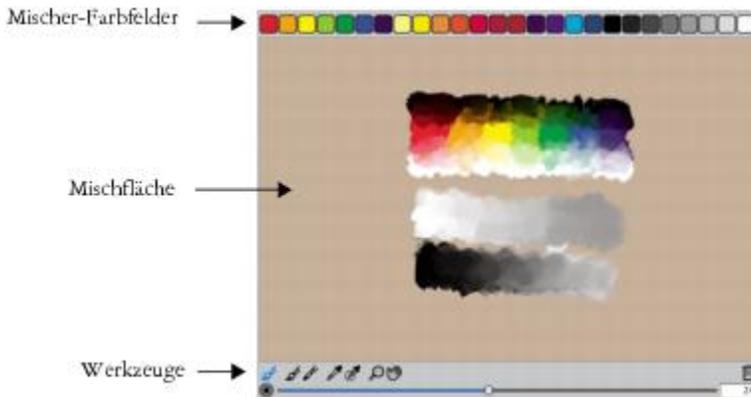
So wählen Sie eine Farbe in der temporären Farbpalette aus

- 1 Klicken Sie im Panel **Farbe** auf eine Farbe innerhalb des Farbtonrings.
- 2 Klicken Sie innerhalb des Farbtonrings auf das Helligkeits-/Sättigungsdreieck, um die gewünschte Farbtiefe exakt festzulegen.

Als Farbe wird als aktuelle Farbe angezeigt.

Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente

Mit dem Panel **Mischer** wird der Vorgang des Farbmischens auf einer herkömmlichen Künstlerpalette simuliert. Auf dem Panel **Mischer** finden Sie Farbfelder und verschiedene Werkzeuge zum Mischen Ihrer Farben. Geben Sie zwei oder mehr Farben auf die Mischfläche in der Mitte des Panels **Mischer** und mischen Sie sie, um eine neue Farbe zu erhalten.



Die Farben auf dem Panel **Mischer** können gesichert, geladen und wieder zurückgesetzt werden. Sie können Farben auch als Mischer-Farbfelder und Farbtabelle sichern.

Die Steuerelemente des Mischer-Panels

Mit den Steuerelementen des Panels **Mischer** werden Farben auf die Mischfläche aufgetragen, gemischt, Farbproben aufgenommen und Farben von der Mischfläche entfernt.



In der folgenden Tabelle werden sämtliche Werkzeuge des Panels **Mischer** beschrieben.

Werkzeug im Mischer-Panel

Beschreibung

Farbmischmodus (Werkzeug)



Mit diesem Werkzeug können Sie Farben vom **Mischer**-Panel auf die Arbeitsfläche auftragen. Das Werkzeug **Farbmischmodus** ist standardmäßig aktiviert und kann mit allen Malwerkzeugvarianten verwendet werden, die Mischen unterstützen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden](#)“ auf Seite 74.

Farbe anwenden (Werkzeug)



Dient als geladene Farbquelle zum Auftragen von Farbe auf die Mischfläche. Die auf das Werkzeug

Werkzeug im Mischer-Panel

Beschreibung

Farbe anwenden geladene Farbe vermischt sich mit den Farben auf der Mischfläche.

Farbe mischen (Werkzeug)



Vermischt Farben, die sich bereits auf der Mischfläche befinden; fügt der Mischfläche keine neuen Farben hinzu.

Beispielfarbe (Werkzeug)



Nimmt die Farbe von der Mischfläche auf, um sie auf der Arbeitsfläche zu verwenden. Die aufgenommene Farbe wird zur **Hauptfarbe** im Panel **Farbe**.

Mehrere Beispielfarben (Werkzeug)



Nimmt mehrere Farben von der Mischfläche auf. Die Größe des Aufnahmebereichs wird mithilfe des Reglers **Malwerkzeuggröße ändern** festgelegt. Sie können die aufgenommene Farbe auf der Arbeitsfläche verwenden.

Zoomen (Werkzeug)



Hiermit können Sie Bereiche auf der Mischfläche vergrößert oder verkleinert anzeigen lassen.

Schwenken (Werkzeug)



Hiermit können Sie einen Bildlauf durch die Mischfläche durchführen.

Schaltfläche Arbeitsfläche zurücksetzen verwenden

Mit der Schaltfläche **Arbeitsfläche zurücksetzen**  wird der Inhalt der Mischfläche gelöscht und die Zoomstufe auf 100 % zurückgesetzt. Die Größe des Malwerkzeugs wird damit jedoch nicht zurückgesetzt.

Den Regler zum Ändern der Malwerkzeuggröße verwenden

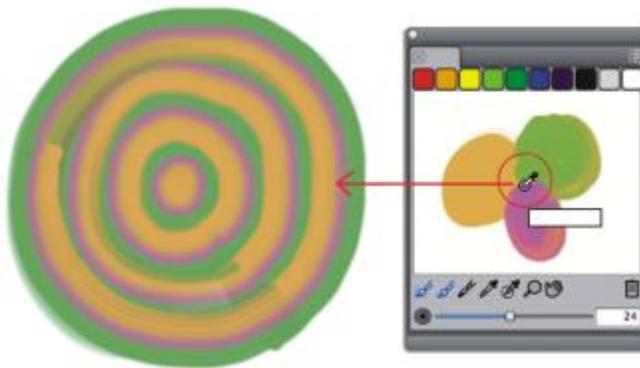
Mit dem Regler **Malwerkzeuggröße ändern**  können Sie die Größe der Werkzeuge **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** ändern. Darüber hinaus können Sie mit dem Regler **Malwerkzeuggröße ändern** die Größe des Aufnahmebereichs auf der Mischfläche ändern, wenn Sie das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben**

verwenden. Wenn Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern** anpassen, wird der neue Wert beim erneuten Öffnen der Anwendung beibehalten.

Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden

Sie können im Panel **Mischer** Farben erzeugen und diese dann aufnehmen, um sie auf die Arbeitsfläche aufzutragen.

Außerdem können Sie mit einigen Werkzeugvarianten, die das Mischen unterstützen, Farben im Panel **Mischer** mischen und sie direkt auf die Arbeitsfläche auftragen, ohne sie vorher aufzunehmen. Dies entspricht dem herkömmlichen Mischen von Farben auf einer physischen Palette. Die Werkzeugvarianten, die das Mischen unterstützen, verwenden die folgenden Spitzentypen: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**. Der Spitzentyp einer Malwerkzeugvariante erscheint auf der Palette **Allgemein** in den **Malwerkzeugeinstellungen**. Mit diesen Werkzeugvarianten können Sie außerdem mehrere Farben gleichzeitig aufnehmen, um mehrfarbige Malstriche zu erzeugen.



*Sie können mehrere Farben in das Panel **Mischer** aufnehmen und damit direkt auf der Arbeitsfläche malen.*

Wenn Sie mit dem Mischen und Aufnehmen von Farben fertig sind, können Sie die Mischfläche leeren oder als Datei (.MXS) sichern und später erneut öffnen und verwenden.

So mischen Sie Farben

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Farbpanels ▶ Mischer**.
- 2 Klicken Sie im **Mischer-Panel** auf das Werkzeug **Farbe anwenden** .
- 3 Wählen Sie in einem **Mischer-Farbfeld** eine Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.
- 4 Wählen Sie in einem **Farbfeld** eine zweite Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Fügen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe anwenden** hinzu und mischen Sie sie.
- Mischen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe mischen** .

So nehmen Sie Farben von der Mischfläche auf

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Farbpanels ▶ Mischer**.
- 2 Klicken Sie auf das Werkzeug **Beispielfarbe** .
- 3 Klicken Sie auf der Mischfläche auf die Farbe, die Sie aufnehmen möchten.
Die aufgenommene Farbe wird zur **Hauptfarbe** im Bild.

So malen Sie mit dem Mischer-Panel

- 1 Erstellen Sie im **Mischer-Panel** die gewünschte Farbmischung.
Das Werkzeug **Farbmischmodus**  ist standardmäßig aktiviert. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf das Werkzeug **Farbmischmodus**.
- 2 Klicken Sie in der Leiste für die Malwerkzeugauswahl auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Wählen Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante, die das Mischen unterstützt.
- 4 Malen Sie im Dokumentfenster.
Der Malstrich übernimmt die zuletzt im Werkzeug **Farbe anwenden**  bzw. **Farbe mischen**  verwendete Farbe.



Sie können überprüfen, ob eine Werkzeugvariante das Mischen unterstützt, indem Sie auf **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Allgemein** klicken und sicherstellen, dass einer der folgenden Spizentypen ausgewählt ist: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**.

So nehmen Sie mehrere Farben auf

- 1 Wählen Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante, die das Mischen unterstützt.
- 2 Erstellen Sie im **Mischer-Panel** die gewünschte Farbmischung.
- 3 Verschieben Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern** , um die Größe des Aufnahmebereichs festzulegen.

Die Größe des Aufnahmebereichs wird in Pixeln angegeben und rechts neben dem Regler angezeigt.

- 4 Klicken Sie auf das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben** , und klicken Sie auf den Bereich der Mischfläche, dessen Farben Sie aufnehmen möchten.



Sie können überprüfen, ob eine Werkzeugvariante das Mischen unterstützt, indem Sie auf **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Allgemein** klicken und sicherstellen, dass einer der folgenden Spitzentypen ausgewählt ist: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**.

Bilder im Mischer-Panel öffnen

Sie können jetzt externe Bilddateien im Panel **Mischer** laden, um die Bildfarben aufzunehmen und zu mischen. Sie können zum Beispiel ein Foto öffnen und seine Farben direkt auf der Mischfläche zu neuen Farben mischen. Sie können PNG-, RIFF-, TIFF-, JPEG- und PSD-Dateien im Panel **Mischer** öffnen.



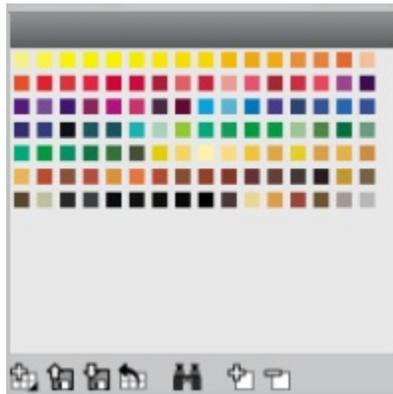
*Ein Beispiel für das Importieren eines Fotos in das Panel **Mischer** (links), um das Foto in eine Mischfläche umzuwandeln*

So öffnen Sie ein Bild im Mischer-Panel

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche für die Mischoptionen , und wählen Sie **Mischfläche öffnen**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Mischfläche öffnen** aus dem Listenfeld das entsprechende Bilddateiformat.
- 3 Navigieren Sie zu dem Ordner, der die Bilddatei enthält.
- 4 Klicken Sie auf die Bilddatei und dann auf **Öffnen**.

Mit Farbtabelle arbeiten

Corel Painter verwendet Farbtabelle, um Farben in Gruppen zusammenzufassen. Einige Farbtabelle sind sowohl nach Namen als auch nach Verwandtschaftsgrad der Farben geordnet. Corel Painter enthält verschiedene Farbtabelle, darunter die Painter-eigene Farbtabelle, die Systemfarbpaletten von Macintosh und Windows sowie das PANTONE MATCHING SYSTEM. Sie können die verfügbaren Farbtabelle öffnen, eine Farbe aus der Farbtabelle auswählen, und diese dann für einen Malstrich verwenden. Sie können auch mehrere Farbtabelle gleichzeitig öffnen.



Farbtabelle (Panel)

So blenden Sie das Farbtabelle-Panel ein

- Wählen Sie **Fenster** ▶ **Farbpanels** ▶ **Farbtabelle**.

So öffnen Sie Farbtabelle

- Klicken Sie im Panel **Farbeinstellungsbibliotheken** auf die Optionsschaltfläche für **Farbeinstellungsbibliotheken** , wählen Sie **Farbeinstellungsbibliotheken**, und wählen Sie eine Farbtabelle in der Liste aus.

So wählen Sie Farben aus Farbtabelle aus

- Klicken Sie im Panel **Farbeinstellungsbibliotheken** auf eine Farbe.

So fügen Sie einer Farbtabelle Farben hinzu

- 1 Wählen Sie eine Farbe im Panel **Farbe** aus.

- 2 Wählen Sie im Panel **Farbeinstellungsbibliotheken** die Farbtabelle aus, der Sie die ausgewählte Farbe hinzufügen möchten.
- 3 Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche **Farbe in Farbtabelle einfügen** .

Weiterhin können Sie

Aufgenommene Farben in Farbtabelle einfügen

Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Pipette** , klicken Sie auf eine Farbe im Bild, und klicken Sie dann auf **Farbe in Farbtabelle einfügen** .

Eine Farbe aus einer anderen Farbtabelle einfügen

Ziehen Sie ein Farbfeld von einer Farbtabelle in eine andere.



Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen

Corel Painter wartet mit einer beeindruckenden Anzahl an realistischen und reaktionsfreudigen Malwerkzeugen auf, die Sie zum Auftragen von Medien auf die Arbeitsfläche einsetzen können. So können Sie ein Malwerkzeug mit realistisch wirkenden Borsten wählen und damit Öl-, Wasser- oder Acrylfarben auftragen. Sie können auch eine trockene Malwerkzeugvariante wie Kreide oder Kohle wählen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Einführung in Malwerkzeuge“ (Seite 79)
- „Malwerkzeugkategorien“ (Seite 80)
- „Malwerkzeuge suchen und auswählen“ (Seite 96)
- „Grundlegende Malwerkzeugattribute festlegen“ (Seite 98)
- „Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen“ (Seite 102)
- „Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren“ (Seite 103)

Einführung in Malwerkzeuge

Corel Painter bietet Benutzern eine breite Palette an voreingestellten Malwerkzeugen, die herkömmliche Malwerkzeuge imitieren, sodass Sie einschätzen können, wie sich ein Malwerkzeug verhält.

In einem Fachgeschäft können Sie zur nächsten Abteilung wechseln, wenn die Malwerkzeuge in einer Abteilung nicht das gewünschte Ergebnis liefern. Ähnlich können Sie in Corel Painter verschiedene Malwerkzeuge verwenden, die auch als Malwerkzeugvarianten bezeichnet werden und

im Malwerkzeuginstanzions-Panell in unterschiedlichen Malwerkzeugkategorien gespeichert sind. Sie können ein Malwerkzeug unverändert übernehmen oder es an Ihre speziellen Bedürfnisse anpassen. Viele Künstler verwenden die Werkzeugvarianten, ohne große Änderungen an Größe, Deckkraft oder Struktur (Zusammenspiel von Malstrichen und Papierstruktur) vorzunehmen.

Es steht Ihnen aber auch eine Vielzahl von Einstellungen zur Verfügung, mit denen Sie weitreichende Änderungen am Malwerkzeug vornehmen oder gänzlich neue Werkzeugvarianten erstellen können.

Die meisten Corel Painter-Malwerkzeuge dienen zum Auftragen von Medien (Farben, Verläufe oder Muster) auf ein Bild. Sie verändern stattdessen die im Bild bereits vorhandenen Medien. Beispielsweise verwischt die Malwerkzeugvariante **Nass verwischen** (in der Malwerkzeugkategorie **Mischpinsel**) die bestehenden Farben im Bild mit weichen, geglätteten Malstrichen. Auf einer leeren Arbeitsfläche haben solche Malwerkzeuge keinerlei Wirkung.

Corel Painter enthält eine Reihe von Natural-Media-Malwerkzeugen, die gerenderte Werkzeugspitzen besitzen, mit denen sich herrlich realistische, gleichmäßige Malstriche mit glatten Rändern aufbringen lassen. Sie arbeiten schnell und gleichmäßiger, da die Malstriche direkt während des Malens angezeigt und nicht durch Auftragen von einzelnen Farbklecks erstellt werden. Diese Malwerkzeuge arbeiten so schnell, dass es gar nicht möglich ist, einzelne Farbklecks oder Farbpunkte in einem Malstrich zu hinterlassen. Diese Malwerkzeuge enthalten einige Besonderheiten, die beim bisherigen nicht gerenderten Auftragen des Mediums nicht vorhanden waren. Sie können nun Neigung und Winkel besser nutzen und auch mit Mustern oder Verläufen malen.

Malwerkzeugkategorien

Im folgenden Abschnitt werden die Malwerkzeugkategorien in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Der Abschnitt enthält eine Beschreibung der jeweiligen Kategorie, und es werden einige Malwerkzeugvarianten hervorgehoben, die in Corel Painter zu finden sind.

Acryl

Wie ihre Entsprechungen in der Realität sind **Acryl**-Varianten vielseitige Malwerkzeuge, mit denen Sie auf Arbeitsflächen schnell trocknende Farben auftragen können. Mit den meisten Malwerkzeugen können vorhandene Malstriche bedeckt werden, und bei vielen sind mehrfarbige Malstriche möglich. Einige **Acryl**-Varianten interagieren zudem mit den darunter liegenden Pixeln, sodass sich realistische Effekte erzielen lassen.



Borstenpinsel

Acryl dick flach

Acryl nass

Airbrushes

Mit **Airbrush**-Malwerkzeugen werden feine Farbnebel aufgesprüht, die den Eindruck vermitteln, als würde eine echte Spritzpistole verwendet. Bei einigen Varianten wird die Farbe jedoch anders aufgebaut. Bei den meisten Airbrush-Varianten wird die Farbe mit einem einzelnen Malstrich aufgetragen. Bei manchen digitalen Airbrushes ist dies jedoch nicht der Fall. Um mit digitalen Airbrushes Farbe aufzutragen, müssen mehrere Malstriche übereinander aufgetragen werden.



*Digitale Airbrush
weich fließend*

*Digitale Airbrush mit
harten Kanten*

*Digitale Airbrush
weich flach*

Die Airbrush-Stifte von Wacom sind in vollem Umfang mit den **Airbrush**-Varianten kompatibel.



Grobkörniger Spray

Feinkörniger Spray

Digitaler Airbrush

Künstler

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Künstler** können Sie den Stil großer Meister imitieren. Malen Sie beispielsweise im Stil van Goghs mit mehrfarbigen Malstrichen oder im Stil von George Seurat, bei dem sich zahlreiche Punkte zu einem Motiv zusammenfügen.

Bei allen Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Künstler** führt eine schnelle Pinselführung zu breiteren Malstrichen. Über die Einstellungen für die **Farbänderung** können Sie die Färbung der Malstriche in der Kategorie **Künstler** anpassen.



Impressionist

Sargent-Pinsel

Seurat

Mischpinsel

Mit den Malwerkzeugen der Kategorie **Mischpinsel** können Sie das Aussehen der unter dem Malstrich liegenden Pixel ändern, indem Sie sie verschieben und vermischen. Mit diesen Varianten lassen sich Effekte erzielen, die beim Mischen aufgetragener Farbe mit Wasser oder Öl entstehen. Wie bei einer Bleistiftskizze oder einer Kohlezeichnung ist es möglich, die Strichkanten zu verwischen oder Farbabstufungen zu erzeugen.



Nass verwischen

Verwischen

Schaber

Kreiden und Wachsstifte

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kreiden** erzeugen die dicken, üppigen Strukturen realer Kreidestücke, und die damit erzeugten Striche treten mit der Papierkörnung (Struktur) in Wechselwirkung. Die Deckkraft hängt dabei vom Stiftandruck ab.



Stumpfe Kreide

Eckige Kreide

Variable Kreide

Die Kategorie **Wachsstifte** bietet eine Reihe von Variantenstilarten, mit denen strukturierte Malstriche von weich und matt bis hin zu grob und wächsern erzeugt werden können, die mit der Papierkörnung in Wechselwirkung treten. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.



Normaler Wachsstift

Wachsstift Struktur

Harter Wachsstift

Kohle und Conté

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kohle** reichen von weicher Holzkohle bis hin zu harten Kohlestiften. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab. Zum Verwischen und Angleichen der mit Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Kohle** erstellten Malstriche können Sie **Mischpinselvarianten** verwenden. Zur Arbeitserleichterung empfiehlt es sich, die am häufigsten verwendeten **Kohle-** und **Mischpinselvarianten** in einer gemeinsamen Palette zu verwalten.



Kohle

Holzkohle weich

Kohlestift hart

Ähnlich wie die Malwerkzeuge in der Kategorie **Kreiden** produzieren die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Conté** strukturierte Malstriche, die mit der Papierkörnung in Wechselwirkung treten. Wie bei

anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.



Conté matt

Conté eckig

Conté zugespitzt

Kloner

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kloner** verhalten sich wie andere Malwerkzeugvarianten, wobei sie jedoch ihre Farbe von einem Klon- oder Aufnahmeursprung übernehmen. Mit diesen Varianten wird das Ursprungsbild reproduziert und gleichzeitig mit einem Filter versehen, sodass es in einer bestimmten Maltechnik, wie beispielsweise mit Pastellkreide oder Aquarellfarben, neu erstellt wird.



Originalfoto



Weicher Kloner



*Kloner
Impressionismus*

Digitales Aquarell

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** erzeugen Aquarelleffekte, die auf die Struktur der Arbeitsfläche reagieren. Im Gegensatz zu den Varianten der Kategorie **Aquarell**, die auf die **Aquarellebene** ausgerichtet sind, können Malstriche der Kategorie **Digitale Aquarelle** direkt auf jede beliebige, auf Standard-Pixeln basierende Ebene, einschließlich der Arbeitsfläche, aufgetragen werden. Wenn Sie beispielsweise Aquarelleffekte auf ein Foto anwenden möchten, können Sie für das direkte Auftragen der Malstriche eine Variante aus der Kategorie **Digitale Aquarelle** verwenden. Möchten Sie dagegen ein ganz neues Bild, das wie ein echtes Aquarellbild aussehen soll, verwenden Sie die Varianten der Kategorie **Realistisches Aquarell** oder **Aquarell**, die ein realistischeres Fließen, Vermischen und Aufsaugen der Farben ermöglichen.

Die Breite der mit Varianten aus der Kategorie **Digitale Aquarelle** aufgetragenen Malstriche wird durch den Stiftandruck bestimmt. Die Variante **Nasse Farbe abtupfen** bildet dabei jedoch eine Ausnahme.



Aquarell einfach



*Farbstrich
verwässern*



Trockenpinsel

Radierer

Die Kategorie **Radierer** enthält drei Arten von Malwerkzeugvarianten: **Radierer**, **Ausbleicher** und **Abdunkler**. **Radierervarianten** radieren bis hinunter auf die Papierfarbe. **Ausbleichervarianten** leiten zu Weiß über, wobei die betroffene Farbe allmählich mehr und mehr verblasst. **Abdunklervarianten** haben den entgegengesetzten Effekt. **Abdunklervarianten** erhöhen allmählich die Farbdichte und leiten damit schrittweise zu Schwarz über. Bei allen **Radiervarianten** wird die Stärke des Radiereffekts durch den Stiftandruck bestimmt.



Ausbleicher



Radierer



Radierer flächig

F/X

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **F/X** erhalten Sie viele kreative Ergebnisse. Bei manchen Varianten wird Farbe hinzugefügt, andere beeinflussen die unter dem Malstrich liegenden Pixel. Sie können die vielfältigen Möglichkeiten der Varianten in der Kategorie **F/X** am besten kennen lernen, indem Sie in einem Bild auf leerer Arbeitsfläche mit ihnen experimentieren.



Feinstaub



Glühen



*Das Malwerkzeug
Feuer beeinflusst die
darunter liegenden
Farben.*

Manche Varianten, z. B. **Leicht verzerren** oder **Leicht verwischen**, führen zu Angleichungseffekten. Andere wiederum, wie **Wirbelsturm**, **Turbulenz** oder **Wasserblasen**, haben dramatischere Effekte zur Folge.



Wölben



Zerbröselt



Wirbelsturm

Gel

Mit den Malwerkzeugen mit der Eigenschaft **Gel** können Sie die darunter liegenden Farben eines Bilds mit der Farbe des Malstrichs tönen. Bei einem gelben Malstrich bekommt die darunter liegende Farbe also beispielsweise einen Gelbstich. Bei den Malwerkzeugen mit der Eigenschaft **Gel** wird die Malwerkzeugeinstellung **Zusammenführungsmodus** verwendet, um den Effekt zu erzielen. Der Effekt der Eigenschaft **Gel** ähnelt dem Angleichen von Ebenen mithilfe des Montageverfahrens **Gel**. Allerdings benötigen Sie keine Ebenen, um die gleichen Ergebnisse zu erzielen.



Gel (grober Pinsel)



Gel (großflächig)



Gel (aufgenommen)

Gouache

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Gouache** kombinieren die Fließeigenschaften der Aquarellvarianten mit der Deckkraft der Acrylvarianten. Die Varianten reichen von feinen, detailgenauen Malstrichen bis hin zu breiten und dicken Malstrichen. Mit Malwerkzeugen der Kategorie **Gouache** aufgebrauchte Malstriche sind deckend.



Detail deckend

Gouache dick flach

Gouache nass rund

Schlauch

Mit den Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Schlauch** werden statt Farben Bilder aufgetragen. Die aufgetragenen Bilder stammen aus speziellen Bilddateien, die Strahl-Dateien genannt werden. Jede dieser Dateien enthält mehrere Bilder, die nach Merkmalen wie Größe, Farbe oder Winkel geordnet sind. Jedes Merkmal (Parameter) kann mit einem Stiftattribut (Animator) wie **Geschwindigkeit**, **Druck** und **Richtung** verknüpft werden.

Der Name der jeweiligen **Schlauch**-Malwerkzeugvariante gibt Auskunft darüber, welcher Parameter und Animator jeweils wirksam ist. So ist z. B. bei der Variante **Linear-Größe-D Winkel-Z** die Größe mit dem Stiftandruck (D) verknüpft und es wird ein zufälliger Winkel (Z) verwendet.



*Linear-Winkel-K
(Winkel)*

*Linear-Größe-D
(Druck)*

*Spray-Größe-D
(Druck) steuert
Größe und
Verteilung*

Impasto

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Impasto** verwenden die klassische Maltechnik, bei der Farbe dick auf die Arbeitsfläche aufgetragen wird, um die Tiefenwirkung zu erzeugen. Die Informationen über

die Tiefe des jeweiligen Malstrichs sind bei der Ebene hinterlegt. Sie müssen die Impasto-Informationen allerdings anzeigen, damit diese sichtbar sind.

Manche Varianten wenden den Tiefeneffekt auf die unter dem Malstrich liegenden Pixel an, so z. B. **Säure**, **Klarlack**, **Tiefenkamm** und **Struktur, klar**. Andere wiederum tragen dreidimensionale Malstriche mit der aktuell ausgewählten Malfarbe auf.



Flächig, deckend

Verwischend, rund

Beladener Spachtel

Tinte

Malwerkzeuge der Kategorie **Tinte** kombinieren Tinte und Farbe, wodurch die Farbe dickflüssiger erscheint. Es gibt drei verschiedene Arten von Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Tinte**: Varianten, die Tinte auftragen, Varianten, die Tinte zur Erzeugung eines Widerstandseffekts entfernen, und Varianten, die weiche Kanten entstehen lassen. Beim ersten Auftragen eines Malstrichs wird automatisch eine neue Ebene erstellt. Mit Tinte können Sie auch 3D-Effekte erzielen.



Klumpige Tinte

Grobe Borste

Glatt, flach

Marker

Die Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Marker** simulieren die Wirkung echter, herkömmlicher Marker. Die Varianten reichen von feiner Spitze (Fineliner) bis zu breiter Spitze (Stumpf) und umfassen die verschiedensten Stiftformen und Deckkraftabstufungen.

Die Striche, die Sie mit einigen **Markervarianten** ziehen, kommen denen hochwertiger traditioneller Marker erstaunlich nah. Dies ist vor allem der Art zu verdanken, wie die **Marker** mit der Arbeitsfläche interagieren. Mit dem **flachen Marker** können Sie zum Beispiel das Aufbauen und Ansammeln von Farben bewirken.



Marker rund Klecksender Marker Flacher Marker



Grafikmarker Anlösender Grafikmarker Normaler Grafikmarker

Ölpinsel

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Ölpinsel** lässt sich das Verhalten von Ölfarben nachahmen. Manche Varianten sind halbtrensparent und eignen sich zur Erzielung eines Glasureffekts. Andere Varianten sind deckend, sodass die vorhandenen Malstriche bedeckt werden.



Feines Kamelhaar Flächig, deckend Verwischend, rund

Bei einigen Varianten in der Kategorie **Ölfarben** können Sie Farben wie herkömmliche Ölfarben mischen. Sie können auf der **Mischfläche** erzeugte Farbmischungen direkt auf die Arbeitsfläche auftragen. Die Farben lassen sich dann mit den auf der Arbeitsfläche bereits vorhandenen Farben mischen (angleichen). Darüber hinaus können Sie mehrere Farben gleichzeitig von der **Mischfläche** aufnehmen. Einige Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Ölfarben** werden mit einer fest definierten Farbmenge geladen, die dann auf das Bild übertragen wird. Wenn Sie einen Malstrich auf die Arbeitsfläche auftragen, nimmt die Menge der Farbe im Malstrich zunehmend ab und der Malstrich wird dadurch entsprechend blasser. Da Ebenen gegenüber der Ölfarbe nicht die gleichen Eigenschaften aufweisen wie die Arbeitsfläche, verblässen die auf eine Ebene aufgetragenen Malstriche nicht so schnell.

Bei einigen Varianten der Kategorie **Ölfarben** handelt es sich um Spachtel, mit denen sich Farben direkt auf der Arbeitsfläche mischen lassen. Es gibt sechs speziell für **Ölfarben** konzipierte Werkzeugspitzen-Profile.

Spachtel

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Spachtel** können Sie Farben in Ihren Bildern zusammenkratzen, andrücken, aufnehmen und verstreichen. In der Kategorie **Spachtel** trägt lediglich die Variante **Beladener Spachtel** die aktuelle Malfarbe auf. **Spachtel**-Malstriche verlaufen stets parallel zum Griff des Stifts.



Beladener Spachtel

Spachtel

*Spachtel
verwischend*

Partikel-Malwerkzeuge

Bei den Partikel-Malwerkzeugen handelt es sich um physikalisch inspirierte Malwerkzeuge, mit denen Sie Ihren Kunstwerken ein unverwechselbares Aussehen verleihen können. Sie geben von einem Mittelpunkt aus Partikel ab und diese bilden auf ihrem Weg über die Arbeitsfläche ein Linienmuster (Pfade). Weitere Informationen finden Sie unter „[Partikel-Malwerkzeuge](#)“ auf Seite 117.

Pastellfarben

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Pastellfarben** – zu denen auch die Ölpastellfarben zählen – reichen von harten Pastellstiften, die die Papierkörnung freilegen, bis hin zu extraweichen Stiften, die sanft über die Oberfläche gleiten und die vorhandenen Malstriche bedecken. Die Deckkraft hängt dabei vom Stiftandruck ab.



Pastellkreide

Pastell weich

Pastell eckig weich

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie Ölpastellkreide erzeugen die dicken, üppigen Strukturen echter Pastellstifte. Die meisten Varianten in dieser Kategorie sind deckend. Bei den Varianten der Kategorie **Variables Ölpastell** kommt es hingegen zu einer Vermischung (Angleichung) zwischen dem Malstrich und der darunterliegenden Farbe. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.



Ölpastellkreide Ölpastellkreide grob Variables Ölpastell

Musterzeichner

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Musterzeichner** tragen Sie ein Muster auf das Bild auf. Merkmale wie die Größe oder die Transparenz des Musters sind dabei variabel. Beispielsweise verringern Sie mit der Variante **Musterzeichner mikro** die Größe des Musters, während Sie mit der Variante **Musterzeichner transparent** eine halbtransparente Version des Musters auftragen.



Musterzeichner Musterzeichner maskiert Mustermarkierer (basierend auf der aktuellen Farbe)

Bleistifte

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Bleistift** eignen sich für alle Arbeiten, die normalerweise Bleistifte erfordern: von groben Skizzen bis zu filigranen Zeichnungen. Wie ihre realen Gegenstücke treten die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Bleistifte** mit der Struktur der Arbeitsfläche in Wechselwirkung. Alle Varianten bauen sich zu Schwarz auf und bei allen hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab. Die Breite des Strichs der Malwerkzeuge der Kategorie **Bleistifte** ändert sich entsprechend der Geschwindigkeit der Linienführung: Je schneller Sie den Stift über die Arbeitsfläche ziehen, desto dünner wird der Strich.



2B-Stift

Deckender Bleistift

Fettstift



Buntstift

Buntstift hart

Ölbuntstift

Federn

Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Federn** wie **Kammförmiger Schaber** oder **Bambuszeichner** erzeugen realistische Effekte wie ihre traditionellen Gegenstücke, allerdings ohne deren Nachteile: Sie können weder verstopfen noch klecksen oder austrocknen.



Croquil

Wachsschaber

*Unterschiedliche
Strichstärke*

Wenn Sie die mit einer Kalligrafiefeder gezogenen Striche auf einer körnigen Struktur oder die weichen Striche eines Kalligrafiepinsels nachbilden möchten, können Sie die zahlreichen kreativen Möglichkeiten der Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Kalligrafiefeder** verwenden.



Kalligraphie

Kalligraphiepinsel

Trockene Tinte

Foto

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Foto** lassen sich Grafiken oder digitale Fotos bearbeiten. So können Sie beispielsweise die Farbe von Fotos anpassen, Kratzer entfernen und die Bildschärfe erhöhen oder verringern. Darüber hinaus können Sie Farben zu einem Graustufenbild hinzufügen.



Weichzeichnen

Abwedler

Nachbelichter

Realistisches Aquarell

Die Malstriche der Malwerkzeugvariante **Realistisches Aquarell** fließen wie in der Realität und bringen Pigmente sehr natürlich an, sodass Sie sehr echt wirkende Aquarelle erstellen können. Ferner treten die Malstriche in ein Wechselspiel mit Papierstruktur und -körnung, weshalb die Ergebnisse echten Aquarellen entsprechen. Sie können die Malwerkzeugeinstellungen für **Realistisches Aquarell** ändern, um unterschiedliche Effekte zu erzielen.



Leichter Rand

*Nass auf nassem
Papier*

*Trocken auf
trockenem Papier*

Realistisches nasses Öl

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Realistisches nasses Öl** sorgen für echt wirkende Malstriche mit Ölfarben. Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Realistisches nasses Öl** können Sie die Farbviskosität und die Farbkonzentration steuern, ganz wie dies beim Mischen von Ölfarben mit einem anderen Medium der Fall ist. Sie können die Malwerkzeugeinstellungen für **Realistisches nasses Öl** auch ändern, um unterschiedliche Effekte zu erzielen.



Terpentin körnig

Flüssiges Öl

Nasses Öl

Intelligente Striche

Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Intelligente Striche** basieren auf beliebten Malwerkzeugvarianten anderer Kategorien. Sie wurden jedoch für die Verwendung mit dem Fotomalsystem optimiert.

Schwämme

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Schwämme** können Sie verschiedene Struktureffekte erzielen, indem Sie die vorhandenen Farben mit der aktuellen Farbe überdecken oder sie angleichen. Einige Varianten der Kategorie **Schwämme** tragen bei jedem Stiftklick Farbtupfer in zufällig angeordneten Winkeln auf. Die nassen bzw. feuchten Varianten wie **Schwamm grob nass** tragen beim Ziehen des Malwerkzeugs über die Arbeitsfläche Schwammtupfer auf. Bei der Variante **Nass verschmiert** wird die aktuelle Malfarbe mit den bereits vorhandenen Farben gemischt (angleichen), wenn das Werkzeug über die Arbeitsfläche gezogen wird.



Schwamm dicht

Schwamm grob nass

Nass verschmiert

Sumi-e

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Sumi-e**-Malwerkzeugvarianten eignen sich zum Erzeugen fließender Malstriche im Sumi-e-Stil (japanische Tuschezeichnungen). Mit einer Vielzahl von Größen und Formen lassen sich traditionelle Sumi-Malstriche nachbilden.



Sumi-Pinsel

Sumi-Pinsel Detail

Borste grob

Tönung

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Tönung** lassen sich Effekte auf Fotos oder Grafiken anwenden. So können Sie z. B. mit der Variante **Normal, rund** auf Schwarz-Weiß-Fotos eine transparente Farbe auftragen. Je nachdem, ob Sie eher einen subtilen oder dramatischen Effekt erzielen möchten, können Sie jede Farbe auf eine separate **Farbfilter-** oder **Kolorationsebene** anwenden und damit die Deckkraft für jede Ebene getrennt anpassen. Einige Malwerkzeuge der Kategorie **Tönung** basieren auf der Malwerkzeugeinstellung **Zusammenführungsmodus**.



Normal, rund

Vermischt

Weich, körnig, rund

Aquarell

Mit den Malwerkzeugen der Kategorie **Aquarell** wird Farbe auf eine Aquarellebene aufgetragen, wobei die Farben ineinander fließen, sich miteinander vermischen und vom Papier aufgesaugt werden können. Die Aquarellebene wird automatisch erstellt, sobald Sie einen Malstrich mit einer der Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Aquarell** auftragen. Mithilfe der Ebene können Sie die Feuchtigkeit sowie die Verdunstungsrate des Papiers bestimmen, wodurch sich ein äußerst naturgetreuer Effekt erzielen lässt. Die meisten Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** treten mit der Arbeitsfläche in Wechselwirkung. Mit den Varianten der Kategorie **Aquarell** ist es auch möglich, Fotos mit einem Aquarelleffekt zu versehen, indem Sie die Arbeitsfläche auf die Aquarellebene anheben.

Weitere Informationen zu zusätzlichen Aquarell-Malwerkzeugvarianten finden Sie unter „[Realistisches Aquarell](#)“ auf Seite 93.

Wenn Sie direkt auf der Arbeitsfläche malen möchten, verwenden Sie die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle**.



Diffus, flach



Wasserspritzer



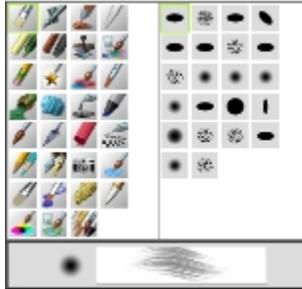
Feuchtes Kamelhaar

Malwerkzeuge suchen und auswählen

In Corel Painter können Sie in der aktuell ausgewählten Malwerkzeugbibliothek nach Malwerkzeugvarianten suchen.

Sie können im Inhalt der aktuell ausgewählten Malwerkzeugbibliothek nach Malwerkzeugen suchen, die einer bestimmten Beschreibung entsprechen. Führen Sie die Suche durch, indem Sie ein Attribut oder eine Kombination von Malwerkzeugattributen eingeben. Wenn Sie beispielsweise den Suchbegriff „realistisch“ eingeben, wird eine Liste mit allen „realistischen“ Malwerkzeugvarianten angezeigt.

Sie können auch in den Malwerkzeugkategorien im Malwerkzeugbibliotheks-Panel nach Malwerkzeugvarianten suchen. Wenn Sie auf den Namen einer Malwerkzeugvariante zeigen, wird unten im Panel eine Vorschau der Werkzeugspitzen und Malstriche für die einzelnen Varianten angezeigt. Im Malwerkzeugbibliotheks-Panel werden oben auch die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge angezeigt, sodass Sie schnell auf diese zugreifen können.



Im Malwerkzeugbibliotheks-Panel können Sie die gewünschte Malwerkzeugkategorie (links) und -variante (rechts) auswählen.

Die standardmäßigen Malwerkzeugvarianten von Corel Painter werden im Malwerkzeugbibliotheks-Panel angezeigt, bis Sie eine andere Werkzeugbibliothek öffnen oder importieren. Ferner wird im Malwerkzeugbibliotheks-Panel immer nur eine Malwerkzeugbibliothek angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „[Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren](#)“ auf Seite 103.

Wenn Sie ein Malwerkzeug aus einer früheren Version von Corel Painter benötigen, laden Sie einfach die Malwerkzeugbibliothek dieser früheren Version. Weitere Informationen finden Sie unter „[Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren](#)“ auf Seite 103.

So wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

So suchen Sie nach Malwerkzeugvarianten

- 1 Geben Sie in der Suchleiste ein Attribut oder eine Kombination von Malwerkzeugattributen in das Textfeld Suchen ein.
Die Suchleiste befindet sich rechts neben der Eigenschaftsleiste in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters.
- 2 Zeigen Sie auf eine Malwerkzeugvariante in der Liste, um eine Vorschau des Malstrichs anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Liste eine Malwerkzeugvariante aus.



Um nach Malwerkzeugen zu suchen, die in Corel Painter 2015 neu sind, geben Sie in das Textfeld Suchen die Zahlen 2015, X4 oder 14 ein.



Falls die Suchleiste ausgeblendet ist, können Sie sie einblenden, indem Sie auf **Fenster ► Suchen** klicken.

Grundlegende Malwerkzeugattribute festlegen

Für einen schnellen Einstieg mit Corel Painter können Sie in der Eigenschaftsleiste grundlegende Malwerkzeugattribute wie Größe, Deckkraft und Struktur festlegen. Mit der Größe können Sie die Abmessungen eines einzelnen Farbtupfers festlegen.



Die Malwerkzeug-Silhouette, also der Kreis rechts vom Malstrich, wird angezeigt, wenn ein Malwerkzeug ausgewählt ist und über der Arbeitsfläche platziert wird. Sie spiegelt die Größe und Deckkraft der Malwerkzeugspitze wider.

Die Deckkraft bestimmt, wie stark ein Strich die darunter liegenden Farben überdeckt bzw. lasiert.



80 % Deckkraft (oben) und 20 % Deckkraft (unten)

Die Struktur bestimmt das Zusammenspiel von Farbe und Papierstruktur.

Sie können Malwerkzeugattribute wie Winkel und Form auch dynamisch auf dem Bildschirm einstellen. Auf dem Bildschirm wird im Dokumentfenster ein Kreis angezeigt, mit dem Sie die Größe und Form des Malwerkzeugs im Hinblick auf das Bild ändern können.



Der Kreis ist eine visuelle Darstellung der Malwerkzeuggröße auf dem Bildschirm.

Sie können auch auf zusätzliche Malwerkzeugeinstellungen zugreifen, um die Malwerkzeuge noch weiter anzupassen. So können Sie eine minimale Malstrichgröße festlegen, um das Zu- und Abnehmen von Malstrichen bei unterschiedlichem Druck und sich ändernder Richtung zu steuern.

So legen Sie die Größe der Werkzeugspitze fest

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.
- 4 Verschieben Sie in der Eigenschaftsleiste den Regler **Größe** , oder geben Sie einen Wert in das Feld **Größe** ein.

Wenn Sie die Malstrichfunktion proportional mit der Malwerkzeuggröße skalieren möchten, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die für einige Malwerkzeuge verfügbare Schaltfläche **Element mit Strichbreite skalieren** .

Corel Painter muss das Malwerkzeug nach dem Anpassen der Größe gegebenenfalls neu erstellen. Stellen Sie sich daher auf eine kurze Verzögerung ein.



Sie können die Malwerkzeuggröße auch stufenweise erhöhen, indem Sie die Taste für die rechte eckige Klammer (**]**) drücken, oder verringern, indem Sie die Taste für die linke eckige Klammer (**[**) drücken.

Sie können den standardmäßigen Wert zur Vergrößerung von Malwerkzeugspitzen in Pixel festlegen, indem Sie **Corel Painter 2015** ► **Voreinstellungen** ► **Allgemein** (Macintosh) oder

Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Allgemein (Windows) wählen und im Feld **Vergrößerung der Malwerkzeugspitzen um** einen Pixelwert eingeben.

Sie können auch die Skalierungsoptionen für alle Bereiche deaktivieren, indem Sie **Corel Painter 2015 ▶ Voreinstellungen ▶ Allgemein** (Macintosh) oder **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Allgemein** (Windows) wählen und die Option **Elementskalierung bei Größenänderung von Malwerkzeug deaktivieren** aktivieren.

So stellen Sie die Deckkraft ein

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.
- 4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Deckkraft** einen Prozentsatz ein oder verschieben Sie den Regler **Deckkraft**  entsprechend.

Bei geringer **Deckkraft** ist die Farbe lasierend und die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei hoher Deckkraft überdeckt die aufgetragene Farbe die darunter liegenden Farben.



Bei einigen Methoden und Spitzentypen ist eine Änderung der Deckkraft nicht möglich.



Wenn das **Malwerkzeug** aktiv ist, können Sie die Deckkraft durch Drücken einer Zifferntaste einstellen. Jeder Zifferntaste ist ein festgelegter Prozentwert zugewiesen. Beispiele: 1 bedeutet 10% Deckkraft, 5 bedeutet 50% Deckkraft und 0 bedeutet 100% Deckkraft.

So legen Sie die Struktur fest

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.
- 4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Struktur** einen Prozentsatz ein, oder verschieben Sie den Regler **Struktur** entsprechend.

Ziehen Sie den Regler nach links, um die Eindringtiefe zu verringern und mehr Struktur anzuzeigen.
Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Eindringtiefe zu erhöhen und weniger Struktur anzuzeigen.



Bei Malwerkzeugen mit flüssigen Medien bestimmt die **Struktur** die so genannte Mitführweite. Bei den Werkzeugen der Kategorie **Schlauch** wird mit der Option **Struktur** die Vermischung mit der Nebenfarbe festgelegt. Für einige Malwerkzeuge, wie Airbrush, steht der Regler **Struktur** nicht zur Verfügung.

So legen Sie Malwerkzeugattribute auf dem Bildschirm fest

- Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Vorgehensweise

Malwerkzeuggröße ändern

Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und ziehen Sie das Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Ziehen Sie so lange, bis der Kreis die gewünschte Größe aufweist. Lassen Sie die Stift- oder Maustaste dann los.

Malwerkzeugdeckkraft ändern

Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Lassen Sie, während Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt halten, die Tasten los und drücken Sie die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) einmal. Ziehen Sie so lange am Deckkraftkreis im Dokumentfenster, bis der Kreis die gewünschte Deckkraft aufweist, und lassen Sie dann die Stift- oder Maustaste los.

Malwerkzeugform ändern

Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Lassen Sie, während Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt halten, die Tasten los und drücken Sie

Ziel

Malwerkzeugwinkel ändern

Vorgehensweise

die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) zweimal. Ziehen Sie so lange am Formkreis im Dokumentfenster, bis der Kreis die gewünschte Malwerkzeugform aufweist, und lassen Sie dann die Stift- oder Maustaste los.

Halten Sie die **Befehlstaste + Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste + Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Lassen Sie, während Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt halten, die Tasten los und drücken Sie die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) dreimal. Ziehen Sie so lange am Winkelkreis im Dokumentfenster, bis der Kreis den gewünschten Winkel aufweist, und lassen Sie dann die Stift- oder Maustaste los.



Sie können auch auf eine Malwerkzeug-Größenänderungseinstellung zurückgreifen, die der Malwerkzeug-Größenänderungseinstellung früherer Versionen von Corel Painter entspricht. Wählen Sie dazu **Corel Painter 2015 ▶ Voreinstellungen ▶ Allgemein** (Macintosh) oder **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Allgemein** (Windows) und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Vereinfacht (aus Vorversion)**.

Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen

Auf die intelligenten Malwerkzeugeinstellungen für die Standardvarianten der Malwerkzeuge können Sie ganz schnell über die Eigenschaftsleiste zugreifen. Mit dieser Option werden Panels für Malwerkzeugeinstellungen dynamisch erzeugt, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Zudem werden mit dieser Option alle Medienoptionen wie Papiere oder Farbaufträge angezeigt, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Diese Funktion erleichtert die Suche nach relevanten Malwerkzeugeinstellungen und Medien für bestimmte Standardmalwerkzeuge.

So zeigen Sie relevante Malwerkzeugeinstellungen dynamisch an

- Wählen Sie in der Malwerkzeuginstanz eine Malwerkzeugvariante aus, und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen** .

Malwerkzeuginstanzbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren

Sie können Malwerkzeuginstanzbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren und exportieren. Somit können Sie selbst Malwerkzeuge verwenden, die von anderen erstellt wurden, oder Ihre eigenen Werkzeuge mit anderen teilen. Sie können nur Malwerkzeuginstanzbibliotheken, -kategorien und -varianten importieren, die zuvor von Ihnen oder von einer anderen Person aus Corel Painter 12 Update 1 oder höher exportiert wurden.

Sie können Malwerkzeugressourcen (Malwerkzeuginstanzbibliotheken, -kategorien und -varianten) nur mit Nutzern teilen, die ebenfalls Corel Painter 12 Update 1 oder höher installiert haben. Die Malwerkzeug-Ursprungsdateien von Corel Painter 12 Update 1 oder höher werden von älteren Versionen von Corel Painter, einschließlich Corel Painter 12 und Service Pack 1, nicht unterstützt.

Beachten Sie, dass immer nur eine Bibliothek im Malwerkzeuginstanzbibliotheks-Panel angezeigt werden kann.

Malwerkzeuginstanzbibliotheken aus Corel Painter 11 (oder früheren Versionen)

Sie können Malwerkzeuginstanzbibliotheken öffnen, die in einer älteren Version von Corel Painter erstellt wurden. Bis Version 11 von Corel Painter sind Malwerkzeugvarianten individuelle XML-Dateien, die innerhalb der Malwerkzeuginstanzbibliotheken in Ordnern für Malwerkzeugkategorien organisiert sind. Wenn Sie ältere Malwerkzeuginstanzbibliotheken verwenden möchten, müssen Sie sie zuvor in **Corel Painter 2015\Brushes** kopieren. Nach dem Kopieren der Dateien können Sie über das Malwerkzeuginstanzbibliotheks-Panel oder das Menü **Malwerkzeuge** auf diese zugreifen.

Malwerkzeuginstanzbibliotheken außerhalb des Ordners **Brushes** werden von Corel Painter nicht erkannt oder sind im Programm nicht sichtbar. Die Ordnerstruktur von Malwerkzeuginstanzbibliotheken muss der Struktur im Verzeichnis der Standardbibliothek Painter Brushes entsprechen (**Corel Painter 2015\Brushes\[Bibliotheksordner]\[Kategorie-Ordner]\[Variantendatei.xml]**). Auch wenn Sie nur ein paar Malwerkzeugvarianten kopieren möchten, müssen Sie diese dennoch in einer Malwerkzeuginstanzbibliothek ablegen und dabei die korrekte Ordnerstruktur beachten.

Nachdem Sie die ältere Bibliothek geöffnet haben, können Sie sie exportieren. Dabei wird die Malwerkzeuginstanzbibliothek in das neue Format für Malwerkzeuginstanzbibliotheken konvertiert.

So importieren Sie eine Malwerkzeuginstanzbibliothek

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge** ► **Importieren** ► **Malwerkzeuginstanzbibliothek**.

- 2 Navigieren Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugbibliothek importieren** zu dem Ordner, der die Werkzeugbibliothek enthält.
- 3 Wählen Sie die Malwerkzeugbibliothek und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die importierte Malwerkzeugbibliothek wird im Malwerkzeugbibliotheks-Panel angezeigt.



Sie können auch eine Malwerkzeugbibliothek aus dem Malwerkzeugbibliotheks-Panel importieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Importieren** und schließlich **Malwerkzeugbibliothek** auswählen.

Sie können auch eine Malwerkzeugbibliothek über den Datei-Browser Ihres Betriebssystems importieren, indem Sie auf eine Malwerkzeugbibliothek doppelklicken.

So importieren Sie eine Corel Painter-Malwerkzeugbibliothek einer Vorgängerversion

- 1 Öffnen Sie im Dateibrowser Ihres Betriebssystems den Ordner, in dem sich der Ordner mit der Malwerkzeugbibliothek einer Vorgängerversion befindet.
- 2 Kopieren Sie die Dateien.
- 3 Fügen Sie den Bibliotheksordner in den Ordner **Corel\Painter 2015\Brushes** ein.
- 4 Stellen Sie sicher, dass der Bibliotheksordner nicht schreibgeschützt ist. Gehen Sie dazu wie folgt vor:
 - (Macintosh) Klicken Sie bei gedrückter **Ctrl-Taste** auf den Ordner der Malwerkzeugbibliothek, und klicken Sie auf **Information**. Deaktivieren Sie im Dialogfeld **Info** die Option **Geschützt**. Wiederholen Sie diese Schritte für alle Unterordner und Dateien.
 - (Windows) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner der Malwerkzeugbibliothek, und wählen Sie **Eigenschaften**. Deaktivieren Sie auf der Seite **Allgemein** das Kontrollkästchen **Schreibgeschützt**, und klicken Sie auf **Anwenden**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Änderungen der Attribute bestätigen** die Option **Änderungen für diesen Ordner, Unterordner und Dateien übernehmen**.
- 5 Klicken Sie in Corel Painter in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 6 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek , und wählen Sie **Malwerkzeugbibliothek ▶ Painter Malwerkzeuge** aus.

So exportieren Sie eine Malwerkzeugbibliothek

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Exportieren ▶ Malwerkzeugbibliothek**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugbibliothek wählen** im Listenfeld **Bibliothek** die zu exportierende Werkzeugbibliothek aus.
- 3 Navigieren Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugbibliothek exportieren** zu dem Ordner, in dem Sie die Bibliothek speichern möchten.

Um die Werkzeugbibliothek umzubenennen, geben Sie einen Namen im Textfeld **Dateiname** ein.

- 4 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.



Sie können auch eine Malwerkzeugbibliothek aus dem Malwerkzeugbibliotheks-Panel exportieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Exportieren** und schließlich **Malwerkzeugbibliothek** auswählen.

So importieren Sie eine Malwerkzeugkategorie

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Importieren ▶ Kategorie**.
- 2 Navigieren Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugkategorie importieren** zu dem Ordner, der die Malwerkzeugkategorie enthält.
- 3 Wählen Sie die Malwerkzeugkategorie und klicken Sie auf **Öffnen**.



Sie können auch eine Malwerkzeugkategorie aus dem Malwerkzeugbibliotheks-Panel importieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Importieren** und schließlich **Kategorie** auswählen.

Sie können auch eine Malwerkzeugkategorie über den Datei-Browser Ihres Betriebssystems importieren, indem Sie auf eine Malwerkzeugkategorie doppelklicken. Die Malwerkzeugkategorie erscheint automatisch im Malwerkzeugbibliotheks-Panel.

So exportieren Sie eine Malwerkzeugkategorie

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Exportieren ▶ Kategorie**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugkategorie wählen** im Listenfeld **Kategorie** eine Malwerkzeugkategorie aus.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugkategorie exportieren** auf **Sichern/Speichern**.

Um die Malwerkzeugkategorie umzubenennen, geben Sie einen Namen im Textfeld **Dateiname** ein.



Sie können auch eine Malwerkzeugkategorie aus dem Malwerkzeugbibliothek-Panel exportieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Exportieren** und schließlich **Kategorie** auswählen.

So importieren Sie eine Malwerkzeugvariante

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Importieren ▶ Malwerkzeug**.
- 2 Navigieren Sie im Dialogfeld **Malwerkzeugvariante importieren** zu dem Ordner, der die Malwerkzeugvariante enthält.
- 3 Wählen Sie die Malwerkzeugvariante und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld **Variante speichern** aus dem Listenfeld **Malwerkzeugkategorie** die Malwerkzeugkategorie, in der Sie die Variante speichern möchten.
Um die Malwerkzeugvariante umzubenennen, geben Sie einen Namen im Textfeld **Variante speichern unter**: ein.
- 5 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.



Sie können auch eine neue Malwerkzeugkategorie erstellen, indem Sie im Dialogfeld **Variante speichern** auf die Schaltfläche **Neue Malwerkzeugkategorie hinzufügen**  klicken und einen Namen im Textfeld **Neuer Kategoriename**: eingeben.

Sie können auch eine Malwerkzeugvariante aus dem Malwerkzeugbibliotheks-Panel importieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Importieren** und schließlich **Malwerkzeug** auswählen.

Sie können auch eine Malwerkzeugvariante über den Dateibrowser Ihres Betriebssystems importieren, indem Sie auf eine Malwerkzeugvariante doppelklicken. Die Malwerkzeugvariante erscheint automatisch im Malwerkzeugbibliotheks-Panel.

So exportieren Sie eine Malwerkzeugvariante

- 1 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf die Malwerkzeugvariante, die Sie exportieren möchten.
- 2 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Exportieren ▶ Malwerkzeug**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld **Malwerkzeug exportieren** auf **Sichern/Speichern**.
Um die Malwerkzeugvariante umzubenennen, geben Sie einen Namen im Textfeld **Dateiname** ein.



Sie können auch eine Malwerkzeugvariante aus dem Malwerkzeugbibliotheks-Panel exportieren, indem Sie auf die Schaltfläche für die Optionen der Malwerkzeugbibliothek  klicken und dann **Exportieren** und schließlich **Malwerkzeug** auswählen.

- 4 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .



Bilder klonen

Corel Painter enthält leistungsstarke Tools zum Klonen von Bildern. So können Sie ein vorhandenes Bild, beispielsweise ein Foto, in ein Kunstwerk verwandeln.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Bilder klonen“ (Seite 107)
- „Schnelles Klonen verwenden“ (Seite 111)
- „Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren“ (Seite 112)
- „Im Klondokument malen“ (Seite 114)

Bilder klonen

Mit Corel Painter können Sie ein Bild klonen, um ein Kunstwerk zu erstellen. Mit anderen Worten: Mithilfe von Klontechniken können Sie Ihren Digitalfotos ein zweites Leben verleihen.

In diesem Abschnitt wird der manuelle Vorgang des Klonens von Bildern erläutert. Der manuelle Vorgang umfasst die Auswahl des Bilds, das Sie klonen möchten (Ursprungsbild), die Erstellung des Klons und dann die Einrichtung des Arbeitsbereichs, um in den Klon zu malen. Sie können auf Wunsch auch ein Ursprungsbild auswählen und Corel Painter den Arbeitsbereich automatisch einrichten lassen, um in den Klon zu malen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Schnelles Klonen verwenden“](#) auf Seite 111.

Das geklonte Bild einrichten

Um mit dem Klonvorgang zu beginnen, müssen Sie das Ursprungsbild auswählen, das Sie klonen möchten. Corel Painter dupliziert dann das Ursprungsbild und bettet das Bild als Klonursprung in das Klondokument

ein. Das Klondokument wird in einem neuen Dokumentfenster angezeigt, und der Klonursprung wird im Panel **Ursprungsbild** angezeigt. Sie können das Ursprungsbild auch in einem separaten Fenster öffnen, sodass Sie auf der Arbeitsfläche malen können, während das Ursprungsbild direkt daneben angezeigt wird. Der Cursor im Fenster **Ursprungsbild** nimmt die Form eines Fadenkreuzes an, um zu zeigen, in welchem Bereich des Ursprungsbilds Sie malen.



Der Bereich, in dem im Klondokument-Fenster (links) gemalt wird, wird durch einen Fadenkreuz-Cursor im Fenster Ursprungsbild (rechts) identifiziert.

Mit dem Ursprungsbild arbeiten

Das Klonursprungsbild lässt sich am besten als Momentaufnahme eines ausgewählten Bilds beschreiben. Nachdem der Klon erstellt und das Klonursprungsbild eingebettet wurde, wird die Verbindung zum ursprünglichen Dokument aufgehoben. Sie können jedoch das eingebettete Klonursprungsbild bearbeiten, um sein Aussehen zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „[Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren](#)“ auf Seite 112.

Nachdem der erste Klon erstellt wurde, können Sie zum Klondokument weitere Ursprungsbilder hinzufügen, um Farben aus verschiedenen Quellen klonen zu können.

Wenn das Klondokument im Dokumentfenster geöffnet wird, müssen Sie den Inhalt der Arbeitsfläche löschen, um unter Verwendung der gewünschten Maltechnik in das Klondokument zu malen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Im Klondokument malen](#)“ auf Seite 114.

Mit Pauspapier klonen

Bevor Sie beginnen, in das Klondokument zu malen, können Sie auch Pauspapier aktivieren. Wenn die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, sehen Sie eine abgeschwächte Version des Ursprungsbilds unter dem Klondokument, sodass Sie Farben präzise auf die Arbeitsfläche auftragen können.

Anders als bei herkömmlichem Pauspapier handelt es sich bei Corel Painter-Pauspapier um einen Anzeigemodus, den Sie als Referenz zum Malen oder Abpausen von Bildern verwenden können. Es ist kein

echtes Objekt wie eine Ebene oder ein Dokument. Dieser Anzeigemodus bietet eine abgeschwächte Version des Ursprungsbilds im Dokumentfenster, als ob das Original auf einem Leuchttisch unter echtem Pauspapier läge. Wenn Sie auf das Bild Medien auftragen, während die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, werden die Medien auf das Klondokument, und nicht das Pauspapier aufgetragen.



Wenn für das Klondokument die Pauspapier-Funktion aktiviert ist (rechts), wird Ihnen ein abgeschwächtes Bild des Klonursprungsbilds angezeigt (links).

Wenn die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, sind nicht alle Bilddetails deutlich sichtbar. Um die Änderungen verfolgen zu können, können Sie zwischen der aktivierten und deaktivierten Pauspapier-Funktion umschalten. Zudem können Sie die Deckkraft des Pauspapiers einstellen.

Mit Pauspapier Umrisse zeichnen

Neben dem Malen in ein Klondokument haben Sie zudem die Möglichkeit, mithilfe eines Klons und der aktivierten Pauspapier-Funktion den Bildumriss zu zeichnen. Anschließend können Sie den Umriss als Ausgangspunkt für ein Bild verwenden.



Mit der Pauspapier-Funktion können Sie das Ursprungsbild zum Abpausen durchscheinend lassen. Wenn Sie die Pauspapier-Funktion deaktivieren, können Sie den Umriss sehen (rechts).

So klonen Sie ein Bild

- 1 Öffnen Sie das Bild, das Sie klonen möchten.
- 2 Wählen Sie **Datei ▶ Klonen**.
Das Klondokument wird in einem eigenen Dokumentfenster angezeigt.
Wenn Sie die Klonfarben auf eine leere Arbeitsfläche auftragen möchten, können Sie den Inhalt des Klondokuments löschen. Wählen Sie **Auswahl ▶ Alles auswählen** und dann **Bearbeiten ▶ Löschen**.
- 3 Tragen Sie Pinselstriche mithilfe eines Kloners auf. Sie können auch ein beliebiges anderes Malwerkzeug auswählen und die Verwendung der Originalfarbe einstellen.

Wenn Sie das Panel **Klonursprung** öffnen möchten, wählen Sie **Fenster ▶ Klonursprung**.



Wenn Sie ein Klondokument erstellen, wird eine Kopie des Ursprungsbilds automatisch in das Klondokument eingebettet. Daher wirken sich Änderungen, die Sie am ursprünglichen Bild vornehmen, nicht auf das Klondokument aus. Wenn Sie die neueste Version des Bilds verwenden möchten, müssen Sie es als neuen Klonursprung hinzufügen und dann die ältere Version löschen. Weitere Informationen finden Sie unter „[So aktualisieren Sie Änderungen an einem Klonursprungsbild](#)“ auf Seite 113.

Wenn Ihr Ursprungsdokument Ebenen enthält, wird beim Klonen eine vollständig zusammengesetzte Kopie erstellt. Alle Ebenen werden automatisch abgelegt. Sie können so das Bild auf eine Ebene reduzieren, um das Drucken zu beschleunigen.

Wenn Sie einen Kloner auswählen und beim Klonen eines Bilds zu Offset-Sampling wechseln, wird im Panel **Klonursprung** automatisch das Kontrollkästchen **Offset-Sampling** aktiviert. Zudem sollten Sie berücksichtigen, dass der Aufnahmebezugspunkt nicht als ein Klonursprung behandelt wird und nicht im Panel **Klonursprung** angezeigt wird.

So zeigen Sie das Ursprungsbild-Fenster und den Fadenkreuz-Cursor an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Klonursprung**.
- 2 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden** (mit **Fadenkreuz**).

So aktivieren Sie die Funktion „Pauspapier“

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Klonursprung**.
- 2 Klicken Sie im Panel **Klonursprung** auf die Schaltfläche **Pauspapier umschalten** .

Wenn Sie eine Tastenkombination verwenden möchten, drücken Sie **Befehlstaste + T** (Macintosh) oder **Strg-Taste + T** (Windows).

Eine abgeschwächte Version des Originals ist durch das Pauspapier hindurch sichtbar.

- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Tragen Sie Pinselstriche mithilfe eines Klonwerkzeugs oder einer Malwerkzeugvariante auf, für die die Verwendung der Originalfarbe eingestellt ist.
 - Verwenden Sie für den Umriss des Bilds beispielsweise die Zeichenfeder-Variante.

Weiterhin können Sie

Die Deckkraft des Pauspapiers ändern

Stellen Sie im Panel **Klonursprung** den Regler **Deckkraft des Pauspapiers festlegen** entsprechend ein.

So deaktivieren Sie die Funktion „Pauspapier“

Klicken Sie im Panel **Klonursprung** auf die Schaltfläche **Pauspapier umschalten**.



Sie können die Funktion Pauspapier auch über das Panel **Navigator** aktivieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Navigatorereinstellungen öffnen** , und wählen Sie **Pauspapier**.

Schnelles Klonen verwenden

Mit der Funktion **Schnelles Klonen** können Sie automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Klonen eines Bilds vornehmen. Wenn Sie die Funktion **Schnelles Klonen** verwenden, werden folgende Aufgaben automatisch ausgeführt:

- Erstellen des Klondokuments
- Einbetten des Klonursprungs
- Schließen des Ursprungsbilds
- Löschen der Arbeitsfläche
- Aktivieren von Pauspapier
- Auswahl eines Kloners

So klonen Sie ein Bild mit der Funktion „Schnelles Klonen“

- 1 Öffnen Sie das Bild, das Sie klonen möchten.
- 2 Wählen Sie **Datei ▶ Schnelles Klonen**.
- 3 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden (mit Fadenkreuz)**.
- 4 Tragen Sie Pinselstriche mithilfe des ausgewählten Kloner-Malwerkzeugs auf die Arbeitsfläche auf.

Wenn Sie im Dialogfeld **Voreinstellungen** das Kontrollkästchen **Zu Kloner wechseln** aktiviert haben, wird automatisch der zuletzt verwendete Kloner ausgewählt.

Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren

Sie können ein eingebettetes Klonursprungsbild bearbeiten, um sein Aussehen zu ändern. So können Sie beispielsweise Ebenen hinzufügen oder Effekte auf das Ursprungsbild anwenden. Nach Abschluss der Änderungen am Ursprungsbild haben Sie mehrere Möglichkeiten, mit dem bearbeiteten Ursprungsbild zu arbeiten.



Auf das Ursprungsbild wurde ein Schwarzweiß-Effekt angewendet (rechts). Die Bearbeitung wird jedoch noch nicht vom eingebetteten Klonursprungsbild reflektiert (links).

Sie können die Änderungen am Ursprungsbild sichern, indem Sie das aktuell ausgewählte Ursprungsbild aktualisieren oder indem Sie ein neues Ursprungsbild aus dem bearbeiteten Ursprungsbild erstellen. Beachten Sie, dass jede dieser Aktionen alle Ebenen zu einem Teil der Hintergrundarbeitsfläche macht und alle zulässigen Rückgängigmachungen für das Bild löscht. Wenn Sie die Ebenen beibehalten möchten, können Sie das Ursprungsbild als neues Dokument exportieren und dann das eingebettete Ursprungsbild aktualisieren, um mit dem Klonen fortzufahren. Nachdem Sie das Ursprungsbild als neues Dokument exportiert haben, ist die Beziehung mit dem eingebetteten Ursprungsbild nicht mehr vorhanden.

Sie können auch jegliche Änderungen verwerfen, die Sie am eingebetteten Ursprungsbild vornehmen.

So bearbeiten Sie ein Klonursprungsbild

- 1 Wählen Sie **Fenster ► Klonursprung**.
- 2 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden**.
- 3 Klicken Sie in das Fenster **Ursprungsbild**.
- 4 Das Dialogfeld **Ursprungsbild bearbeiten** wird geöffnet. Es enthält Anweisungen für das Vorgehen nach dem Bearbeiten eines Ursprungsbilds. Klicken Sie auf **OK**.
- 5 Bearbeiten Sie im Fenster **Ursprungsbild** das Ursprungsbild.

So aktualisieren Sie Änderungen an einem Klonursprungsbild

- 1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungsbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Aktualisieren**.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

So erstellen Sie ein neues Ursprungsbild aus einer bearbeiteten Quelle

- 1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungsbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Neu erstellen**.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.
Der Verweis auf das neue Ursprungsbild wird im Panel **Klonursprung** angezeigt.

So exportieren Sie ein bearbeitetes Ursprungsbild

- 1 Klicken Sie auf **Datei ► Exportieren Ursprungsbild**, während das bearbeitete Klonursprungsbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.

- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild exportieren als** das Laufwerk und den Ordner zum Sichern der Datei.
- 3 Geben Sie in das Textfeld **Sichern unter** (Macintosh) bzw. **Dateiname** (Windows) einen Dateinamen ein.
- 4 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.



Sie können auch ein Klonursprungsbild exportieren, indem Sie die Tastenkombination **Befehlstaste + Wahl taste + S** (Mac OS) or **Strg-Taste + Alt-Taste + S** (Windows) drücken.

So verwerfen Sie die am Ursprungsbild vorgenommenen Änderungen

- 1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungsbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.
- 2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Verwerfen**.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

Im Klondokument malen

Nachdem Sie einen Klon erstellt haben, können Sie festlegen, mit welchem Malwerkzeug Sie geklonte Farben auf die Arbeitsfläche auftragen möchten.

Kloner

Das Malen mit einem Kloner eignet sich hervorragend dazu, aus Fotomaterial kunstvolle Bilder zu erstellen. Sie können das Werkzeug **Kloner** auswählen, wodurch automatisch die Malwerkzeugvarianten in der Malwerkzeugkategorie **Kloner** aktiviert werden. Einige Kloner-Werkzeugvarianten, beispielsweise **Direkt**, reproduzieren das Ursprungsbild direkt, doch bei den meisten Varianten können Sie das Ursprungsbild unter Verwendung verschiedener Medieneffekte, wie Papierstruktur und Farbtupfer, reproduzieren.



Ein Beispiel für die vielen Kloner-Varianten ist die Variante Weichkant-Pinsel.

Varianten des Klonmethoden-Malwerkzeugs

Sie können zudem so gut wie jede Malwerkzeugvariante in einen Kloner verwandeln, um die Klonfunktionen von Corel Painter zu erweitern. Die häufigste Art und Weise, ein Bild zu klonen und im Zieldokument zu erstellen, ist die Verwendung einer der Varianten des Klonmethoden-Malwerkzeugs. Mit diesen Varianten wird das Ursprungsbild reproduziert und gleichzeitig mit einem Filter versehen, sodass es im Klondokument als kunstvolles Bild neu erstellt wird.



Mit dem Klonvorgang können Sie Ursprungsbilder filtern, um kunstvolle Bilder zu erzeugen.

Mit den Malwerkzeugeinstellungen können Sie neue Kloner erstellen oder bestehende Kloner-Malwerkzeugvarianten verfeinern.

Lasierende Malwerkzeuge, wie Farbstifte oder Grafikmarker, bauen sich allmählich zu Schwarz auf. Wenn Sie mit einem dieser Werkzeuge in dunklen Bereichen Ihres Bilds klonen, kann es vorkommen, dass Sie nicht das gewünschte Ergebnis erzielen. Mit dem Regler **Deckkraft** in der Eigenschaftsleiste können Sie steuern, wie schnell diese Malwerkzeuge sich zu Schwarz aufbauen. Sie können auch mit Kreide oder einem der anderen Werkzeuge arbeiten, die Farben überdecken.

Da bei den Klonmethoden für jeden Farbtupfer ein ganzer Satz von Pixeln aus dem Original übernommen wird, erhalten Sie eine genauere Kopie des Originals als mit der Option **Originalfarbe verwenden** .

Außerdem bleibt im Gegensatz zur Option **Originalfarbe verwenden** mit den Klonmethoden die Struktur des Originals erhalten. Sie sollten eine der Klonmethoden wählen, wenn Sie Teile eines Bilds originalgetreu reproduzieren möchten.

So wählen Sie ein Kloner-Malwerkzeug aus

1 Wählen Sie einen Klonursprung, und klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Kloner** .

Automatisch werden die Malwerkzeugkategorie **Kloner** und eine Kloner-Malwerkzeugvariante ausgewählt.

Wenn Sie die Malwerkzeugvariante ändern möchten, klicken Sie auf Malwerkzeugauswahl und dann auf eine andere **Kloner**-Malwerkzeugvariante im Panel **Werkzeugbibliothek**.

- 2 Passen Sie in der Eigenschaftsleiste Malwerkzeugeigenschaften nach Bedarf an, etwa Größe, Deckkraft und Resaturierung.
- 3 Tragen Sie auf die Arbeitsfläche Malstriche auf.



Um die Farbgenauigkeit zu verbessern, können Sie die Option **Malwerkzeug füllen** aktivieren.

So wandeln Sie eine Malwerkzeugvariante in einen Kloner um

- 1 Wählen Sie einen Klonursprung, und klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Pinsel** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante.
- 4 Klicken Sie im Panel **Farbe** auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden** .

Wenn die Option **Originalfarbe verwenden** aktiviert wird, wird das Panel **Farbe** deaktiviert. Daran können Sie erkennen, dass die Farbinformationen vom Klonursprung stammen.
- 5 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Allgemein** aus.
- 6 Wählen Sie im Panel **Allgemein** im Listenfeld **Methode** die Option **Klonen**.
- 7 Wählen Sie im Listenfeld **Unterkategorie** eine der folgenden Optionen:
 - **Hart; deckend; klonen**: erzeugt teilweise geglättete Malstriche, die die darunterliegenden Malstriche überdecken
 - **Weich; deckend; klonen**: erzeugt geglättete Malstriche, die die darunterliegenden Farben überdecken
 - **Hart; deckend; klonen; Struktur**: funktioniert ähnlich wie **Hart; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung
 - **:** funktioniert wie **Weich; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung
 - **Verzerrt klonen**: lässt die Farben verlaufen, als wären sie nass. Das Original wird anhand Ihrer Malstriche verzerrt
- 8 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Klonen** aus.
- 9 Wählen Sie im Panel **Klonen** im Listenfeld **Klonart** die Option **Normal**.
Die anderen Klonarten erlauben Ihnen, auf das Klonbild eine Transformationsmethode anzuwenden.
- 10 Tragen Sie auf die Arbeitsfläche Malstriche auf.



Partikel-Malwerkzeuge

Bei den Partikel-Malwerkzeugen handelt es sich um physikalisch inspirierte Malwerkzeuge, mit denen Sie Ihren Kunstwerken ein unverwechselbares Aussehen verleihen können. Sie geben von einem Mittelpunkt aus Partikel ab und diese bilden auf ihrem Weg über die Arbeitsfläche ein Linienmuster (Pfade).

Sie können mit den Partikel-Malwerkzeugeinstellungen die Partikelpfade präzise steuern oder der Bewegung der Malstriche eine gewisse Zufälligkeit verleihen. Durch das Anpassen der Parameter der einzelnen Varianten lassen sich mit den Partikel-Malwerkzeugen unzählige kreative Variationen erzielen.

Zudem können Sie Ihren Arbeitsablauf optimieren, wenn Sie die Arbeitsbereichsanordnung „Neue Malwerkzeuge“ verwenden, in der die Paletten der Partikel-Malwerkzeuge angezeigt werden.

Es gibt drei Typen von Partikel-Malwerkzeugen, die sich darin unterscheiden, wie sich die Partikel um den Mittelpunkt bewegen: Gravitations-, Fließ- und Federwerkzeuge. Für die meisten dieser Malwerkzeuge empfiehlt sich die Verwendung eines dunklen Hintergrundes.

Es können auch Infopaletten angezeigt werden, die Informationen zu den Malwerkzeugeinstellungen der drei Malwerkzeugtypen enthalten.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Die Arbeitsbereichsanordnung „Neue Malwerkzeuge““ (Seite 118)
- „Gravitationspartikel-Malwerkzeuge“ (Seite 118)
- „Fließpartikel-Malwerkzeuge“ (Seite 121)
- „Federpartikel-Malwerkzeuge“ (Seite 124)
- „Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen“ (Seite 129)
- „Infopaletten“ (Seite 135)



In dieser Illustration wurden zur Erzeugung von Rauch- und Polarlicht-Effekten und zur Verstärkung der Wasserspiegelungen Gravitations-, Fließ- und Federpartikel-Malwerkzeuge verwendet.

Die Arbeitsbereichsanordnung „Neue Malwerkzeuge“

In der Arbeitsbereichsanordnung „Neue Malwerkzeuge“ können alle Paletten und Steuerelemente angezeigt werden, die sich auf die Partikel-Malwerkzeuge beziehen.

Weitere Informationen zu Arbeitsbereichsanordnungen finden Sie unter [„Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen“](#) auf Seite 18..

So zeigen Sie die Anordnung „Neue Malwerkzeuge“ an

- Wählen Sie Fenster ► Paletten anordnen ► Neue Malwerkzeuge.

Gravitationspartikel-Malwerkzeuge

Mit den Gravitationspartikel-Malwerkzeugen werden schwungvolle Linien erzeugt, die bei Bewegung effektiv zu- oder abnehmen. Die Bewegungen der Partikel der Gravitations-Malwerkzeuge gleichen den Bewegungen von Planeten, da die Partikelpfade in hohem Maße von der Geschwindigkeit, der

Beschleunigung und anderen Kräften beeinflusst werden. Je nach Geschwindigkeit des Striches bleiben die Partikel innerhalb des Striches dicht beieinander oder werden von Kräften auseinandergerissen.



Gravitationspartikel-Malwerkzeuge

Die Gravitations-Malwerkzeuge umfassen folgende Varianten:

- Gravitationspartikel mit Borsten
- Gravitationspartikel, gezackter Lichtstift
- Gravitationspartikel, träge Skizze

Gravitationspartikel-Malwerkzeugeinstellungen

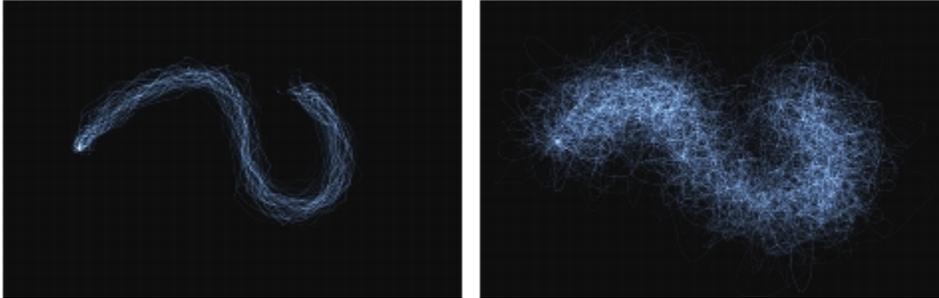
Die Gravitationspartikel-Malwerkzeuge können im Gravitationspartikel-Steuerpanel mithilfe der Regler **Geschwindigkeit**, **Beschleunigung** und **Drehgeschwindigkeit** angepasst werden.

Mit dem Regler **Geschwindigkeit** wird die Grundgeschwindigkeit aller Partikel festgelegt. Verwenden Sie ihn zusammen mit dem Regler **Beschleunigung**, um die Vorwärtsbewegung der Partikel zu steuern.

Mit dem Regler **Beschleunigung** wird der Abstand zwischen den Partikelpfaden festgelegt.



*Links: Niedrige Geschwindigkeit und Beschleunigung.
Rechts: Hohe Geschwindigkeit und Beschleunigung.*



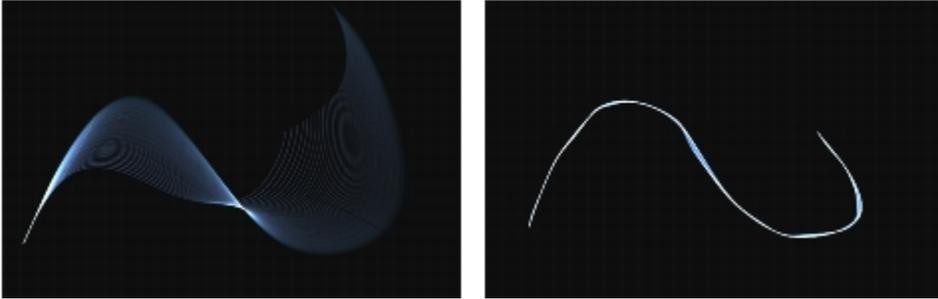
*Ein Maltrich mit niedriger Geschwindigkeit und Beschleunigung
(links) und mit hoher Geschwindigkeit und Beschleunigung (rechts)*

Mit dem Regler **Drehgeschwindigkeit** wird die Geschwindigkeit festgelegt, mit der die Partikel sich um den Cursor drehen. Bei niedrigeren Drehgeschwindigkeiten folgen die Partikel dem Cursor dichtauf, bei höheren Drehgeschwindigkeiten können sich die Partikel weiter vom Cursor wegbewegen.

Sie können die Drehgeschwindigkeit auch mit einer Umsetzung verknüpfen, indem Sie im Listenfeld **Umsetzung** eine Option auswählen.



Niedrige Drehgeschwindigkeit (links) und hohe Drehgeschwindigkeit (rechts)



Ein Malstrich mit niedriger Drehgeschwindigkeit (links) und mit hoher Drehgeschwindigkeit (rechts)

Weitere Informationen zu den allgemeinen Partikel-Malwerkzeugeinstellungen finden Sie unter „[Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen](#)“ auf Seite 129.

So wählen Sie eine Gravitationspartikel-Malwerkzeugvariante

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Panel **Malwerkzeugbibliothek** auf die Malwerkzeugkategorie **Partikel** und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante aus.

So passen Sie eine Gravitationspartikel-Malwerkzeugvariante an

- 1 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▶ **Gravitationspartikel**.
- 2 Nehmen Sie im Panel **Gravitationspartikel** die gewünschten Einstellungen vor.
- 3 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▶ **Partikel - Allgemein**.
- 4 Nehmen Sie im Panel **Partikel - Allgemein** die gewünschten Einstellungen vor.

Weitere Informationen finden Sie unter „[Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen](#)“ auf Seite 129.

Fließpartikel-Malwerkzeuge

Fließpartikel-Malwerkzeuge geben kurzlebige Partikel ab, die von der Mitte des Malstrichs aus über die Arbeitsfläche fließen und langsam verblassen. Ihre Bewegungen gleichen denen eines Feuerwerks. Während sie fließen, treffen sie auf Kräfte, die sich auf ihren Pfad auswirken, was zu kontrollierten oder chaotischen Bewegungen führt. Die Fließmalwerkzeuge werden leicht durch Kräfte, Chaos und Farbaufträge beeinflusst.



Fließpartikel-Malwerkzeuge

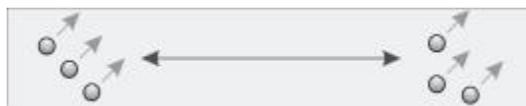
Die Fließpartikel-Malwerkzeuge umfassen folgende Varianten:

- Fließpartikel mit organischer Struktur
- Fließpartikel, Feuerwerk
- Fließpartikel, Wunderkerze

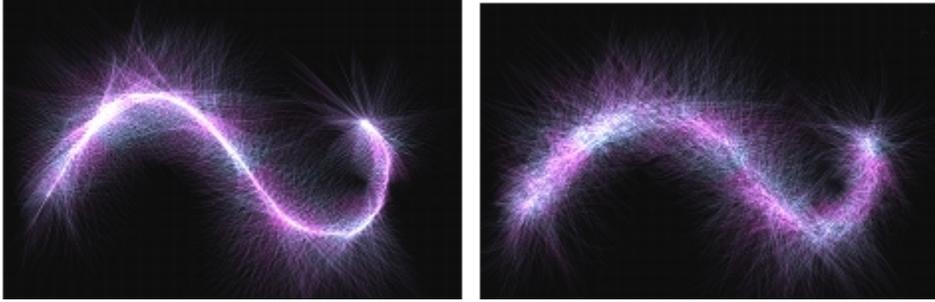
Fließpartikel-Malwerkzeugeinstellungen

Die Fließpartikel-Malwerkzeuge können im Fließpartikel-Steuerpanel mithilfe der Regler **Position verstreuen**, **Chaos randomisieren** und **Farbauftrag erweitern** angepasst werden.

Mit dem Regler **Position verstreuen** kann die Startposition der Partikel variiert werden. Sie können die Positionsverstreuerung auch mit einer Umsetzung verknüpfen, indem Sie im Listenfeld **Umsetzung** eine Option auswählen.

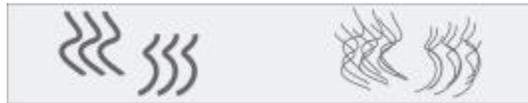


Niedrige Positionsverstreuerung (links) und hohe Positionsverstreuerung (rechts)

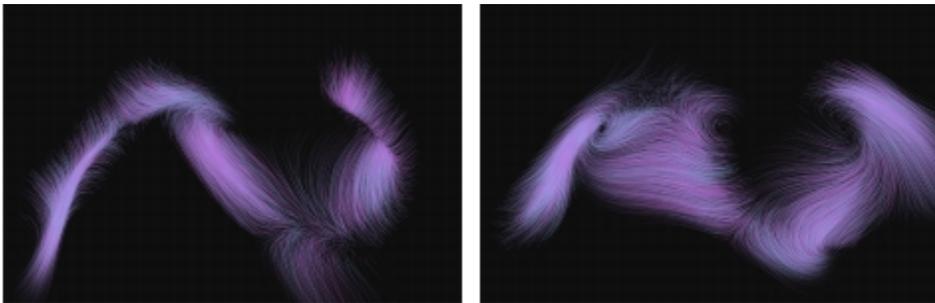


Ein Malstrich mit niedriger Positionsverstreung (links) und mit hoher Positionsverstreung (rechts)

Mit dem Kontrollkästchen **Chaos randomisieren** kann zur Erzeugung einer organischeren Wirkung das Chaosmuster nach dem Zufallsprinzip geändert werden.



Partikelpfade vor und nach der Anwendung von randomisiertem Chaos



Ein Malstrich mit deaktiviertem (links) und aktiviertem randomisiertem Chaos

Die Einstellungen **Farbauftrag erweitern** umfassen die Regler **Kante** und **Helligkeit**, mit denen der Malstrich auf Grund der Kante und Helligkeit des Farbauftrags geändert werden kann.

So wählen Sie eine Fließpartikel-Malwerkzeugvariante

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .

- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf die Malwerkzeugkategorie **Partikel**, und klicken Sie auf eine Fließpartikel-Malwerkzeugvariante.

So passen Sie eine Fließpartikel-Malwerkzeugvariante an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Fließpartikel**.
- 2 Nehmen Sie im Panel **Fließpartikel** die gewünschten Einstellungen vor.
- 3 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Partikel - Allgemein**.
- 4 Nehmen Sie im Panel **Partikel - Allgemein** die gewünschten Einstellungen vor.

Weitere Informationen finden Sie unter „Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen“ auf Seite 129.

Federpartikel-Malwerkzeuge

Federpartikel bestehen aus einem Netz von Partikeln, die durch elastische Federn zusammengehalten werden. Da die Partikel miteinander verbunden sind, verteilen sie sich nicht über der Arbeitsfläche, sondern springen zurück zur Malstrichmitte. Die Malstrichspur wird durch die einzelnen Pfade der Partikel und die Flexibilität der dazwischen liegenden Federn bestimmt.



Federpartikel-Malwerkzeuge

Die Federpartikel-Malwerkzeuge umfassen folgende Varianten:

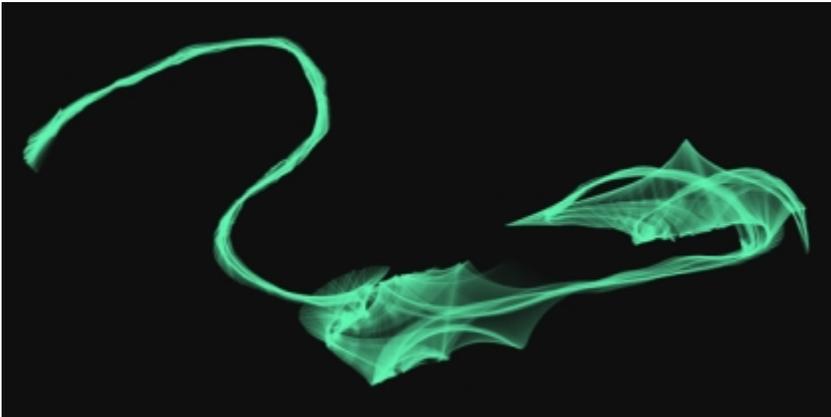
- Federpartikel, Schnellschraffur
- Federpartikel, grob
- Federpartikel, Maschenkonzept

Federpartikel-Malwerkzeugeinstellungen

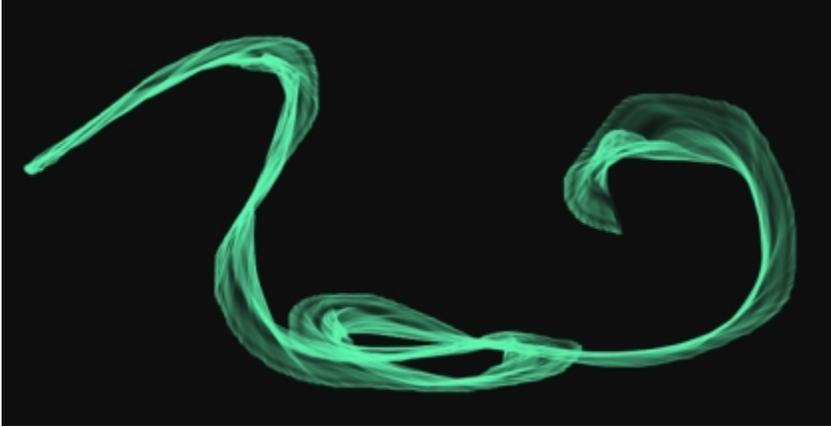
Die Federpartikel-Malwerkzeuge können im Steuerpanel **Federpartikel** mithilfe der Steuerelemente **Erscheinungsbild**, **Pfaddeckkraft**, **Federdeckkraft**, **Steifigkeit**, **Steifigkeit verstreuen**, **Länge verstreuen** und **Mindestlänge** angepasst werden.

Im Bereich **Erscheinungsbild** können Sie für das Muster der Partikel unter den drei Erscheinungsbildern **Nukleus**, **Kette** und **Geometrisch** auswählen.

- **Nukleus**: Die Partikel schnellen vom Malwerkzeugpfad nach außen weg.
- **Kette**: Eine Kette von Partikeln schwingt um den Malwerkzeugpfad.
- **Geometrisch**: Die Partikel bilden eine geometrische Form um den Malwerkzeugpfad.



Ein Malstrich mit dem Erscheinungsbild Nukleus



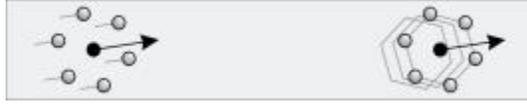
Ein Malstrich mit dem Erscheinungsbild Kette



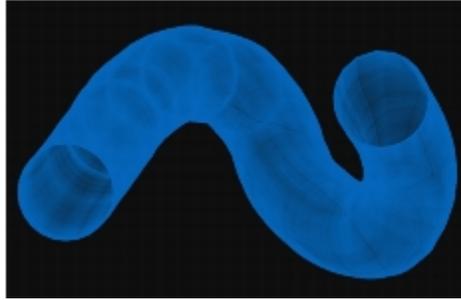
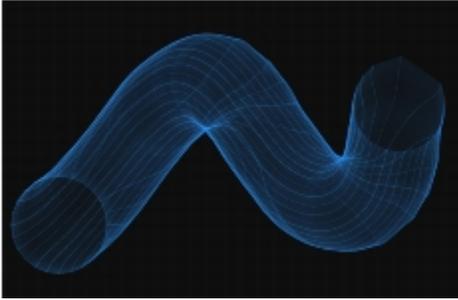
Ein Malstrich mit dem Erscheinungsbild Geometrisch

Mit dem Regler **Pfaddeckkraft** wird die Deckkraft des Partikelpfades (der Spur, die jedes Partikel auf der Arbeitsfläche hinterlässt) festgelegt.

Mit dem Regler **Federdeckkraft** wird die Deckkraft der Federn (der Verknüpfungen zwischen den Partikeln) festgelegt.



Links: Hohe Pfaddeckkraft, null Federdeckkraft
 Rechts: Hohe Federdeckkraft, null Pfaddeckkraft

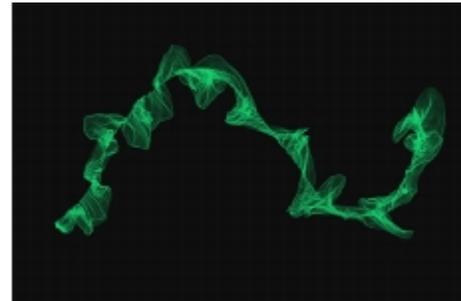
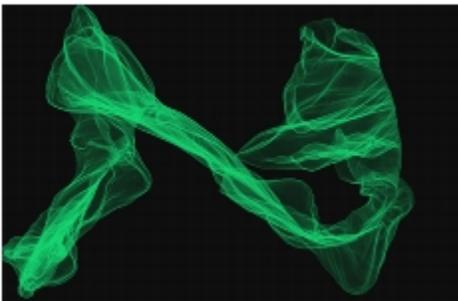


Ein Malstrich mit hoher Pfaddeckkraft und niedriger Federdeckkraft (links)
 sowie mit niedriger Pfaddeckkraft und hoher Federdeckkraft (rechts)

Mit dem Regler **Steifigkeit** wird die Stärke der Federn festgelegt. Niedrige Werte erzeugen Federn mit geringerer Spannung, was den Partikeln erlaubt, sich in Beziehung zueinander freier zu bewegen. Sie können die Steifigkeit auch mit einer Umsetzung verknüpfen, indem Sie im Listenfeld **Umsetzung** eine Option auswählen. Mit dem Regler **Steifigkeit verstreuen** wird die Stärke der einzelnen Federn nach dem Zufallsprinzip variiert.



Niedrige Steifigkeit (links) und hohe Steifigkeit (rechts)

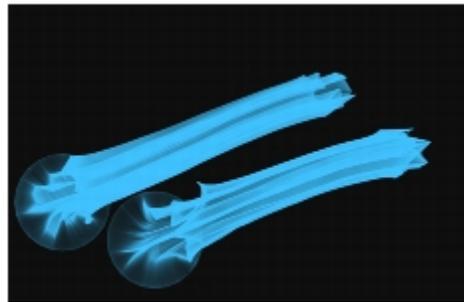
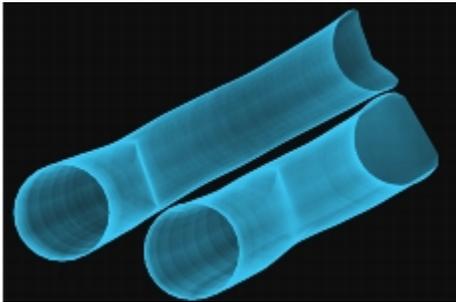


Ein Malstrich mit niedriger Steifigkeit (links) und hoher Steifigkeit (rechts)

Mit dem Regler **Länge verstreuen** wird die Länge der einzelnen Federn nach dem Zufallsprinzip variiert. Nach der Anpassung bleiben die Längen während des Malstriches konstant.

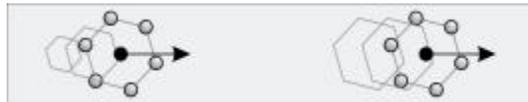


Niedrige Längenverstreung (links) und hohe Längenverstreung (rechts)



Ein Malstrich mit niedriger Längenverstreung (links) und mit hoher Längenverstreung (rechts)

Mit dem Regler **Mindestlänge** wird die ursprüngliche Länge der Federn festgelegt. Niedrigere Werte erlauben eine stärkere Dehnung der Federn.



Niedrige Mindestlänge (links) und hohe Mindestlänge (rechts)



Ein Malstrich mit einer niedrigen Mindestlänge (links) und einer hohen Mindestlänge (rechts)

So wählen Sie eine Federpartikel-Malwerkzeugvariante

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf die Malwerkzeugkategorie **Partikel**, und klicken Sie auf eine Federpartikel-Malwerkzeugvariante.

So passen Sie eine Federpartikel-Malwerkzeugvariante an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Federpartikel**.
- 2 Nehmen Sie im Panel **Federpartikel** die gewünschten Einstellungen vor.
- 3 Wählen Sie **Fenster ▶ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Partikel - Allgemein**.
- 4 Nehmen Sie im Panel **Partikel - Allgemein** die gewünschten Einstellungen vor.

Weitere Informationen finden Sie unter „[Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen](#)“ auf Seite 129.

Allgemeine Partikel-Malwerkzeugeinstellungen

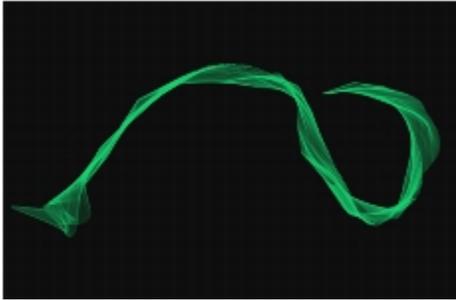
Die allen Partikel-Malwerkzeugen gemeinsamen Malwerkzeugeinstellungen befinden sich im Steuerpanel **Partikel - Allgemein**.

Das Kontrollkästchen **Glühen** lässt die Partikel mithilfe zunehmend weißer werdender Farben glänzen. Dazu wird ein dunkler Hintergrund benötigt.

Mit dem Regler **Anzahl** wird die Anzahl der Partikel in einem Malstrich festgelegt, womit wiederum die Anzahl der während des Malstrichs wiedergegebenen Pfade bestimmt wird.



Ein niedriger Wert für Anzahl (links) und ein hoher Wert für Anzahl (rechts)

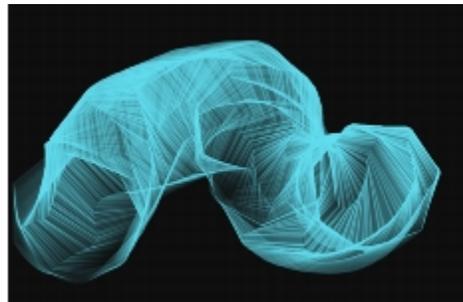
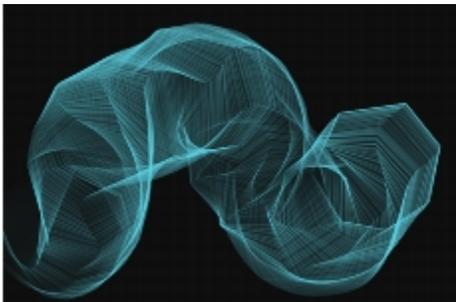


Ein Malstrich mit einem niedrigen Wert für Anzahl (links) und einem hohen Wert für Anzahl (rechts)

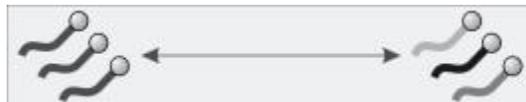
Mit dem Regler **Gewicht** wird die Deckkraft der Partikelpfade festgelegt. Verwenden Sie ihn zusammen mit der Option **Gewicht verstreuen**, um den Pfaden mehr Tiefe und Dimension zu verleihen. Mit dem Regler **Gewicht verstreuen** wird die Deckkraft der einzelnen Partikelpfade nach dem Zufallsprinzip variiert.



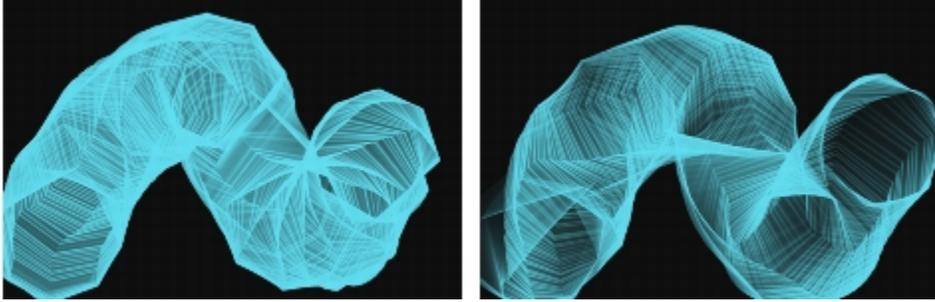
Ein Partikelpfad, auf den die Option Gewicht angewandt wurde



Ein Malstrich mit einem niedrigen Gewichtswert (links) und einem hohen Gewichtswert (rechts)

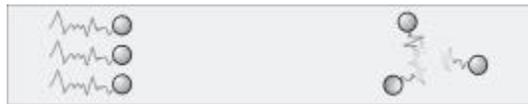


Einzelne Pfade, auf die Gewichtsverstreung angewandt wurde

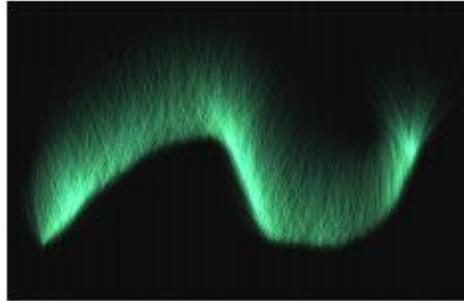
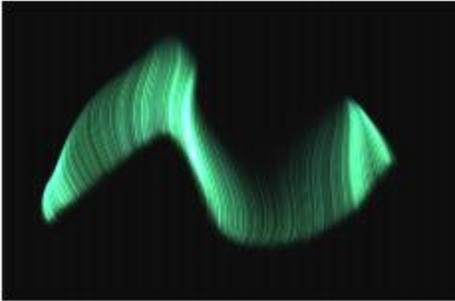
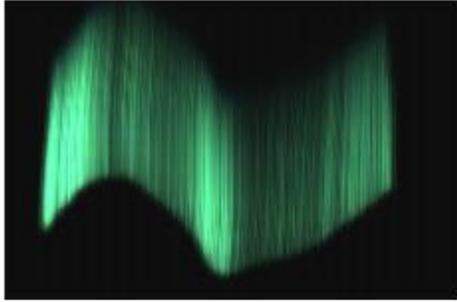


Ein Malstrich mit niedriger Gewichtsverstreung (links) und hoher Gewichtsverstreung (rechts)

Mit dem Regler **Globales Chaos** wird Chaos auf alle Partikel gleichmäßig angewandt, so dass ihre chaotischen Bewegungen übereinstimmen. Mit dem Regler **Lokales Chaos** wird Chaos auf einzelne Partikel im Malwerkzeug angewandt. Mit dem Regler **Glätte** wird das Chaos geglättet, um eine organischere Wirkung zu erzielen. Sie können das globale und lokale Chaos auch mit einer Umsetzung verknüpfen.



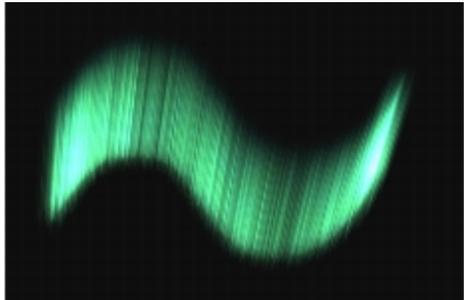
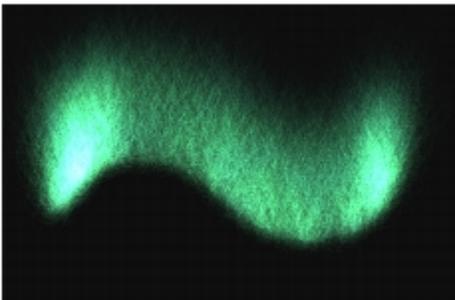
Globales Chaos (links) und lokales Chaos (rechts)



Ein Malstrich mit niedrigem Chaos (oben), hohem globalen Chaos (unten links) und hohem lokalem Chaos (unten rechts)



Geglättetes Chaos

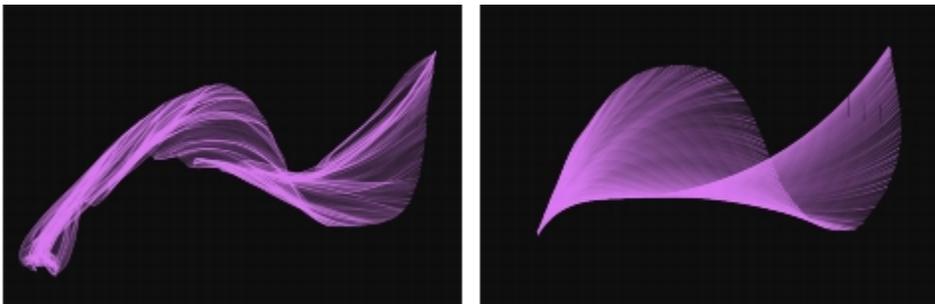


Ein Malstrich mit hohem Chaos und niedriger Glätte (links) und mit hohem Chaos und hoher Glätte (rechts)

Mit dem Regler **Dämpfen** kann die Partikelbewegung gehemmt oder erlaubt werden. Ein niedriger Wert erlaubt den Partikeln, sich schneller zu bewegen und stärker auf Kräfte zu reagieren, die auf ihre Bewegung einwirken. Ein hoher Wert verringert die Kräfte, die auf die Partikelbewegung einwirken, und die Bewegung verlangsamt sich und wird schwer. Mit dem Regler **Dämpfen verstreuen** wird das Dämpfen nach dem Zufallsprinzip auf die einzelnen Partikel angewandt.

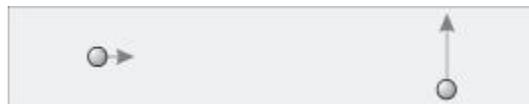


Dämpfen der Partikelbewegung

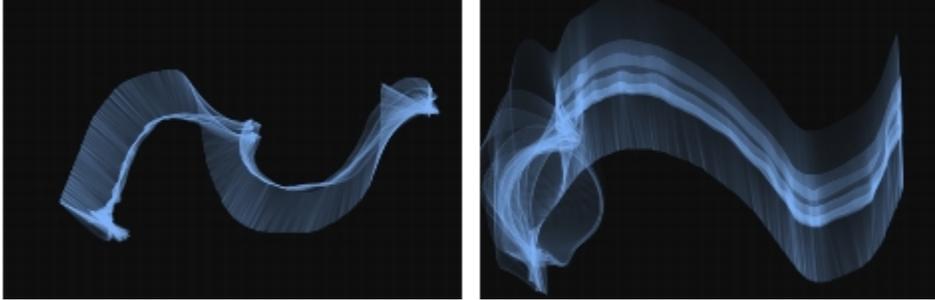


Ein Malstrich mit einem niedrigen Wert für Dämpfen (links) und einem hohen Wert (rechts)

Mit dem Regler **Kraft** wird eine global gerichtete Kraft auf die gesamte Partikelbewegung angewandt. Der Effekt ist vergleichbar mit dem Windeffekt beim Aquarell. Mit dem Regler **Richtung** wird die Richtung der globalen Kraft in Grad angegeben. Sie können die Kraft und die Richtung auch mit einer Umsetzung verknüpfen.

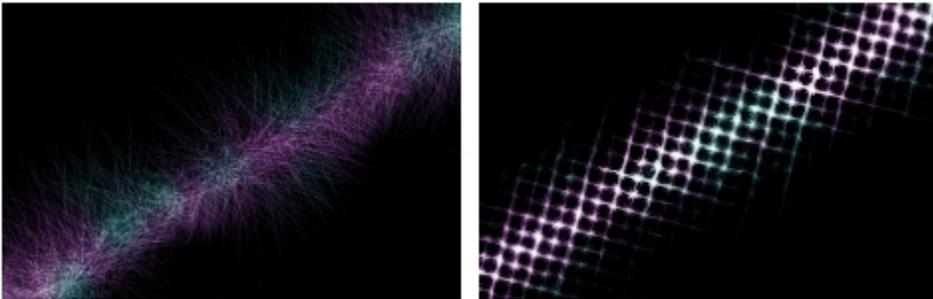


Links: Niedrige Kraft, Richtung auf 0. Rechts: Hohe Kraft, Richtung auf 90.



Ein Malstrich mit niedriger Kraft und Richtung auf 0 (links) und mit hoher Kraft und Richtung auf 90 (rechts)

Mit dem Regler **Farbauftrag** wird festgelegt, wie stark die Partikelbewegung vom Farbauftrag beeinflusst wird. Sie können mithilfe von Farbaufträgen Oberflächenstrukturen erzeugen, die die Fließrichtung der Farbe beeinflussen. Farbaufträge ähneln Papierstrukturen. Die durch Farbaufträge erzeugten Oberflächen weisen jedoch größere Erhebungen und stärkere Vertiefungen auf. Sie können einen benutzerdefinierten Farbauftrag aus einem Bild aufnehmen.



Ein Malstrich ohne (links) und mit (rechts) angewandtem Farbauftrag

So greifen Sie auf die allgemeinen Partikel-Malwerkzeugeinstellungen zu

- 1 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▶ **Partikel - Allgemein**.
- 2 Nehmen Sie im Panel **Partikel - Allgemein** die gewünschten Einstellungen vor.

So wählen Sie Farbaufträge aus

- 1 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Farbauftrags-Panels** ▶ **Farbauftrags-Bibliotheken**.
- 2 Klicken Sie auf ein Farbfeld für einen Farbauftrag.

So nehmen Sie Farbaufträge aus Bildern auf

- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Bild.
- 2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Auswahlrechteck** .
- 3 Ziehen Sie im Dokumentfenster, um einen Bildbereich auszuwählen.
- 4 Klicken Sie im Panel **Farbaufträge** auf die Optionsschaltfläche für Farbaufträge , und wählen Sie **Farbauftrag aufnehmen** aus.
Wenn Sie die Kanten aneinander grenzender Musterteile verwischen möchten, schieben Sie den Regler **Dichte** im Dialogfeld **Farbauftrag aufnehmen** nach rechts.
- 5 Geben Sie im Textfeld **Sichern/Speichern unter** einen Namen ein.
Der Farbauftrag wird der aktuell ausgewählten Bibliothek hinzugefügt.

Infopaletten

Sie können Infopaletten für die Partikel-Malwerkzeuge anzeigen, die Informationen zu den Malwerkzeugeinstellungen beinhalten.

So blenden Sie eine Infopalette ein

- Wählen Sie **Fenster ► Infopaletten** und wählen Sie eine Palette.



Verstreungs-Malwerkzeuge

Corel Painter umfasst eine Reihe von Malwerkzeugen, mit denen sich Verstreungen erzielen lassen. Sie können damit verschiedene Arten von Zufallsverhalten auf Malstriche anwenden, um realistischere Ergebnisse zu erhalten. Sie können eine Vorschau der Malwerkzeugvarianten für Verstreungen anzeigen und sie nach Bedarf anpassen. Diese neuen benutzerdefinierten Malstriche können Sie auch als neue Malwerkzeugvarianten für Verstreungen sichern.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „Malwerkzeugvarianten für Verstreungen auswählen“ (Seite 137)
- „Das Verhalten von Verstreungsvarianten steuern“ (Seite 140)

Malwerkzeugvarianten für Verstreungen auswählen

Corel Painter enthält zahlreiche voreingestellte Malwerkzeugvarianten für Verstreungen. Sie können sie wie vorgegeben verwenden oder anpassen, indem Sie mit den Einstellungen für Verstreungen ihre eigenen Verstreungs-Malwerkzeuge erstellen.



Ein Beispiel für die Malwerkzeugvariante (ohne Verstreuen) Künstler Impressionismus (links) und die Malwerkzeugvariante Künstler Impressionismus verstreut (rechts) mit Deckkraft verstreuen und Farbe verstreuen

Die Malwerkzeugvarianten für Verstreuerungen sind in vielen verschiedenen Malwerkzeugkategorien zu finden. In der folgenden Tabelle sind die Malwerkzeugvarianten für Verstreuerungen aller Malwerkzeugkategorien aufgeführt:

Malwerkzeugkategorie	Malwerkzeugvariante für Verstreuerungen
Airbrushes	Grobkörniger Spray verstreut
Künstler	Sargent-Pinsel grob verstreut Impressionismus verstreut Sargent-Pinsel stark verstreut
Mischpinsel	Mischpinsel grob verwischend verstreut Mischfarben-Impasto körnig verstreut
Kreiden und Wachsstifte	Realistische Kreide verstreut
Kloner	Impasto-Kloner verstreut, Skizze
F-X	Nebel verstreut Fell-Airbrush verstreut

Malwerkzeugkategorie	Malwerkzeugvariante für Verstreuungen
Gel	Gel Fraktal verstreut
Gouache	Gouache-Kamm verstreut
Schlauch	Farbschlauch verstreut
Impasto	Aufgenommener Mischpinsel, Impasto verstreut Impasto grob verstreut Starkes Impasto, Stempel verstreut
Marker	Textmarker abgenutzt verstreut
Ölpinsel	Dichtes Impasto quadratisch verstreut
Spachtel	Spitzer Spachtel, Pinsel verstreut Spitzer Spachtel, verstreut mitführen
Musterzeichner	Musterkreide verstreut Musterkreide verschnörkelt verstreut
Realistisches Aquarell	Leichter Rand verstreut Verstreuter Schwamm realistisch nass
Schwämme	Schwamm körnig verstreut

So wählen Sie Streuungsvarianten aus

- 1 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 2 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine der Kategorien aus der obigen Tabelle.
- 3 Klicken Sie auf eine Malwerkzeugvariante für Streuungen.



Alle Malwerkzeugvarianten für Verstreuungen können Sie auch schnell finden, indem Sie in die Suchleiste **Verstreuen** eingeben und die **Eingabetaste** drücken.

Das Verhalten von Verstreuungsvarianten steuern

Sie können den Umfang der Verstreuung steuern, den ein Malwerkzeug hervorruft. Die Verstreuungseinstellungen, die Sie ändern können, werden durch die gewählte Verstreuungs-Malwerkzeugvariante bestimmt. Wenn Sie beispielsweise die Malwerkzeugvariante **Grobkörniger Spray verstreut** aus der Kategorie **Airbrush** wählen, können Sie die folgenden Verstreuungseinstellungen vornehmen: **Größe verstreuen** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Größe**), **Element verstreuen** und **Farbfluss verstreuen** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Airbrush**), **Deckkraft verstreuen** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Deckkraft**) und **Strich verstreuen** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Strich**).

Um die Verstreuungs-Malwerkzeugeinstellungen für ein gewähltes Malwerkzeug schnell zu finden, können Sie von Corel Painter eine Gruppe aller relevanten Panels für Malwerkzeugeinstellungen für Ihre ausgewählte Malwerkzeugvariante generieren lassen. Auf diese Weise wird die Suche nach Verstreuungseinstellungen eingegrenzt, indem die Anzahl der Panels für Malwerkzeugeinstellungen beschränkt wird, die für Ihr gewähltes Malwerkzeug verfügbar sind. Weitere Informationen finden Sie unter [„Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen“](#) auf Seite 102.



Mit Perspektivhilfslinien arbeiten

Die Platzierung von Objekten in einem Gemälde kann die allgemeine Darstellung fertiger Arbeiten entscheidend beeinflussen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- „[Perspektivhilfslinien verwenden](#)“ (Seite 141)

Informationen über weitere Werkzeuge und Funktionen, mit denen Sie Bilder und Bildelemente zusammenstellen, vergrößern, verkleinern und positionieren können, finden Sie in der Hilfe unter „Mit Kompositionswerkzeugen, Symmetriewerkzeugen, Linealen und Hilfslinien arbeiten“.

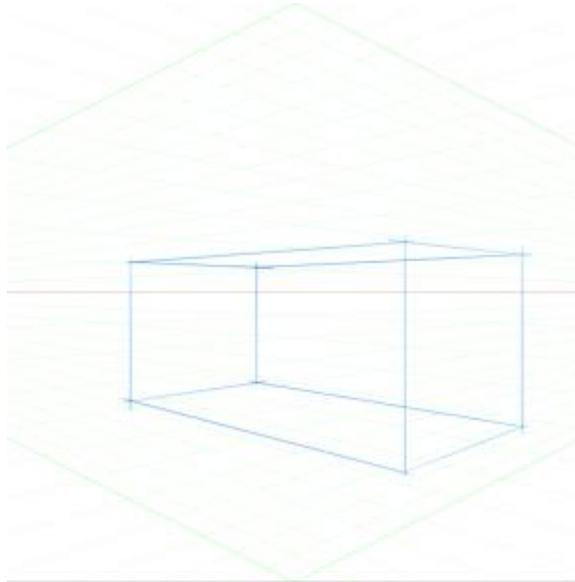
Perspektivhilfslinien verwenden

Sie können Perspektivhilfslinien anzeigen, die nicht gedruckt werden, um Objekte zu erstellen, die den Eindruck erwecken, als würden sie aus der Ansicht verschwinden. Wenn Sie die Perspektivhilfslinien nicht mehr benötigen, können Sie sie wieder ausblenden.

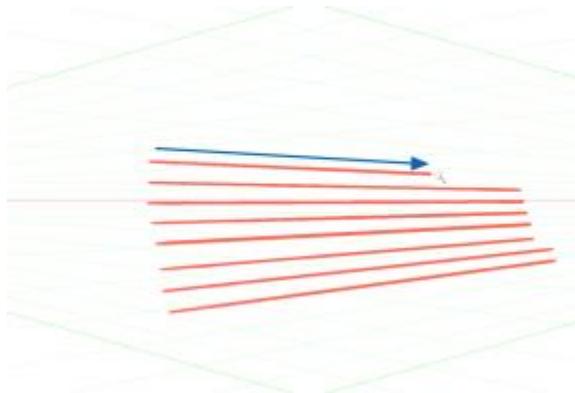
Es stehen verschiedene Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien zur Verfügung, zu denen unterschiedliche Konfigurationen der Perspektivhilfslinien zählen. Sie können auch eine Voreinstellung an Ihre Bedürfnisse anpassen. Für Voreinstellungen kann der Standardstatus wiederhergestellt werden. Voreinstellungen können auch gespeichert und zuvor gespeicherte Voreinstellungen können gelöscht werden.

Die Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien umfassen einen, zwei oder drei Fluchtpunkte, mit deren Hilfe Sie die Richtung der Perspektive festlegen können. Darüber hinaus können Sie auch die Option

Perspektivische Striche aktivieren. Mit der Option Perspektivische Striche werden Malstriche begradigt. Die Position der Striche wird dabei so festgelegt, dass sie in Richtung des nächstliegenden Fluchtpunkts zeigen.



Ein Beispiel für das Malen einer Kiste mit Perspektivhilfslinien.



Die perspektivischen Striche werden so festgelegt, dass sie in Richtung des nächstliegenden Fluchtpunkts zeigen.

Die Darstellung von Perspektivhilfslinien kann durch Neupositionieren von Fluchtpunkt, Horizontallinie und Primärlinien geändert werden. Zudem können Sie auch die Primärlinien entsprechend Ihrer Bedürfnisse drehen.

Darüber hinaus können Sie auch die Farbe und Deckkraft aller Linien ändern. Auch die Dichte der Zwischenlinien kann erhöht oder verringert werden.

So zeigen Sie Perspektivhilfslinien an

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**  .
Sie können das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** auch aktivieren, indem Sie die Taste **.** drücken.
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren**  .
- 3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste eine Voreinstellung aus.



Wählen Sie für eine bessere Darstellung der Hilfslinien den **Vollbildmodus**. Auf diese Weise können Sie die Hilfslinien entsprechend Ihrer Bedürfnisse neu positionieren.



Sie können die Perspektivhilfslinien anzeigen, indem Sie **Arbeitsfläche ▶ Perspektivhilfslinien ▶ Perspektivhilfslinien aktivieren** auswählen. Mithilfe dieser Option können Sie die Perspektivhilfslinien jedoch nicht ändern.

So blenden Sie Perspektivhilfslinien ein oder aus

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**  .
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren**  .

So aktivieren Sie perspektivische Striche

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**  .
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivische Striche**  .

So positionieren Sie Linien und den Fluchtpunkt neu

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**  .
- 2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Fluchtpunkt neu positionieren

Horizontale Linie neu positionieren

Primärlinie neu positionieren

Primärlinie drehen

Ein Fluchtpunkt und die entsprechenden Primärlinien zusammen neu positionieren

Alle Fluchtpunkte und Primärlinien zusammen neu positionieren

Positionierungspunkt der Primärlinie verschieben

Vorgehensweise

Ziehen Sie den Fluchtpunkt an die gewünschte Position.

Ziehen Sie die horizontale Linie nach oben oder unten.

Ziehen Sie den Positionierungspunkt der Primärlinie an die gewünschte Position.

Ziehen Sie den Drehpunkt, um den Linienwinkel zu ändern.

Umschalttaste gedrückt halten, und den Fluchtpunkt an eine neue Position ziehen

Befehlstaste + Umschalttaste (Macintosh) bzw. **Strg-Taste + Umschalttaste** (Windows) gedrückt halten, und den Fluchtpunkt an eine neue Position ziehen

Ziehen Sie den Positionierungspunkt entlang der Primärlinie.

So steuern Sie die Anzeige der Primärlinien

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Primärlinien ein- und ausblenden

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Primärlinien anzeigen/ausblenden** .

Ziel

Farbe der Primärlinien ändern

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Primärlinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus.

Deckkraft der Primärlinien ändern

Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Primärliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen.

So steuern Sie die Anzeige der horizontalen Linie

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Horizontale Linie ein- und ausblenden

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Horizontallinien anzeigen/ausblenden** .

Farbe der horizontalen Linie ändern

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Horizontallinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus.

Deckkraft der horizontalen Linie ändern

Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Horizontalliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen.

So steuern Sie die Anzeige der Zwischenlinien

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

Ziel

Vorgehensweise

Zwischenlinien ein- und ausblenden

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Zwischenlinien anzeigen/ausblenden** .

Farbe der Zwischenlinien ändern

Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Zwischenlinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus.

Deckkraft der Zwischenlinien ändern

Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Zwischenliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen.

Liniendichte ändern

Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Zwischenliniendichte**, um die Liniendichte anzupassen.

So setzen Sie die Perspektivhilfslinien zurück

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Werkzeug zurücksetzen** .

So sichern Sie die Einstellungen der Perspektivhilfslinien als Voreinstellungen

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren** .
- 3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste **Hinzufügen** aus.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld **Voreinstellung hinzufügen** in das Feld **Voreingestellter Name** einen Namen für die Voreinstellung ein.
- 5 Klicken Sie auf **Sichern/Speichern**.

Die Voreinstellung wird in der Liste der Voreinstellungen angezeigt.



Wenn Sie Ihren Arbeitsbereich exportieren, werden alle von Ihnen erstellten Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien mit dem Arbeitsbereich gespeichert.

So löschen Sie eine Voreinstellung für eine Perspektivhilfslinie

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
- 2 Aktivieren Sie Perspektivhilfslinien, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste **Hinzufügen** aus.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Voreingestellter Name** eine Voreinstellung aus.
- 4 Klicken Sie auf **Ja**.

Index

A

Abwedler (Werkzeug) 22

Acrylmalwerkzeuge 80

Adobe Photoshop

Ebenenstile verwenden 40

Adobe Photoshop-Benutzer

Einführung in Corel Painter 37

Airbrushes 81

Ankerpunkt löschen (Werkzeug) 22

Ankerpunkt umwandeln (Werkzeug) 22

Arbeitsabläufe, Malen

Foto als Ausgangspunkt 54

leere Arbeitsfläche als Ausgangspunkt 55

Skizze als Ausgangspunkt 54

Arbeitsbereich, Einführung 11

für Adobe Photoshop-Benutzer 37

Arbeitsbereiche

Komponenten der 11

Painter-Standard wiederherstellen 34

Arbeitsbereichsanordnung

Neue Malwerkzeuge 118

Arbeitsfläche

Arbeitsablauf zum Malen 55

Auflösung 44

Beschreibung 17

Definition 12

Farbe ändern 45

Größe 44

Größe ändern 49

Größe ändern, mit Bildern 50

malen 61

Struktur, ändern 45

Auflösung

Arbeitsfläche 44

Bild 45

Bilder 45, 45

Bildschirmdarstellung 46

Dokument 43

Druckqualität 46

Aufnehmen

Farben, vom Ausgangsbild 62

Farben, von der Mischfläche 75

mehrere Farben 75

Ausgangsbild

anzeigen 62

Farben aufnehmen aus 62

verschieben 62

zoomen 62

Austauschen von Haupt- und Nebenfarbe 70

Auswahl des Anzeigemodus 24

Auswahlbibliotheken 34

Auswählen

Malwerkzeuge 96

Auswahloval (Werkzeug) 20

Auswahlrechteck (Werkzeug) 20

Auswahl-Symbolschaltflächen 24

Auswahlwerkzeug 21

Auswahlwerkzeuge 20, 20

B

Beispielfarbe (Werkzeug) 73

Benutzerhandbuch, Inhalt 1

Bibliotheken 34

Auswählen 34

Ebenen 34

Malwerkzeuge 34

Muster 34

Papierstrukturen 34

- Skripts 34
- Stoffe 34
- Strahl 34
- Verläufe 34
- Wirkungen 34

Bild-Aufnahme (Definition) 14

Bilder

- Auflösung 45
- Durchpausen 109
- Größe ändern 49
- Informationen anzeigen 47
- Klonen 107
- navigieren 47
- öffnen als Ausgangsbilder 62
- öffnen auf der Mischfläche 76
- Umrisse zeichnen 109

Bildpunkte pro Zoll (dpi)

- Pixel pro Zoll (ppi) 44

Bildschirm

- Darstellung 46

Bleistifte 91

C

Calligraphy brushes 92

colored pencils 91

Conté-Malwerkzeuge 83

Corel Cinco for Painter, Verbindung aktivieren 2

Corel Corporation 4

Corel Painter-Benutzeroberfläche 11
verglichen mit Adobe Photoshop-
Benutzeroberfläche 37

Cursorsymbol

- Fadenkreuz-Kloncursor 111

D

Dateien

- öffnen 47
- sichern 51

Deckkraft

- ändern für Pauspapier 111
- für Malwerkzeuge 98
- für Malwerkzeuge festlegen 100

Digitales Aquarell (Malwerkzeug) 84

Dokumente

- Auflösung 45
- erstellen 43
- Größe und Auflösung der Arbeitsfläche 44
- öffnen 47

Dokumente suchen (Macintosh) 47

Dokumentfenster 14

dpi und ppi

- Bildschirmdarstellung 46

Drucken

- Auflösung und Qualität 46

Durchpausen

- Klonursprung 109

dynamische Malwerkzeug-
Größenänderungseinstellung 98

E

Ebene (Definition) 12

Ebenen

- malen auf, Vergleich mit Arbeitsfläche 61
- Photoshop öffnen 39
- Photoshop-Stile öffnen 40

Ebenen (Panel)

- Beschreibung 17, 32

Ebenenbibliotheken 34

Ebenenwerkzeug 20

Eigenschaftsleiste

- anzeigen 26
- Beschreibung 16

öffnen 26
schließen 26

Exportieren

Klonursprungsbilder 112
Malwerkzeugkategorien 103
Malwerkzeugvarianten 103

F

F/X-Malwerkzeuge 85

Fadenkreuz

zum Klonen 107

Farbauftrags-Bibliotheken

(Panel) 31

Farbauftrags-Panel 31

Farbauswahl 24

Farbe 67

Arbeitsfläche ändern 45
auswählen 67
auswählen im Farbpanel 69
auswählen über temporäre Farbpalette 71
Haupt- und Nebensfarbe austauschen 70
Hauptfarbe wählen 69
Nebensfarbe wählen 70

Farbe (Panel) 30

einblenden 68
Farbe auswählen in 69
Farbton auswählen in 69

Farbe anwenden (Werkzeug) 72

Größe einstellen 73

Farbe mischen 74

Farbe mischen (Werkzeug) 73

Größe einstellen 73

Farben

aufnehmen von der Mischfläche 75
auswählen in Farbtabelle 77
hinzufügen zu Farbtabelle 77
mehrere aufnehmen 75
mischen 74

Farbmischmodus (Werkzeug) 72

Farbpanel

entdecken 38
Farben auswählen 67

Farbpanels

Beschreibungen 30

Farbtabelle

Farben hinzufügen 77

Farbtabelle (Panel) 30

einblenden 77

Farbtabelle(n)

Farbe auswählen in 77
öffnen 77

Farbton

auswählen 69

Farbwerkzeuge 19

Federn 92

Federpartikel (Malwerkzeuge) 124

Fließpartikel (Malwerkzeuge) 121

Flyout-Menüs

Werkzeuge auswählen in 25

Formauswahl (Werkzeug) 21

Formwerkzeuge 21

Fotos

Arbeitsablauf zum Malen 54
öffnen als Ausgangsbilder 62

Fotowerkzeuge 22

Freihandstriche

anwenden 64

Freihandstriche (Schaltfläche)

Linien im Freihandmodus malen mit 65

Freihandzeichner (Werkzeug) 21

Freistellen (Werkzeug) 21

Füllen (Werkzeug) 20

G

Galerie mit Kunstwerken 1

Gel (Malwerkzeuge) 86

Gerade Linien

Malen von 65

Gerade Malstriche (Schaltfläche)

gerade Linien malen mit 65

Gerenderte Spitzen

Definition 13

Glossar mit Begriffen 11

Goldener Schnitt (Werkzeug) 23

Gouache-Malwerkzeuge 87

Gravitationspartikel (Malwerkzeuge) 118

Größe ändern

Arbeitsfläche 49

Bilder 49

Größe einstellen

Arbeitsfläche 44

Seite 45

Größenänderung

Malwerkzeuge auf dem Bildschirm 98

H

Hand (Werkzeug) 24

Hauptfarbe, wählen 69

Hilfslinien

Perspektive 141

Hintergrundfarbe

verglichen mit Nebenfarbe 38

I

Impasto

Malwerkzeuge 87

Importieren

ältere Malwerkzeuginstrumente 104

Malwerkzeuginstrumente 103

Malwerkzeugkategorien 103, 105

Malwerkzeugvarianten 103

Infopaletten 135

Intelligente Malwerkzeugeinstellungen 102

Iteratives Sichern 51

K

Kaleidoskop (Werkzeug) 23

Kanäle (Panel)

Beschreibung 17, 32

Klondokument (Definition) 13

klonen 107

Klonen

Bilder 107

Fadenkreuz-Cursor anzeigen 111

Kloner verwenden 114

Klonursprung festlegen 107

Klonursprungsbilder exportieren 112

Klonursprungsbilder sichern 112

Methoden 115

mit Fadenkreuz 107

Originalfarbe verwenden 115

Pauspapier 108

schnelles Klonen verwenden 111

Ursprungsbilder 108

Ursprungsbilder aktualisieren 112

Ursprungsbilder bearbeiten 112

Kloner

auswählen 115

malen mit 114, 114

Malwerkzeugvarianten umwandeln in 116

Kloner (Werkzeug) 22

Malwerkzeug auswählen für 115

verwenden 114

Kloner-Malwerkzeuge 84

Klonursprung

- aktualisieren 112
- arbeiten mit 108
- bearbeiten 112
- Definition 13
- exportieren 112
- Farbe festlegen 115
- festlegen 107
- malen 114

Kohlemalwerkzeuge 83

Kompositions-Panels

- Beschreibung 33

Kompositionswerkzeuge 23

Kreidermalwerkzeuge 82

Künstermalwerkzeuge 81

L

Lasso (Werkzeug) 20

Layout Raster (Panel) 33

Layout Raster (Werkzeug) 23

Layout-Raster

- Einstellungen, als Voreinstellungen sichern 146
- Voreinstellungen, erstellen 146
- Voreinstellungen, löschen 147

Leiste für zuletzt verwendete Malwerkzeuge, Beschreibung 16

Linien im Freihandmodus, malen 65

Liquid Ink brushes 88

M

malen 53

Malen

- auf der Arbeitsfläche im Vergleich zu Ebenen 61
- einen Arbeitsablauf wählen 53

- gerade Linien 65

- Klone 114

- Linien im Freihandmodus 65

- Malstriche 64

- Malwerkzeugeinstellungen 64

- Medien für 61

- mit dem Mischer-Panel 75

- mit Perspektive 141

Malgrund (Panel) 33

Malstriche

- anwenden 64

- gerade Linien 65

- gerade Malstriche anwenden 64

- Perspektive 141

- perspektivische 143

- skalieren 99

Malverhalten 57

- einstellen 59

- Voreinstellungen 59

Malwerkzeug 19

Malwerkzeug-Auswahlleiste 38

- Beschreibung 16

- ein- oder ausblenden 27

- Malwerkzeuge auswählen mit 97

Malwerkzeugbibliotheken

- ältere importieren 104

- importieren 103

Malwerkzeugbibliotheks-Panel

- verwenden 96

Malwerkzeuge

- auswählen 96

- Deckkraft, Einstellung 98, 100

- Einführung 79

- Einstellungen dynamisch anzeigen 102

- exportieren 103

- Größe, Einstellung 99

- grundlegende Attribute 98

- Importieren 103

- Kategorien, Liste der 80

- neu in Painter X3 98

- Struktur, Einstellung 100
 - Struktureinstellungen 98
 - suchen nach 96
 - verwalten 79
 - Malwerkzeuge (Einstellungen)**
 - für Malwerkzeugvarianten für Verstreuungen 140
 - Malwerkzeugeinstellungen**
 - erweiterte, anzeigen 102
 - Malwerkzeug-Größenänderungseinstellung auf dem Bildschirm 98**
 - Malwerkzeugkalibrierung 58**
 - einstellen 60
 - Malwerkzeugkategorien**
 - Definition 12
 - exportieren 103
 - importieren 103, 105
 - Liste der 80
 - Malwerkzeugvarianten**
 - auswählen 97
 - exportieren 103
 - importieren 103
 - Verstreuen 137
 - markers 88**
 - Masken und Kanäle**
 - Photoshop öffnen 39
 - Maßeinheit**
 - ändern 45
 - Medien-Auswahlleiste**
 - Zugreifen 25
 - Medienbibliothek-Panels**
 - Beschreibung 31
 - Medieneinstellungs-Panels**
 - Beschreibung 31
 - Mehrere Beispielfarben (Werkzeug) 73**
 - Menüleiste, Beschreibung 15**
 - Mischen**
 - Farbe 74
 - Farben 74
 - Mischer (Panel) 30**
 - Beschreibung 16
 - Farben mischen in 74
 - Farben öffnen in 76
 - Farben von der Mischfläche aufnehmen 75
 - malen von 75
 - verwenden 71
 - Werkzeuge für 72
 - Mischfläche**
 - Farben öffnen auf 76
 - Inhalte löschen 73
 - Zoom zurücksetzen 73
 - Mischpinsel 82**
 - Monitore**
 - Auflösung 46
 - Montageverfahren**
 - Definition 14
 - multi-touch 52**
 - Musterauswahl, Zugriff 25**
 - Musterbibliothek (Panel) 31, 31**
 - Musterbibliotheken 34**
- ## N
- Nachbelichter (Werkzeug) 23**
 - Navigationswerkzeuge 23**
 - Navigator (Panel)**
 - anzeigen 26, 48
 - Beschreibung 16
 - Info anzeigen 47
 - Info ausblenden 47
 - verwenden 47
 - Navigieren**
 - Bilder 47
 - Nebenfarbe, wählen 70**

Neue Funktionen (2015) 5

- Benutzeroberflächen-Anordnungen 8
- gesamtes Dokument, Echtzeitvorschau 8
- Partikel-Malwerkzeuge 5
- Real-Time-Stylus-Unterstützung 9
- Verbesserung der Funktion Malverhalten 8
- Verstreuungsglättung 6

Neue Funktionen (X3)

- Ausgangsbild 62
- Intelligente Malwerkzeugeinstellungen 102
- Klonursprung, bearbeiten 112
- Malwerkzeugsuche 96
- Perspektivhilfslinien 141
- verbessertes Klonen 107
- Verstreuen (Malwerkzeuge) 137, 140

Neue Malwerkzeuge (Arbeitsbereichsanordnung) 118

Neuerungen (2015)

- Funktionen 5

Nicht-gerenderter Spitzentyp (Definition) 13

O

Öffnen

- Dokumente 47

oil pastels 90

oils 89

Optionsleiste, Painter-Entsprechung 37

Ovalzeichner (Werkzeug) 21

P

Palette (Definition) 13

Palette Knives 90

Paletten

- Einführung 29

Panel (Definition) 13

Panel für goldenen Schnitt 33

Panels

- Einführung 29

Panels für automatisches Malen 33

- Beschreibungen 32

Panels für Malwerkzeugeinstellungen

- Beschreibungen 29

Papier (Definition) 13

Papier (Panel) 31

- Beschreibung 17

Papierauswahl 24

Papierbibliotheken (Panel) 31

- Beschreibung 17

Papierpanels

- Beschreibung 30

Papierstrukturen

- beim Malen sichtbar machen 98

Papierstrukturenbibliothek 34

Partikel-Malwerkzeuge 117

- allgemeine Einstellungen 129
- Federpartikel 124
- Fließpartikel 121
- Gravitationspartikel 118
- Infopaletten 135

pastels 90

pattern pens 91

Pauspapier

- aktivieren 111
- Bilder anzeigen 109
- Bilder klonen mit 108
- Bilder mit Umriss versehen 109
- deaktivieren 111
- Deckkraft, ändern 111

pens, pattern 91

Perspektivhilfslinien 141

Perspektivhilfslinien (Werkzeug) 23

perspektivische Striche 143

Photo brushes 93

Pipette (Werkzeug) 19

Pixel pro Zoll (ppi) 45

Bildpunkte pro Zoll (dpi) 44

Definition 12

Polygonauswahl (Werkzeug) 20

PSD-Dateien

Ebenenstile verwenden 40

öffnen 40

Punkt hinzufügen (Werkzeug) 22

R

Radierer 85

Radierer (Werkzeug) 20

Real Watercolor brushes 93

Real Wet Oil brushes 94

Rechteckzeichner (Werkzeug) 21

Registrieren von Corel-Produkten 2

Restaurierung (Panel) 33

S

Schere (Werkzeug) 22

Schlauch 87

Schnelles Klonen

verwenden 111

Schwämme 94

Schwenken (Werkzeug) 73

Seite

Breite 45

Größe, ändern 45

Höhe 45

Maßeinheit, ändern 45

Seitendreher (Werkzeug) 24

Sichern

Dateien 51

Durchgänge 51

Klonursprungsbilder 112

Skalieren

Malstriche 99

Skript-Bibliotheken 34

Skripts (Panel)

Beschreibung 34

Smart Stroke brushes 94

Spiegelmalerei (Werkzeug) 23

Spitzentypen

Definition 12

Standardeinstellungen

anzeigen 37

wiederherstellen in Painter 34

Stempel (Werkzeug) 22

Stoffauswahl, Zugriff 25

Stoffbibliothek (Panel) 31, 31

Stoffbibliotheken 34

Strahlauswahl, Zugriff 25

Strahlbibliothek

(Panels) 31

Strahlbibliotheken 34

Striche

Perspektive 141

perspektivische 143

Struktur

Arbeitsfläche ändern 45

für Malwerkzeuge festlegen 100

Malwerkzeugattribute 98

Suchen

nach Malwerkzeugen 96

Sumi-e brushes 95

Symmetriewerkzeuge 23

T

Tastaturbefehle

dynamische Malwerkzeug-
Größenänderungseinstellung 101

Temporäre Farbpalette

anzeigen 71
Farbe auswählen mit 71
verwenden 70

Terminologie

Painter 11

Text (Panel)

Beschreibung 33

Text (Werkzeug) 21

Tinting brushes 95

U

Umwandlungswerkzeug 20

V

Varianten

Verstreuen 137

Verlaufauswahl, Zugriff 25

Verlaufsbibliothek (Panel) 31, 31

Verlaufsbibliotheken 34

Verstreuen (Einstellungen) 140

Verstreuen (Malwerkzeuge)

Liste der Varianten 137
Varianten steuern 140

Varianten wählen 139

Verstreunungs-Malwerkzeuge 137

Vordergrundfarbe, verglichen mit Hauptfarbe 38

Voreinstellungen

Corel Cinco for Painter aktivieren 2
Malverhalten 59

W

Wachsstifte 82

Watercolor brushes 95

Webbasierte Ressourcen 2

Werkseinstellungen

wiederherstellen 34

Werkzeugbibliothek (Panel)

anzeigen 27

Werkzeugbibliotheken 34

Werkzeuge

Corel Painter 19
in Flyout-Menüs auswählen 25

Werkzeugpalette

anzeigen 24
Beschreibung 17
Einführung 19
Flyout-Menüs verwenden 25
öffnen oder schließen 25

Werkzeugspitzen

Größe ändern 98

Werkzeugvarianten

Definition 12

Wiederherstellen, Painter-Standard-einstellungen
34

Wirkungen

Zugreifen 25

Wirkungsauswahl, Zugriff 25

Wirkungsbibliothek

(Panel) 31

Wirkungsbibliotheken 34

X

X/Y-Koordinaten

anzeigen 27

verwenden zur Navigation in einem Bild 47

Z

Zauberstab 21

Zeichenfeder (Werkzeug) 21

Zeichenmodi

Navigator-Panel 48

Zoom (Werkzeug) 24

Zoomen

Bilder 47

Zoomen (Werkzeug) 73