

Corel®

Painter® 2022

EINFÜHRUNG IN PAINTER 2022



(c) 2021 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Corel® Painter® 2022 Erste-Schritte-Handbuch

Corel, das Corel-Ballon-Logo, die Kombination des Corel-Logos mit dem Ballon-Logo, Painter, 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. Apple, Apple Pencil, Core ML, Mac, MacBook Pro, MacOS, Sidecar und Touch Bar sind Marken von Apple Inc.

macOS ist eine Marke von Apple Inc.

Weitere Namen von Produkten und Schriften sowie Firmennamen und -logos sind möglicherweise ebenfalls Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen. Die Verwendung von Marken, Namen, Logos oder anderen Informationen, Bildern oder Materialien, die sich auf Dritte beziehen, bedeutet keine Billigung. Wir lehnen jegliches Eigentumsinteresse an solchen Informationen, Bildern, Materialien, Marken und Namen Dritter ab. Patente: www.corel.com/patent

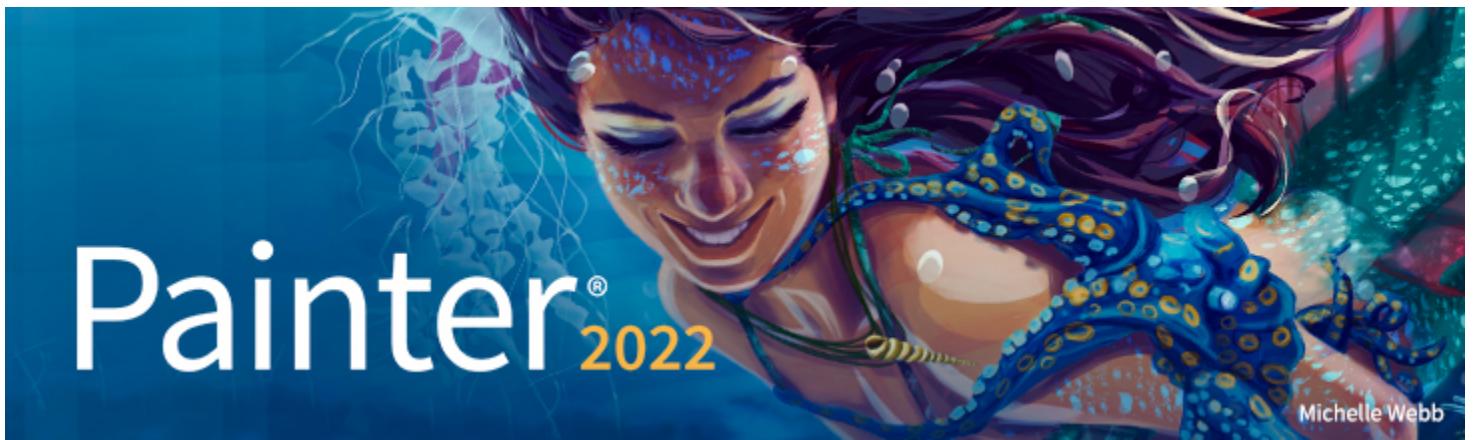
Die Illustrationen wurden von mit Corel nicht in Verbindung stehenden Dritten bereitgestellt und werden mit deren freundlicher Genehmigung verwendet.

Produktspezifikationen, Preise, Verpackung, technischer Support und Informationen ("Spezifikationen") beziehen sich nur auf die englische Einzelhandelsversion. Die Spezifikationen für alle anderen Versionen (einschließlich anderer Sprachversionen) können variieren.

205111

Inhaltsverzeichnis

Corel Painter 2022.....	3
Die Neuerungen in Corel Painter 2022.....	4
Überblick über den Arbeitsbereich.....	14
Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen.....	16
Malwerkzeuge wählen und bearbeiten.....	17
Einführung in die Werkzeugpalette.....	24
Einführung in Bedienfelder und Paletten.....	29
Einen Arbeitsablauf wählen.....	34
Weitere Ressourcen.....	47



Corel Painter 2022

Corel® Painter® 2022 ist das ultimative digitale Kunstatelier. Mit innovativen Zeichenwerkzeugen und realistischen Pinseln, Klonfunktionen und Features, die sich Ihren individuellen Bedürfnissen anpassen, eröffnet Corel Painter Ihrer Kreativität neue Ausdrucksmöglichkeiten. Die durckempfindlichen Malwerkzeuge von Corel Painter werden zu einer natürlichen Verlängerung Ihrer Hand: Es lassen sich dadurch Pinselstriche mit einer beispiellosen Textur und Genauigkeit auftragen. 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. Corel Painter übertrifft alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.



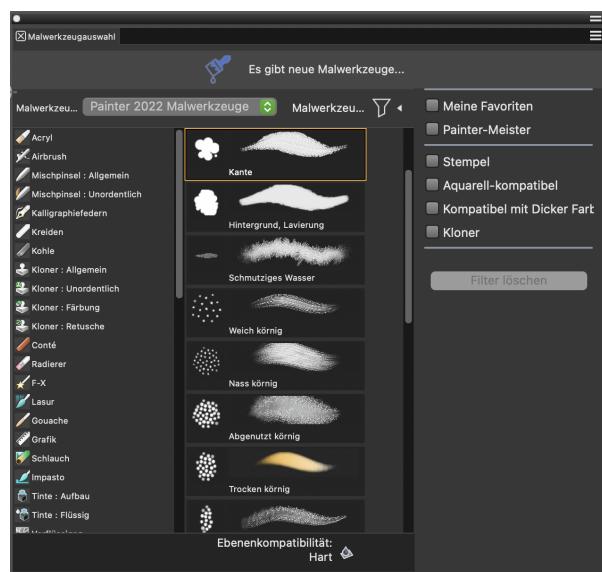
Mit Corel Painter 2022 erstelltes Bild. Abbildung von Yann LeGuen

Die Neuerungen in Corel Painter 2022

Neu! Arbeit mit der Malwerkzeugbibliothek

Als Erstes werden Sie wahrscheinlich die neue Malwerkzeugbibliothek in Corel Painter 2022 bemerken. Sie wurde in jeder Hinsicht generalüberholt. Für alle Malwerkzeugkategorien wurden neue, moderne Symbole gestaltet. Und auch die Kategorien wurden neu benannt, neu organisiert und verbessert, um sehr spezifische Kategorien mit einem jeweils unterschiedlichen Set an Malwerkzeugen und Tools bereitzustellen.

Innerhalb einer Kategorie finden Sie neue Variantennamen, Spitzen- und Strichvorschauen, die die bestimmende Form und die Medieneigenschaften der einzelnen Malwerkzeuge präzise wiedergeben. Diese neue Malwerkzeugsammlung vereint viele Varianten aus Painter 11, 2015 und 2021 und aus der Natural-Media-Malwerkzeug-Bibliothek, die mithilfe der neuesten und besten Malwerkzeug-Engine-Technologie fein eingestellt wurden.



Wir haben auch viele **Painter-Meister** dazu befragt, welche Malwerkzeuge sie am meisten schätzen. Das hat zu einem Filter geführt, der mit einem Klick angewandt werden kann und die Bibliothek ausschließlich auf diese Malwerkzeuge ausrichtet – es sind über 180! Im Laufe dieses Prozesses haben viele Künstler verschiedenste Malwerkzeugeinstellungen getestet und geholfen, diese zu optimieren. Darüber hinaus bietet die neue Kategorie **Aquarell-Sumi-e** dank ihrer Aquarelle-Kompatibilität großartige kreative Möglichkeiten. Und die neue Kategorie **Bravura-Ölpinsel** bietet faszinierende Öl- und Mischpinsel, die keine speziellen Ebenen, **Impasto**- oder Medieneinstellungen erfordern.

Alle Malwerkzeuge in Painter 2022 wurden angepasst, um von den neuesten technologischen Entwicklungen der Malwerkzeug-Engine zu profitieren. Dazu zählen die neuen Methoden **Verbessert deckend**, das Mischen auf Ebenen, die Glättungsoptionen und das Antialiasing der Spitzenprofile. Egal, ob Sie mit einem Stift oder der Maus arbeiten, wir sind überzeugt, dass Sie die Leistungsverbesserungen spüren und ein flüssiges Malerlebnis genießen werden. Also, wählen Sie ein Malwerkzeug aus und legen Sie mit dem Malen los!

Neu und verbessert! Deckende Methoden

Die vielseitigen deckenden Methoden bilden die Grundlage vieler beliebter Malwerkzeugkategorien. Dazu gehören beispielsweise Acryl, Kreiden, Kohle, Conté, Gouache, Pastelfarben und Federn. Die deckenden Methoden werden auch für einige Ölpinsel und Mischpinsel und mit vielen stampelbasierten Malwerkzeugen verwendet.

Die Methoden **Verbessert deckend**, die nur in Painter 2022 verfügbar sind, nutzen die neuesten technologischen Fortschritte und ermöglichen dadurch einen verbesserten Farbauftrag. Für die **Flach**-Methoden wurde die Anti-Aliasing-Unterstützung erweitert und erzeugen dadurch eine opake Spitzen-Darstellung. Zur Verringerung der Artefakte wurden alle **Verbessert deckend**-Methoden um Rauschen erweitert. Besonders deutlich ist dies bei den Malstrichen der Methode **Weich** mit weichen Kanten.

Mithilfe der **Alphaüberblendung** wird höhere Farbpräzision beim Überblenden nebeneinanderliegender Striche ermöglicht und die Wahrscheinlichkeit unerwarteter Farbverschiebungen an den Rändern reduziert. Die **körnigen** Methoden bieten neue Optionen für die Steuerung der Körnung und der Deckkraft und für das erweiterte Mischen auf Ebenen. Außerdem unterstützen alle **Verbessert deckend**-Methoden das Füllen der Malwerkzeuge, wodurch die Malstriche ein schmieriges, öliges Aussehen erhalten.

Das Malwerkzeug **Deckfarbe** in der Kategorie **Federn** ist ein großartiges Beispiel für die Verbesserung des Antialiasing und die Variante **Weich** in der Kategorie **Airbrush** für den nahtlosen Aufbau von Farbe mit wenigen Artefakten. Um die verbesserte Farbpräzision der **Alphaüberblendung** zu sehen, setzen Sie die **Deckkraft** des Airbrush **Weich** auf 1%, die Einstellung **Resat** auf 85% und die **Anlösungsstärke** auf 34% und mischen Sie zwei Farben.

Und für eine perfekte Präsentation der neuen Unterkategorie **Kantige, flache Alphaüberblendung mit Körnung** probieren Sie am besten die Variante **Schaber** in der Kategorie **Conté** aus. Sie können damit verschmierte Malstriche auftragen, die sich durch eine erhöhte Interaktion mit der Körnung auszeichnen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Allgemeine Steuerelemente: Methoden und Unterkategorien](#)“.

Neu und verbessert! Glättung

Die Optionen zur **Glättung** wurden um eine neue Option zur **Verstreuungsverringerung** erweitert. Außerdem wurden die bestehenden Optionen umbenannt. Die neuen Namen geben besseren Aufschluss über deren Wirkung. Das Bedienfeld verfügt zudem über aktualisierte Kurzinfos und Grafiken, die das Abschwächen des Aussehens der Malstriche vereinfachen. Weitere Informationen zur Glättung erhalten Sie unter „[Glättungssteuerelemente](#)“.



Die neue Option zur Verstreuungsverringerung im Malwerkzeugeinstellungen-Bedienfeld „Glätten“

So passen Sie die Glättungssteuerelemente an

- 1 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen** ▶ **Malwerkzeugform** ▶ **Glätten** aus.
- 2 Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Striche durch eine Verringerung der Verstreuung glätten

Vorgehensweise

Verschieben Sie den Regler **Verstreuungsreduzierung** nach rechts, um die kleinräumige Verstreuung zu minimieren. Höhere Werte führen zu glatteren Strichen.

Stabilisierung anpassen

Verschieben Sie den Regler **Stabilisierung** nach rechts, um Striche mit gezackten Kanten zu glätten. Verschieben Sie den Regler nach links, um die zackigen Übergänge zwischen den Punkten eines Strichs zu verstärken.

Striche durch Hinzufügen von Punkten glätten

Verschieben Sie im Bereich **Facettierungsreduzierung** den Regler **Punkte** nach rechts, um Striche mit gezackten Kanten durch Hinzufügen zusätzlicher Punkte zu glätten. Schieben Sie den Regler nach links, um die Anzahl der zusätzlichen Punkte zu reduzieren.

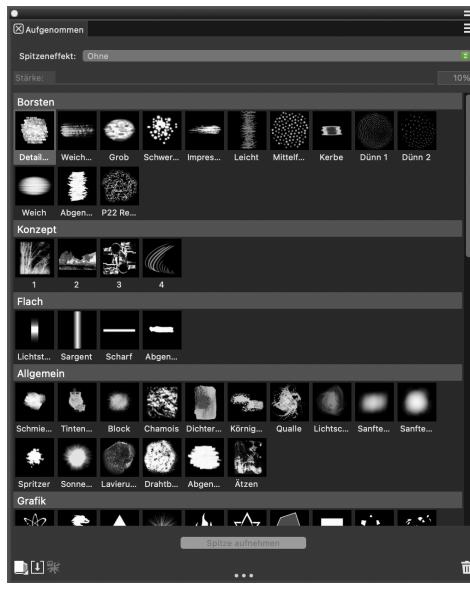
Neu! Malwerkzeugfilter und Favoriten

Sie können schnell eine eigene Liste Ihrer Lieblingsmalwerkzeuge zusammenstellen und anschließend die Malwerkzeuggbibliothek mithilfe des Filters **Meine Favoriten** entsprechend zu verkleinern. Der Filter **Painter-Meister** gibt Ihnen Zugriff auf eine Fülle von Malwerkzeugen, die von bedeutenden Painter-Künstlern benutzt werden. Zudem können Sie schnell alle stempelartigen, Aquarell- und Dicke-Farbe-kompatiblen sowie Kloner-Malwerkzeuge gesondert anzeigen lassen. Weitere Informationen zum Filtern von Malwerkzeugen erhalten Sie unter „[Malwerkzeuge als Favoriten markieren](#)“ auf Seite 21 und „[Malwerkzeuge filtern](#)“ auf Seite 20.

Neu! Bildteilspitzen-Bibliotheken

Das neue Bedienfeld **Bildteil** bietet unbegrenzte Möglichkeiten, um mit dem Anpassen des Aussehens der Malwerkzeugspitzen zu experimentieren. Es stehen zwölf neue Bildteilspitzen-Bibliotheken zur Verfügung, aus denen Sie auswählen können: **Borsten**, **Konzept**, **Flach**, **Allgemein**, **Grafik**, **Harte Medien**, **Schraffur**, **Spachtel**, **Licht**, **Natürlich**, **Spritzer** und **Schwämme**. Sie können die Spitzenform eines Malwerkzeugs im Handumdrehen ändern, die Einstellungen anpassen, einen neuen Spitzeneffekt anwenden und ihre neue Spitze aufnehmen, um sie mit anderen Malwerkzeugen zu verwenden.

Sie können auch JPEG- oder PNG-Bilder importieren oder eigene Formen erstellen, um diese als Bildteilspitzen zu verwenden. Und Sie können jetzt einen beliebigen Bereich Ihres Dokuments auswählen – auch Inhalte aus mehreren Ebenen, um diesen als Spitze zu verwenden. Darüber hinaus können Sie jederzeit schnell die Spitze Ihres aktuellen Malwerkzeugs erfassen, was sehr praktisch ist, wenn die Spitze Ihres Malwerkzeugs nicht in der Bildteilspitzen-Bibliothek enthalten ist. Weitere Informationen zum Bedienfeld **Bildteil** erhalten Sie unter „[Steuerelemente für Bildteilspitzen](#)“.



Das Bedienfeld „Bildteil“

So blenden Sie das Bedienfeld 'Bildteil' ein

- Wählen Sie Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Malwerkzeug-Form ▶ Bildteil aus.

So wählen Sie eine Bildteilspitze

- Klicken Sie im Bedienfeld **Bildteil** auf ein Symbol für eine Bildteilspitze.

So wählen Sie eine Bildteilspitzen-Bibliothek

- Klicken Sie im Bedienfeld **Bildteil** auf die Flyout-Schaltfläche **Bibliotheken verwalten**  ▶ **Bildteilspitzen-Bibliotheken** und wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen:

- Borsten
- Flach
- Grafik
- Schraffur
- Licht
- Spritzer
- Konzept
- Allgemein
- Harte Medien
- Spachtel
- Natürlich
- Schwämme

So speichern Sie eine Bildteilspitze, die auf einem Malwerkzeug beruht

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante.
- 3 Wählen Sie **Malwerkzeuge ▶ Spitze in Bildteilspitzen-Bibliothek speichern**.



Sie können auch eine Bildteilspitze aufnehmen, die auf dem aktuell ausgewählten Malwerkzeug beruht, indem Sie im Bedienfeld **Bildteil** auf die Schaltfläche **In Bildteilspitzen-Bibliothek speichern**  klicken (Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Malwerkzeugform ▶ Bildteil.)

Neu! Photoshop-Bildstempel (ABR) als Spitzen importieren

Wenn Sie Photoshop-Bildstempel in Painter 2022 importieren, können Sie jetzt auch nur die Malwerkzeugstempel importieren. Diese werden einer neuen Bildteilspitzen-Bibliothek hinzugefügt, damit Sie sie mit anderen Malwerkzeugen verwenden können.

So importieren Sie Photoshop-Pinselstempel

- 1 Klicken Sie auf **Malwerkzeuge ▶ Importieren ▶ Neu aus Photoshop-Pinselstempel (ABR)**.
- 2 Navigieren Sie zum Ordner, in dem die ABR-Datei gespeichert ist, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Führen Sie im Dialogfeld **Photoshop-Pinselstempel (ABR) importieren** eine Aktion aus der folgenden Tabelle durch.

Aktion

Nur die Spitzenformen importieren

Vorgehensweise

Wählen Sie die Option **Nur Spitzenformen importieren**. Klicken Sie auf **Importieren**.

Die Spitzen werden einer neuen Bildteilspitzen-Bibliothek hinzugefügt, damit sie mit anderen Malwerkzeugen verwendet werden können. Weitere Informationen zu Bildteilspitzen erhalten Sie unter „[Neu! Bildteilspitzen-Bibliotheken](#)“ auf Seite 6.

Ein Malwerkzeug für jeden ABR-Malwerkzeugstempel erstellen

Wählen Sie **Für jeden ABR-Pinselstempel, den Painter importieren kann, ein Grundmalwerkzeug erstellen**. Klicken Sie auf **Importieren**. Geben Sie einen Namen für die neue Malwerkzeugkategorie ein und klicken Sie auf **OK**.



Es können nur Pinselstempel von Pixel-basierten Pinseln importiert werden.

Neu! Spitzeneffekte

Das neue Flyout **Bildteilspitzen** in der Eigenschaftsleiste stellt **Spitzeneffekte** bereit, die Sie benutzen können, um Bildteilspitzen anzupassen. Sie können unter den Effekten **Weiche Kante**, **Schwellenwert**, **Weichzeichner**, **Erweitern**, and **Erodieren** auswählen und die Stärke jedes angewandten Effekts anpassen. Weitere Informationen zum Bedienfeld **Bildteil** finden Sie unter „[Neu! Bildteilspitzen-Bibliotheken](#)“ auf Seite 6.

So wenden Sie einen Spitzeneffekt an

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Bildteil** auf das Listenfeld **Spitzeneffekte** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Weiche Kante** glättet die Kanten der Malstriche
 - **Schwellenwert** entfernt Pixel aus dem Malstrich, die unter dem angegebenen Deckkraft-Wert liegen.
 - **Weichzeichner** schwächt die Malstriche ab, indem die Pixel und Kanten geglättet werden
 - **Erweitern** dehnt die Pixel und Kanten des Malstrichs aus
 - **Erodieren** zieht die Pixel und Kanten des Malstrichs zusammen
- 2 Verschieben Sie den Regler **Stärke**, um den Prozentsatz des angewandten Spitzeneffekts zu bestimmen.

Neu und verbessert! Spitzenprofile für kreisförmige Spitzentypen

Das Antialiasing für Malwerkzeuge des Typs „Kreisförmig“ kann nun mithilfe des neuen Reglers **Härte** im Flyout **Spitzen-Optionen** verbessert werden. Damit kann die Deckkraft von Spitzenprofilen fein abgestimmt werden, um Pinselstriche mit sanften oder mit klaren, geglätteten Kanten oder mit Kanten, die irgendwo dazwischen liegen, zu erstellen. Darüber hinaus kann mit dem neuen **Weichen Profil** ein Pinselstrich erzeugt werden, der über eine kräftige Mitte und einen großen Abnahmebereich zu den Kanten hin verfügt. Außerdem besteht nun die Möglichkeit, die Deckkraft in der Mitte von Aquarell-Spitzen zu reduzieren, was eine stärker wirkende Kante entlang des Randes des Pinselstriches erzeugt. Weitere Informationen zu den Spitzenprofilen finden Sie unter „[Spitzenprofile ändern](#)“.

So wählen Sie ein Werkzeugspitzen-Profil aus

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die **Malwerkzeugauswahl** und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante.
- 3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Spitzen-Optionen** .
- Wenn das ausgewählte Malwerkzeug eine Spitzte des Typs **Bildteil** verwendet, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Spitzenprofil anwenden**.
- 4 Klicken Sie auf ein Spitzenprofil-Symbol.
Wenn Ihr Malwerkzeug eine Spitzte des Typs **Kreisförmig** verwendet, verschieben Sie den Regler **Härte**, um die Deckkraft des Spitzenprofils anzupassen.



Sie können die Härte von kreisförmigen Malwerkzeugen anpassen, die eines der folgenden Spitzenprofile verwenden: Zugespitzt, Mittel, Weich, Stumpf, 1-Pixel-Rand und Aquarell.

Neu! Statische Borsten drehen und formen

Beim Malen mit einem Malwerkzeug mit **Statischen Borsten** stehen Ihnen nun zusätzliche Formgebungsoptionen zur Verfügung. Mithilfe der Winkel-Steuerelemente können Sie das Malwerkzeug drehen und zusammendrücken, was neue, kreative Möglichkeiten für Spitzten und Striche eröffnet. Weitere Informationen zu den Malwerkzeugen mit statischen Borsten erhalten Sie unter „[Steuerelemente für statische Borsten](#)“.

So formen und drehen Sie ein Malwerkzeug mit statischen Borsten

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante mit statischen Borsten. Viele Kategorien enthalten Malwerkzeuge mit statischen Borsten. Um ein Variante mit statischen Borsten zu finden, klicken Sie auf **Fenster ▶ Suchen** und geben Sie „Statische Borste“ ein.
- 3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Größe** .
- 4 Setzen Sie die Einstellung **Drehschritte** auf 5°.
- 5 Setzen Sie die Einstellung **Winkelbereich** auf 360°, um jeden beliebigen Winkel im Malstrich zu erlauben.
- 6 Wählen Sie im Bereich **Winkel** aus dem Listenfeld **Ausdruck** eine der folgenden Optionen aus:
 - **Winkel**
 - **Richtung**
 - **Drehung**
- 7 Setzen Sie die Einstellung **Form** auf 30 %.

Neu! Aquarell-Kompatibilität

Painter 2022 ermöglicht es Mixed-Media-Künstlern, Aquarellfarben mit anderen Kunstformen zu kombinieren. Viele Standardmalwerkzeuge sind jetzt mit Aquarellebenen kompatibel. Das ermöglicht es Ihnen, trockene Medien und Aquarellmalwerkzeuge auf derselben Ebene zu verwenden. Suchen Sie einfach in der Malwerkzeugauswahl nach dem **Ebenenkompatibilitätsymbol** für Aquarell, wenn Sie ein Malwerkzeug auswählen möchten, das Sie zusammen mit Aquarellfarben verwenden können. Sie können stattdessen auch den Filter **Aquarell-kompatibel** aktivieren. Dann werden nur kompatible Malwerkzeuge angezeigt. Und um Ihnen noch mehr kreative Flexibilität zu bieten, können Sie jetzt beim Umwandeln von Aquarellebenen die besonderen Fähigkeiten des Mediums beibehalten.

Neu! Größenauswahl und Größenbibliothek

Sie können jetzt voreingestellte Malwerkzeuggrößen aus der neuen **Größen**-Bibliothek auswählen. Painter 2022 bietet eine neue Sammlung von Spitzengrößen. Zudem können Sie Ihre eigenen Größenvoreinstellungen erstellen und verwalten. Weitere Informationen zur **Größen**-Bibliothek erhalten Sie unter „[Größen-Steurelemente](#)“.

So wählen Sie eine Malwerkzeuggrößen-Voreinstellung

- Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Größe** , klicken Sie auf die Schaltfläche **Größen-Bibliothek**  und klicken Sie auf eine Voreinstellung im Bedienfeld **Malwerkzeuggrößen**.

So verwalten Sie die Malwerkzeuggrößen-Voreinstellungen

- Führen Sie im Bedienfeld **Größen-Bibliothek** (**Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Malwerkzeug-Form ▶ Größen-Bibliothek**) eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Eine Voreinstellung hinzufügen

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** . Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die Malwerkzeugauswahl und wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus. Verschieben Sie in der Eigenschaftsleiste den Regler **Größe** oder geben Sie einen Wert in das Feld **Größe** ein. Sobald Sie mit der Malwerkzeuggröße zufrieden sind,

Aktion

Eine Voreinstellung löschen

Vorgehensweise

klicken Sie im Bedienfeld **Größen-Bibliothek** auf die Schaltfläche **Größenvoreinstellung hinzufügen** .

Neu! Navigator in Graustufen anzeigen

Der **Navigator** kann nun in Graustufen angezeigt werden. Dies ist besonders praktisch, wenn Sie die Farbwerte eines Bildes untersuchen möchten. Weitere Informationen zum Navigator erhalten Sie unter „[Durch Bilder navigieren und Bildinformationen anzeigen](#)“.



Wenn Sie den Farbkontrast eines Designs beurteilen müssen, können Sie den Navigator verwenden, um das Bild in Graustufen anzuzeigen.

So zeigen Sie das Navigator-Bedienfeld an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Navigator**.
- 2 Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Einen anderen Bildbereich sichtbar machen, ohne die Zoomstufe zu ändern

Auf eine bestimmte Zoomstufe im Dokumentfenster zoomen

Vorgehensweise

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

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

Aktion

Das Bild im Dokumentfenster drehen

Vorgehensweise

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

Aktion

Das Bild in Graustufen anzeigen

Klicken Sie im **Navigator**-Bedienfeld zuerst auf die **Navigator-Optionen**-Schaltfläche  und anschließend auf die Option **In Graustufen anzeigen**.

Neu und verbessert! Ebenen-Produktivität

Mit Painter 2022 werden viele Produktivitätsoptimierungen im Bereich der Ebenen eingeführt, die die Arbeit mit Dokumenten mit vielen Ebenen beschleunigen. Es ist nun einfacher, Vorgänge auf mehr als einer Ebene durchzuführen. Es ist möglich, mehrere Ebenen gleichzeitig zu sperren, zu verschieben und umzuwandeln sowie sichtbare Ebenen zu minimieren. Das Sperren und das Sichtbar- bzw. Unsichtbarmachen von Ebenen wird in der Rückgängigmachen-Liste erfasst. Auf diese Weise lassen sich diese Änderungen leichter rückgängig machen.

Die neue Sichtbarkeitsoption **Ebene beleuchten** ermöglicht es Ihnen, nur die Inhalte einer Ebene oder Gruppe anzuzeigen und alle anderen Ebenen vorübergehend auszublenden, indem Sie bei gedrückter **Optionstaste** (macOS) bzw. **Alt-Taste** (Windows) auf das Augensymbol im Bedienfeld **Ebenen** klicken. Ausgewählte Ebeneninhalte lassen sich zudem jetzt einfacher in eine Maske laden. Und wenn Sie ausgewählte Ebeneninhalte verschieben, werden diese einfach verschoben. Im Bedienfeld **Ebenen** wird keine Ebene für die schwebende Auswahl mehr angezeigt. Außerdem eröffnen Ihnen die neuen Montageverfahren **Farbig abwedeln** und **Farbig nachbelichten** neue kreative Möglichkeiten. Der Inhalt einer Ebene kann jetzt mit einem einzigen Tastendruck gelöscht werden. Sie müssen dazu nur die **Löschen**-Taste drücken. Weitere Informationen zur Arbeit mit Ebenen finden Sie unter „[Ebenen](#)“.

So blenden Sie Ebenen bzw. die Arbeitsfläche ein oder aus

- Führen Sie im Bedienfeld **Ebenen** eine Aktionen aus der folgenden Tabelle aus:

Aktion

Den Inhalt einer Ebene, Gruppe oder der Arbeitsfläche ein- oder ausblenden

Vorgehensweise

Klicken Sie auf das Auge neben dem Namen der Ebene oder neben der Arbeitsfläche.

Ein geschlossenes Auge  zeigt an, dass die Ebene im Dokumentfenster ausgeblendet ist. Ein geöffnetes Auge  zeigt an, dass die Ebene im Dokumentfenster sichtbar ist.

Nur den Inhalt einer Ebene oder Gruppe anzeigen und vorübergehend alle anderen Ebenen ausblenden

Klicken Sie bei gedrückter **Alt-Taste** (Windows) oder **Optionstaste** (macOS) auf das Augensymbol  neben der Ebene oder Ebenengruppe.

Wenn die Sichtbarkeit einer Ebene nicht geändert wird, können die ursprünglichen Ebenensichtbarkeitseinstellungen wiederhergestellt werden, indem bei gedrückter **Alt-Taste** (Windows) bzw. **Optionstaste** (macOS) auf das Augensymbol  der gleichen Ebene geklickt wird. Wird jedoch die Sichtbarkeit einer Ebene geändert, nachdem bei gedrückter **Alt-Taste** (Windows) bzw. **Optionstaste** (macOS) auf das Augensymbol geklickt wurde,

Aktion

Vorgehensweise

müssen die ursprünglichen Sichtbarkeitseinstellungen aller Ebenen manuell wiederhergestellt werden.

So erstellen Sie eine Ebenenmaske anhand einer Auswahl

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** eine Ebene aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Ebenenmaske**  , um eine leere Ebenenmaske zu erstellen.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Ebenen-Miniaturansicht-Symbol, um die Ebene auszuwählen.
- 3 Wählen Sie ein Auswahlwerkzeug aus und erstellen Sie im Dokument eine Auswahl.
- 4 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bedienfeld **Ebenen** auf das Ebenenmaskensymbol und klicken Sie anschließend auf **Auswahl in Ebenenmaske laden**.
- 5 Aktivieren Sie im Bereich **Operation** eine der folgenden Optionen aus:
 - **Maske ersetzen**: Ersetzt die Maske durch die aktuelle Auswahl.
 - **Zur Maske hinzufügen**: Erweitert die Maske um die aktuelle Auswahl.
 - **Von der Maske abziehen**: zieht die aktuelle Auswahl von der Maske ab.
 - **Schnittmenge bilden**: Bildet die Schnittmenge der Auswahl und der Maske und speichert diese Schnittmenge in der Maske.



Wenn Sie bereits eine Ebenenmaske erstellt haben, die auf einer Auswahl basiert, die Auswahl jedoch anpassen möchten, klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Ebenensymbol, um die Ebene auszuwählen, und ändern Sie die Auswahl im Dokument. Rechtsklicken Sie anschließend auf das Ebenenmaskensymbol im Bedienfeld **Ebenen**, klicken Sie auf **Auswahl in Ebenenmaske laden** und wählen Sie eine Option im Dialogfeld, das eingeblendet wird.

Der Befehl **Auswahl in Ebenenmaske laden** ist auch über das Menü **Ebenen** (**Ebenen** ▶ **Ebenenmaske** ▶ **Auswahl in Ebenenmaske laden**) und im Bedienfeld **Ebenen** (Ebenenoptionen-Schaltfläche  ▶ **Ebenenmaske** ▶ **Auswahl in Ebenenmaske laden**) verfügbar.

So entfernen Sie die Inhalte aus einer Ebene

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf den Namen der Ebene, deren Inhalte Sie entfernen möchten.
- 2 Klicken Sie auf **Löschen**.



Sie können die Inhalte einer Ebene auch löschen, indem Sie die Ebene im Bedienfeld **Ebenen** auswählen und auf die **Ebenen** ▶ **Inhalte löschen** klicken.

Sie können die Inhalte einer Ebene auch löschen, indem Sie im Bedienfeld **Ebenen** mit der rechten Maustaste auf die Ebene klicken und **Inhalte löschen** wählen.

Optimiert! Dialogfelder zur Kompatibilität mit speziellen Ebenen

Zwar sind viele Malwerkzeuge mit den speziellen Ebenen kompatibel, aber zuweilen erzeugt ein gewähltes Malwerkzeug unter Umständen Striche, deren Aussehen nicht den Erwartungen entspricht. Es gibt auch Malwerkzeuge, die auf der aktuellen Ebene einfach nicht zu empfehlen sind. In diesen Fällen zeigt Painter eine Meldung an, damit Sie wählen können, wie Sie vorgehen möchten. Wir haben diese Dialogfelder neu gestaltet, um klare und präzise Optionen zu präsentieren, damit Sie schnell eine Auswahl treffen und sich wieder auf Ihr Kunstwerk konzentrieren können. Weitere Informationen zu den Voreinstellungen für spezielle Ebenen finden Sie unter „[Voreinstellungen für spezielle Ebenen](#)“.

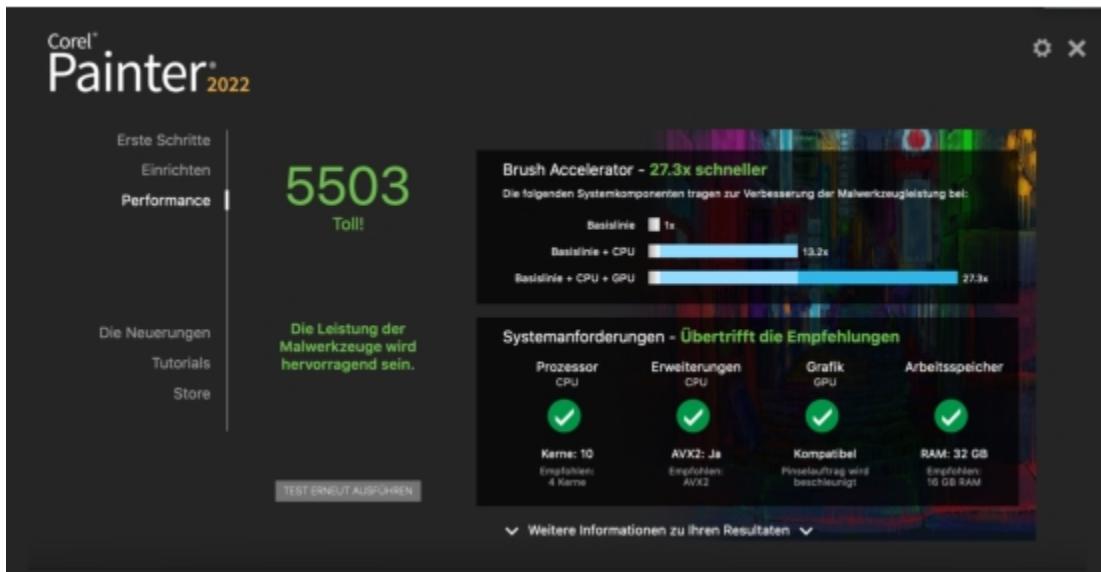
Optimiert! Verbesserung der Leistung

Das Painter-Team aktualisiert fortlaufend die Codebasis, damit die sich rasch entwickelnden Betriebssystemtechnologien genutzt werden können.

Die neuen „Verbessert deckend“-Methoden in Painter 2022 sind für die CPU- und GPU-Beschleunigung optimiert. Auf Intel Multi-Core-Prozessoren mit AVX2-Erweiterungen beschleunigt der Brush Accelerator™ die „Verbessert deckend“-Methoden um bis zu 18 Mal und in Kombination mit der GPU-Beschleunigung um bis zu 50 Mal. Klicken Sie auf **Fenster ▶ Suchen** und geben Sie „Verbessert deckend“ in das Textfeld **Suchen** ein, um Malwerkzeuge zu suchen, die den Typ „Verbessert deckend“ nutzen.

Auch die Impasto-Malwerkzeuge sind auf Standardebenen bis zu 2 Mal und auf Dicke-Farbe-Ebenen 1,7 Mal schneller. Außerdem bieten mehrere weitere Malwerkzeug-Engines, Plugins und Radierer eine bis zu zwei Mal schnellere Leistung im Vergleich zu Painter 2021.

Um auf Ihrem System die bestmögliche Leistung aus dem Painter herauszuholen, müssen Sie den Brush Accelerator ausführen. Dieses Hilfsprogramm analysiert Ihren Prozessor (CPU), um zu ermitteln, wie viele Kerne verfügbar sind und ob er Erweiterungen wie AVX2 unterstützt. Es analysiert auch eventuell vorhandene Grafikprozessoren (GPU), um deren Kompatibilität mit Painter zu bestimmen, und überprüft, wie viel Arbeitsspeicher (RAM) auf dem System installiert ist. Weitere Informationen zum Brush Accelerator erhalten Sie unter „[Mithilfe des Brush Accelerator optimale Leistung erzielen](#)“.



Der Brush Accelerator wertet Ihr System aus und erstellt einen Bericht mit Testergebnissen.

So verwenden Sie den Brush Accelerator

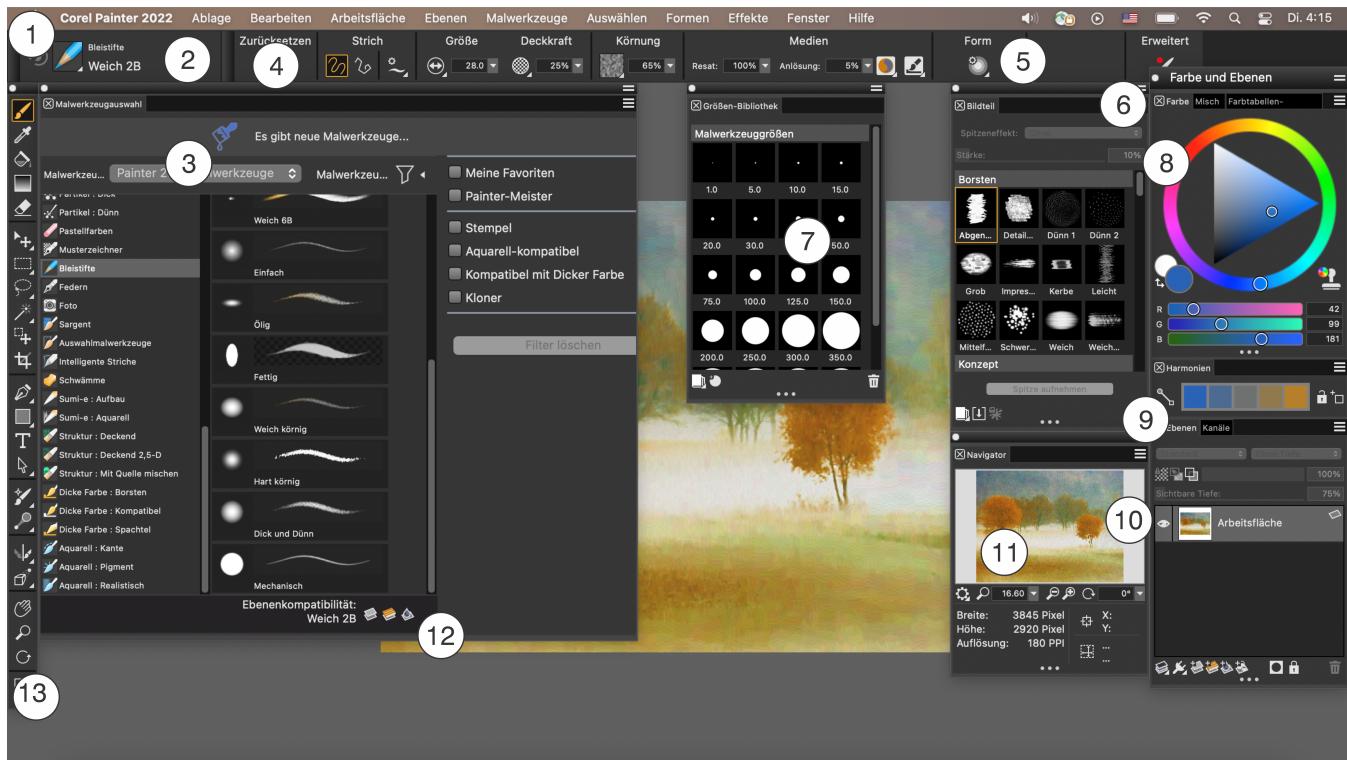
- 1 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf die Registerkarte **Leistung**.
Wenn der Begrüßungsbildschirm nicht geöffnet ist, wählen Sie **Hilfe ▶ Willkommen**.
- 2 Klicken Sie auf **Jetzt optimieren**.
Sie können den Test jederzeit abbrechen, indem Sie die **Esc**-Taste drücken.



Sie können den Brush Accelerator auch über die Seite **Leistung** des Dialogfelds **Voreinstellungen** (macOS: **Corel Painter 2022**-Menü **Voreinstellungen ▶ Leistung**; Windows: **Bearbeiten ▶ Voreinstellungen ▶ Leistung**) und das Bedienfeld **Leistung** ausführen (**Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Leistung**).

Überblick über den Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich setzt sich aus einer Reihe von Menüs, Auswahlfunktionen, Bedienfeldern und interaktiven Paletten zusammen.



Eingekreiste Zahlen beziehen sich auf die Zahlen in der folgenden Tabelle, die die wichtigsten Komponenten des Anwendungsfensters beschreiben.

Bestandteil

Beschreibung

1. Menüleiste

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

2. Malwerkzeug-Auswahlleiste

Ermöglicht den Zugriff auf das Malwerkzeugauswahl-Flyout. Sie erlaubt Ihnen außerdem, auf die zuvor verwendete Malwerkzeugvariante zuzugreifen und Malwerkzeuge als Favoriten zu markieren.

3. Malwerkzeugauswahl-Flyout

Hier können Sie eine Malwerkzeugbibliothek auswählen, ein Malwerkzeug aus einer Malwerkzeugkategorie auswählen, Malwerkzeugfilter anwenden, um nur die benötigten Malwerkzeuge anzuzeigen, sowie zusätzliche Malwerkzeugpakete durchsuchen, mit denen Sie Ihre bestehenden Malwerkzeuge erweitern können. Außerdem ermöglicht Ihnen dieses Flyout, sofort zu erkennen, welche Malwerkzeugvarianten mit der Standard-, Tinten-, Dicke-Farbe- bzw. Aquarellebene kompatibel sind. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Malwerkzeugvariante

Bestandteil	Beschreibung
4. Befehlsleisten	fahren, werden unten in der Malwerkzeugauswahl neben dem Malwerkzeugnamen Ebenenkompatibilitätsymbole angezeigt.
5. Eigenschaftsleiste	Die Befehlsleisten – Datei/Bearbeiten , Arbeitsfläche , Fotokunst – enthalten Schaltflächen und Steuerelemente, die Verknüpfungen zu häufig benutzten Menübefehlen sind.
6. Flyout Bildteilspitzen	Zeigt Befehle an, die sich auf das aktive Tool oder das aktive Objekt beziehen. Ist beispielsweise das Tool Füllen aktiv, zeigt die Eigenschaftsleiste Befehle zum Füllen ausgewählter Bereiche an. Die Steuerelemente in der Eigenschaftsleiste sind logisch angeordnet, um die Bedienung zu erleichtern. Gruppenbezeichnungen helfen Ihnen, Befehle schnell und effizient zu finden, zu verstehen und zu verwenden.
7. Bedienfeld Größen-Bibliothek	Dieses Flyout zeigt Bildteilspitzen-Bibliotheken und Steuerelemente zum Ändern des Aussehens der Malwerkzeuge an. Sie können eine Bildteilspitze auswählen, einen Spitzeneffekt anwenden und dessen Stärke einstellen sowie die Malwerkzeugeinstellungen anschließend in Ihrer Bibliothek als neue Spitze erfassen.
8. Bedienfeld Farbe	Dieses Bedienfeld ermöglicht es eine Malwerkzeogrößenvoreinstellung auszuwählen und die Größenvoreinstellungen zu verwalten.
9. Bedienfeld Harmonien	Ermöglicht die Auswahl einer Farbe und die Anzeige von Informationen über die ausgewählte Farbe.
10. Bedienfeld Ebenen	Ermöglicht es, mithilfe von Harmonieregeln Farbharmonien zu erstellen.
11. Bedienfeld Navigator	Erlaubt Ihnen die Verwaltung der Ebenenhierarchie und enthält Einstellungen zum Erstellen, Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen.
12. Arbeitsfläche	Hier können Sie das ganze Bild in Farbe oder in Graustufen anzeigen, ohne die Ansicht verkleinern zu müssen. Sie können den Navigator verwenden, um zu einem anderen Bereich des Bildes zu wechseln, die Zoomstufe zu ändern und die Arbeitsfläche zu drehen.
	Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters, dessen Größe von der Größe des Bildes abhängt, das Sie erstellen. Die Arbeitsfläche dient als Bildhintergrund und ist im Gegensatz zu einer Ebene immer gesperrt.

Bestandteil	Beschreibung
13. Werkzeugpalette	Bietet Zugriff auf Tools zum Erstellen, Füllen und Ändern eines Bildes.

Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen

In einer Arbeitsbereichsanordnung (auch „Palettenanordnung“ genannt) werden Arbeitsbereichselemente wie Paletten und Bedienfelder einem spezifischen Arbeitsablauf entsprechend eingeblendet, ausgeblendet oder positioniert. Corel Painter 2022 stellt folgende Arbeitsbereichsanordnungen bereit:

Arbeitsbereichsanordnung	Beschreibung
Painter-Einsteiger	Zeigt die wichtigsten Steuerelemente zusammen mit dem Hinweise-Bedienfeld an, um Ihnen einen schnellen Einstieg in Corel Painter zu ermöglichen.
Klassisch	Ideal für Benutzer, die Erfahrung mit Vorversionen von Corel Painter haben und einen nahtlosen Übergang zu einer vertrauten Umgebung wünschen.
Standard	Die standardmäßige Arbeitsbereichsanordnung, die sich für die meisten Computer eignet. Weitere Informationen finden Sie unter „Überblick über den Arbeitsbereich“ auf Seite 14.
Einfach	Zeigt eine sehr einfach gehaltene Benutzeroberfläche an, die die Werkzeugpalette, die Menüleiste und die erweiterte Eigenschaftsleiste umfasst.
Concept Art	Bietet schnellen Zugriff auf Malwerkzeuge, Verläufe und Steuerelemente für die Strukturmalerei. Die Malwerkzeug- und Medien-Paletten sind logisch in Palettenschubladen gruppiert, um Bildschirmplatz zu sparen.
Illustration	Zeigt das Bedienfeld „Ausgangsbild“, Malwerkzeuge, Papiere und Verläufe an.
Bildende Kunst	Bietet einen schnellen Zugriff auf traditionelle Medien-Malwerkzeuge und Werkzeuge für die Bildgestaltung.
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.

Arbeitsbereichsanordnung	Beschreibung
Fotokunst	Bietet schnellen Zugriff auf Malwerkzeuge, Papiere und Verläufe sowie auf Steuerelemente für die Malwerkzeuggröße und -deckkraft.
Die Funktion „Schneller Wechsel“ ermöglicht es Ihnen, zwei Arbeitsbereichsanordnungen auszuwählen und dann schnell je nach Aufgabe oder Anzeigemodus Ihres Geräts zwischen diesen beiden Anordnungen zu wechseln. Diese Funktion ist besonders für Multi- und Dual-Mode-Geräte nützlich. Sie können beispielsweise als Anordnung 1 „Standard“ und als Anordnung 2 „Einfach“ wählen. Wenn Sie das Display vom Notebook- in den Tablet-Modus umschalten, wird automatisch die einfache Arbeitsbereichsanordnung angezeigt, damit Sie mit einer aufgeräumten, minimalistischen Benutzeroberfläche arbeiten können.	

So wählen Sie eine Arbeitsbereichsanordnung

- Klicken Sie auf **Fenster ▶ Anordnung** und wählen Sie eine Anordnung.



Sie können auch eine Anordnung im Begrüßungsbildschirm auswählen, indem Sie auf **Setup** klicken und eine Anordnung wählen.

So wechseln Sie zwischen Arbeitsbereichsanordnungen

- 1 Klicken Sie auf **Fenster ▶ Anordnung ▶ Schneller Wechsel ▶ Anordnung 1** und wählen Sie eine Anordnung.
- 2 Klicken Sie auf **Fenster ▶ Anordnung ▶ Schneller Wechsel ▶ Anordnung 2** und wählen Sie eine Anordnung.
- 3 Um zwischen Anordnung 1 und Anordnung 2 zu wechseln, gehen Sie folgendermaßen vor:
 - Stellen Sie das Display Ihres Dual- oder Multi-Mode-Geräts um (zum Beispiel vom Notebook- in den Tablet-Modus).
 - Wählen Sie **Fenster ▶ Anordnung ▶ Schneller Wechsel ▶ Anordnung umschalten**.



Sie können zwischen werkseitigen Arbeitsbereichsanordnungen oder benutzerdefinierten Arbeitsbereichsanordnungen, die Sie selbst erstellt haben, umschalten. Weitere Informationen zum Erstellen und Speichern eigener Arbeitsbereichsanordnungen finden Sie unter „[Anordnung von Bedienfeldern und Paletten ändern](#).“

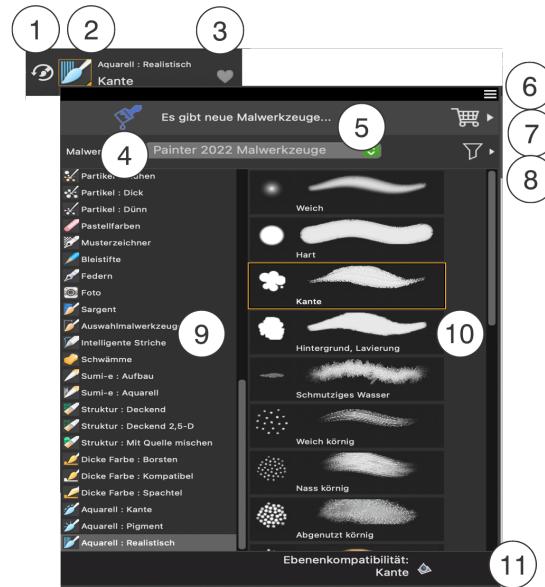
Malwerkzeuge wählen und bearbeiten

Die Malwerkzeuge in Corel Painter 2022 bestehen aus einer Vielzahl an voreingestellten Mal- und Zeichenwerkzeugen, den so genannten Malwerkzeugvarianten. Die Malwerkzeugvarianten sind verschiedenen Kategorien zugeordnet: z.B. Airbrush, Künstlerölfarbe, Kalligrafiefeder, Federn, Bleistifte und Realistisches Aquarell. Einige der Kategorien imitieren herkömmliche Malwerkzeuge, sodass Sie bei der Auswahl eines Werkzeugs einschätzen können, wie sich dieses Werkzeug verhält. Andere Malwerkzeugkategorien haben keine Entsprechungen bei den realen Medien, wie z. B. die bahnbrechenden Partikel-Malwerkzeuge, und bieten digitalen Künstlern die Möglichkeit, sich auf bisher für unmöglich gehaltene Art und Weise auszudrücken.

Mit der Malwerkzeugauswahl können Sie eine Malwerkzeuggbibliothek auswählen, ein Malwerkzeug aus einer Malwerkzeugkategorie auswählen sowie zusätzliche Malwerkzeugpakete durchsuchen, mit denen Sie Ihre bestehenden Malwerkzeuge erweitern können. Sie können zudem damit die Malwerkzeuge auf verschiedene Arten organisieren und anzeigen. Beispielsweise können Sie die Malwerkzeuge filtern, um nur die benötigten Malwerkzeuge anzuzeigen. Teile der Malwerkzeugauswahl können je nach Arbeitsablauf auch ein- oder ausgeblendet werden. Sie können beispielsweise die Malwerkzeuggbibliothek-Auswahl, die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge, die Malwerkzeugpaket-Angebote und vieles mehr ein- und ausblenden.

Die Malwerkzeugauswahl ermöglicht es Ihnen auch, sofort zu erkennen, welche Malwerkzeugvarianten mit der Standard-, Tinten-, Dicke-Farbe- bzw. Aquarellebene kompatibel sind. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Malwerkzeugvariante fahren, werden

unten in der Malwerkzeugauswahl neben dem Malwerkzeugnamen Ebenenkompatibilitätssymbole angezeigt. Ein Klick auf ein Ebenenkompatibilitätssymbol ermöglicht es, alle Malwerkzeugvarianten zu suchen, mit denen auf dieser Ebene gemalt werden kann.



Eingekreiste Zahlen beziehen sich auf die Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die wichtigsten Komponenten der Malwerkzeugauswahl beschrieben werden.

Bestandteil

1. Zuletzt verwendetes Malwerkzeug

Beschreibung

Ermöglicht den Zugriff auf die zuvor verwendete Malwerkzeugvariante.

2. Malwerkzeug-Auswahlleiste

Ermöglicht den Zugriff auf das Flyout „Malwerkzeugauswahl“.

3. Als Favorit markieren

Ermöglicht es, das ausgewählte Malwerkzeug als Favorit zu markieren.

4. Malwerkzeuggbibliothek-Auswahl

Ermöglicht die Auswahl einer Malwerkzeuggbibliothek.

5. Leiste mit Malwerkzeugpaket-Angeboten

Über diese Leiste können Sie auf die Malwerkzeugpaket-Auswahl zugreifen und Malwerkzeugpakte kaufen.

6. Malwerkzeuggbibliothek-Optionenschaltfläche

Gibt Zugriff auf Befehle, mit denen Sie die Malwerkzeuge auf verschiedene Weisen ordnen und anzeigen können.

7. Malwerkzeugpaket-Auswahl

Ermöglicht es Ihnen, zusätzlich verfügbare Malwerkzeugpakte zu durchsuchen.

8. Schaltfläche „Malwerkzeuge filtern“

Ermöglicht die Anwendung von Malwerkzeugfiltern, um nur die benötigten Malwerkzeuge anzuzeigen.

Bestandteil

9. Malwerkzeugkategorien

Beschreibung

Ermöglicht es Ihnen, alle Kategorien in einer Malwerkzeugbibliothek zu durchsuchen. Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien.

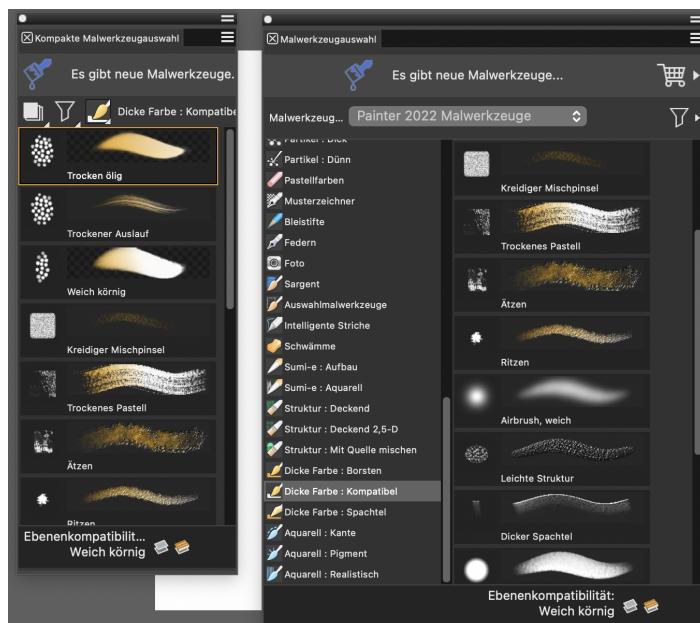
10. Malwerkzeugvarianten

Ermöglicht es, die Malwerkzeugvarianten in einer Kategorie zu durchsuchen. Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie.

11. Ebenenkompatibilitätsymbole

Diese Symbole ermöglichen es Ihnen, Malwerkzeugvarianten zu suchen und zu identifizieren, die mit der Standard-, Tinten-, Dicke-Farbe- bzw. Aquarellebene kompatibel sind.

In der Malwerkzeugbibliothek von Painter 2022 sind die Malwerkzeuge in Kategorien organisiert, die aus Gruppen aus ähnlichen Malwerkzeugen und Medien bestehen. Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge innerhalb einer Malwerkzeugkategorie. Die Malwerkzeugauswahl ist auch als frei verschiebbares Bedienfeld verfügbar, das offen gehalten werden kann, um beim Malen schnell und einfach auf die Malwerkzeuge zuzugreifen. Das Bedienfeld „Malwerkzeugauswahl“ verfügt über zwei Anzeigemodi: „Kompakt“ und „Vollbildmodus“. Im Vollbildmodus werden sowohl die Malwerkzeugkategorien als auch die Varianten angezeigt. In der Kompaktansicht werden nur die Malwerkzeugvarianten angezeigt, sodass Sie mehr Malwerkzeuge auf einen Blick sehen können, ohne scrollen zu müssen.



(links) Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld in Kompaktansicht; (rechts) Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld im Vollbildmodus

So blenden Sie die Malwerkzeugauswahl ein oder aus

- Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Zum Ein- oder Ausblenden folgender Elemente

Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld

Vorgehensweise

Wählen Sie Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl ▶ Leiste.

Zum Ein- oder Ausblenden folgender Elemente

Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld im Vollbildmodus

Vorgehensweise

Wählen Sie **Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl ▶ Bedienfeld (Vollbildmodus)**.

Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld in der kompakten Ansicht

Wählen Sie **Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl ▶ Bedienfeld (kompakt)**.

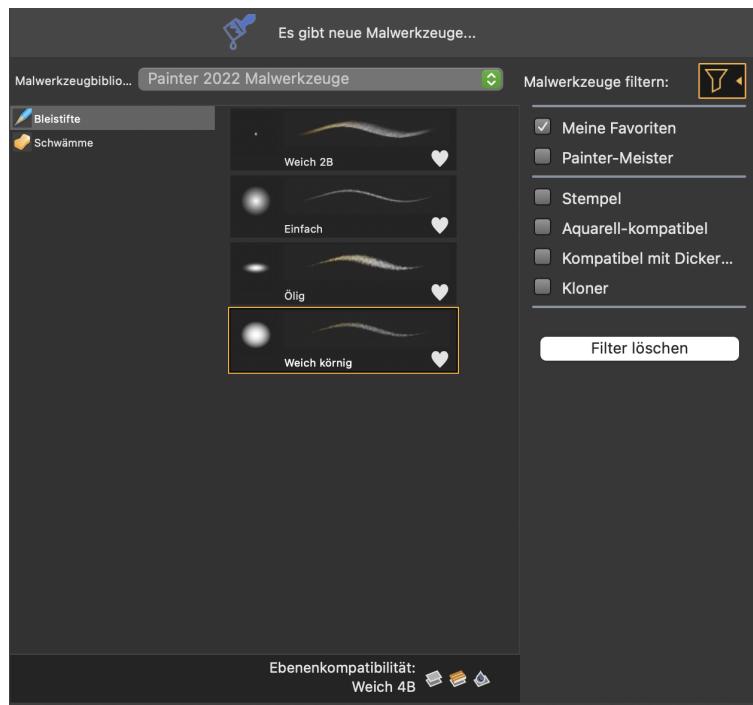
So wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus

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

Malwerkzeuge filtern

Malwerkzeugfilter ermöglichen es, nur die Malwerkzeuge anzuzeigen, die für die jeweilige kreative Tätigkeit benötigt werden. Sie können beispielsweise den Filter „Kompatibel mit Dicker Farbe“ anwenden, um nur „Dicke Farbe“ und Malwerkzeuge, die mit Dicker Farbe kompatibel sind, anzuzeigen und alle anderen Malwerkzeuge in der Malwerkzeugauswahl auszublenden.

Corel Painter stellt mehrere Malwerkzeugfilter bereit: Meine Favoriten, Painter-Meister, Stempel, Aquarell-kompatibel, Kompatibel mit Dicker Farbe und Kloner. Um die Auswahl Ihrer Malwerkzeuge fein abzustimmen können Sie auch zwei oder mehrere Filter gleichzeitig anwenden. Beispielsweise können Sie nur Ihre bevorzugten Aquarell-kompatiblen Malwerkzeuge anzeigen.



Wenden Sie einen oder mehrere Malwerkzeugfilter an, um die Malwerkzeugkategorien und Malwerkzeuge auszublenden, die Sie nicht benötigen.

Sie können einen oder mehrere Filter löschen, um Ihre Auswahl von Malwerkzeugen zu erweitern, oder alle Malwerkzeugfilter löschen, um alle Malwerkzeuge der aktiven Malwerkzeuggbibliothek anzuzeigen.

So filtern Sie Malwerkzeuge

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug 
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Malwerkzeugauswahl-Flyout auf die Schaltfläche **Malwerkzeuge filtern**  um die Liste der verfügbaren Malwerkzeugfilter einzublenden.
- 4 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
 - **Meine Favoriten** zeigt nur die Malwerkzeuge an, die Sie als Favoriten markiert haben. Weitere Informationen, wie Sie Malwerkzeuge als Favoriten markieren, finden Sie unter „[Malwerkzeuge als Favoriten markieren](#)“ auf Seite 21..
 - **Painter-Meister** zeigt nur Malwerkzeuge an, die von Painter-Meistern geschätzt und genutzt werden.
 - **Stempel** zeigt nur stempelbasierte Malwerkzeuge an, die Spitzen des Typs „Kreisförmig“, „Bildteil“, „Errechnet kreisförmig“ oder „Statische Borste“ nutzen.
 - **Aquarell-kompatibel** zeigt nur Aquarellmalwerkzeuge an sowie Malwerkzeuge, die auf Aquarellebenen verwendet werden können.
 - **Kompatibel mit Dicker Farbe** zeigt nur Dicke-Farbe-Malwerkzeuge an sowie Malwerkzeuge, die auf Dicke-Farbe-Ebenen verwendet werden können.
 - **Kloner** zeigt nur Kloner und Klonfärbungsmalwerkzeuge an.

Wird ein Malwerkzeugfilter angewandt, ändert sich der Umriss der Schaltfläche **Malwerkzeuge filtern** von weiß auf orange



Die Malwerkzeugfilter werden nur auf die sichtbaren Malwerkzeuge angewandt. Ausgeblendete Malwerkzeugkategorien und Malwerkzeugvarianten bleiben ausgeblendet.

So löschen Sie Filter

- Klicken Sie im Malwerkzeugauswahl-Flyout auf die Schaltfläche **Malwerkzeuge filtern**  und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
 - Um alle Filter zu löschen, klicken Sie auf **Filter löschen**. Es werden alle Malwerkzeugvarianten und Malwerkzeugkategorien angezeigt, die in der aktiven Malwerkzeuggbibliothek enthalten sind.
 - Um einen spezifischen Filter zu löschen, deaktivieren Sie das Filtern-Kontrollkästchen.

Malwerkzeuge als Favoriten markieren

Wenn Sie Ihre bevorzugten Malwerkzeuge als Favoriten kennzeichnen, können Sie diese mithilfe des Favoriten-Symbols finden, das neben den Namen angezeigt wird. Sie können das ausgewählte Malwerkzeug auf der Malwerkzeugauswahl-Leiste mit einem Klick als Favorit markieren. Wenn Sie mehrere Malwerkzeuge als Favoriten markieren möchten, ist es schneller, wenn Sie das Malwerkzeugauswahl-Flyout oder das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld benutzen. Sie können ein Malwerkzeug jederzeit aus der Liste Ihrer Favoriten entfernen.



Das ausgewählte Malwerkzeug (links) wird auf der Malwerkzeugauswahl-Leiste als Favorit (rechts) markiert.

Durch die Anwendung des Filters „Meine Favoriten“ ist es möglich, in der Malwerkzeugauswahl nur Ihre bevorzugten Malwerkzeuge anzuzeigen.

So markieren Sie das ausgewählte Malwerkzeug als Favorit

- Klicken Sie auf der Malwerkzeugauswahl-Leiste rechts neben dem Namen des Malwerkzeugs auf das Symbol **Als Favorit markieren** .



Sie können Malwerkzeuge auch im Malwerkzeugauswahl-Flyout oder Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld als Favoriten kennzeichnen, indem Sie auf das Malwerkzeug rechtsklicken und anschließend auf **Favorit** klicken. Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie mehrere Malwerkzeuge als Favoriten kennzeichnen möchten.

So entfernen Sie ein ausgewähltes Malwerkzeug aus Ihrer Favoritenliste

- Klicken Sie auf der Malwerkzeugauswahl-Leiste rechts neben dem Namen des Malwerkzeugs auf das Symbol **Aus Favoriten entfernen**.



Sie können Malwerkzeuge auch im Malwerkzeugauswahl-Flyout oder Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld aus Ihrer Favoritenliste entfernen, indem Sie auf das Malwerkzeug rechtsklicken und anschließend auf **Favorit** klicken. Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie mehrere Malwerkzeuge aus Ihrer Favoritenliste entfernen möchten.

Malwerkzeuge suchen

Sie können im Inhalt der aktuell ausgewählten Malwerkzeuggbibliothek 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.

So suchen Sie nach Malwerkzeugvarianten

- 1 Geben Sie in der Suchleiste (Fenster ▶ Suchen) ein Attribut oder eine Kombination von Malwerkzeugattributen in das Textfeld **Suchen** ein.
- 2 Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine Malwerkzeugvariante in der Liste, um eine Vorschau des Malstrichs unten im Flyout anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie in der Liste eine Malwerkzeugvariante aus.



Die Suchleiste wird standardmäßig nur im klassischen Layout angezeigt und befindet sich rechts neben der Eigenschaftsleiste in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters. Um die Suchleiste in allen anderen Layouts anzuzeigen, klicken Sie auf **Fenster ▶ Suche**.



Mit den Suchbegriffen **GPU**, **AVX2** und **Multi-Core** (oder „Multicore“) können Sie nach Malwerkzeugen suchen, die diese Technologien nutzen.

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

Malwerkzeuge bearbeiten

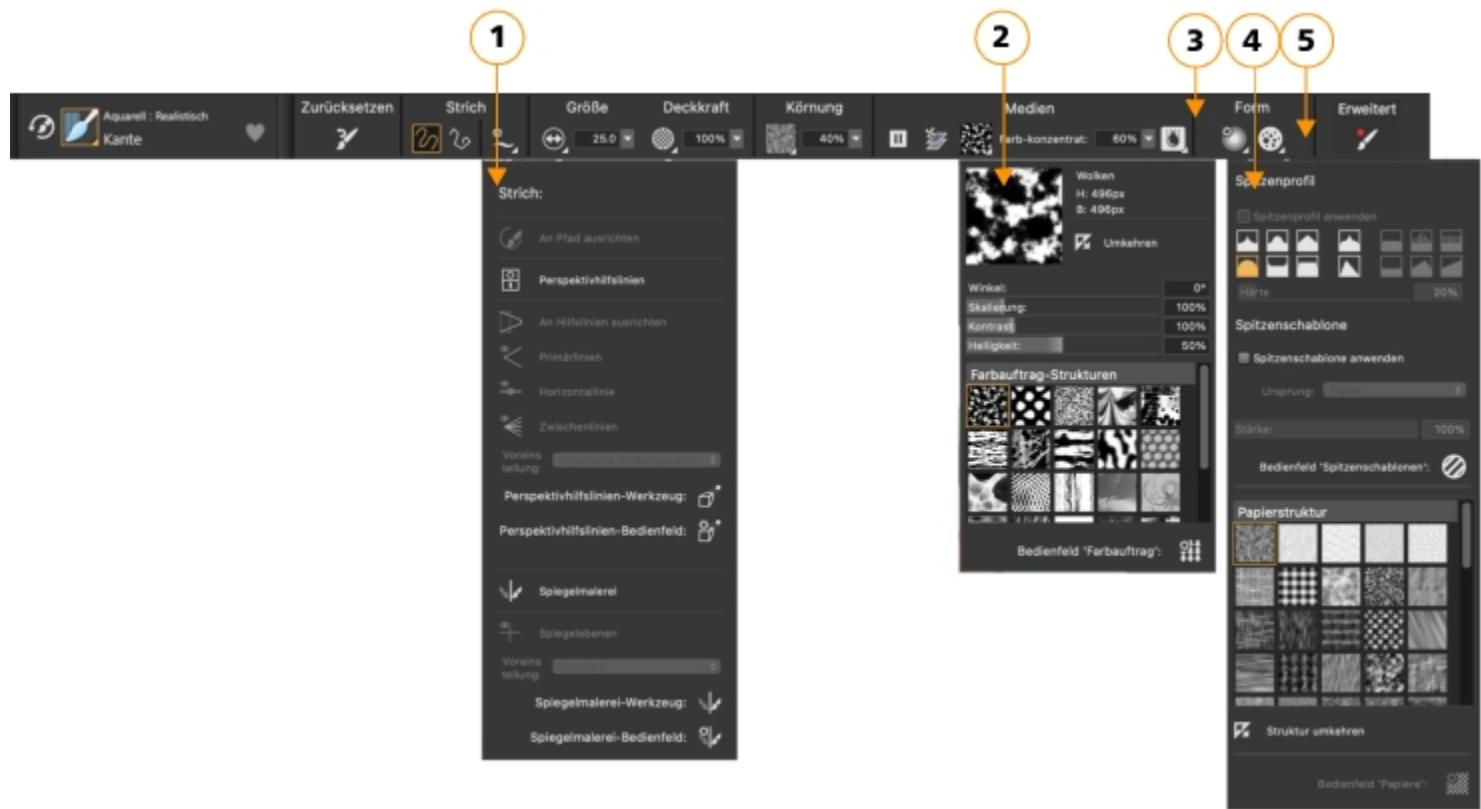
Ist das Malwerkzeug ausgewählt, können Sie in der Eigenschaftsleiste schnell eine Malwerkzeugvariante bearbeiten. Einige grundlegende Eigenschaften, wie Größe und Deckkraft, sind allen Malwerkzeugen gemein, andere Eigenschaften gelten nur für die gewählte Malwerkzeugkategorie.



Die Steuerelemente in der Eigenschaftsleiste sind logisch angeordnet, um die Bedienung zu erleichtern.

Gruppenbezeichnungen helfen Ihnen, Befehle schnell und effizient zu finden, zu verstehen und zu verwenden. (1) Mit der Schaltfläche Zurücksetzen können Sie die Standardeinstellungen eines ausgewählten Malwerkzeugs wiederherstellen; (2,3,4) Steuerelemente, die für alle Malwerkzeuge gelten; (5, 6, 7) malwerkzeugspezifische Steuerelemente; (8) Mit der Schaltfläche Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen können Sie auf die Bedienfelder zugreifen, die mit der aktiven Malwerkzeugvariante in Zusammenhang stehen.

Je nach ausgewählter Malwerkzeugkategorie und -variante enthält die Eigenschaftsleiste Flyouts, die Zugriff auf die am häufigsten verwendeten Funktionen bieten, die für das aktive Malwerkzeug oder Werkzeug relevant sind.



Die Eigenschaftsleiste für eine Malwerkzeugvariante der Kategorie „Realistisches Aquarell“: (1) das Flyout Kontur; (2) das Flyout Farbauflag; (3) die Flyout-Schaltfläche Echte Wasserfarbe; (4) das Flyout Spitzenoptionen; (5) die Flyout-Schaltfläche Statische Borsten: Die Hintergrundform der Symbole zeigt ihre Verwendung an. Ein quadratischer Hintergrund (4) bedeutet, dass das Steuerelement Zugriff auf Einstellungen gibt, mit denen Sie die Medieneigenschaften eines Malwerkzeugs ändern können. Symbole mit einem runden Hintergrund (4, 5) geben Zugriff auf Einstellungen, mit denen sich die Form eines Malwerkzeugs steuern lassen.

So legen Sie grundlegende Malwerkzeugeigenschaften fest

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie auf eine Malwerkzeugkategorie und anschließend auf eine Malwerkzeugvariante.

4 Führen Sie in der Eigenschaftsleiste einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Malwerkzeuggröße festzulegen, verschieben Sie den Regler **Größe**  oder geben einen Wert in das Feld **Größe** ein.
- Um die Deckkraft des Malwerkzeugs festzulegen, verschieben Sie den Regler **Deckkraft**  oder geben im Feld **Deckkraft** einen Prozentsatz ein.



Sie können die Malwerkzeuggröße auch festlegen, indem Sie eine Voreinstellung aus der **Größen**-Bibliothek auswählen. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Größe** , klicken Sie auf die Schaltfläche **Größen-Bibliothek**  und klicken Sie auf eine Voreinstellung im Bedienfeld **Malwerkzeuggrößen**.

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.

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.

Die Malwerkzeugkategorien

Corel Painter 2022 bietet eine umfassende Auswahl an Malwerkzeugkategorien, die alle eine Vielfalt an voreingestellten Malwerkzeugvarianten beinhalten.

Eigene Malwerkzeuge erstellen

Sie können eine gebrauchsfertige Standardmalwerkzeugvariante aus der beeindruckenden Malwerkzeuggbibliothek von Corel Painter auswählen oder Sie können im Bedienfeld für Malwerkzeugeinstellungen **Allgemein** eine Malwerkzeugvariante anpassen. Es enthält die folgenden Einstellungen:

- Der **Spitzentyp** bestimmt die Methode, wie das Medium auf die Arbeitsfläche aufgetragen wird.
- Die **Strichart** bestimmt, wie ein Malstrich ein Medium aufträgt.
- Die **Methode** und die **Unterkategorie** bestimmen das grundlegende Verhalten eines Malwerkzeugs und bilden die Grundlage, auf der alle anderen Malwerkzeugvariablen aufbauen. Die Methode und die Unterkategorie der Methode stellen Attribute des Aussehen des Malstrichs dar.
- Der **Ursprung** bestimmt, welches Medium vom Malwerkzeug aufgetragen werden soll.

Weitere Informationen zur Verwendung des allgemeinen Bedienfelds für Malwerkzeugeinstellungen finden Sie in der Hilfe unter „[Einstellungskategorie „Allgemein“](#)“.

So zeigen Sie das allgemeine Bedienfeld für Malwerkzeugeinstellungen an

- Wählen Sie **Fenster** ▶ **Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen** ▶ **Allgemein**.

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.

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

Werkzeug	Beschreibung
Farbwerkzeuge	

Werkzeug



Beschreibung

Mit dem **Malwerkzeug** können Sie auf der Arbeitsfläche oder auf einer Ebene malen. In der Eigenschaftsleiste werden die am häufigsten verwendeten Funktionen angezeigt, die für das aktive Malwerkzeug relevant sind. Weitere Informationen finden Sie unter „[Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen](#)“.



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 Bedienfeld **Farbe** zur aktuellen Farbe. Weitere Informationen finden Sie unter „[Farben aus einem Bild aufnehmen](#)“.



Mit dem Werkzeug **Füllwerkzeug** 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. Weitere Informationen finden Sie unter „[Mit Farbfüllungen arbeiten](#)“.



Mit dem Werkzeug **Interaktiver Verlauf** können Sie einen Verlauf auf ein Bild anwenden, indem Sie einen Bereich wie die Arbeitsfläche, eine Auswahl, eine Ebene oder einen Kanal füllen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „[Verläufe anwenden](#)“.



Mit dem **Radierer** können Sie unerwünschte Bereiche aus dem Bild entfernen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bildbereiche radieren](#)“.

Auswahlwerkzeuge



Mit dem **Ebenenwerkzeug** können Sie Ebenen auswählen, verschieben und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „[Das Ebenen-Bedienfeld einblenden](#)“.



Mit dem Werkzeug **Transformieren** können Sie ausgewählte Bereiche eines Bilds durch Anwendung verschiedener Umwandlungsfunktionen verändern. Weitere Informationen finden Sie unter „[Auswahlbereiche auf Umwandlungen vorbereiten](#)“.



Mit dem Werkzeug **Auswahlrechteck** können Sie rechteckige Auswahlbereiche erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Überblick über Auswahlbereiche](#)“.



Mit dem Werkzeug **Auswahloval** können Sie ovale Auswahlbereiche erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Überblick über Auswahlbereiche](#)“.

Werkzeug



Beschreibung

Mit dem Werkzeug **Lasso** können Sie beliebig geformte Auswahlbereiche erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Überblick über Auswahlbereiche](#)“.



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. Weitere Informationen finden Sie unter „[Pfadauswahlbereiche erstellen](#)“.



Mit dem Werkzeug **Zauberstab** können Sie auf das Bild klicken oder im Bild ziehen und einen Bereich ähnlicher Farbe auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Pixelauswahlbereiche erstellen](#)“.



Mit dem **Auswahlmalwerkzeug** können Sie eine Freihandauswahl malen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Felder 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. Weitere Informationen finden Sie unter „[Auswahlbereiche auf Umwandlungen vorbereiten](#)“.



Mit dem Werkzeug **Freistellungswerkzeug** können Sie unerwünschte Ränder aus dem Bild entfernen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder freistellen](#)“.

Formwerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Zeichenfeder** können Sie Objekte mit geraden Linien und Kurven erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Linien und Kurven zeichnen](#)“.



Mit dem Werkzeug **Freihandzeichner** können Sie Formen frei zeichnen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Kurvenverläufe anpassen](#)“.



Mit dem **Rechteckzeichner** können Sie rechteckig und quadratisch geformte Objekte erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Formen zeichnen](#)“.



Mit dem **Ovalzeichner** können Sie kreisförmige und ovale Objekte erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Formen zeichnen](#)“.

Werkzeug



Beschreibung

Mit dem Werkzeug **Text** können Sie Textformen erstellen. Mit dem Bedienfeld **Text** können Sie die Schriftart, Schriftgröße und Laufweite festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Text hinzufügen](#)“.



Das Werkzeug **Formauswahl** dient zur Bearbeitung von Bézier-Kurven. Verwenden Sie das Werkzeug **Formauswahl**, um Ankerpunkte auszuwählen, zu verschieben und anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Formen auswählen](#)“.



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. Weitere Informationen finden Sie unter „[Formsegmente durchtrennen oder verbinden](#)“.



Mit dem Werkzeug **Punkt hinzufügen** erstellen Sie einen neuen Ankerpunkt in einem Formpfad. Weitere Informationen finden Sie unter „[Ankerpunkte hinzufügen, löschen und verschieben](#)“.



Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt löschen** entfernen Sie einen Ankerpunkt aus einem Formpfad. Weitere Informationen finden Sie unter „[Ankerpunkte hinzufügen, löschen und verschieben](#)“.



Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt umwandeln** wandeln Sie Eck- in Kurvenpunkte um und umgekehrt. Weitere Informationen finden Sie unter „[Kurvenverläufe anpassen](#)“.

Fotwerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Kloner** können Sie schnell auf die zuletzt verwendete Kloner-Werkzeugvariante zugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Im Klondokument malen](#)“.



Mit dem Werkzeug **Stempel** können Sie schnell auf die Werkzeugvariante **Kloner direkt** zugreifen und Bereiche in einem Bild oder zwischen Bildern klonen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Klonen mit Offset-Sampling](#)“.



Mit dem Werkzeug **Abwedler** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild aufhellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Abwedeln und Nachbelichten](#)“.



Mit dem Werkzeug **Nachbelichter** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild abdunkeln. Weitere Informationen finden Sie unter „[Abwedeln und Nachbelichten](#)“.

Werkzeug

Symmetriewerkzeuge



Beschreibung

Mit dem Modus **Spiegelmalerei** können Sie ein absolut symmetrisches Bild erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Den Modus „Spiegelmalerei“ verwenden](#)“.



Mit dem Modus **Kaleidoskop** können Sie einfache Malstriche schnell in bunte und symmetrische Kaleidoskop-Bilder verwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter „[Kaleidoskop-Malmodus verwenden](#)“.

Werkzeuge für den Bildaufbau



Mit dem Werkzeug **Goldener Schnitt** können Sie den Bildaufbau mithilfe von Hilfslinien, die auf einer klassischen Bildaufbaumethode basieren, planen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Das Werkzeug „Goldener Schnitt“ verwenden](#)“.



Mit dem Werkzeug **Layout Raster** können Sie Ihren Arbeitsbereich aufteilen und so den Bildaufbau besser planen. Sie können Ihren Arbeitsbereich beispielsweise vertikal und horizontal in Dritteln aufteilen, um die Drittelregel für den Bildaufbau anzuwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „[Layout-Raster verwenden](#)“.



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

Navigationswerkzeuge



Mit dem Werkzeug **Hand** können Sie schnell durch ein Bild blättern. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder neu positionieren](#)“.



Mit dem Werkzeug **Zoom** können Sie Bereiche eines Bilds vergrößern, um Detailarbeiten durchzuführen, oder Bereiche verkleinern, um eine Gesamtansicht eines Bilds anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder zoomen](#)“.



Mit dem Werkzeug **Seitendreher** können Sie ein Bildfenster drehen, um es Ihrer natürlichen Malweise anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder und Arbeitsfläche drehen](#)“.

Auswahl-Symbolschaltflächen

Werkzeug



Beschreibung

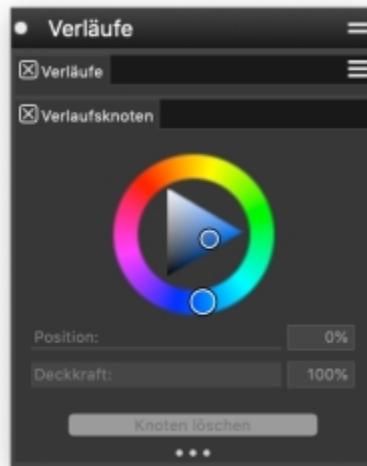
Die **Ansichtsauswahl** ermöglicht ein Wechseln zwischen den Dokumentansichten und den Ansichtsmodi. Weitere Informationen finden Sie unter „[Dokumentansichten wechseln](#)“.



Die Werkzeugpalette ist standardmäßig geöffnet, aber Sie können Sie schließen, indem Sie in der Titelleiste der Werkzeugpalette auf die Schaltfläche Schließen klicken. Um die Werkzeugpalette wieder zu öffnen, wählen Sie **Fenster ▶ Werkzeugpalette**.

Einführung in Bedienfelder und Paletten

Die interaktiven Bedienfelder in Corel Painter sind einzelne Registerkarten, über die Sie auf Bibliotheken, Befehle, Steuerelemente und Einstellungen zugreifen können. Bedienfelder sind in Paletten angeordnet. Sie können eine Palette in eine Palettenschublade umwandeln, die Sie schnell schließen können, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen.



Diese Palettenschublade enthält zwei zusammengehörige Bedienfelder: *Verläufe* und *Verlaufsknoten*. Sie können auf die Inhalte eines Bedienfelds zugreifen, indem Sie auf dessen Registerkarte klicken.

Einführung in die Bedienfelder

Die meisten Bedienfelder in Corel Painter enthalten Menüs, über die Sie auf eine Reihe verwandter Befehle zugreifen können. So können Sie beispielsweise das Optionenmenü im Bedienfeld **Ebenen** verwenden, um Ebenen zu sperren, zu duplizieren oder zu gruppieren.



Eine typische Palette verfügt über eine Titelleiste (1); die Schaltfläche Palettenschublade, mit der Sie eine Palette in eine Palettenschublade umwandeln können (2); Bedienfeld-Registerkarten (3); und eine Bedienfeld-Optionenschaltfläche, über die Sie auf eine Reihe zugehöriger Befehle zugreifen können (4).

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der am häufigsten verwendeten Bedienfelder. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Einführung in die Bedienfelder](#)“.

Bedienfeld	Beschreibung	
Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen	<p>Die Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen sind in der Palette für Malwerkzeugeinstellungen enthalten. Die Malwerkzeugeinstellungen bestehen aus mehreren Bedienfeldern für Malwerkzeugeinstellungen, sodass Sie Malwerkzeugvarianten beim Arbeiten anpassen oder vorhandene Varianten bearbeiten können, um neue Varianten zu erstellen.</p> <p>Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen (Bedienfeld)</p> <p>Erzeugt eine Gruppierung von Bedienfeldern für Malwerkzeugeinstellungen, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Sie können schnell auf die Malwerkzeugform- und Malwerkzeugmedienbedienfelder zugreifen, indem Sie die Verknüpfungen Form und Medien im Bedienfeld Bearbeiten verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Einführung in die Malwerkzeugeinstellungen“.</p>	
Farbbedienfelder	<p>Farbbereich (Vollansicht)</p> <p>Farbbereich (Kompakt)</p> <p>Mischer</p> <p>Farbtabellen-Bibliotheken</p> <p>Harmonien</p>	<p>Ermöglicht die Auswahl von Haupt- und Nebenfarben und das Erstellen von Farbharmonien. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben im Farbbedienfeld auswählen“.</p> <p>Erlaubt Ihnen, wie auf einer Malerpalette Farben zu mischen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einführung in das Mischer-Bedienfeld und die Mischer-Steuerelemente“.</p> <p>Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Farbtabellen arbeiten“.</p> <p>Ermöglicht es, mithilfe von Harmonieregeln Farbharmonien zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Farbharmonien“.</p>
Ebenen- und Kanal-Bedienfelder	<p>Ebenen</p> <p>Erlaubt Ihnen, alle Ebenen in einer Vorschau anzuzeigen und anzuordnen. Sie können dynamische Plugins verwenden, neue Ebenen hinzufügen (einschließlich Standard-, Dicke-Farbe-, Aquarell- und Tintenebenen), Ebenenmasken erstellen und Ebenen löschen. Darüber hinaus können Sie das Montageverfahren und den Tiefenmodus festlegen, die Deckkraft anpassen sowie</p>	

Bedienfeld

Beschreibung

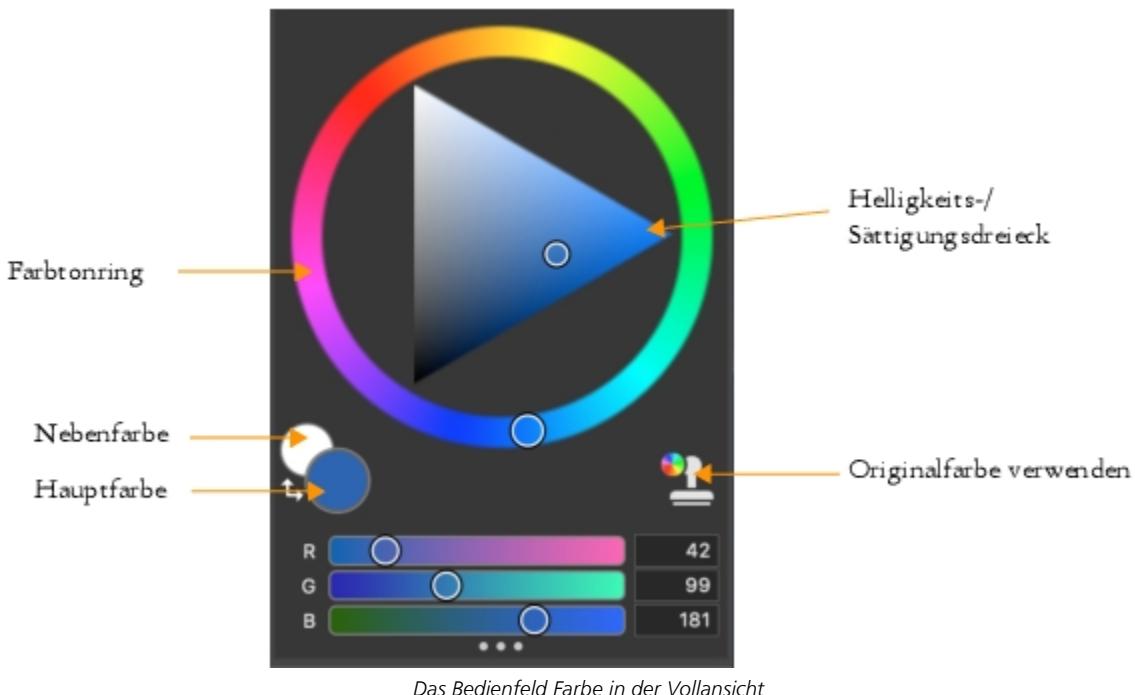
Ebenen sperren und lösen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Ebenen](#)“.

Kanäle

Enthält Vorschaubilder aller Kanäle im Corel Painter-Dokument, einschließlich der RGB-Kompositkanäle, der Ebenenmasken und der Alphakanäle. Über das Bedienfeld können Sie auch vorhandene Kanäle laden, sichern und umkehren sowie neue Kanäle erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Alphakanäle](#)“.

Mit Bedienfeldern und Paletten arbeiten

Wenn Sie Corel Painter 2022 starten, wird das Bedienfeld **Farbe** automatisch geöffnet und mit den Bedienfeldern **Mischer**, **Harmonien**, **Farbeinstellungsbibliotheken**, **Ebenen** und **Kanäle** in einer Palettenschublade gruppiert. Das Bedienfeld **Farbe** verfügt über zwei Anzeigemodi: „Kompakt“ und „Vollansicht“. In der Vollansicht werden sowohl das Farbrad als auch die Regler angezeigt. In der Kompaktansicht werden nur die Regler angezeigt. Das Bedienfeld **Farbe** zeigt in der Vollansicht standardmäßig das Farbrad und die Informationen für die gewählte Farbe an. Sie können diese Elemente aber auch ausblenden.



So blenden Sie Informationen auf dem Farbbedienfeld aus

- 1 Wählen Sie **Fenster** ▶ **Farbbedienfelder** ▶ **Farbbereich (Vollansicht)**.
- 2 Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Das Farbrad ausblenden

Vorgehensweise

Klicken Sie auf die Farboptionsschaltfläche  und wählen Sie **Farbrad**.

Aktion

Farbinformationen ausblenden

Vorgehensweise

Klicken Sie auf die Farboptionsschaltfläche  und wählen Sie **Farbregler**.

Sie können ein Bedienfeld problemlos anzeigen, wenn Sie es benötigen, und es schnell schließen, wenn Sie die Aufgabe durchgeführt haben.

So blenden Sie ein Bedienfeld oder eine Palette ein oder aus

- Wählen Sie **Fenster** ► [Name des Bedienfelds].



Sie können eine zuvor ausgeblendete Palette wiederherstellen, indem Sie zuerst die Option **Fenster** auswählen und anschließend den Namen eines Bedienfelds, das in der Palette enthalten ist.

Sie können die Anordnung der Paletten als benutzerdefinierte Arbeitsbereichsanordnung speichern, um sie später wiederzuverwenden. Sie können eine benutzerdefinierte Arbeitsbereichsanordnung auch löschen, wenn Sie sie nicht mehr benötigen.

Sie können die angezeigten Fenster neu anordnen, damit die Anordnung Ihrem Arbeitsablauf besser entspricht. Beispielsweise können Sie aufgabenbezogene Fenster in einer einzelnen Palette gruppieren. Diese Paletten können Sie jederzeit weiter anpassen, indem Sie ein Fenster hinzufügen oder entfernen, ein Fenster neu anordnen oder ein Fenster in eine andere Palette verschieben.

So gruppieren Sie Bedienfelder in Paletten

- Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Paletten und Bedienfelder schweben im Arbeitsbereich. Durch Andocken werden Bedienfelder und Paletten am vertikalen Rand des Anwendungsfensters verankert. Beim Lösen werden diese vom Arbeitsbereich losgelöst, sodass Sie sie verschieben können.

Aktion

Vorgehensweise

Bedienfelder in Paletten gruppieren

Ziehen Sie ein Bedienfeld mithilfe der Registerkarte zu einem anderen geöffneten Bedienfeld, um eine Gruppe zu erstellen.

Ein Bedienfeld zu einer Palette hinzufügen

Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte zur Palette.

Ein Bedienfeld aus einer Palette entfernen

Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte aus der Palette.

Ein Bedienfeld in einer Palette neu positionieren

Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte an die gewünschte Position in der Palette.

So lösen Sie Paletten oder Bedienfelder oder docken diese an

- Führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Vorgehensweise

Eine Palette andocken

Ziehen Sie die Kopfleiste der Palette an den vertikalen Rand des Anwendungsfensters. Die Palette rastet ein, wenn sie sich auf der Höhe des Randes befindet.

Aktion

Eine Palette lösen

Vorgehensweise

Ziehen Sie den leeren Platz rechts neben den Bedienfeld-Registerkarten weg vom Rand des Anwendungsfensters.

Aktion

Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte an den vertikalen Rand des Anwendungsfensters. Das Bedienfeld rastet ein, wenn es sich auf der Höhe des Randes befindet.

Aktion

Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte weg vom Anwendungsfenster.

Sie können eine Palette in eine Palettenschublade umwandeln, die Sie schnell schließen können, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Ein Palettenschublade kann jederzeit wieder in eine normale Palette umgewandelt werden. Sie können eine Palettenschublade wie jede andere Palettengruppe vergrößern, verkleinern und neu positionieren.

So benutzen Sie eine Palettenschublade

- Führen Sie eine Tätigkeit aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion

Eine Palettenschublade erstellen

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Titelleiste der Palette auf die Umschaltfläche **Palettenschublade**  und wählen Sie die Option **Palettenschublade**.

Um eine Schublade in eine normale Palette umzuwandeln, wiederholen Sie die vorhergehenden Schritte.

Eine Palettenschublade öffnen oder schließen

Doppelklicken Sie auf die Titelleiste der Palettenschublade.

Eine Palettenschublade ausblenden

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**  auf der Titelleiste.

Eine Palettenschublade einblenden

Wählen Sie **Fenster ▶ Palettenschubladen ▶ [Name der Palettenschublade]**.

Eigene Paletten erstellen

Mit Corel Painter können Sie eigene Paletten erstellen, die nur die gewünschten Funktionen enthalten, sodass Sie schnell auf diese zugreifen können. Sie können beispielsweise Elemente aus dem Bedienfeld „Malwerkzeugbibliothek“ oder einem der Medienbibliothek-Bedienfelder in eine eigene Palette aufnehmen. Sie können auch Befehle aus den Hauptmenüs oder Bedienfeld-Optionen zu eigenen Paletten hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Eigene Paletten erstellen und ändern](#)“.

Sie können die Art und Weise, wie Elemente in einer eigenen Palette angezeigt werden, ändern. Sie können sie beispielsweise als Text, Symbole oder breite Symbole anzeigen.

So erstellen Sie schnell eine eigene Palette

- Drücken Sie die **Umschalttaste** und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie eine Malwerkzeugvariante aus dem Bedienfeld **Malwerkzeugauswahl** in das Dokumentfenster.
 - Ziehen Sie ein Papier, einen Farbauftrag oder eine Medienbibliothek-Miniaturansicht aus den **Papierbibliotheken** (**Fenster ▶ Medieneinstellungs-Bedienfelder ▶ Papier**), **Farbauftrag-Bibliotheken** (**Fenster ▶ Medieneinstellungs-Bedienfelder ▶ Farbaufträge**) oder den anderen **Medien-Bedienfelder** (**Fenster ▶ Medieneinstellungs-Bedienfelder ▶ [Strukturen, Muster, Verläufe, Strahlen, Wirkungen, Stoffe-Bibliotheksbedienfeld]**) ins Dokumentfenster.

So fügen Sie einer eigenen Palette Menübefehle, Steuerelemente oder Werkzeuge hinzu

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Eigene Palette ▶ Befehl hinzufügen**.
- 2 Wählen Sie im Listenfeld **Eigene Palette** auswählen die Option **Neu**, um eine neue Palette zu erstellen, oder wählen Sie eine bestehende eigene Palette aus.
- 3 Führen Sie bei geöffnetem Dialogfeld **Palette erstellen / Befehl hinzufügen** eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus:

Hinzuzufügendes Element	Vorgehensweise
Ein Menüelement	Wählen Sie ein Menüelement aus einem Corel Painter-Standardmenü aus.
Zusätzliche Steuerelemente	Wählen Sie ein Menüelement aus dem Menü Andere aus.
Ein Bedienfeld oder ein Element des Optionen-Flyout-Menüs eines Bedienfelds	Wählen Sie ein Menüelement aus dem Menü Bedienfeld-Menüs aus.
Ein Werkzeug in der Werkzeugpalette	Wählen Sie ein Menüelement aus dem Menü Werkzeuge aus.
Ein Element aus einer geöffneten Palette	Klicken Sie auf das Element.

- 4 Klicken Sie im Dialogfeld **Palette erstellen / Befehl hinzufügen** auf **Hinzufügen** und dann auf **OK**.

Einen Arbeitsablauf wählen

Corel Painter umfasst eine Fülle von Werkzeugen und Funktionen, die es Ihnen ermöglichen, eigene Kunstwerke zu erstellen und dafür den Arbeitsablauf zu verwenden, der Ihrem Arbeitsstil am besten entspricht.

Mit den leistungsstarken Klonwerkzeugen von Corel Painter können Sie digitale Fotos schnell in ein Gemälde umwandeln. Sie können auch ein Foto als Ausgangspunkt für ein Gemälde verwenden und mit der Pauspapierfunktion arbeiten, die unter dem Klondokument eine abgeschwächte Version des Ursprungsbilds anzeigt und Ihnen ermöglicht, die geklonten Farben präzise auf die Arbeitsfläche aufzutragen.

Wenn Sie lieber mit einer Skizze beginnen, die Sie auf herkömmliche Weise erstellt haben, können Sie diese einscannen und dann das Gemälde digital in Corel Painter fertigstellen. Sie können ein neues Projekt in Corel Painter auch beginnen, indem Sie eine Papierstruktur und ein Malwerkzeug auswählen und Farbe auf der Arbeitsfläche aufbringen.

Fotokunst: Fotomalerei

Eine tolle Möglichkeit, sich mit Corel Painter vertraut zu machen, besteht darin, auf einem Foto zu malen und Fotokunst zu erstellen. Alles, was Sie benötigen, ist ein Foto aus Ausgangsbild. In der Fotokunst-Arbeitsbereichsanordnung werden die Paletten und Werkzeuge angezeigt, die für die Fotomalerei benötigt werden.



Sie können verschiedene voreingestellte Stile verwenden, um Ihr Foto in ein Gemälde zu verwandeln.

Corel Painter enthält leistungsstarke Werkzeuge zum Klonen von Bildern. So können Sie ein vorhandenes Bild, beispielsweise ein Foto, in ein Kunstwerk verwandeln. Sie können mithilfe der Funktion „Schnelles Klonen“ automatisch alle Funktionen einrichten, die Sie benötigen, um ein Bild zu klonen. Sie können aber auch mit einem leeren Dokument beginnen und einen oder mehrere Klonursprünge hinzufügen. Ein Klonursprung ist ein Bezugsbild – eine Hilfe – für die Malwerkzeugfarben. Sie klonen (kopieren) Farben aus einem Klonursprung und wenden diese auf eine Zielaufarbeitsfläche (das Klondokument) an. Ein Klonursprung kann eingebettet werden oder nicht. Wird der Klonursprung eingebettet, wird er mit dem Dokument verbunden und Sie können beim Malen schnell zwischen Klonursprüngen hin und her wechseln. Sie können Bilder, Strukturen und Muster als Klonursprung verwenden. Wenn Sie beabsichtigen, einen Klonursprung zu einmal zu verwenden – wenn Sie z. B. ein Foto in ein Gemälde verwandeln möchten – können Sie ihn als Bild einbetten. Wenn Sie beabsichtigen, eine Element als Klonursprung in mehreren Projekten zu verwenden, können Sie dieses als Struktur oder Muster in der Struktur- bzw. Musterbibliothek speichern. Corel Painter unterstützt PNG- und RIFF-Klonursprünge mit Transparenz und erlaubt es Ihnen, Strukturen im Kontext Ihres Werks umzuwandeln, um diese Ihren künstlerischen Vorstellungen anzupassen. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Bilder klonen und aufnehmen](#)“.

In dieser Anleitung wird einer von vielen möglichen Fotomal-Arbeitsabläufen zur Gestaltung eines zusammengesetzten Bilds beschrieben. Wir zeigen Ihnen anhand eines Gemäldes von Karen Bonaker, wie Sie ein eingebettetes Bild und eine Struktur als Klonursprünge verwenden können. Bitte experimentieren Sie frei mit den gezeigten Werkzeugen und Einstellungen, um Ihre eigenen digitalen Kunstwerke zu erstellen.

Corel Painter verfügt auch über automatische Malwerkzeuge, die den Vorgang zur Erstellung eines Gemäldes anhand eines digitalen Bilds oder eingescannten Fotos vereinfachen. Für die Nutzung dieser Werkzeuge sind keine Erfahrungen mit digitaler Kunst erforderlich. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Fotos automatisch malen](#)“.

So zeigen Sie die Fotokunst-Arbeitsbereichsanordnung an

- Wählen Sie **Fenster ▶ Anordnung ▶ Fotokunst**.

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 Tragen Sie mithilfe eines Kloner-Malwerkzeugs Pinselstriche auf die Arbeitsfläche auf.

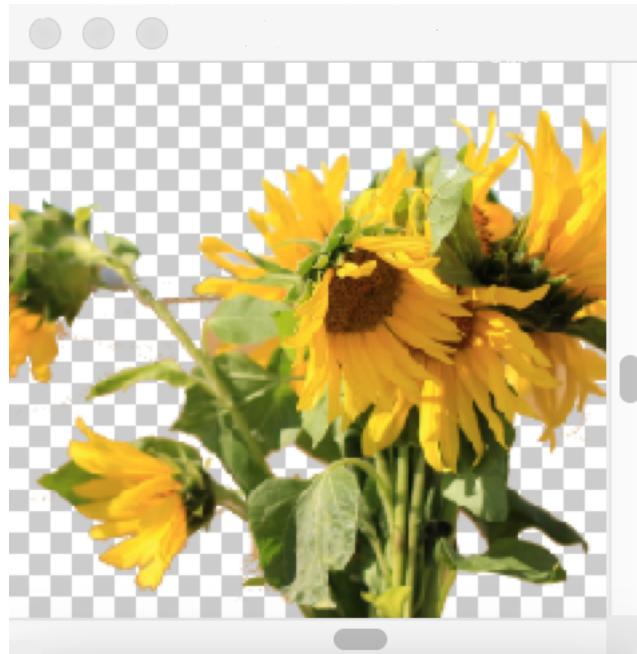
Beim Malen können Sie das Pauspapier ein- und ausschalten, indem Sie den Befehl **Arbeitsfläche ▶ Pauspapier** wählen.



Sie können auch Malwerkzeuge aus anderen Malwerkzeugkategorien dazu benutzen, mit der Originalfarbe des Bilds zu malen, indem Sie im Bedienfeld **Farbe** auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**  klicken.

So fügen Sie einem Dokument Klonursprünge hinzu

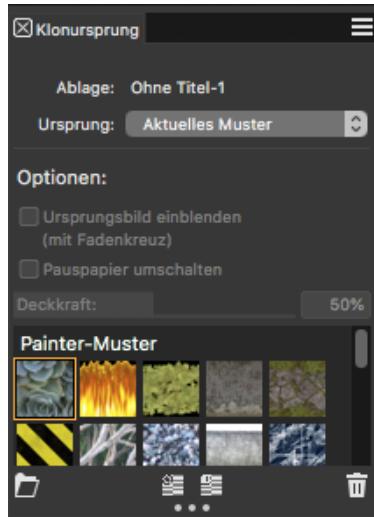
- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Dokument.



Corel Painter unterstützt PNG- und RIFF-Klonursprünge mit Transparenz. Karen Bonaker hat in diesem Beispiel ein transparentes PNG verwendet.

- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Klonursprung** (Fenster ▶ Klonursprung) im Listenfeld **Ursprung** die Option **Eingecktes Bild**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild einbetten** die Option **Aktuelles Dokument** und wählen Sie in der Liste der geöffneten Dokumente das Dokument, das Sie klonen möchten.

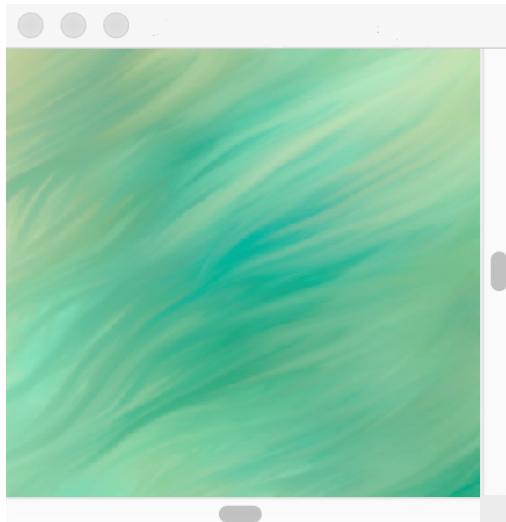
- Tipp:** Um ein zusätzliches Bild einzubetten, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche **Ursprungsbild einbetten**  und dann auf **Durchsuchen**. Suchen Sie den Ordner, in dem sich das gewünschte Bild befindet, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Um eine Struktur als Klonursprung hinzuzufügen, wählen Sie im Bedienfeld **Klonursprung** im Listenfeld **Ursprung** die Option **Struktur**. Klicken Sie in der Liste auf eine Strukturminiaturansicht. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Struktur anzeigen**, um die Struktur im Dokumentfenster zu sehen.



Erstellen Sie eigene grafische Elemente, importieren Sie diese in die **Strukturbibliothek** und verwenden Sie sie als Klonursprung in Ihren Gemälden oder Fotocollagen.

Tipp: Bevor Sie eine Struktur klonen, können Sie das Aussehen der Struktur Ihrem Bild und Konzept anpassen. Weitere Informationen zur [Bearbeitung von Strukturen](#) finden Sie in der Hilfe.

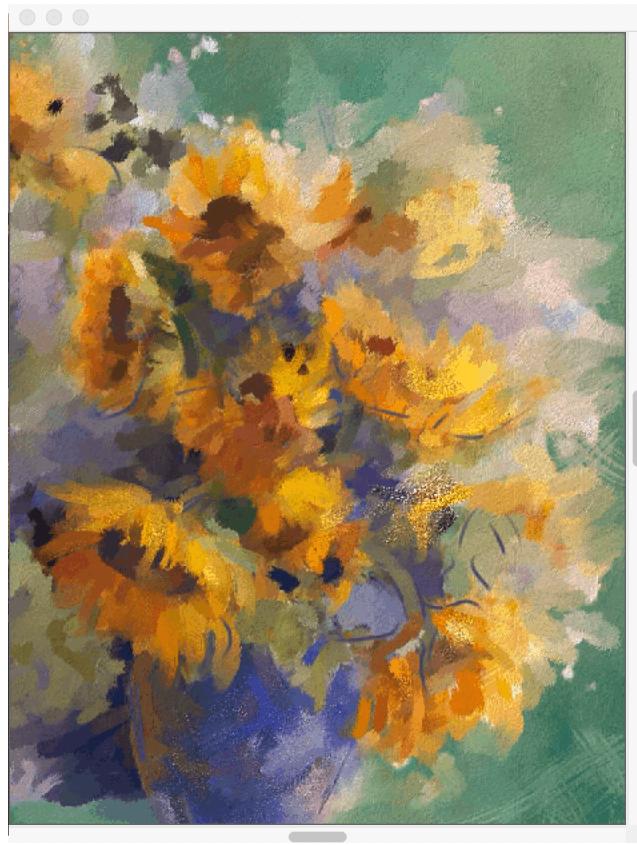
- 4 Wählen Sie im Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld (**Fenster** ▶ **Malwerkzeugauswahl** ▶ **Bedienfeld (Vollbildmodus)**) ein Malwerkzeug aus einer Kloner-Kategorie.
- 5 Malen Sie im Klondokument, um die Struktur zu klonen.



Karen Bonaker hat in diesem Beispiel eine benutzerdefinierte Struktur verwendet.

Tipp: Um eine Struktur in ein Klondokument einzubetten, sodass sie mit dem Dokument zur späteren Verwendung abgespeichert wird, rechtsklicken Sie im Bedienfeld **Klonursprung** auf eine Struktur-Miniaturansicht (Windows) bzw. halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken Sie auf eine Struktur-Miniaturansicht (macOS) und klicken Sie auf **Struktur als Klonursprungsbild einbetten**.

- 6 Um zum eingebetteten Ursprungsbild zu wechseln, wählen Sie im Bedienfeld **Klonursprung** im Listenfeld **Ursprung** die Option **Eingecktes Bild**.
- 7 Malen Sie im Klondokument, um das Bild zu klonen. Beim Malen können Sie das Pauspapier ein- und ausschalten, indem Sie im Bedienfeld **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Pauspapier umschalten** aktivieren bzw. deaktivieren.



In diesem Gemälde hat Karen Bonaker ein eingebettetes Bild und eine Struktur als Klonursprünge verwendet.



Experimentieren Sie mit anderen Varianten aus den Kloner-Malwerkzeugkategorien.



Beispiele für Malwerkzeugvarianten aus den Kloner-Malwerkzeugkategorien.

Alle Malwerkzeuge können in Kloner-Malwerkzeuge verwandelt werden, indem Sie im Bedienfeld **Farbe** auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**  klicken.

Fotokunst: Ablösen

Neben dem Malen auf einem Foto können Sie auch Pauspapier verwenden, um ein Foto oder ein anderes Bild zu skizzieren. Anschließend können Sie die Skizze als Ausgangspunkt für ein Bild verwenden. Oder Sie können ein Foto ablösen, um eine Kohle- oder Kreidezeichnung zu erstellen.



Ein Foto wird zur Erstellung einer Skizze abgepaust

So pausen Sie ein Foto ab

- 1 Öffnen Sie das Foto oder eine andere künstlerische Darstellung, die Sie abpausen möchten.
 - 2 Wählen Sie **Datei ▶ Schnelles Klonen**.
 - 3 Stellen Sie sicher, dass im Bedienfeld **Klonursprung** (**Fenster ▶ Klonursprung**) das Kontrollkästchen **Pauspapier** umschalten aktiviert ist, und deaktivieren Sie im Bedienfeld **Originalfarbe verwenden** (**Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Malwerkzeug-Medien ▶ Originalfarbe verwenden**) das Kontrollkästchen 'Originalfarbe verwenden' aktivieren.
- Nun können Sie beim Malen das Originalfoto als Vorlage verwenden, können aber selbst wählen, welche Farben Sie benutzen.
- 4 Zeichnen Sie auf der Arbeitsfläche, um die Umrisse des Bilds herauszuarbeiten, indem Sie das darunter liegende Bild als Vorlage verwenden.

Sie können dunklere und hellere Töne erzeugen, indem Sie den Druck variieren, den Sie auf den Stift ausüben. Die Schattierung muss nicht exakt sein.



Sie können die Deckkraft des Pauspapiers ändern, indem Sie im Bedienfeld **Klonursprung** den Regler **Deckkraft** verschieben, und Sie können die Pauspapierfunktion ausschalten, indem Sie das Kontrollkästchen **Pauspapier umschalten** deaktivieren.

Mit einer eingescannten Illustration beginnen

Mit Corel Painter gestaltet sich der Wechsel von Bleistift und Papier zur digitalen Welt völlig mühelos. Viele professionelle Anwender im Grafikbereich beginnen noch immer lieber mit einer handgezeichneten Illustration und importieren dann eine eingescannte Version in Corel Painter.

Zuerst scannen Sie eine mit einem beliebigen Medium auf weißem Papier erstellte Skizze ein und speichern diese im JPEG- oder TIFF-Dateiformat.

So platzieren Sie eingescannte Illustrationen

- 1 Wählen Sie **Datei ▶ Neu**, um das Dokument zu erstellen, in das Sie das eingescannte Bild einfügen werden.
- 2 Legen Sie im Dialogfeld **Neues Bild** die Breite und Höhe des Dokuments fest. Verwenden Sie dazu etwa die Maße des eingescannten Dokuments.
- 3 Wählen Sie **Datei ▶ Platzieren**, suchen Sie das eingescannte Dokument und klicken Sie auf **Öffnen**. Mithilfe des Umriss des Scans können Sie die Skizze positionieren.
- 4 Sobald der Umriss korrekt platziert ist, klicken Sie entweder auf das Dokument oder im Dialogfeld **Platzieren** auf **OK**.

Die eingescannte Skizze wird als neue Ebene eingefügt.

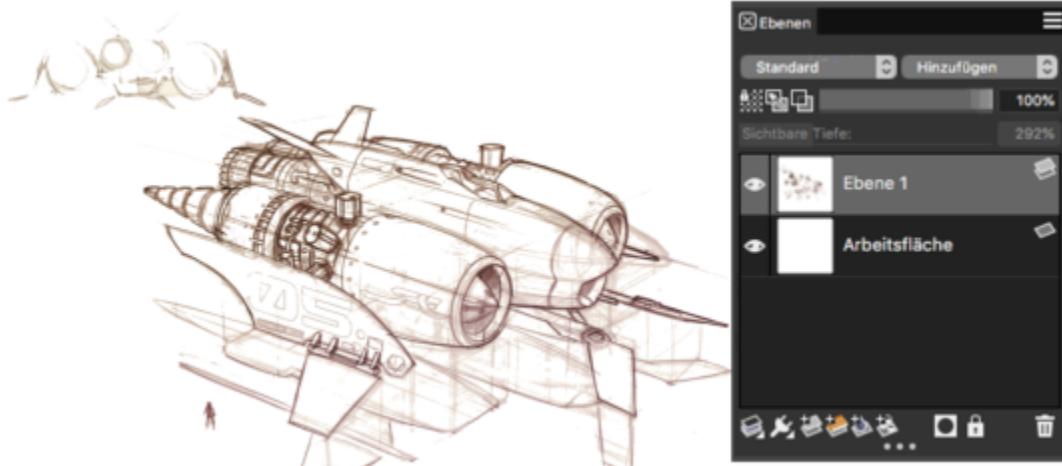


Illustration von Dwayne Vance

Wenn Sie eine Skizze scannen oder fotografieren, ist es möglich, dass vom Farbscanner Verschmutzungen erfasst werden oder die Beleuchtung auf dem Foto mangelhaft ist. Sie können solche Probleme schnell beheben, indem Sie die Arbeitsfläche ausblenden und das Montageverfahren ändern, das bestimmt, wie eine Ebene an ein darunter liegendes Bild angeglichen wird. Sie können das Montageverfahren zum Beispiel auf Gel ändern, um die Skizze vor einem transparenten Hintergrund anzuzeigen. Dieses Verfahren bewirkt, dass alle weißen Bereiche transparent werden.

So machen Sie den Hintergrund einer Skizze transparent

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Augen-Symbol neben der Arbeitsfläche.
- 2 Selektieren Sie die Ebene mit der Skizze und wählen Sie dann im Listenfeld **Montageverfahren** die Option **Gel** aus.



Sie können auch im Gel-Modus arbeiten, wenn die Arbeitsfläche sichtbar ist, indem Sie die Arbeitsfläche zuerst mit einer anderen Farbe als weiß füllen. Dies ermöglicht es Ihnen, auf der Arbeitsfläche, also unterhalb der Skizze, zu malen. Dieses Verfahren wird von

vielen professionellen Grafikanwendern benutzt, da es ihnen ermöglicht, schnell große Bereiche einer Skizze zu kolorieren und diese danach mit dem Radierer  auszubessern.

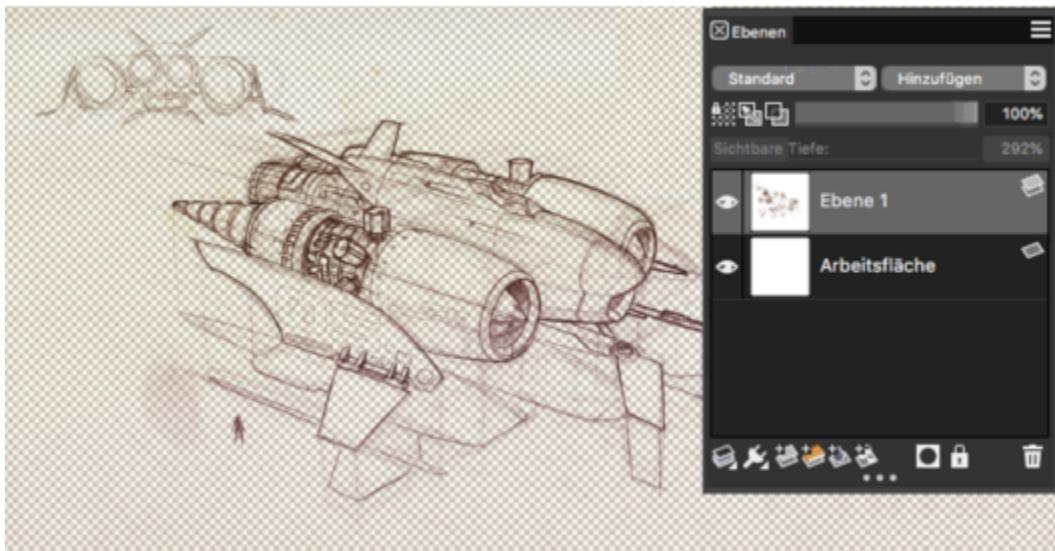


Illustration von Dwayne Vance

Sie können eine eingescannte Datei auch direkt in Corel Painter öffnen, anstatt die gescannte Skizze in einem neuen Dokument zu platzieren. Sie müssen sich dann keine Gedanken zur Größe des Dokuments machen. Bitte beachten Sie, dass eine eingescannte Datei auf der Arbeitsfläche zu liegen kommt, wenn sie geöffnet wird. Das Anheben der Skizze von der Arbeitsfläche auf eine eigene Ebene bietet mehr Flexibilität.

So öffnen Sie eingescannte Illustrationen

- Wählen Sie Datei ► Öffnen, suchen Sie das eingescannte Dokument und klicken Sie auf Öffnen.

So heben Sie die Arbeitsfläche auf eine Ebene an

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche und wählen Sie **Hintergrund hin zu Aquarellebene heben**.
Das standardmäßige Montageverfahren für Aquarellebenen ist Gel.
- 2 Doppelklicken Sie auf die Aquarellebene und geben Sie in das Textfeld das Wort **Skizze** ein.
- 3 Wenn Sie anstatt Aquarell eine andere Variante aus einer Malwerkzeugkategorie verwenden möchten, rechtsklicken Sie auf die Eben und wählen Sie die Option **In Standardebene umwandeln**.

Sie können Formen und Auswahlen verwenden, um zu Vergleichszwecken über der Skizze Strichzeichnungen einzufügen. Andernfalls können Sie die Strichzeichnung auch auf eine eigene Ebene kopieren und in das Gemälde einarbeiten. Eine weitere Technik, die von professionellen Anwendern benutzt wird, wenn Sie mit einer eingescannten Skizze beginnen, besteht darin, Formen zu erstellen, die Teile der Skizze widerspiegeln. Sie können dann Malstriche an den Formen ausrichten oder diese mit Farbe füllen.

So verwenden Sie Formen, um eine Skizze nachzuzeichnen

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf eines der folgenden Werkzeuge, um Formen zu erstellen, die Teile der Skizze nachbilden:
 - Werkzeug **Zeichenfeder** , um in Objekten gerade Linien und Kurven zu erstellen
 - Werkzeug **Freihandzeichner** , um Freihandkurven zu zeichnen und Formpfade zu erstellen, die sich ideal eignen, um Bereich einer Skizze nachzuzeichnen
 - **Rechteckzeichner** , um Rechtecke und Quadrate zu zeichnen

- Ovalzeichner , um Kreise und Ovale zu erstellen
- 2 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf eines der folgenden Werkzeuge, um die Formen weiter auszuarbeiten und den einzelnen Bereichen der Skizze genauer anzupassen:
- Werkzeug **Formauswahl** , um Ankerpunkte auszuwählen, zu verschieben und anzupassen
 - Werkzeug **Punkt hinzufügen** , um auf einem Formpfad einen neuen Ankerpunkt einzufügen
 - Werkzeug **Ankerpunkt löschen** , um einen Ankerpunkt aus einem Formpfad zu entfernen
- Auf einer Form-Ebene können Sie nicht malen. Wählen Sie deshalb, wenn Sie mit dem Aussehen der Form zufrieden sind, deren Ebene aus und klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Schaltfläche **Neue Ebene** , um eine Ebene über der Form-Ebene einzufügen.
- 3 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** .
- 4 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die Malwerkzeugauswahl und wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus.
- 5 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Strichoptionen**  und dann auf **An Pfad ausrichten** .
- Malstriche, die innerhalb des Toleranzbereichs eines Pfads oder einer Form liegen, werden automatisch daran ausgerichtet.
- 6 Selektieren Sie im Bedienfeld **Ebenen** die Ebene, die Sie über der Form-Ebene eingefügt haben, und malen Sie.



Wenn Sie geschlossene Formen verwenden, können Sie diese in Auswahlbereiche umwandeln, die mithilfe des **Füllwerkzeugs**  gefüllt werden können. Selektieren Sie zuerst die Form und wählen Sie dann **Formen ▶ In Auswahl umwandeln**.

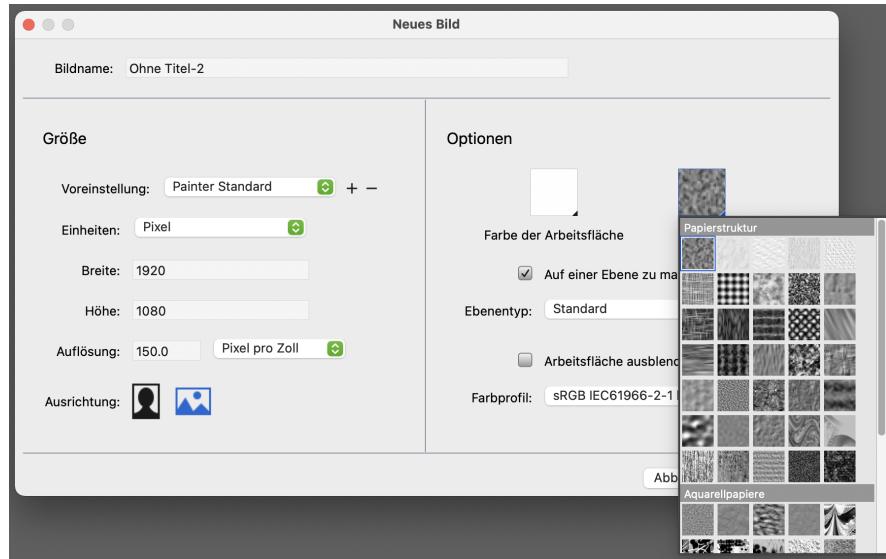
Eigene Bilder malen und zeichnen

Wenn Sie eigene Bilder malen oder zeichnen, legen Sie als Erstes die Größe der Arbeitsfläche, die Auflösung und die Ausrichtung fest. Denken Sie beim Festlegen der Größe der Arbeitsfläche und der Auflösung daran, dass bei größeren Bildgrößen mehr Bilddetails bewahrt bleiben und es einfacher ist, die Bildqualität aufrecht zu erhalten, wenn eine kleinere Version des Bilds erstellt werden muss. Weitere Informationen finden Sie unter „[Hinweise zur Auflösung](#)“ und „[Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern](#)“.

Als Beispiel dient uns in dieser Anleitung ein Bild, das vom bekannten Corel Painter-Meister Mike Thompson gemalt wurde. Bitte experimentieren Sie frei mit den gezeigten Werkzeugen und Einstellungen, um Ihre eigenen digitalen Kunstwerke zu erstellen.

So richten Sie Ihr Gemälde ein

- 1 Wählen Sie **Datei ▶ Neu** und wählen Sie eine beliebige Option, um die Arbeitsfläche einzurichten.
- 2 Geben Sie im Feld **Auflösung** einen Wert ein.
Im Beispielbild wurde eine Auflösung von 200 dpi gewählt.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Einheiten** eine Maßeinheit und legen Sie dann die Bildbreite und -höhe fest.



Im Beispielbild wurden Zoll als Maßeinheit verwendet. Die Breite beträgt 10 Zoll und die Höhe 12 Zoll.

- 4 Klicken Sie auf das Auswahlfeld **Farbe der Arbeitsfläche** und wählen Sie in der Farbauswahl eine Farbe aus.
Im Beispielbild wurde weiß verwendet.
- 5 Klicken Sie auf die Auswahl **Papier**, und wählen Sie im Bedienfeld **Papiere** eine Papierstruktur aus.
Im Beispielbild wurde die Papierstruktur **Grundpapier** verwendet.



Um schnell loszulegen, können Sie direkt im Dialogfeld **Neues Bild** eine Dicke-Farbe-, Aquarell- oder Tinten-Ebene einrichten, die Sichtbarkeit und Ausrichtung der Arbeitsfläche festlegen und ein Farbprofil auswählen.

Die maximale Größe der Arbeitsfläche beträgt 16 382 x 16 382 Pixel. Um Leistungsprobleme zu vermeiden, sollten Sie mit einer Arbeitsfläche beginnen, die kleiner ist als 16 382 x 16 382 Pixel, da Ebenen sich auszudehnen pflegen, wenn nahe an deren Rändern Farbe und Effekte angewandt werden.

Wenn Sie für Ihr Gemälde ein Foto, ein Design oder ein anderes digitales Kunstwerk als Vorlage benutzen, ermöglicht es Ihnen das Bedienfeld **Ausgangsbild** Ihre visuelle Inspirationsquelle beim Malen des Bilds immer vor Augen zu haben. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, feine, Ihr Gemälde bereichernde Details zu erfassen, ohne den Arbeitsablauf unterbrechen zu müssen. Sie können die Größe des Bedienfelds anpassen, indem Sie an der unteren rechten Ecke ziehen. Sie können auch Farben aus dem Bild im Bedienfeld **Ausgangsbild** entnehmen, die Position des Bilds ändern sowie die Ansicht vergrößern bzw. verkleinern.



So zeigen Sie ein Ausgangsbild an

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Ausgangsbild**.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld **Ausgangsbild** auf die Schaltfläche **Ausgangsbild öffnen** .
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Ausgangsbild öffnen** die Datei aus, die Sie öffnen möchten.
Sie können Ausgangsbilder öffnen, die in einem der folgenden Dateiformate gesichert sind: JPG, PNG, RIFF und PSD.
- 4 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Wenn Sie im Bedienfeld **Ausgangsbild** RIFF-, TIFF- und PSD-Dateien öffnen, die Ebenen enthalten, werden alle Ebenen auf die Hintergrundarbeitsfläche reduziert.

Um eine Farbe aus dem Ausgangsbild zu entnehmen, klicken Sie auf die **Pipette** , zeigen mit dem Cursor auf die Farbe, die Sie aufnehmen möchten, und klicken. Die Farbe im Farbfeld wird durch die von Ihnen ausgewählte Farbe ersetzt.

Nachdem Sie das Dokument eingerichtet haben, können Sie ein Malwerkzeug und eine Farbe auswählen und mit dem Malen beginnen. Corel Painter bietet eine breite Palette an Malwerkzeugen, die herkömmliche Malwerkzeuge imitieren, sodass Sie einschätzen können, wie sich ein Malwerkzeug verhält. Die Malwerkzeuge von Corel Painter können für beliebige Medien verwendet werden, nicht nur Öl- oder Aquarellfarben, auch Bleistifte, Federn, Pastellfarben und andere Medien.

Die einzelnen als Malwerkzeugvarianten bezeichneten Malwerkzeuge sind in der Malwerkzeugauswahl in unterschiedlichen Malwerkzeugkategorien gespeichert. Weitere Informationen finden Sie unter „[Malwerkzeuge wählen und bearbeiten](#)“ auf Seite 17.

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 Körnung (Zusammenspiel von Malstrichen und Papierstruktur) vorzunehmen. Diese Einstellungen werden in der Eigenschaftsleiste angezeigt.

So wählen Sie ein Malwerkzeug aus und ändern dessen Farbe:

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** .
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie und dann eine Malwerkzeugvariante aus.
Für das Beispielbild benutzte Mike Thompson die Variante „Weicher 2B-Stift“ aus der Malwerkzeugkategorie „Bleistifte“.
- 3 Um die Farbe zu ändern, ziehen Sie auf dem Bedienfeld **Farbe am Farbtonring**, bis die gewünschte Farbauswahl angezeigt wird. Klicken Sie dann auf das **Helligkeits-/Sättigungsdreieck**, um die Farbe auszuwählen.

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 Farbtöns. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden „trüber“ oder grauer.

Im Beispielbild begann Mike Thompson mit einem hellen Blau.

Wenn Sie ein eigenes Bild malen, empfiehlt es sich, jedes Element Ihres Gemäldes auf einer anderen Ebene zu platzieren. Auf diese Weise können Sie den Inhalt einer Ebene unabhängig von den anderen Ebenen und der Arbeitsfläche ändern und bearbeiten. Zudem können Sie eine Ebene als Skizze verwenden, die Sie dann auf einer anderen Ebene präziser und detaillierter nachzeichnen können.

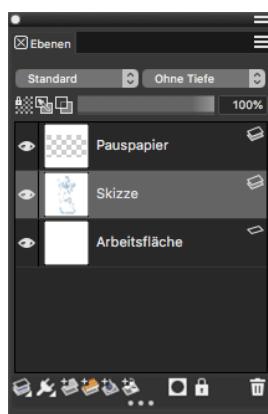
So fügen Sie Ebenen hinzu und verwalten diese

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** (Fenster ▶ Ebenen) auf die Schaltfläche **Neue Ebene** , um die Skizzenebene zu erstellen.
- 2 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die neue Ebene und nennen Sie die Ebene **Skizze**.
- 3 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug**  und erstellen Sie eine grobe Skizze, die als Grundlage für das Gemälde dient.



Illustration von Mike Thompson

- 4 Erstellen Sie eine neue Ebene, eine Abpausebene, und nennen Sie diese auch so: **Abpausebene**.
- 5 Selektieren Sie die Skizzenebene und verschieben Sie den **Deckkraft**-Regler auf 70 %.



6 Selektieren Sie die Abpausebene, wählen Sie eine andere Malwerkzeugvariante und Farbe und beginnen Sie damit, eine saubere, auf der Skizze basierende Strichzeichnung zu erstellen.



Mike benutzte einen Bleistift aus der Malwerkzeugkategorie „Bleistifte“. Illustration von Mike Thompson

Sobald Sie die Skizze nachgezeichnet haben, bietet Corel Painter 2022 eine Fülle kreativer Möglichkeiten zur Erstellung Ihres Gemäldes.



Illustration von Mike Thompson

Mike Thompson benutzte für sein Gemälde unter anderem [Füllungen](#), Malwerkzeuge aus den Malwerkzeugkategorien [Ölpinsel](#) und [Mischpinsel](#) sowie auf der [Mischfläche](#) gemischte Farben.

Lesen Sie eine [eingehendere Erläuterung](#) des Entstehungsprozesses dieses Gemäldes sowie weitere Informationen zum Künstler [Mike Thompson](#).

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

Weitere Informationen zu den Produkten der Corel Painter-Familie finden Sie auf www.corel.com.