



Corel®
Painter®

20
18

EINFÜHRUNG IN PAINTER 2018

Copyright 2017 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Einführung in Corel® Painter® 2018

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

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

Die Informationen werden von Corel ohne Mängelgewähr und ohne weitere explizite oder implizite Gewährleistungen oder Bedingungen bereitgestellt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Gewährleistungen einer marktgängigen Qualität, zufriedenstellenden Qualität, der Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck oder solcher, die sich aus Gesetz, Statut, Handelsbrauch, regelmäßige Verhaltensweise oder anderer Art ergeben. Sie übernehmen das gesamte Risiko, das sich aus den bereitgestellten Informationen oder deren Nutzung ergibt. Corel haftet weder Ihnen noch einer anderen Person oder Einheit gegenüber für jegliche indirekte, beiläufige, besondere oder Folgeschäden jeglicher Art, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf Einkommens- oder Gewinnverluste, verlorene oder beschädigte Daten oder andere geschäftliche oder wirtschaftliche Verluste, selbst wenn Corel auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder wenn diese vorhersehbar sind. Corel haftet auch nicht für jegliche Ansprüche dritter Parteien. Corels maximale Gesamthaftung Ihnen gegenüber übersteigt nicht den von Ihnen für den Erwerb des Materials gezahlten Kaufpreis. Einige Staaten/Länder lassen keinen Ausschluss bzw. keine Beschränkung der Haftung für Folgeschäden oder beiläufige Schäden zu, sodass die oben genannten Einschränkungen eventuell nicht für Sie gelten.

Corel, das Corel-Ballon-Logo, die Kombination des Corel-Logos mit dem Ballon-Logo, Painter, Cinco, CorelDRAW, Natural-Media, PaintShop, RealBristle, VideoStudio und WordPerfect sind in Kanada, den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation bzw. ihrer Tochtergesellschaften. Weitere Namen von Produkten und Schriften sowie Firmennamen und -logos sind möglicherweise ebenfalls Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen. Patente: www.corel.com/patent

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

205057

Inhaltsverzeichnis

Corel Painter 2018.....	3
Die Neuerungen in Corel Painter 2018.....	3
Überblick über den Arbeitsbereich.....	12
Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen.....	15
Malwerkzeuge wählen und bearbeiten.....	16
Einführung in die Werkzeugpalette.....	22
Einführung in Bedienfelder und Paletten.....	27
Einen Arbeitsablauf wählen.....	31
Weitere Ressourcen.....	45



Corel Painter 2018

Corel® Painter® 2018 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 Ausdrucksformen. Die neuen Malwerkzeuge in Corel Painter reagieren auf Druck, als würden Sie mit dem Pinsel auf einer Leinwand malen: Textur und Genauigkeit der Pinselstriche werden dadurch realistisch wie nie zuvor. Und das ist noch längst nicht alles. Sie können beispielsweise Ihre eigenen Natural-Media®-Malwerkzeuge erstellen und damit genau die Wirkung erzielen, die Ihren künstlerischen Vorstellungen entspricht. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Corel Painter übertrifft alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.



Bild erstellt mit Corel Painter. (Bild von Raquel Bigby)

Die Neuerungen in Corel Painter 2018

Neu! Dicke Farbe

Wenn Sie einen Künstler bitten, die Dinge aufzuzählen, die Corel Painter von jedem anderen Malprogramm unterscheiden, gibt es etwas, das immer genannt wird: die Fähigkeit, klassische Kunstpraktiken und herkömmliche Techniken mühelos mit modernster Natural-Media-

Technologie zu kombinieren. Und diese Tradition wird in Corel Painter 2018 mit der Einführung der Kategorie „Dicke Farbe“ weitergeführt. Diese Kategorie ahmt die Wirkung und das Aussehen dicker Farbe mit erstaunlicher Wiedergabtreue nach.

Dicke Farbe stellt Malwerkzeuge bereit, die durch traditionelle Werkzeuge inspiriert wurden, die Sie in jedem Laden für Künstlerbedarf sofort wiedererkennen würden. Eine Reihe sorgsam gefertigter Borstenpinsel und Malspachtel bieten das erwartete Aussehen und Verhalten. Diese neuen Malwerkzeuge verwenden Farbe, die über Pigmente und Volumen verfügt und sich wie wirkliche Farbe verhält. Das heißt, Sie können die Farbe mischen, übereinander auftragen, verschieben und verstreichen und dafür den Druck, die Neigung und die Drehung Ihres Eingabestifts verwenden.

Diese Varianten bieten vielseitige, anpassbare Malwerkzeugladungen, damit Sie Ihre Zeit hauptsächlich Ihren Werken widmen können und weniger der Benutzeroberfläche. Sie müssen nur ein Tastenkürzel betätigen und den Mauszeiger ziehen, um schnell Farbe in das Malwerkzeug zu laden. Der Cursor zeigt dabei die Farbe und Menge der geladenen Farbe an. Und die Malstriche können auch sofort getrocknet werden.

Wie in der Wirklichkeit können Sie Striche mit Erhöhungen auftragen. Aber was die Erhöhungen wirklich hervorstechen lässt, sind die Schatten in den Vertiefungen der Striche. In diesem Sinne ist es möglich, in Painter die Schattenstärke und die Umgebungsbeleuchtung anzupassen, um den Malstrichen eine bisher ungekannte Tiefe zu geben. Darüber hinaus eröffnet die Fähigkeit, die Transparenz der Malstriche einzustellen und die Interaktion der Papierstruktur mit der Farbe zu steuern, ganze neue kreative Möglichkeiten.

Die Eigenschaftsleiste der Kategorie „Dicke Farbe“ stellt schnelle Voreinstellungen für Misch- und Maltechniken bereit, damit Sie sofort loslegen und von Anfang an beeindruckende Resultate erzielen können. Für alle, die lieber selber herumtüfteln und ausprobieren, wie ein bestimmtes Aussehen erzeugt wird, sind neue Bedienfelder für die Dicke Farbe verfügbar, auf denen die Einstellungen angepasst werden können. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter „[Dicke Farbe](#)“.



Die Malwerkzeuge der Kategorie 'Dicke Farbe' erzeugen sichtbare Pinsel- und Spachtelpuren im Gemälde. (Illustration von Cher Pendarvis)

So malen Sie mit dicker Farbe

- 1 Erstellen oder öffnen Sie ein Dokument.
- 2 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** .
- 3 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 4 Wählen Sie im Malwerkzeuggbibliothek-Bedienfeld die Malwerkzeugkategorie **Dicke Farbe** und klicken Sie auf eine Malwerkzeugvariante. Um das allgemeine Aussehen der Malstriche festzulegen – dick, weich, dünn oder trocken – klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Technik**  und wählen Sie eine Technikvoreinstellung.
- 5 Malen Sie im Dokumentfenster.

Optimiert! Klonen

In Painter 2018 ist es einfacher, beeindruckende Fotomontagen zu erstellen. Eine Reihe von Klonoptimierungen ermöglichen es Fotokünstlern, in kürzerer Zeit mehr zu erreichen.

Mit der neuen Klontransparenz-Unterstützung in Painter 2018 können Sie nun noch raffiniertere Fotomontagen erstellen. Zur Gestaltung von Collagen können Sie transparente und halbtransparente Klonursprünge verwenden, was ein natürliches Zusammenspiel aller Elemente der Collage ermöglicht. Und um ein noch genaueres Transparenzklonen zu ermöglichen, gibt es eine präzise Klonoption, mit der Farben von der Mitte der Malwerkzeugspitze aufgenommen werden.

Fotokünstler können nun Papierstrukturen als Klonursprung verwenden. Die Strukturklonursprünge können umgewandelt werden. Auf diese Weise können Sie sie mühelos vergrößern, verkleinern und umformen und auf intuitive Weise ein zusammengesetztes Bild gestalten.

Die Benutzeroberfläche wurde optimiert, um das Wechseln zwischen Klonursprüngen zu vereinfachen. Die neu gestalteten Klonsteuerelemente bieten Ihnen mehr Platz zum Arbeiten, jedoch nicht auf Kosten eines einfachen Zugriffs auf die Einstellungen, die Sie am meisten benötigen. Alle wichtigen Klonsteuerelemente sind einfach zugänglich über ein Flyout in der Eigenschaftsleiste. Was auch immer Ihr bevorzugter Klonarbeitsablauf ist, Painter 2018 unterstützt Sie. Sie haben die Wahl, ob Sie lieber mit Pauspapier oder einem Fadenkreuz-Kloncursor arbeiten möchten.

Und wenn Sie einen Klonursprung finden oder erstellen, den Sie wiederverwenden möchten, können Sie ihn mit dem Bild als eingebetteten Ursprung oder als Struktur in der Strukturbibliothek speichern, damit Sie ihn jederzeit wieder abrufen können. Es gibt zudem eine Option, mit der Sie einen Klonursprung in ein Dokument einbetten können. Auf diese Weise müssen Sie den Ursprung nicht lange suchen, wenn Sie mit der Arbeit weiterfahren, und können ihn auch mit anderen Fotokünstlern austauschen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Fotokunst: Fotomalerei](#)“ auf Seite 31.



Kombinieren Sie Bilder mit kreativen Collage- und Gestaltungstechniken, um beeindruckende Resultate zu erhalten. (Bild von Deborah Kolesar)

Optimiert! Verzerren- und Flüssigkeitsmalwerkzeugtechnologien

Die Malwerkzeuge, die die Verzerren-Methode (alle Unterkategorien) oder die Plugin-Methode (Unterkategorie Flüssigkeitsmalwerkzeuge) sind in Painter 2018 noch vielseitiger einsetzbar. Nehmen wir beispielsweise den Sargent-Pinsel, eine der beliebtesten Painter-Malwerkzeugvarianten. Die Künstler schätzen ihn aufgrund seiner satten Malstriche. Er kann nun auf einer leeren Ebene verwendet werden, um ohne Einwirkung auf die darunterliegende Ebene Mischungen mit den darunterliegenden Farben zu erzeugen. Alternativ können Sie auch Varianten benutzen, die Verzerren- oder Flüssigkeit-Technologien verwenden, um Farbe aus darunterliegenden Ebenen aufzunehmen. Darüber hinaus bietet dieser Fortschritt in der Malwerkzeugtechnologie Künstlern aller Stilrichtungen eine Vielfalt neuer Malwerkzeuge und eröffnet neue kreative Dimensionen. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Allgemeine Einstellungen: Methoden und Unterkategorien](#)“.



In diesem Gemälde verwendet Melissa Gallo das Malwerkzeug 'Sargent' sowie Malwerkzeuge aus der Kategorie 'Künstlerölfarben'.

So malen Sie mit einem Malwerkzeug, das Verzerren- und Plugin-Methoden verwendet

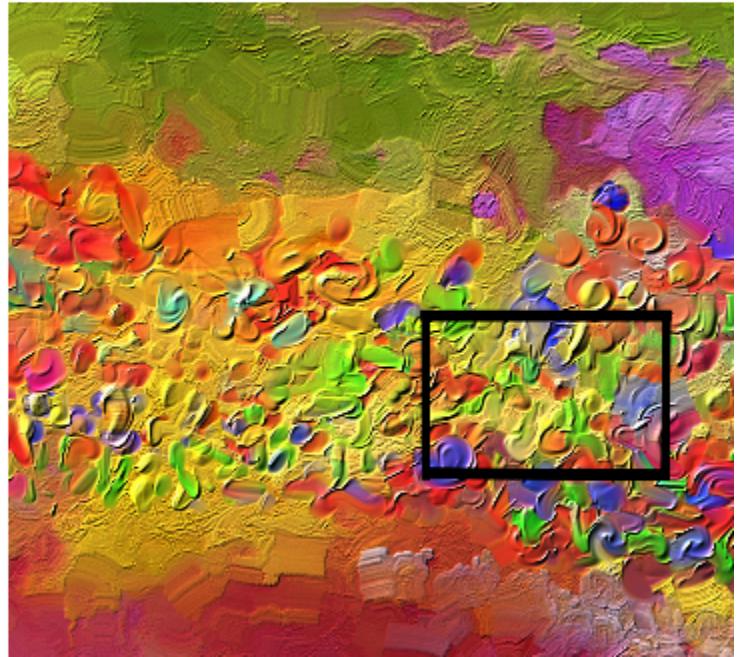
- 1 Erstellen oder öffnen Sie ein Dokument.
- 2 Wählen Sie im Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld (**Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld**) ein Malwerkzeug, das die Verzerren- oder Plugin-Methode verwendet
Tipp: Um nach Varianten zu suchen, die die Verzerren- oder Plugin-Methode verwenden, geben Sie in der Suchleiste (**Fenster ▶ Suchen**) die Suchbegriffe **Sargent**, **Verzerren** oder **Flüssigkeitsmalwerkzeug** ein.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** (**Fenster ▶ Ebenen**) auf die Schaltfläche **Neue Ebene** . Passen Sie mithilfe des Reglers **Deckkraft** die Ebenentransparenz an.
Tipp: Um beim Malen mit einem Malwerkzeug, das Farbe verschiebt, Farbe aus den darunter liegenden Ebenen aufzunehmen, klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Schaltfläche **Hintergrundfarbe übernehmen** .
- 4 Tragen Sie im Dokumentfenster Malstriche auf.

Neu! Textursynthese

Die dank ihren unbegrenzten kreativen Möglichkeiten unter Konzept-Künstlern und Character-Designern so beliebte Strukturmalerei ist nun dank der neuen Textursynthese noch leistungsstärker. Die Textursynthese ermöglicht es, einen Bereich einer Struktur oder eines Dokuments zu erfassen und zu synthetisieren und unter Verwendung aller visuellen Elemente des Eingabemusters in größerem Maßstab zu reproduzieren. Während der Synthese werden die Eigenschaften des ausgewählten Bereichs randomisiert, um anhand der von Ihnen gewählten Einstellungen eine neue Struktur zu erzeugen. Damit können Sie dann malen, um jedem Strukturmalstrich noch mehr Tiefe und Detailliertheit zu verleihen.

Die Synthese ermöglicht es Digitalkünstlern aller Stilrichtungen, kraftvolle einzigartige Strukturen zu erzeugen. Da Sie auch einen Teil eines Bildes benutzen können, können Sie Ihre Lieblingsmalstriche als die DNA einer neuen Struktur verwenden, was Ihnen unendlich viele Möglichkeiten eröffnet. Die synthetisierte Struktur kann dann wie jede andere Struktur verwendet oder in eine Ebene exportiert werden.

In Painter 2018 können Sie Strukturen auch als Füllungen verwenden– egal, ob Sie die Struktur mit der Synthesefunktion erstellt haben, ob Sie sie importiert haben, um sie mit einem Strukturmalerei-Malwerkzeug zu benutzen, oder ob Sie sie in der Strukturbibliothek gefunden haben. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter „[Strukturen erstellen](#)“.



Corel Painter erzeugt eine große Struktur (rechts) aus einem kleinen Muster (links), indem es dessen strukturellen Inhalt berücksichtigt. (Bild von Henk Dawson)

So erzeugen Sie Strukturen mit der Textursynthese

- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Dokument.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Textursynthese** (Fenster ▶ Medieneinstellungs-Bedienfelder ▶ Textursynthese) ein Ursprungsbild, indem Sie eine der Aktionen in der folgenden Tabelle ausführen.

So synthetisieren Sie ein Bild aus...

Einer Struktur

Vorgehensweise

Wählen Sie im Listenfeld **Ursprung** eine **Struktur**, klicken Sie auf die Strukturauswahl und klicken Sie auf eine Struktur.

Inhalt im aktiven Dokument

Wählen Sie im Listenfeld **Ursprung** die Option **Dokument** aus.

- 3 Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Werkzeug **Auswahlrechteck** .
- 4 Ziehen Sie im Dokumentfenster, um den Abtastbereich zu definieren, der für die Synthese des neuen Bildes verwendet wird.
Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die Auswahl mindestens 4 mal 4 Pixel groß ist.
- 5 Passen Sie mithilfe des Reglers **Seitenlänge** die Kachelgröße an.
- 6 Führen Sie eine Tätigkeit aus der folgenden Tabelle aus.

So senden Sie das synthetisierte Bild an...

Vorgehensweise

Eine neue Ebene

Aktivieren Sie die Option **Neue Ebene**.

Die aktive Strukturbibliothek

Aktivieren Sie die Option **Strukturbibliothek**.

- 7 Geben Sie Werte in die Felder **Breite** und **Höhe** ein, um die Größe des resultierenden Bildes festzulegen.

- 8 Klicken Sie auf die **Start**-Schaltfläche ►.

Tipp: Um die Synthese zu stoppen, können Sie jederzeit auf die **Stopp**-Schaltfläche ■ klicken.

Neu! Malwerkzeuge für Dicke Strukturen in 2,5-D

Konzeptgrafiker und Character-Designer schätzen die Strukturmalerie, weil sie solch realistische Resultate ermöglicht. Painter 2018 eröffnet der Strukturmalerie eine ganz neue Dimension. Die neuen Malwerkzeuge für Dicke Strukturen in 2,5-D tragen Striche auf, die von sich von der Arbeitsfläche abzuheben scheinen. Müssen Sie einer Figur ein reptilienähnliches Aussehen geben? Sie können dicke, exotische Schuppen malen, die aussehen, als ob sie von der Arbeitsfläche hochragen würden. Oder wenn Sie naturgetreue Haut gestalten müssen, können Sie mit den Malwerkzeugen für Dicke Strukturen Poren malen und diese verstärken, indem Sie die gerichtete Beleuchtung und die Tiefenwirkung anpassen. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Strukturmalerwerkzeugen Tiefe hinzufügen](#)“.



Ein Beispiel für ein Strukturmalerwerkzeug, das die Impastomethode Tiefe (links) und die Impastomethode Farbe und Tiefe (rechts) verwendet

So fügen Sie einem Strukturmalerwerkzeug Tiefe hinzu

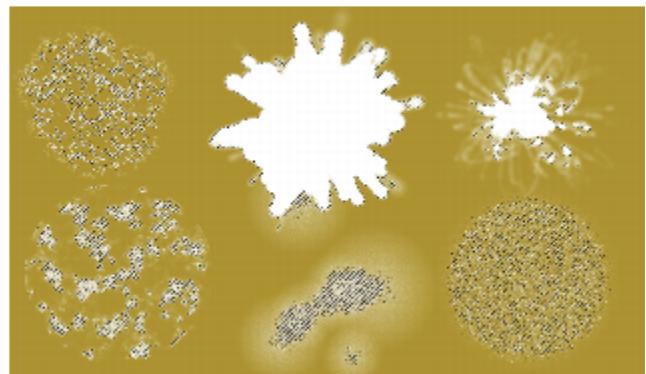
- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Malwerkzeug ↗.
- 2 Klicken Sie im Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld (**Fenster** ► **Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld**) auf eine Struktur-Malwerkzeugkategorie und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld **Impasto** (**Fenster** ► **Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen** ► **Impasto**), eine der folgenden Zeichenmethoden aus dem Listenfeld **Auftragen**:
 - **Farbe und Tiefe**
 - **Tiefe**
- 4 Wählen Sie im Listenfeld **Methode** die Option **Strukturluminanz**, um mit der Strukturluminanz die Tiefenwirkung zu steuern. Ziehen Sie den Regler **Tiefe** nach rechts, um die Tiefe zu verstärken, oder nach links, um die Tiefe zu verringern.

Um die Tiefenwirkung anzupassen, klicken Sie auf **Arbeitsfläche** ► **Oberflächenbeleuchtung** und passen Sie im Bereich **Tiefenwirkung** die Regler an.

Um das Umgebungslicht und das gerichtete Licht anzupassen, experimentieren Sie mit den Steuerelementen in den Bereichen **Umgebungslicht** und **Gerichtete Beleuchtung**.

Neu! Auswahlmalwerkzeug und Auswahlwerkzeuge

Da das Erstellen von Auswahlbereichen sehr wichtig ist für viele Arbeitsabläufe der Digitalkunst, bietet Ihnen Corel Painter 2018 mehr Möglichkeiten, um einen Bildbereich zu isolieren. Wie viel Zeit ließe sich sparen, wenn Sie einen Auswahlbereich so schnell und einfach erstellen könnten, wie einen Malstrich? Das genau ermöglicht das neue Auswahlmalwerkzeug. Wenn Sie einen Strich auftragen, wird ein Farüberzug angezeigt, der eine leichte Unterscheidung der ausgewählten und geschützten Bereiche erlaubt. Sie können den Überzug fein einstellen, um ihn dem jeweiligen Dokument anzupassen. Es gibt eine neue Auswahlmalwerkzeug-Kategorie mit neuen Varianten, die speziell für das Erstellen von Auswahlbereichen bei der Arbeit mit komplexen Formen oder Bereichen konzipiert wurden. Um Ihnen noch mehr Flexibilität zu bieten, besteht zudem die Möglichkeit, eine beliebige stempelbasierte Malwerkzeugvariante in ein Auswahlwerkzeug zu verwandeln. Außerdem können Sie die Auswahlmalwerkzeuge wie die anderen Malwerkzeuge anpassen und dann als benutzerdefinierte Auswahlvarianten zur späteren Verwendung speichern. Auf Wunsch vieler Künstler wurden zudem in Painter 2018 mehrere Verbesserungen bei der Auswahlerstellung vorgenommen. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter „[Bereiche durch Malen auswählen](#)“.



Beispiele von Auswahlbereichen (rechts), die mit Malwerkzeugen erstellt wurden, die die Methode 'Auswahl' verwenden. Der Farüberzug (links), der beim Malen angezeigt wird, hilft, die ausgewählten Bereich von den geschützten Bereichen zu unterscheiden.

So malen Sie eine Freihandauswahl

1 Führen Sie eine Tätigkeit aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel

Wählen Sie mit dem **Auswahlmalwerkzeug** einen Bereich aus.

Vorgehensweise

Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Auswahlmalwerkzeug**



Einen Bereich mit einem Auswahlmalwerkzeug auswählen

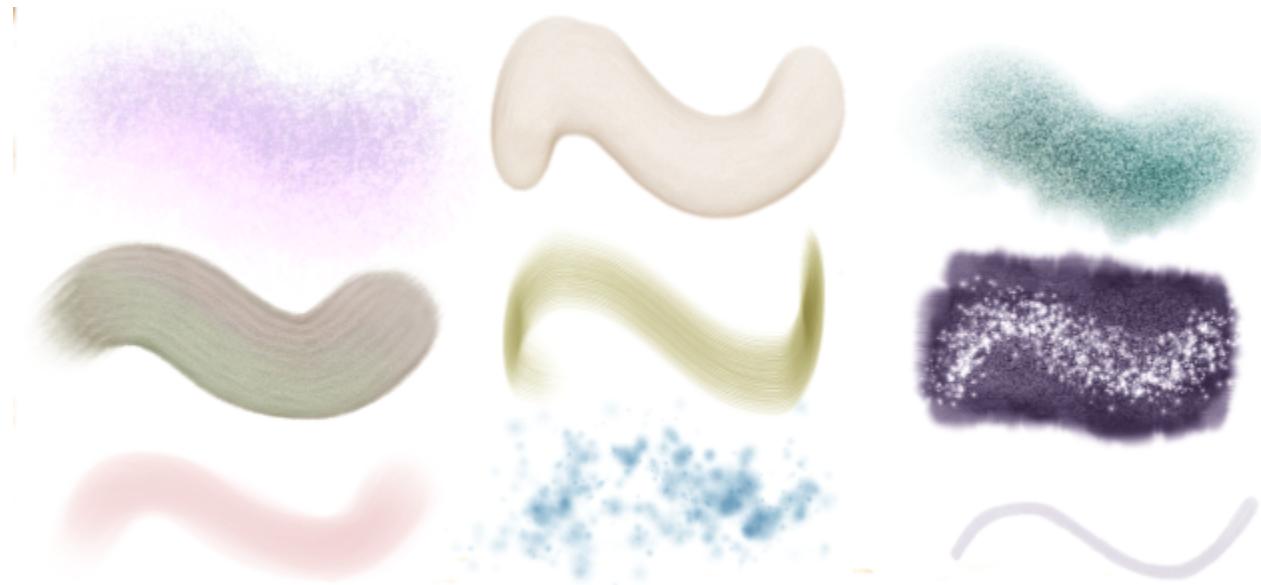
Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl. Klicken Sie im Bedienfeld der Werkzeugbibliothek auf eine Malwerkzeugkategorie und wählen Sie eine Malwerkzeugvariante, die die **Auswahl**-Methode verwendet.

2 Malen Sie im Dokument, um den gewünschten Bereich auszuwählen.

Neu! Natural-Media-Malwerkzeug-Bibliothek

Die neue Bibliothek mit Natural-Media-Malwerkzeugen erleichtert den Künstlern den Übergang von der traditionellen zur digitalen Kunst. Sie ermöglicht einen direkten Zugriff auf Malwerkzeuge, die traditionelle Medien nachahmen: von Bleistiften und Pastellfarben bis zu Öl- und Acrylfarben. In der Bibliothek mit den Natural-Media-Malwerkzeugen finden Sie eine digitale Entsprechung für praktisch alle herkömmlichen Malmedien. Um das gewünschte Malwerkzeug zu finden, können Sie einfach „2018“ in das Suchfenster eingeben (**Fenster ▶ Suchen**).

Dann wird eine Liste aller neuen Malwerkzeuge dieser Version generiert. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Die Malwerkzeugkategorien in der Natural-Media-Malwerkzeuggbibliothek](#)“.



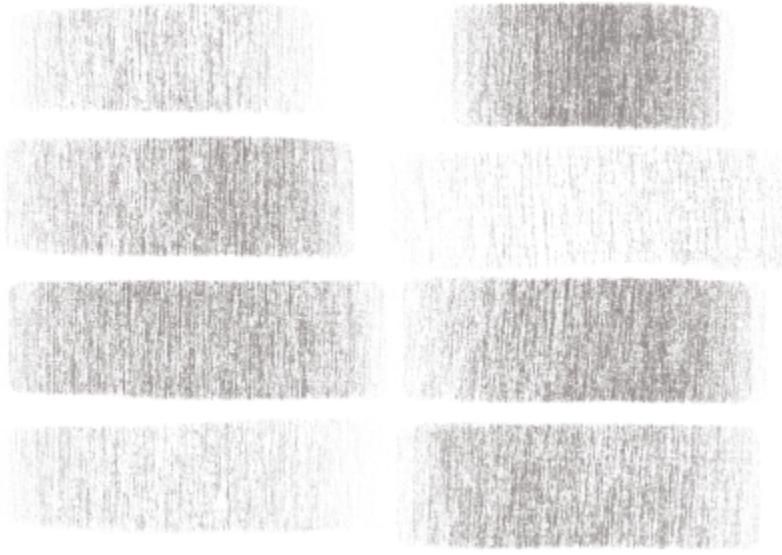
Beispiele für Malstriche, die mit Malwerkzeugvarianten der Kategorie 'FARBE - Aquarell' erstellt wurden.

So greifen Sie auf die Natural-Media-Malwerkzeug-Bibliothek zu

- Wählen Sie im Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld (**Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld**) im Listenfeld **Malwerkzeuggbibliothek** die Bibliothek **Natural-Media-Malwerkzeuge**.

Neu! Zufällige Körnungsrotation

Eine weiterer Wunsch der Anwender, der in Painter 2018 umgesetzt wurde, ist die zufällige Körnungsrotation. Diese neue Funktion dreht die Papierkörnung in jedem Strich und verleiht dadurch den Strichen ein natürlicheres und organisches Aussehen. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „[Körnungseinstellungen](#)“.



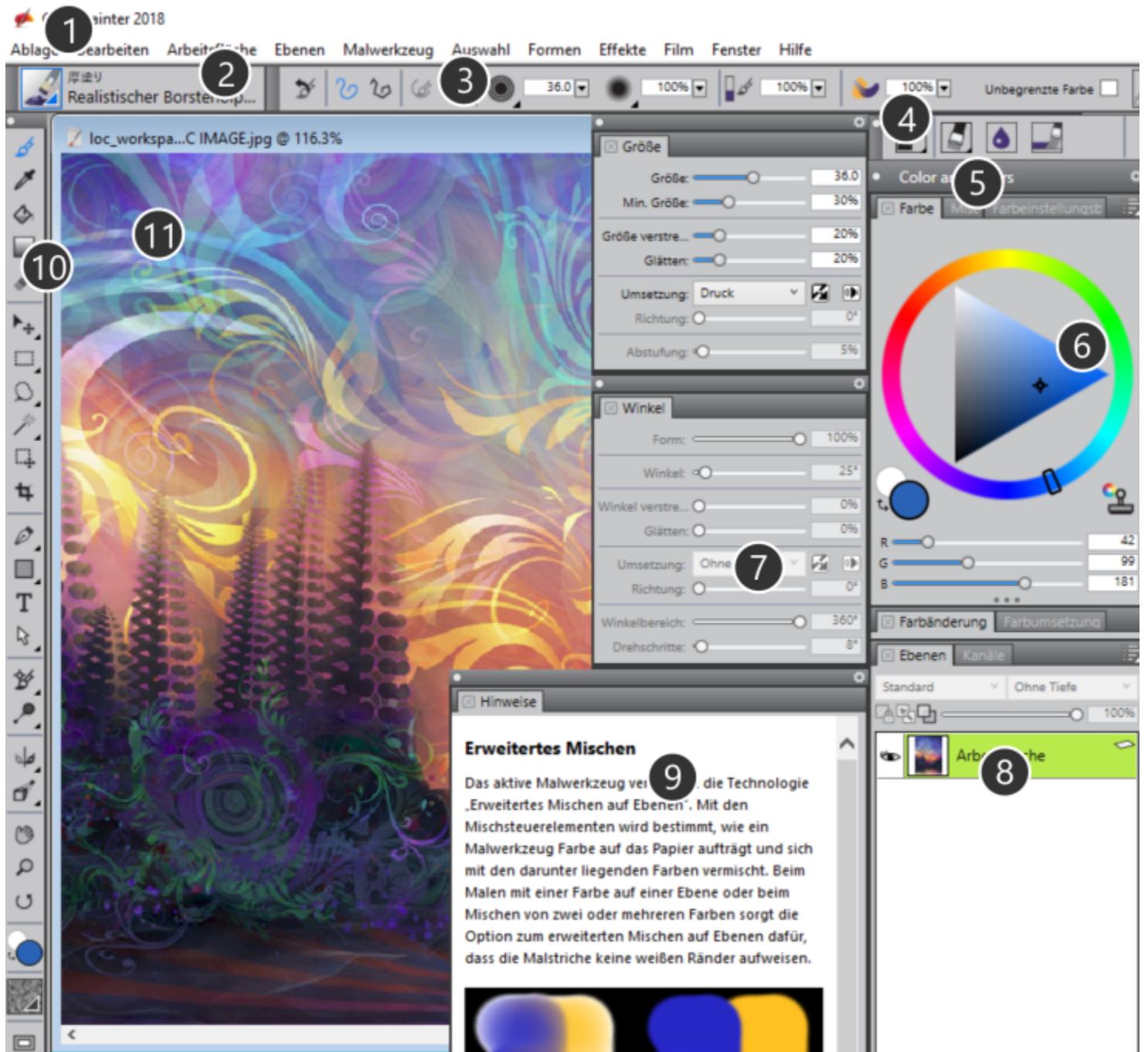
Wählen Sie Ihr Lieblingsmalwerkzeug mit Körnung, aktivieren Sie die Option Zufällige Körnungsrotation und die Körnung wird von Corel Painter in jedem Malstrich leicht gedreht.

So variieren Sie die Körnungsrotation in einem Malstrich

- 1 Wählen Sie Ihr bevorzugtes Malwerkzeug mit Körnung.
- 2 Aktivieren Sie im Bedienfeld Körnung (Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ Körnung) das Kontrollkästchen Zufällige Körnungsrotation .

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 beschreibt. (Bild von Simon Haiduk)

Bestandteil

1. Menüleiste

Beschreibung

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

Bestandteil	Beschreibung
2. Malwerkzeug-Auswahlleiste	Erlaubt das Öffnen des Werkzeugbibliotheks-Bedienfeldes, um eine Malwerkzeugkategorie und -variante auszuwählen. Sie bietet Ihnen zudem die Möglichkeit, Werkzeugbibliotheken zu öffnen und zu verwalten.
3. Eigenschaftsleiste	Zeigt Befehle an, die sich auf das aktive Tool oder das aktive Objekt beziehen. Ist beispielsweise das Tool Füllen aktiv, zeigt die Eigenschaftsleiste Befehle zum Füllen ausgewählter Bereiche an.
4. Erweiterte Eigenschaftsleiste	Zeigt Befehle an und gibt Zugriff auf erweiterte Einstellungen, die sich auf das aktive Werkzeug oder Malwerkzeug beziehen. Wenn Sie beispielsweise ein Malwerkzeug wählen, das Technologie für das Malen mit Strukturen verwendet, gibt die erweiterte Eigenschaftsleiste Zugriff auf fortgeschrittene Strukturmalwerkzeug-Einstellungen.
5. Palettenschublade	Sie können eine Palette in eine Palettenschublade umwandeln, die Sie schnell schließen können, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen.
6. Bedienfeld Farbe	Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebenfarben für das Malen in Corel Painter-Dokumenten auszuwählen.
7. Flyout	Je nach ausgewählter Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante enthält die Eigenschaftsleiste Flyouts, die einen schnellen Zugriff auf grundlegende Malwerkzeugeinstellungen in verschiedenen Bedienfeldern ermöglichen.
8. Bedienfeld Ebenen	Erlaubt Ihnen die Verwaltung der Ebenenhierarchie und enthält Einstellungen zum Erstellen, Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen.
9. Hinweise	Stellt hilfreiche Tipps zur Nutzung der Malwerkzeuge bereit.
10. Werkzeugpalette	Bietet Zugriff auf Tools zum Erstellen, Füllen und Ändern eines Bilds.
11. Canvas	Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters, dessen Größe von der Größe des Bilds abhängt, das Sie erstellen. Die Arbeitsfläche dient als Bildhintergrund und ist im Gegensatz zu einer Ebene immer gesperrt.

Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen

In einer Arbeitsbereichsanordnung (auch „Palettenanordnung“ genannt) werden Arbeitsbereichselemente wie Paletten und Bedienfelder einem spezifischen Arbeitsablauf entsprechend eingeblendet, ausgeblendet oder positioniert. Corel Painter 2018 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 12.
Einfach	Zeigt eine sehr einfach gehaltene Benutzeroberfläche an, die die Werkzeugpalette, die Menüleiste und die erweiterte Eigenschaftsleiste umfasst.
Concept Art	Bietet schnellen Zugriff auf Verläufe, Strukturen, Steuerelemente für das Malen mit Strukturen und Lasur-Malwerkzeuge. Die Malwerkzeug- und Medien-Paletten sind logisch in Palettenschubladen gruppiert, um Bildschirmplatz zu sparen.
Illustration	Zeigt das Ausgangsbild-Bedienfeld, Papiere, Verläufe und Lasur-Malwerkzeuge 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.
Fotokunst	Bietet schnellen Zugriff auf Malwerkzeuge, Papiere und Verläufe sowie Malwerkzeugdeckkraft- und Lasur-Einstellungen.

Die Funktion 'Schneller Wechsel' ermöglicht es Ihnen, zwei Arbeitsbereichsanordnungen auszuwählen und dann schnell je nach Aufgabe oder Anzeigemodus Ihres Gerätes 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

- Wählen Sie **Fenster ▶ Anordnung**, und wählen Sie eine Anordnung.



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

So wechseln Sie zwischen Arbeitsbereichsanordnungen

- 1 Gehen Sie auf **Fenster ▶ Anordnung ▶ Schneller Wechsel ▶ Anordnung 1** und wählen Sie eine Anordnung aus.
- 2 Wählen Sie **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-Gerätes um (zum Beispiel vom Notebook- in den Tablet-Modus).
 - Wählen Sie **Fenster ▶ Anordnung ▶ Schneller Wechsel ▶ Anordnung umschalten**.

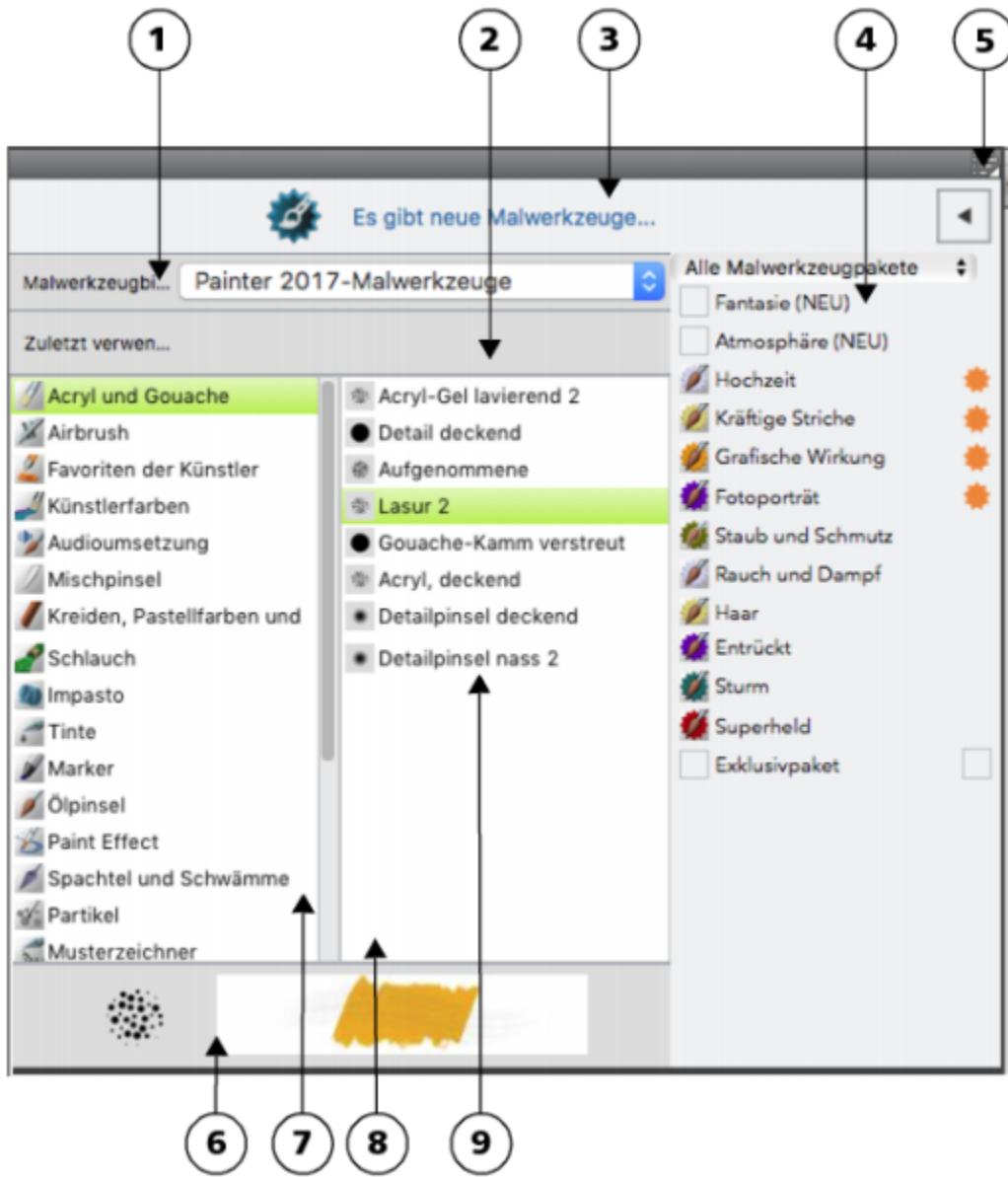


Sie können zwischen werkseitigen Arbeitsbereichsanordnungen oder benutzerdefinierten Arbeitsbereichsanordnungen, die Sie selbst erstellt haben, umschalten. Weitere Informationen zum Erstellen und Speichern eigener Arbeitsbereichsanordnungen finden Sie unter „[Anordnung von Bedienfeldern und Paletten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

Malwerkzeuge wählen und bearbeiten

Die Malwerkzeuge in Corel Painter 2018 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 und Bleistifte oder 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 zuletzt verwendeten Malwerkzeuge einsehen und die Malwerkzeuge auf verschiedene Weisen ordnen und anzeigen. So können Sie beispielsweise die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge ausblenden, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Oder Sie können Malwerkzeugkategorien und -varianten ausblenden, um leichter auf die am häufigsten verwendeten Malwerkzeuge zuzugreifen.



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

Bestandteil

Beschreibung

1. Malwerkzeuggbibliothek-Auswahl

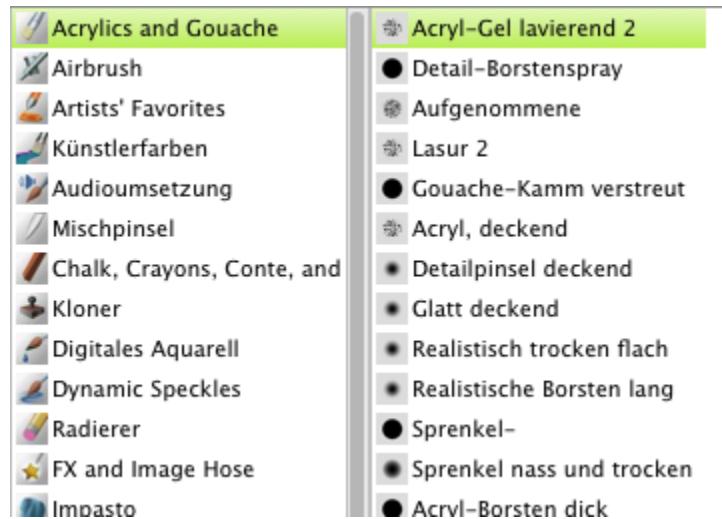
Hiermit können Sie eine Malwerkzeuggbibliothek auswählen

2. Zuletzt verwendete Malwerkzeuge

Zuletzt verwendete Malwerkzeuge anzeigen. Die Liste umfasst nur Malwerkzeuge aus der aktuell ausgewählten Malwerkzeuggbibliothek. Wenn Sie zu einer anderen Malwerkzeuggbibliothek wechseln, wird die Liste mit den zuletzt verwendeten Malwerkzeugen gelöscht.

Bestandteil	Beschreibung
3. Leiste mit Malwerkzeugpaket-Angeboten	Über diese Leiste können Sie auf die Malwerkzeugpaket-Auswahl zugreifen und Malwerkzeugpakete kaufen
4. Liste mit Malwerkzeugpaket-Angeboten	Ermöglicht es Ihnen, zusätzlich verfügbare Malwerkzeugpakete zu durchsuchen
5. Malwerkzeuggbibliothek-Optionenschaltfläche	Gibt Zugriff auf Befehle, mit denen Sie die Malwerkzeuge auf verschiedene Weisen ordnen und anzeigen können
6. Vorschaufenster für Spitze und Malstrich	Zeigt eine Vorschau auf einen Malstrich an
7. Malwerkzeugkategorien	Ermöglicht es Ihnen, alle Kategorien in einer Malwerkzeuggbibliothek zu durchsuchen. Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien.
8. Malwerkzeuggbibliothek-Bedienfeld	Ermöglicht es, die Malwerkzeugkategorien- und -varianten in der aktuell ausgewählten Bibliothek zu durchsuchen
9. Malwerkzeugvarianten	Ermöglicht es, die Malwerkzeugvarianten in einer Kategorie zu durchsuchen. Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie.

Im Werkzeuggbibliotheks-Bedienfeld sind Malwerkzeuge in Kategorien organisiert, die Werkzeugvarianten enthalten. Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien. Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge innerhalb einer Malwerkzeugkategorie.



Im Malwerkzeuggbibliotheks-Bedienfeld können die Malwerkzeugkategorien (links) und -varianten (rechts) durchsucht werden.

So blenden Sie die Malwerkzeugauswahl ein oder aus

- Führen Sie eine Tätigkeit aus der folgenden Tabelle aus.

Um folgendes Element ein- oder auszublenden	Vorgehensweise
Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld	Wählen Sie Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl .
Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld	Wählen Sie Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld .

So wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug  Malwerkzeug.
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl-Leiste auf die Malwerkzeugauswahl.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld für die Werkzeuggbibliothek auf eine Malwerkzeugkategorie und dann auf eine Malwerkzeugvariante.

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

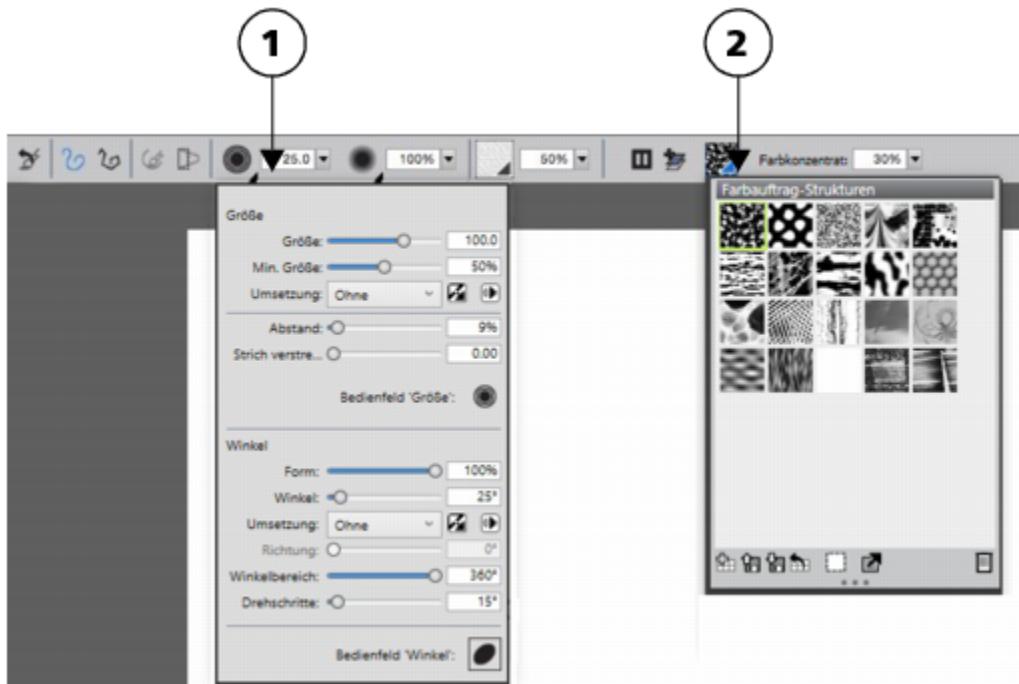
- 1 Geben Sie in der Suchleiste ein Attribut oder eine Kombination von Malwerkzeugattributen in das Textfeld Suchen ein.
Die Suchleiste befindet sich rechts neben der Eigenschaftsleiste in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters.
- 2 Zeigen Sie auf eine Malwerkzeugvariante in der Liste, um eine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



Sie können nach Malwerkzeugen suchen, die in Corel Painter 2018 neu sind, indem Sie in das Suchfeld die Zahl 2018 eingeben.

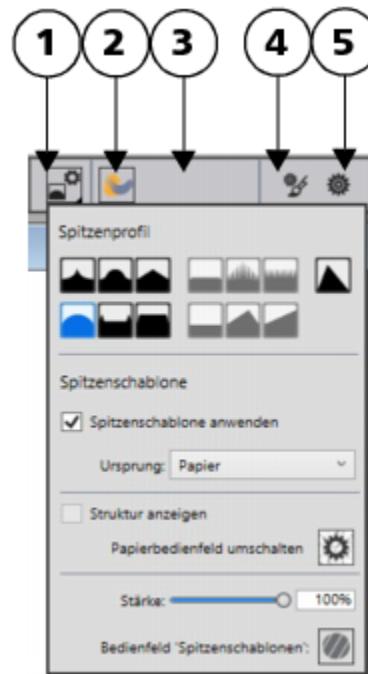
Malwerkzeuge bearbeiten

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 Eigenschaftsleiste für eine Malwerkzeugvariante der Kategorie 'Realistisches Aquarell'. (1) das Flyout 'Größe'; (2) das Flyout 'Farbauftrag'

Über die erweiterte Eigenschaftsleiste können Sie schnell auf zusätzliche Malwerkzeugeinstellungen für die Standardvarianten der Malwerkzeuge zugreifen.



Die erweiterte Eigenschaftsleiste für eine Malwerkzeugvariante der Kategorie 'Realistisches Aquarell'. (1) das Flyout Spitzenoptionen; (2) die Bedienfeld-Umschaltfläche Statische Borste; (3) die Bedienfeld-Umschaltfläche Realistisches Aquarell; (4) die Schaltfläche Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen; (5) die Bedienfeld-Umschaltfläche Allgemein

So legen Sie grundlegende Malwerkzeugeigenschaften fest

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

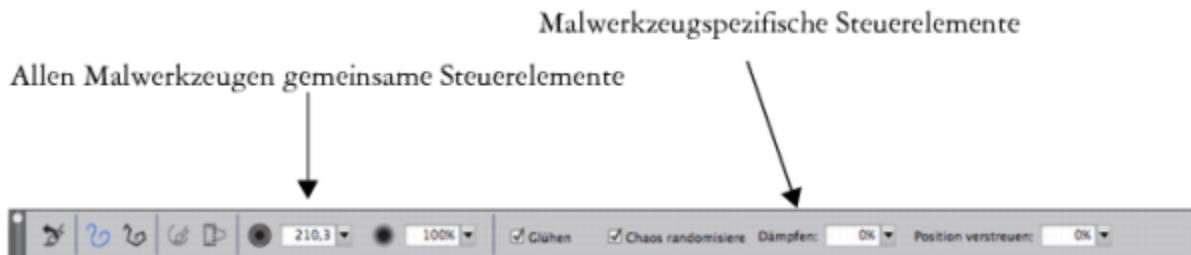


Sie können die Malwerkzeuggröße auch stufenweise erhöhen, indem Sie die Taste für die rechte eckige Klammer (]) drücken, oder verringern, indem Sie die Taste für die linke eckige Klammer ([) drücken.

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.

So greifen Sie auf malwerkzeugspezifische Einstellungen zu

- 1 Wenn das **Malwerkzeug**  ausgewählt ist, werden alle für die aktive Malwerkzeugvariante geltenden Einstellungen rechts neben dem **Deckkraft**-Regler  angezeigt.



- 2 Um auf zusätzliche Bedienfelder oder Paletten zuzugreifen, gehen Sie auf Fenster ▶ Erweiterte Eigenschaftsleiste.

Die Malwerkzeugkategorien

Corel Painter 2018 bietet eine umfassende Auswahl an Malwerkzeugkategorien, die alle eine Vielfalt an voreingestellten Malwerkzeugvarianten beinhalten. Eine Liste der Malwerkzeugkategorien finden Sie in der Produkthilfe unter „[Die Malwerkzeugkategorien](#)“.

Eigene Malwerkzeuge erstellen

Sie können eine gebrauchsfertige Standardmalwerkzeugvariante aus der beeindruckenden Malwerkzeugbibliothek von Corel Painter auswählen oder Sie können im allgemeinen Bedienfeld für Malwerkzeugeinstellungen 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 Bedienfeldes 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. Unterhalb der Werkzeugpalette befinden sich eine Farbauswahl-Symbolschaltfläche sowie sechs zusätzliche Auswahl-Symbolschaltflächen, mit denen Sie Papiere, Verläufe, Muster, Wirkungen und Strahlen auswählen können.

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

Werkzeug	Beschreibung
Farbwerkzeuge	 Mit dem Malwerkzeug können Sie auf der Arbeitsfläche oder auf einer Ebene malen. Die einzelnen Unterarten des Malwerkzeugs sind in Kategorien geordnet (Farbstift, Zeichenfeder, Kreide, Airbrush, Ölpinsel, Aquarell usw.). Wenn das Malwerkzeug ausgewählt ist, können Sie im Werkzeugbibliotheks-Bedienfeld bestimmte Malwerkzeuge auswählen. 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 Füllen können Sie einen Bereich mit Medien wie einer Farbe, einem Verlauf, einem Muster, einem Stoff oder einem Klon füllen. Die Eigenschaftsleiste zeigt Optionen für die Bereiche, die Sie füllen können, und die Medien, die Sie verwenden können, an. 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 “.

Werkzeug



Beschreibung

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 **Umwandeln** 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](#)“.



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 „[Pfadausbereiche 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.



Mit dem **Auswahlwerkzeug** können Sie Auswahlbereiche auswählen, verschieben und bearbeiten, die Sie mit dem **Auswahlrechteck**, dem **Auswahloval** oder dem **Lasso** erstellt oder

Werkzeug



Beschreibung

aus Formen konvertiert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „[Auswahlbereiche auf Umwandlungen vorbereiten](#)“.

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](#)“.



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](#)“.

Werkzeug



Beschreibung

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](#)“.

Fotowerkzeuge



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](#)“.

Symmetriewerkzeuge



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](#)“.

Kompositionswerkzeuge



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

Werkzeug



Beschreibung

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



Mit dem Werkzeug **Perspektivhilfslinien** können Sie Hilfslinien für Perspektiven mit einem, zwei oder drei Bezugspunkten anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „[„Perspektivhilfslinien 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



Mit der Farbauswahl können Sie die Haupt- und Nebenfarben festlegen. Das vordere Feld zeigt die Hauptfarbe, das hintere die Nebenfarbe an. Weitere Informationen finden Sie unter „[„Farben im Farbbedienfeld auswählen“](#)“.



Die **Papierauswahl** öffnet das Bedienfeld **Papier**. Über das Bedienfeld **Papier** können Sie eine Papierstruktur auswählen, um die Oberfläche der Arbeitsfläche zu verändern und beim Auftragen von Malstrichen realistischere Ergebnisse erzielen. Weitere Informationen finden Sie unter „[„Mit Papierstruktur und -körnung arbeiten“](#)“.



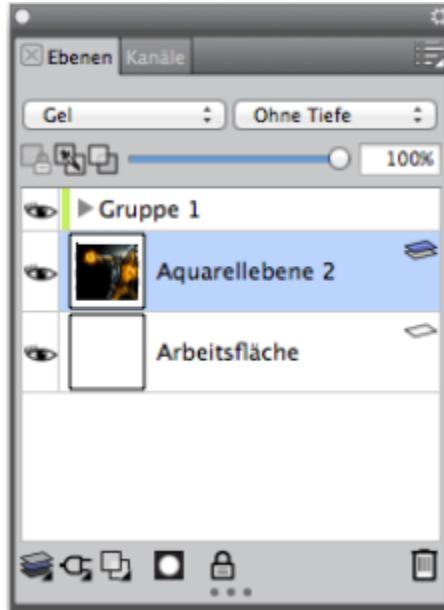
Die **Ansichtsauswahl** ermöglicht ein Wechseln zwischen den Dokumentansichten und den Ansichtsmodi. Weitere Informationen finden Sie unter „[„Dokumentansichten wechseln“](#)“.



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.



Diese Palette enthält zwei zusammengehörige Bedienfelder: *Ebenen* und *Kanäle*. Sie können auf die Inhalte eines Bedienfeldes zugreifen, indem Sie auf dessen Registerkarten 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

Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen

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.

Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen (Bedienfeld)

Farbbedienfelder

Farbe

Mischer

Farbeinstellungsbibliotheken

Ebenen- und Kanal-Bedienfelder

Ebenen

Kanäle

Mit Bedienfeldern und Paletten arbeiten

Wenn Sie Corel Painter 2018 starten, ist das Bedienfeld **Farbe** automatisch geöffnet und mit den Bedienfeldern **Mischer** und **Farbeinstellungsbibliotheken** in einer Palette gruppiert. Das Bedienfeld **Farbe** zeigt standardmäßig das Farbrad und die Farbinformationen für die gewählte Farbe an. Sie können diese Elemente aber auch ausblenden.

Beschreibung

Diese erlauben Ihnen, Malwerkzeugvarianten anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Malwerkzeuge mit Malwerkzeugeinstellungen anpassen](#)“.

Erzeugt eine Gruppierung von Bedienfeldern für Malwerkzeugeinstellungen, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind.

Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebenfarben für das Malen auszuwählen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Farben im Farbbedienfeld auswählen](#)“.

Erlaubt Ihnen, wie auf einer Malerpalette Farben zu mischen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Einführung in das Mischer-Bedienfeld und die Mischer-Steuerelemente](#)“.

Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können. Weitere Informationen finden Sie unter „[Mit Farbtabellen arbeiten](#)“.

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

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.



Das Bedienfeld Farbe

So blenden Sie Informationen auf dem Farbbedienfeld aus

Ziel

Das Farbrad ausblenden

Vorgehensweise

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

Farbinformationen ausblenden

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

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 die Option **Fenster** auswählen und dann den Namen eines Bedienfeldes, das in der Palette enthalten ist.

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.

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.

So lösen Sie Paletten oder Bedienfelder oder docken diese an

- Führen Sie eine Tätigkeit aus der folgenden Tabelle aus.

Ziel	Vorgehensweise
Eine Palette andocken	Ziehen Sie die Titelleiste der Palette oder den leeren Platz rechts neben den Registerkarten an den vertikalen Rand des Anwendungsfensters. Die Palette rastet ein, wenn sie sich auf der Höhe des Randes befindet.
Eine Palette lösen	Ziehen Sie den leeren Platz rechts neben den Bedienfeld-Registerkarten weg vom Rand des Anwendungsfensters.
Ein Bedienfeld andocken	Ziehen Sie die Bedienfeld-Registerkarte an den vertikalen Rand des Anwendungsfensters. Das Bedienfeld rastet ein, wenn es sich auf der Höhe des Randes befindet.
Ein Bedienfeld lösen	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.

Ziel	Vorgehensweise
Eine Palettenschublade erstellen	Klicken Sie in der Titelleiste der Palette auf die Umschaltfläche  und wählen Sie die Option Palettenschublade .
Eine Palettenschublade öffnen oder schließen	Um eine Schublade in eine normale Palette umzuwandeln, wiederholen Sie die vorhergehenden Schritte.
Eine Palettenschublade ausblenden	Doppelklicken Sie auf die Titelleiste der Palettenschublade.
Eine Palettenschublade einblenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche Schließen  auf der Titelleiste.

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 Malwerkzeugbibliotheks-Bedienfeld 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 eigene Paletten

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Eigene Palette ▶ Befehl hinzufügen**.
- 2 Wählen Sie im Listenfeld **Eigene Palette auswählen** die Option **Neu**.
- 3 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, während das Dialogfeld **Palette erstellen / Befehl hinzufügen** geöffnet ist:
 - Wählen Sie aus einem Corel Painter-Standardmenü ein Menüelement aus.
 - Wählen Sie aus dem Menü **Andere** ein Menüelement aus, um zur eigenen Palette zusätzliche Einstellungen hinzuzufügen.
 - Wählen Sie aus dem Menü **Bedienfeld-Menüs** ein Menüelement aus, um ein Bedienfeld oder eines der Elemente im Optionen-Flyout-Menü eines Bedienfeldes zu einer eigenen Palette hinzuzufügen.
 - Wählen Sie aus dem Menü **Werkzeuge** ein Menüelement aus, um zur eigenen Palette ein Werkzeug aus einer Werkzeugpalette hinzuzufügen.
 - Wählen Sie ein Element aus einer offenen Palette.
- 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 Bildes 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 Bildes 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“

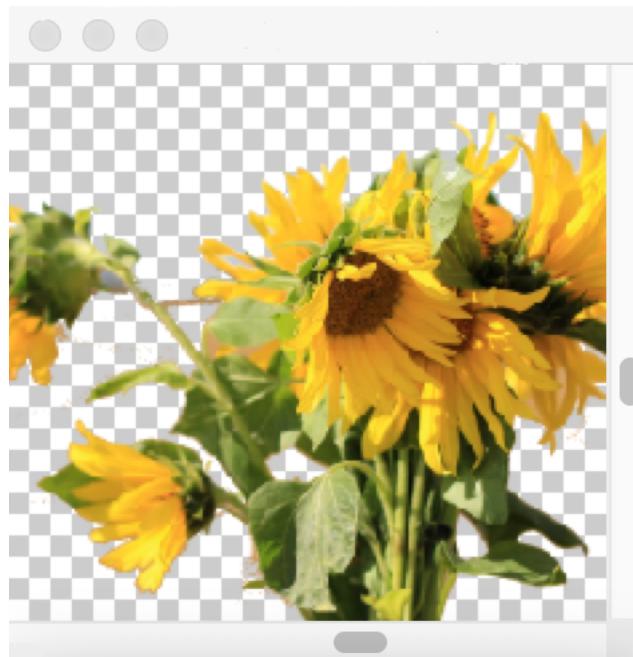
- 1 Öffnen Sie das Bild, das Sie klonen möchten.
- 2 Wählen Sie Datei ▶ Schnelles Klonen aus.
- 3 Tragen Sie mithilfe eines Kloner-Malwerkzeugs Pinselstriche auf die Arbeitsfläche auf.



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

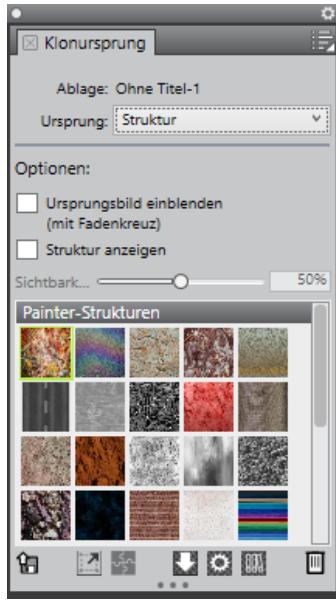
So fügen Sie einem Dokument Klonursprünge hinzu

- 1 Öffnen oder erstellen Sie ein Dokument.



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

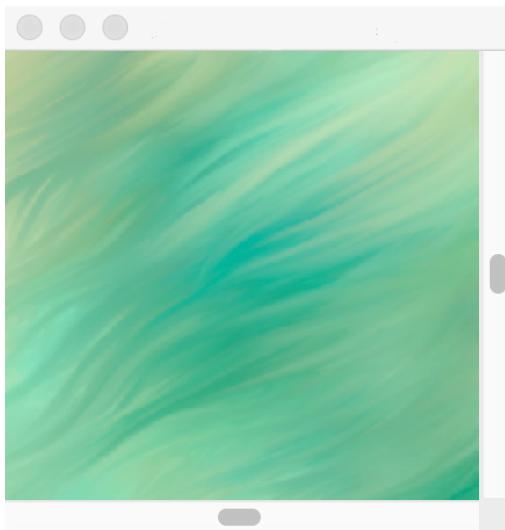
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Klonursprung** (**Fenster ▶ Klonursprung**) im Listenfeld **Ursprung** die Option **Eingeckettetes Bild**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild** einbetten die Option **Aktuelles Dokument** und wählen Sie in der Liste der geöffneten Dokumente das Dokument, das Sie 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 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**) ein Malwerkzeug aus der Kloner-Kategorie.
- 5 Malen Sie im Klondokument, um die Struktur zu klonen.



Karen hat in diesem Beispiel eine benutzerdefinierte Struktur verwendet.

Tipp: Um eine Struktur in ein Klondokument einzubetten, sodass diese 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.

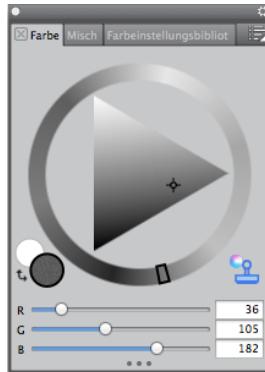


Experimentieren Sie mit anderen Varianten aus der Malwerkzeugkategorie **Kloner**.



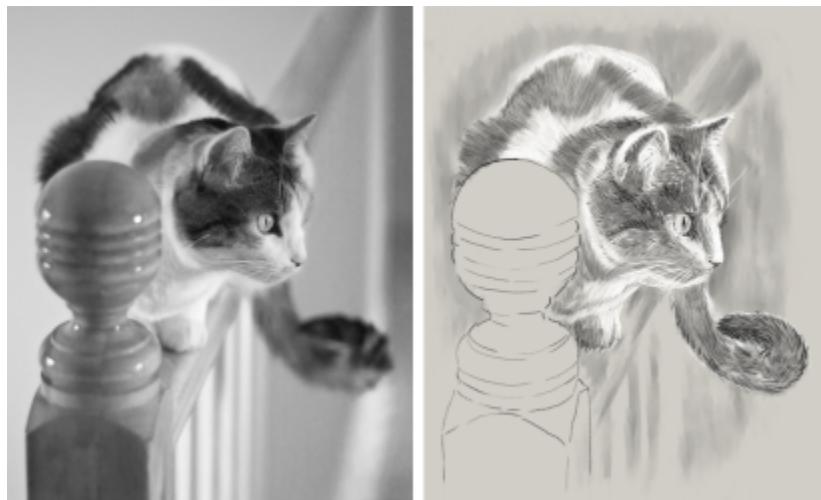
Beispiele für Malwerkzeugvarianten aus der Kloner-Kategorie. Mehr Beispiele für Malstriche finden Sie in der Hilfe.

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



Fotokunst: Abpausen

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 abpausen, 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** aus.
- 3 Stellen Sie sicher, dass im Bedienfeld **Klonursprung** (Fenster ▶ Klonursprung) das Kontrollkästchen **Pauspapier** umgeschalten aktiviert ist, und deaktivieren Sie im Bedienfeld **Klonen** (Fenster ▶ Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen ▶ **Klonen**) die Option **Originalfarbe verwenden**.
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 Bildes 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.

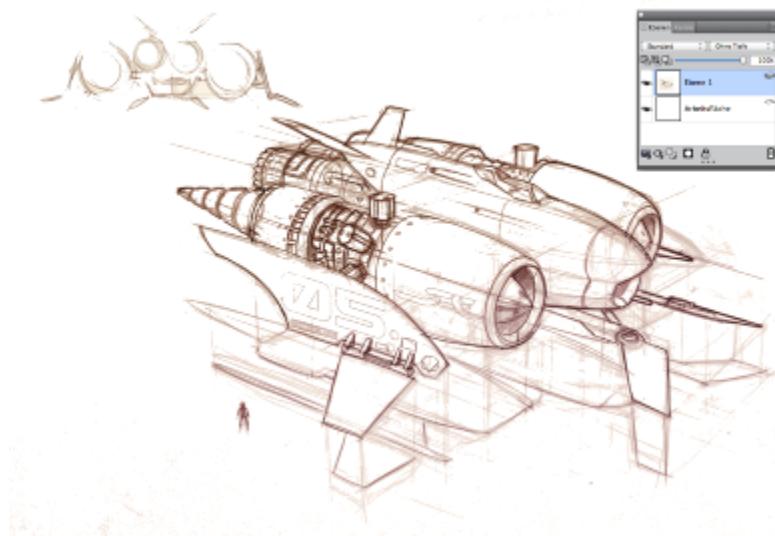
Mit einer eingescannten Illustration beginnen

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 das eingescannte Dokument und klicken Sie auf **Öffnen**.
Es wird ein Umriss des eingescannten Dokuments angezeigt, mit dem Sie die Skizze positionieren können.
- 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)

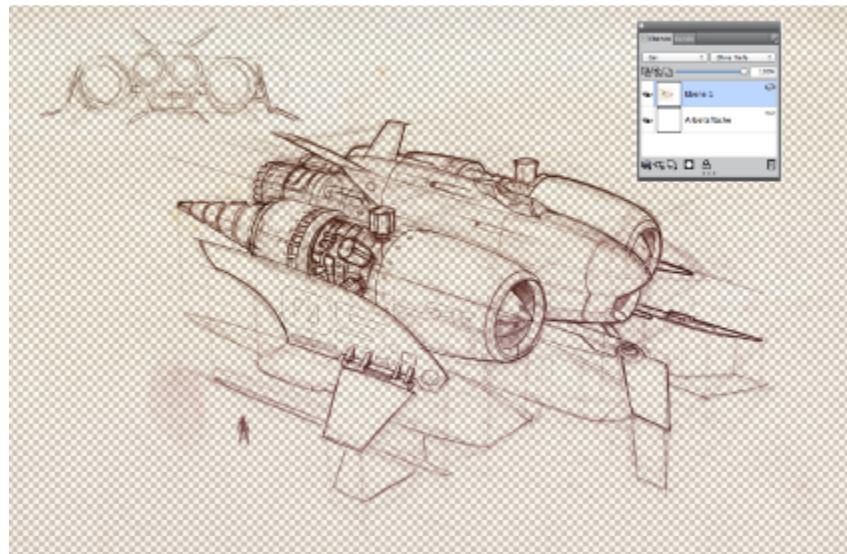
Wenn Sie eine Skizze scannen oder fotografieren, ist es möglich, dass vom Farbscanner Verschmutzungen erfasst werden oder die Beleuchtung auf dem Foto mangelhaft ist. Sie können solche Probleme schnell beheben, indem Sie die Arbeitsfläche ausblenden und das Montageverfahren ändern, das bestimmt, wie 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 Grafikwendern 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 das eingescannte Dokument und klicken Sie auf Öffnen.

So heben Sie die Arbeitsfläche auf eine Ebene an

- Klicken Sie im Bedienfeld Ebenen auf die Optionschaltfläche für Ebenen , und wählen Sie Hintergrund hin zu Aquarellebene heben aus.
Das standardmäßige Montageverfahren für Aquarellebenen ist Gel.
- Doppelklicken Sie auf die Aquarellebene und geben Sie in das Textfeld das Wort Skizze ein.
- Wenn Sie anstatt Aquarell eine andere Variante aus einer Malwerkzeugkategorie verwenden möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche für die Ebenen-Optionen 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 wiederspiegeln. Sie können dann Malstriche an den Formen ausrichten oder diese mit Farbe füllen.

So verwenden Sie Formen, um eine Skizze nachzuzeichnen

- 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** .
- 3 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **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 Symbolschaltfläche **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**.

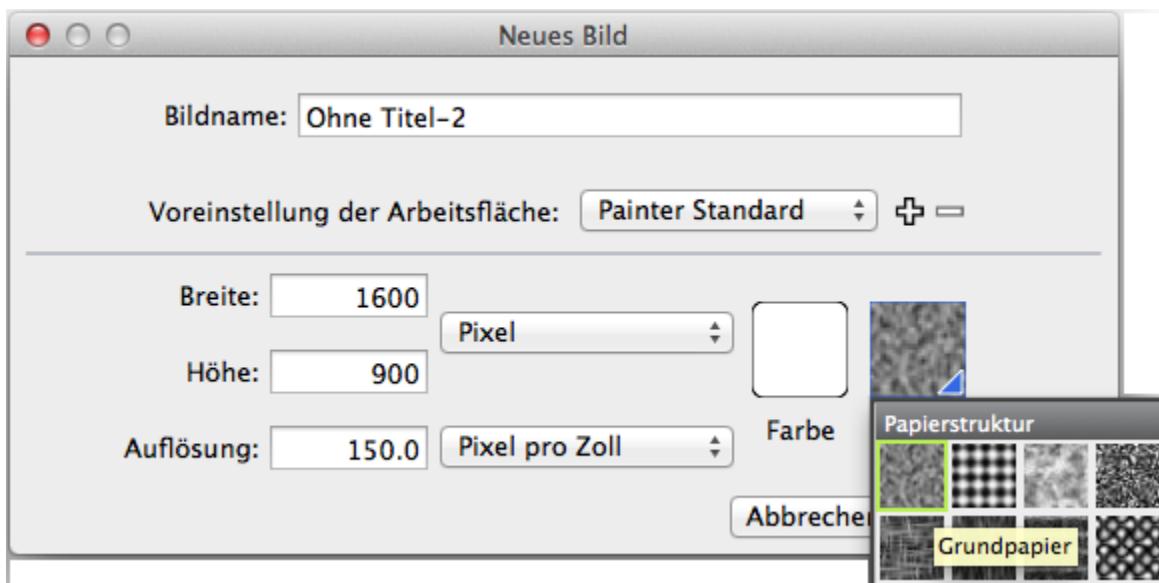
Eigene Bilder malen und zeichnen

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 Bildes 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 Wählen Sie im Listenfeld neben den Feldern **Breite** und **Höhe** 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.

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

Im Beispielbild wurde eine Auflösung von 200 dpi gewählt.

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

Im Beispielbild wurde weiß verwendet.

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

Im Beispielbild wurde die Papierstruktur **Grundpapier** verwendet.



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 Bildes 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 Bedienfeldes anpassen, indem Sie an der unteren rechten Ecke ziehen. Sie können auch Farben aus dem Bild im Bedienfeld **Ausgangsbild** entnehmen, die Position des Bildes 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 mit einer maximalen Größe von 1600 x 1600 Pixel.
- 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, Pastelfarben und andere Medien.

Die einzelnen als Malwerkzeugvarianten bezeichneten Malwerkzeuge sind im Malwerkzeuggibliotheks-Bedienfeld in unterschiedlichen Malwerkzeugkategorien gespeichert. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „[Malwerkzeuge wählen und bearbeiten](#)“ auf Seite 16.

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:

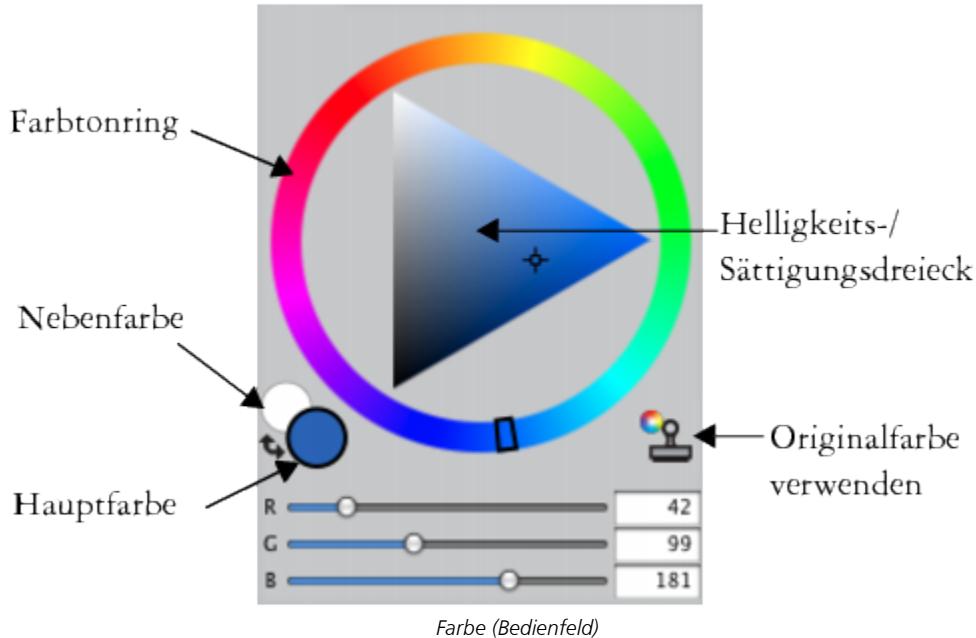
- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug Malwerkzeug .
- 2 Wählen Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste eine Malwerkzeugkategorie und dann eine Malwerkzeugvariante aus.

Für das Beispielbild benutzte Mike Thompson die Variante 2B-Stift aus der Malwerkzeugkategorie **Federn und 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 „träuber“ 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.

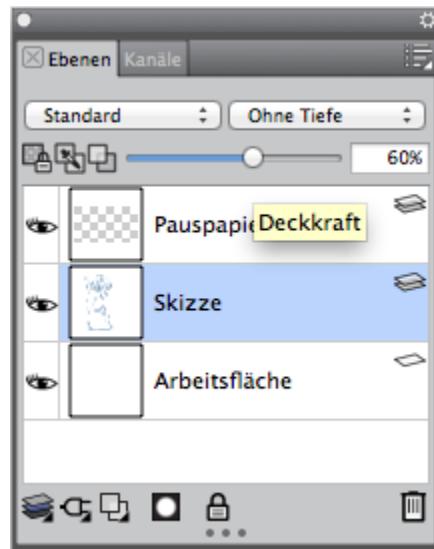
So fügen Sie Ebenen hinzu und verwalten diese

- 1 Wählen Sie **Fenster ▶ Ebenen**, um das Bedienfeld **Ebenen** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche **Neue Ebene** , um die Skizzenebene zu erstellen.
- 3 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die neue Ebene und nennen Sie die Ebene **Skizze**.
- 4 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)

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



- 7 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 'Federn und Bleistifte'. (Illustration von Mike Thompson)

Sobald Sie die Skizze nachgezeichnet haben, bietet Corel Painter 2018 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](#) dieser Gemälde 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.