

Corel®
Painter® 2023
EINE EINFÜHRUNG



Simone Geerlign
und Masud Alam

(c) 2022 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Corel® Painter® 2023 Erste-Schritte-Handbuch

Corel, das Corel-Logo, Painter, Brush Accelerator und Natural-Media sind in Kanada, den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken der Corel Corporation. macOS ist eine Marke von Apple Inc.

Alle anderen hier genannten Namen von Unternehmen, Produkten und Dienstleistungen, alle Logos und alle eingetragenen oder nicht eingetragenen Marken dienen lediglich dem Zwecke der Warenbezeichnung und verbleiben im ausschließlichen Eigentum der jeweiligen Besitzer. Die Nutzung von Marken, Namen, Logos oder anderen Informationen, Abbildungen oder Materialien Dritter stellt keine Unterstützung dieser Dritten dar. Wir verzichten auf jegliches Eigentumsrecht an solchen Informationen, Abbildungen, Materialien, Marken und Namen Dritter. Eine nicht erschöpfende Liste dieser erteilten Patente ist unter www.corel.com/patent verfügbar.

Die als Beispiele dargestellten Originalgrafiken wurden von Dritten bereitgestellt. Die Verwendung bzw. Veränderung dieser Grafiken erfolgt, falls nicht anders vereinbart, mit Genehmigung dieser Dritten

Produktdaten, Preisangaben, Verpackung, technischer Support und Informationen („technische Daten“) beziehen sich ausschließlich auf die im Einzelhandel erhältliche deutschsprachige Version. Die Spezifikationen für alle anderen Versionen (einschließlich anderer Sprachversionen) können davon abweichen.

205301

Inhaltsverzeichnis

Corel Painter 2023.....	3
Die Neuerungen in Corel Painter 2023.....	4
Überblick über den Arbeitsbereich.....	10
Eine Arbeitsbereichsanordnung wählen.....	12
Malwerkzeuge wählen und bearbeiten.....	13
Einführung in die Werkzeugpalette.....	20
Einführung in Bedienfelder und Paletten.....	25
Einen Arbeitsablauf wählen.....	31
Weitere Ressourcen.....	44



Corel Painter 2023

Corel® Painter® 2023 ist das ultimative digitale Kunststudio. Mit innovativen Zeichenwerkzeugen und realistischen Pinseln, Klonfunktionen und Features, die sich Ihren individuellen Bedürfnissen anpassen, eröffnet Corel Painter Ihrer Kreativität neue Ausdrucksmöglichkeiten. Die durchkempften Malwerkzeuge von Corel Painter werden zu einer natürlichen Verlängerung Ihrer Hand: Es lassen sich dadurch Pinselstriche mit einer beispiellosen Textur und Genauigkeit auftragen. Darüber hinaus können Sie auch eigene Natural-Media™-Malwerkzeuge erstellen und festlegen, wie die Malwerkzeuge mit der Arbeitsfläche interagieren, was Ihnen nahezu unbegrenzt viele Möglichkeiten bietet, neue künstlerische Ideen umzusetzen. Corel Painter übertrifft alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.



In Corel Painter erstelltes Bild. Illustration von Yann LeGuen

Die Neuerungen in Corel Painter 2023

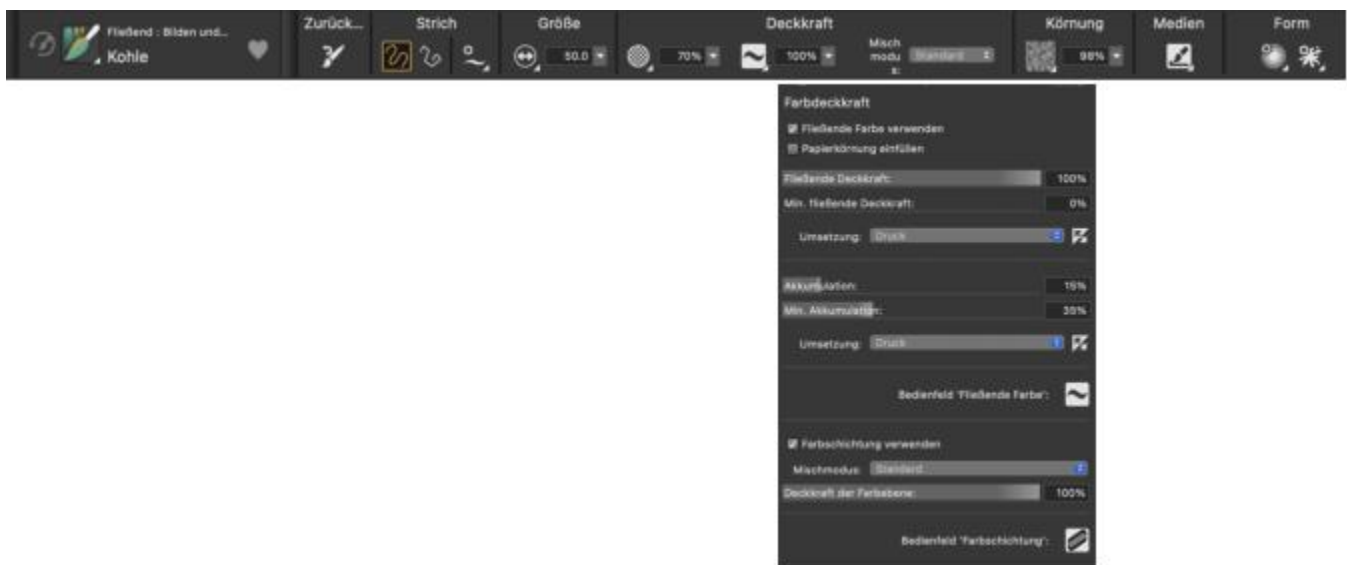
Corel Painter übertrifft alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.

Neu! Technologie „Fließende Farbe“

Mit Painter 2023 wird eine sensationelle neue Malwerkzeugtechnologie eingeführt: Fließende Farbe. Sie ermöglicht Painters bisher gleichmäßigsten Pinselstriche mit einer stärkeren und deutlicheren Papierkörnung, die im gesamten Pinselstrich sichtbar ist. Die Pinselstriche der Fließenden Farbe sind sehr anpassungsfähig, lassen sich langsam aufbauen (mit oder ohne Überlagerungen) und bieten ein natürlicheres Mal- und Mischerlebnis.

Die Fließende Farbe, die besonders Künstlern viele Vorteile bietet, die sich auf Concept Art, Matte Painting, Manga, Anime und andere klassische Medien spezialisieren, ermöglicht es, die Deckkraft aller Pinselstriche zu steuern, die auf die Ebene aufgetragen werden. Außerdem bietet sie dank außergewöhnlicher Transparenz- und Deckkraftstufen eine natürlichere Lasurfähigkeit: von weich und gedämpft bis zu vollständig deckend.

Die Fließende Farbe kann mit allen Malwerkzeugen verwendet werden, die die Methoden **Verbessert deckend** nutzen, und sie ist mit **Dicker Farbe** kompatibel. Um eine optimale Malwerkzeugleistung zu ermöglichen, unterstützt die Technologie Fließende Farbe auch die GPU-Beschleunigung auf Standardebenen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Steuerelemente für Fließende Farbe.](#)“

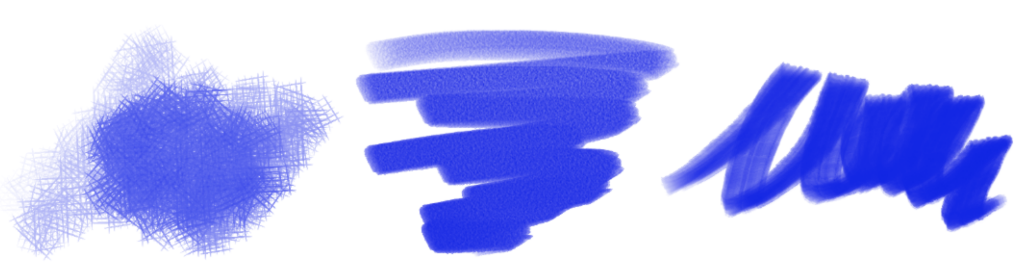


Über das Flyout Farbedeckkraft in der Eigenschaftsleiste können Sie auf die wichtigsten Steuerelemente für Fließende Farbe zugreifen.

Neu! Malwerkzeuge „Fließende Farbe“

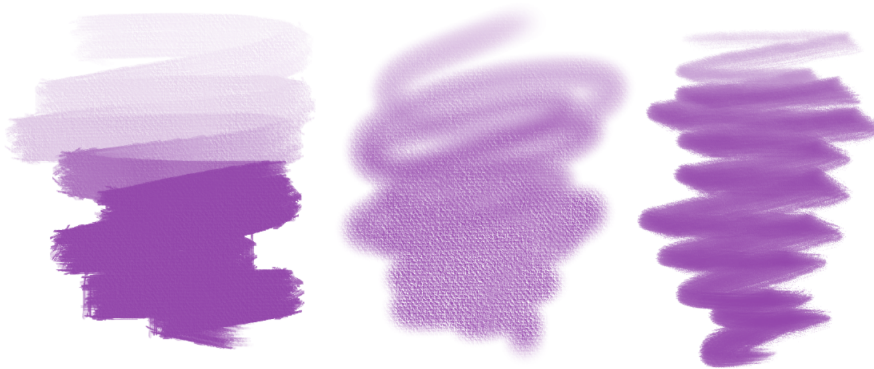
Die Malwerkzeugvarianten aus den Kategorien **Bilden und Formen** und **Malen und Mischen** bieten einen schnellen Einstieg in die neue „Fließende Farbe“-Technologie.

In der Kategorie **Bilden und Formen** finden Sie eine Reihe von Werkzeugen, die sich besonders gut für die Bereiche Illustration, Storyboarding, Comic-Kunst und Manga eignen. Diese Malwerkzeuge, die sich ideal für das Entwerfen und Skizzieren von Formen und das Kolorieren eignen, nutzen die Fähigkeit der Fließenden Farbe zum langsamen Aufbau bei niedrigen Deckkraftwerten. Einige fließende Varianten sind dank ihrer verstärkten Körnungswiedergabe und ihrer Feuchtigkeit und Öligkeit perfekt, um Formen und Strukturen sichtbar zu machen, während andere dichtere, glänzende Airbrush-Striche erzeugen.




Beispiele für Pinselstriche der neuen „Fließende Farbe“-Malwerkzeugkategorie Bilden und Formen: Schraffur (links), Ölform (Mitte) und Formbildner (rechts).

Die Kategorie **Malen und Mischen** umfasst eher traditionelle Malwerkzeuge, die sich für Illustratoren, Maler und Fotokünstler eignen. Diese Varianten malen gleichmäßig mit niedriger Deckkraft und sind eher feucht oder ölig. Sie ermöglichen sanfte Farbaufträge, können jedoch auch vollständig mit den Farben gemischt werden, die sich bereits auf der Ebene befinden. Viele fließende Malwerkzeuge sind für eine verbesserte Wiedergabe der Papierkörnung ausgelegt.



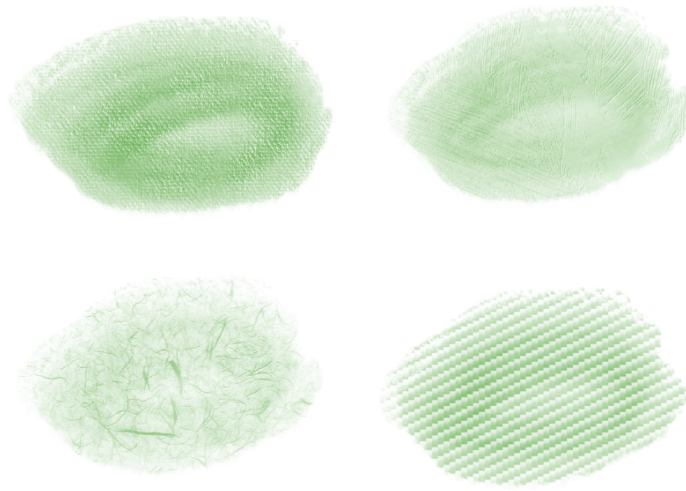
Beispiele für Pinselstriche der neuen „Fließende Farbe“-Malwerkzeugkategorie Malen und Mischen: Struppig (links), Körnig (Mitte) und Tupfen (rechts).

So wählen Sie eine „Fließende Farbe“-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 **Fließend**-Kategorie und anschließend auf eine Malwerkzeugvariante.


Neu und verbessert! Fließende Papiere

Eine Sammlung von 15 neuen Papierstrukturen, die eigens dazu entwickelt wurden, das ausdrucksstarke Körnungsverhalten der Fließenden Farbe zu nutzen, ermöglicht es, Werke mit kontrastreichen Papierstrukturen zu schaffen.



„Fließende Farbe“-Pinselstriche auf den Papieren Standard-Künstlerleinwand, Raue Gipsgrundierung, Maulbeerpapier und Kohlenstofffaser (im Uhrzeigersinn von oben links).

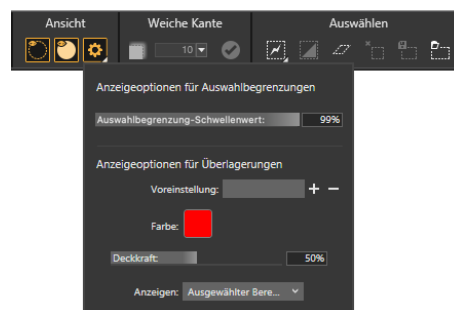
So wenden Sie eine Fließende Papierstruktur an

- 1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Körnung** .
- 2 Scrollen Sie durch den Bereich **Papierstrukturen** und klicken Sie im Bereich **Fließende Papiere** auf ein Papierstruktur-Feld.

Neu und verbessert! Visualisierung von Auswahlbereichen

Das Erstellen von Auswahlbereichen ist ein wichtiger Bestandteil des Arbeitsablaufs vieler Künstler. Auswahlbereiche können klar definierte Ränder (z. B. ein rechteckiges Feld) oder freiere Formen mit Transparenz (z. B. eine mit dem **Zauberstab** erstellte Auswahl oder eine Malstrichauswahl) haben. In Painter 2023 wurden die häufig benutzten Auswahlwerkzeuge um eine Farbüberlagerung erweitert, die die Sichtbarkeit ausgewählter Bereiche erhöht. Überlagerungen sind besonders bei komplexen Formen und bei Transparenz nützlich. Sie helfen, Auswahlbereiche schneller zu erstellen, zu bearbeiten und zu verfeinern.


Auswahlbereiche lassen sich mit einem „klassischen“ Markierungsrahmen, mit einer Überlagerung oder mit beidem visualisieren. Über das neue Flyout **Auswahl-Anzeigeoptionen** in der Eigenschaftsleiste kann schnell auf diese Einstellungen zugegriffen werden. Painter 2023 bietet zwei Farbüberlagerungsvoreinstellungen. Es können aber auch eigene Voreinstellungen jeder beliebigen Farbe angelegt werden. Wenn ein Kunstwerk Rottöne enthält, ist es praktisch, eine Überlagerungsfarbe zu verwenden, die die Auswahlbereiche leichter erkennen lässt. Mit dem neuen Steuerelement **Markierungsrahmen-Schwellenwert** können Sie die Pixeltransparenzstufe in einem Auswahlbereich anpassen, um exakt zu bestimmen, welche Bereiche mit geringerer Deckkraft in eine Auswahl aufgenommen werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Auswahlbereiche anzeigen](#)“.





Mit dem neuen Flyout **Auswahl-Anzeigeoptionen** lässt sich die Sichtbarkeit von Auswahlbereichen schneller und einfacher anpassen.

In Painter 2023 kann über die Eigenschaftsleisten und Menüs, den **Navigator** und die Befehlsleiste **Arbeitsfläche** schnell auf diese Steuerelemente zugegriffen werden – was immer am einfachsten und praktischsten für Sie ist. Es ist auch einfach möglich, eine eigene Palette zu erstellen oder häufig benutzten Werkzeugen und Befehlen einen Tastaturbefehl zuzuweisen.

So stellen Sie die Auswahl-Anzeigeoptionen ein

- Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Auswahl-Anzeigeoptionen**  und führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus.

Aktion	Vorgehensweise
Die Pixeltransparenzstufe innerhalb der Auswahlbegrenzung festlegen	Verschieben Sie den Regler Auswahlbegrenzung-Schwellenwert . Bei höheren Werten werden Pixel niedrigerer Deckkraft einbezogen.
Die Farbe der Überlagerung festlegen	Klicken Sie auf die Farbauswahl und wählen Sie eine Farbe.
Die Deckkraft der Überlagerung festlegen	Verschieben Sie den Regler Deckkraft .
Eine Überlagerungsvoreinstellung wählen	Wählen Sie im Listenfeld Voreinstellung eine Voreinstellung aus.
Eigene Voreinstellungen für Überlagerungen erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche Voreinstellung hinzufügen  . Hinweis: Um eine Überlagerungsvoreinstellung zu löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche Voreinstellung löschen  .
Eine Überlagerung über einem ausgewählten Bereich anzeigen	Wählen Sie im Listenfeld Überlagerung die Option Ausgewählter Bereich .
Eine Überlagerung über einem geschützten Bereich anzeigen	Wählen Sie im Listenfeld Überlagerung die Option Maskierter Bereich .
Die Überlagerung nach Abschluss der Auswahl anzeigen	Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Überlagerung ausblenden .

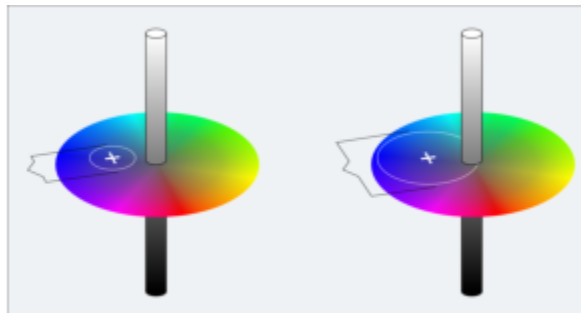
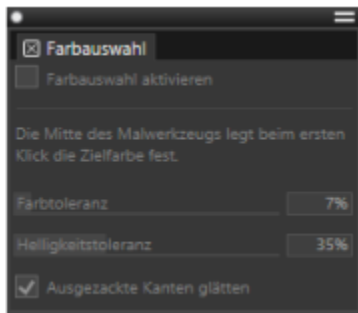
Optimiert! Auswahlmalwerkzeuge

Die Auswahlmalwerkzeuge ermöglichen es den Anwendern, auch bei der Erstellung von Auswahlbereichen von der Vielseitigkeit der Painter Malwerkzeug-Engine zu profitieren. Die verbesserten Auswahl-Eigenschaftsleisten in Painter 2023 bieten schnelleren Zugriff auf die verschiedenen Formen und Strukturen. Sie können Bildteilspitzen schnell ändern oder einen Farbauftrag hinzufügen, um die Pinselstrich-Struktur zu verstärken. Auf Wunsch vieler Painter-Künstler kann jetzt mit neuen Tastaturbefehlen schnell zwischen additiven und subtraktiven Auswahlmodi hin und her gewechselt werden. Dadurch verbringen Sie weniger Zeit mit der Suche von Steuerelementen und haben mehr Zeit für Ihr Werk. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bereiche durch Malen auswählen](#)“.

Neu! Farbauswahl-Option




In Painter 2023 können Sie jetzt mithilfe eines Auswahlmalwerkzeugs eine Auswahl innerhalb eines Farbbereichs eines Dokuments vornehmen. Sie können für ein beliebiges Auswahlmalwerkzeug die Option **Farbauswahl** aktivieren oder unter vier neuen voreingestellten Farbauswahl-Malwerkzeugvarianten auswählen. Ganz ähnlich wie mit dem **Zauberstab** malen Sie auf Grundlage eines Toleranzbereichs über einen Bereich der Farbe, die Sie auswählen möchten. Indem Sie Toleranzwerte für die einzelnen Eigenschaften festlegen, können Sie anpassen, welche Farben und Farbhelligkeitswerte einbezogen werden. Je nach Stil können Sie zwischen weichen, geglätteten Kanten zur Auswahl von Farben aus eher weicheren, traditionellen Kunstwerken und harten, nicht geglätteten Kanten für präzise Kunstwerke im Comic-

Stil auswählen. Die Farbauswahl ist eine großartige Ergänzung zu den Maskierungs- und Farbanpassungsfunktionen des Painter. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbe durch Malen auswählen“.



Mit dem neuen Bedienfeld Farbauswahl können Sie steuern, welche Farben in einem Pinselstrich enthalten sind.

So malen Sie eine Farbauswahl

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug** .
- 2 Klicken Sie in der Malwerkzeugauswahl auf die Kategorie **Auswahlmalwerkzeuge** und dann auf eine Variante.
- 3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbauswahl aktivieren** .
- 4 Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche **Farbauswahl-Optionen**  und führen Sie eine Aktion aus der folgenden Tabelle aus:

Aktion

Vorgehensweise

Steuern, welche unmittelbar neben der Zielfarbe liegenden Farben einbezogen werden

Verschieben Sie den Regler **Farbtoleranz**.

Bei höheren Werten wird ein breiteres Spektrum von Farben einbezogen.

Steuern, welche unmittelbar neben der Zielfarbe liegenden Farbhelligkeitswerte einbezogen werden

Verschieben Sie den Regler **Farbhelligkeit**.


Bei höheren Werten wird ein breiteres Spektrum an hellen und dunklen Farben einbezogen.

Die Ränder der Auswahl durch die Anwendung einer weichen Kante von 1 Pixel glätten

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ausgezackte Kanten glätten**.



Zur besseren Visualisierung der Farbauswahl klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Überlagerung** .

Wenn die ausgewählte Farbe der Farbe der Überlagerung ähnlich ist, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Flyout-Schaltfläche **Auswahl-Anzeigeoptionen**  und anschließend auf die Farbauswahl, um eine andere Farbe auszuwählen.

Sie können den Auswahlbereich vergrößern, indem Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten und über den Bereich malen, den Sie hinzufügen möchten.

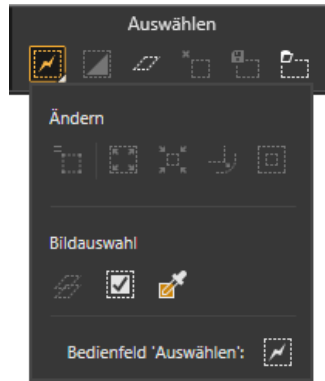
Sie können den Auswahlbereich auch verkleinern, indem Sie die **Optionstaste** (macOS) bzw. **Alt-Taste** (Windows) gedrückt halten und über den Bereich malen, um den Sie den Auswahlbereich verringern möchten.

Optimiert! Auswahl-Arbeitsablauf

Aufgrund einer Anzahl von Verbesserungen bietet Painter 2023 einen reibungsloseren und besser berechenbaren Arbeitsablauf bei der Erstellung von Auswahlbereichen. Ein neuer Cursor für die Werkzeuge **Lasso-Auswahl** und **Polygonauswahl** vereinfacht das Verbinden der Auswahlbegrenzungspunkte. Die Eigenschaftsleisten wurden überarbeitet: Die Einstellungen werden nun gespeichert und können

zurückgesetzt werden, was die Arbeit mit Auswahlbereichen beschleunigt. Das neue Flyout **Auswahlfunktionen** macht wichtige Befehle und Änderungen besser zugänglich. So kann jetzt per Mausklick eine weiche Kante mit einer größeren Maximalgröße angewandt werden.

Für auswahlintensive Aufgaben kann das Bedienfeld **Auswählen** im Arbeitsbereich geöffnet werden, um die Anzahl der erforderlichen Klicks für Auswahlfunktionen wie Speichern, Laden, Umkehren, Ändern usw. zu verringern. Außerdem ist jetzt auf Wunsch zahlreicher Painter-Anwender nur noch ein einziger Schritt erforderlich, um aus einer Auswahl eine Maske zu erstellen.



Das neue Flyout Auswahlfunktionen in der Eigenschaftsleiste macht die am häufigsten benutzten Auswahlbefehle und -änderungen einfacher zugänglich.

Zudem lassen sich jetzt in Painter 2023 Auswahlbereiche in einem Dokument zuverlässiger verschieben (x-/y-Position). Zur Erweiterung der kreativen Möglichkeiten haben wir auch ein Problem bei der Verwendung transparenter Verläufe mit Auswahlbereichen behoben, das uns von den Künstlern gemeldet wurde. Weitere Informationen zu Auswahlbereichen finden Sie unter „[Verwendung von Auswahlbereichen](#)“.

Optimiert! Lasur-Malwerkzeuge

Die Lasur-Malwerkzeugvarianten verwenden jetzt die **Verbessert deckend**-Methoden, was es ermöglicht, sie mit fließender Farbe zu verwenden. Dadurch erhalten Sie bei der Verwendung der Lasur-Malwerkzeuge Zugriff auf das Flyout und die Eigenschaftsleiste **Fließende Farbe** und können relevante Einstellungen wie **Papierkörnigkeit einfüllen**, **Fließende Deckkraft**, **Akkumulation**, **Farbschichtung** usw. aktivieren und anpassen.

Optimiert! Pipette und Füllwerkzeug

In Painter 2023 werden die zuletzt verwendeten Einstellungen der **Pipette** und des **Füllwerkzeugs** zwischen Anwendungsstarts gespeichert, damit Sie sofort dort fortfahren können, wo Sie aufgehört haben.

Optimiert! Ebenensichtbarkeit

Auf Wunsch der Anwender kann in Painter 2023 ausgewählt werden, ob Änderungen an der Sichtbarkeit der Ebenen in die rückgängig-Schritte aufgenommen werden. Diese Option lässt sich schnell und einfach unter **Voreinstellungen** ► **Allgemein** einstellen.

Optimiert! Bild platzieren

Wenn Sie in Painter 2023 den Befehl **Datei** ► **Platzieren** verwenden, kann das Bild mit der neuen Option **Auf Ebene zentrieren** präzise an der gewünschten Stelle platziert werden.

Optimiert! Verläufe mit Transparenz

Bei der Arbeit mit Verläufen, die Transparenz aufweisen, werden Sie in Painter 2023 einen gleichmäßigeren, natürlicheren Übergang entlang des Verlaufs beobachten können.

Optimiert! Malwerkzeug-Größenänderung

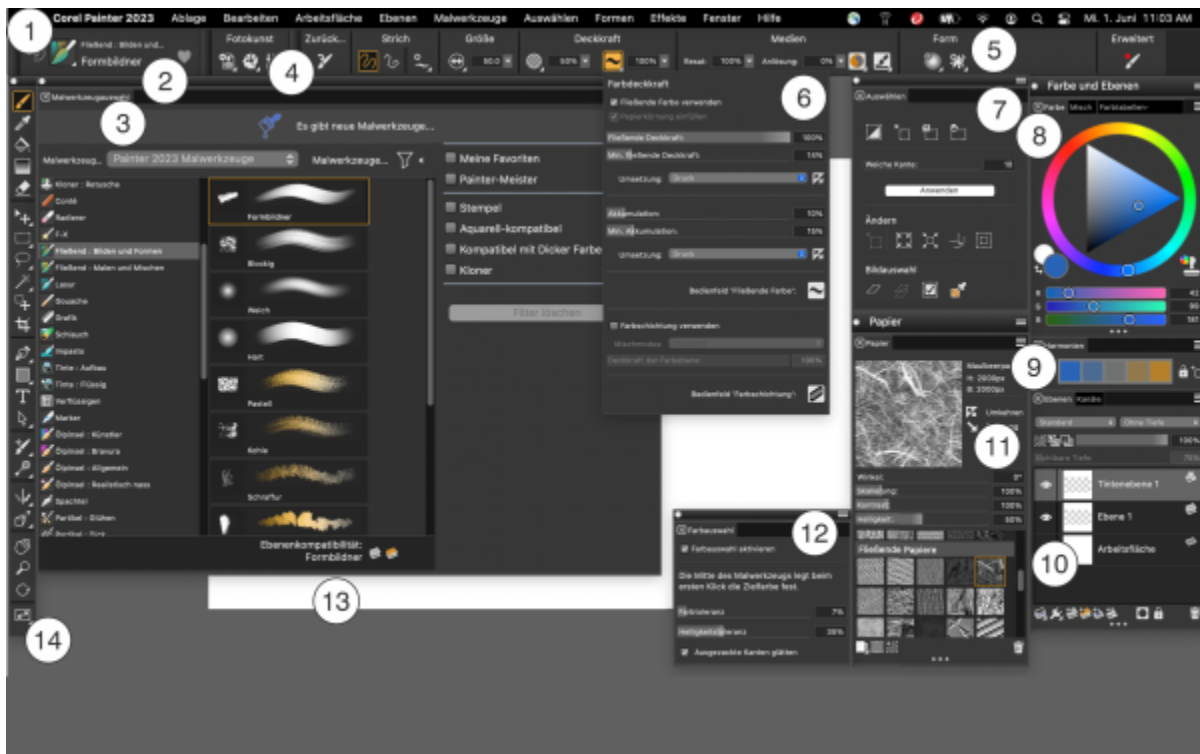
Painter 2023 zeigt eine schnellere Leistung, wenn die Größe von Malwerkzeugen mit dem Touchwheel eines Wacom- oder anderen gängigen Tablets schrittweise geändert wird.

Optimiert! Hintergrundfarbe übernehmen

Die Schaltfläche **Hintergrundfarbe übernehmen** funktioniert jetzt auf Dicke-Farbe-Ebenen. Das heißt, Sie können sie für einen reibungsloseren Workflow zusammen mit Malwerkzeugen aus der Dicke-Farbe-Kategorie **Kompatibel** verwenden. Beachten Sie, dass die Malwerkzeuge der Dicke-Farbe-Kategorien **Borsten** und **Malspachtel** keine Farbe aus den darunterliegenden Ebenen aufnehmen. Weitere Informationen erhalten Sie unter „Farben aus darunterliegenden Ebenen aufnehmen“.

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.

Bestandteil

1. Menüleiste

2. Malwerkzeug-Auswahlleiste

Beschreibung

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

Ermöglicht den Zugriff auf das Malwerkzeugauswahl-Flyout. Sie erlaubt Ihnen außerdem, auf die zuvor verwendete

Bestandteil	Beschreibung
3. Malwerkzeugauswahl-Flyout	Malwerkzeugvariante zuzugreifen und Malwerkzeuge als Favoriten zu markieren.
	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 fahren, werden unten in der Malwerkzeugauswahl neben dem Malwerkzeugnamen Ebenenkompatibilitätssymbole angezeigt.
4. Befehlsleisten	Die Befehlsleisten – Datei/Bearbeiten , Arbeitsfläche , Fotokunst – enthalten Schaltflächen und Steuerelemente, die Verknüpfungen zu häufig benutzten Menübefehlen sind.
5. 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. 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.
6. Flyout Farbdeckkraft	Ermöglicht den Zugriff auf die Steuerelemente für Fließende Farbe. Sie können das Körnungsverhalten, die fließende Deckkraft und die Akkumulationsstufe, die Umsetzungseinstellungen und die Farbschichtung festlegen.
7. Bedienfeld Auswählen	Ermöglicht den Zugriff auf Auswahlfunktionen wie Verkleinern, In Form umwandeln, Erweitern, Weiche Kante, Laden, Rahmen ändern, Entfernen, Zurücksetzen, Glätten und Speichern. Sie können auch Auswahlbereiche aus einer Ebene oder Gruppe auf Grundlage der Luminanz des Bildes, der aktuellen oder einer spezifischen Farbe und der Papierstruktur erstellen.
8. Bedienfeld Farbe	Ermöglicht die Auswahl einer Farbe und die Anzeige von Informationen über die ausgewählte Farbe.
9. Bedienfeld Harmonien	Ermöglicht es, mithilfe von Harmonieregeln Farbharmonien zu erstellen.
10. Bedienfeld Ebenen	Erlaubt Ihnen die Verwaltung der Ebenenhierarchie und enthält Einstellungen zum Erstellen, Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen.

Bestandteil	Beschreibung
11. Bedienfeld Papiere	Ermöglicht das Anwenden und Bearbeiten von Papierstrukturen sowie das Öffnen und Verwalten von Papierbibliotheken (einschließlich der neuen Bibliothek „Fließende Papiere“).
12. Bedienfeld Farbauswahl	Ermöglicht es, das Verhalten der Auswahlmalwerkzeuge festzulegen, wenn Farben durch Malen ausgewählt werden.
13. Arbeitsfläche	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.
14. 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 2023 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 10.
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.

Arbeitsbereichsanordnung	Beschreibung
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.
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](#).“

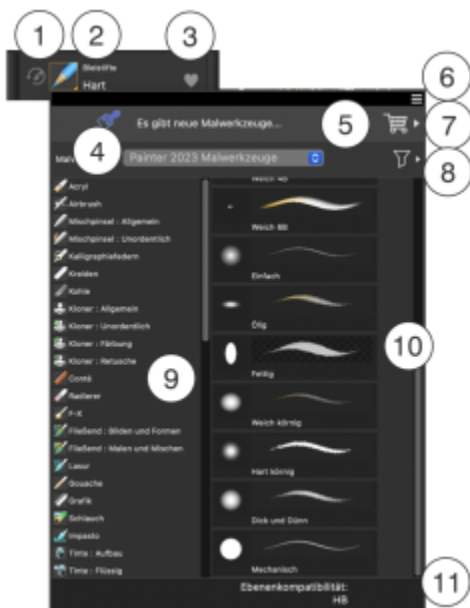
Malwerkzeuge wählen und bearbeiten

Die Malwerkzeuge in Corel Painter 2023 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 Malwerkzeugbibliothek 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 Malwerkzeugbibliothek-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

Beschreibung

1. Zuletzt verwendetes Malwerkzeug

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. Malwerkzeugbibliothek-Auswahl

Ermöglicht die Auswahl einer Malwerkzeugbibliothek.

5. Leiste mit Malwerkzeugpaket-Angeboten

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

Bestandteil

Beschreibung

6. Malwerkzeugbibliothek-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 Malwerkzeugpakete zu durchsuchen.

8. Schaltfläche „Malwerkzeuge filtern“

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

9. Malwerkzeugkategorien

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

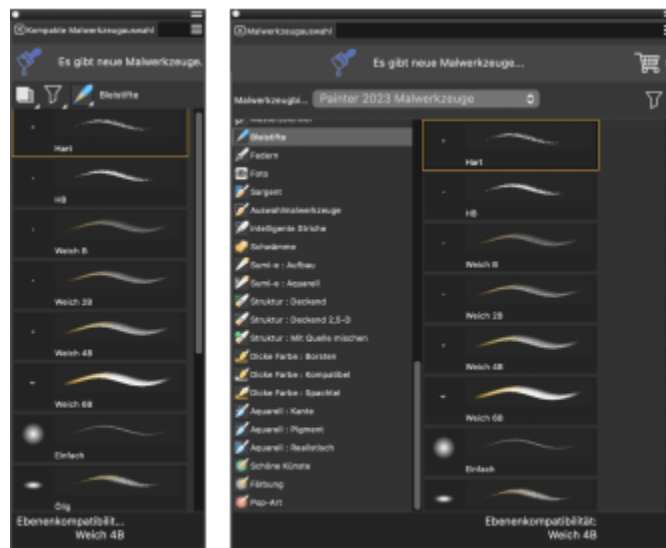
10. Malwerkzeugvarianten

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

11. Ebenenkompatibilitätssymbole

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 2023 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

Vorgehensweise

Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld

Wählen Sie **Fenster** ▶ **Malwerkzeugauswahl** ▶ **Leiste**.


Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld im Vollbildmodus

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

Das Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld in der kompakten Ansicht

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

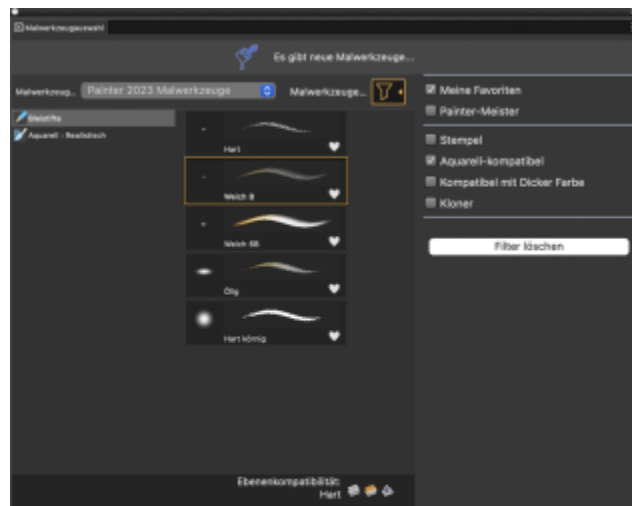
So wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus

- 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 Malwerkzeugbibliothek 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 17..
 - **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 .



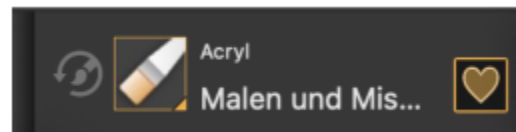
Die Malwerkzeugfilter werden nur auf die sichtbaren Malwerkzeuge angewandt. Ausgeblendete Malwerkzeugkategorien und Malwerkzeugvarianten bleiben ausgeblendet.

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 Malwerkzeugbibliothek 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 Malwerkzeugsbibliothek 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** und **Multi-Core** (oder „Multicore“) können Sie nach Malwerkzeugen suchen, die diese Technologien nutzen. Wenn Sie einen Mac- oder Windows-Computer haben, der Intel-Prozessoren nutzt, können Sie mit dem Suchbegriff **AVX2** nach Malwerkzeugen suchen, die diese Erweiterungen nutzen. Wenn Sie einen Mac-Computer haben, der eine Apple-CPU nutzt, können Sie mit dem Suchbegriff **NEON** suchen.

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

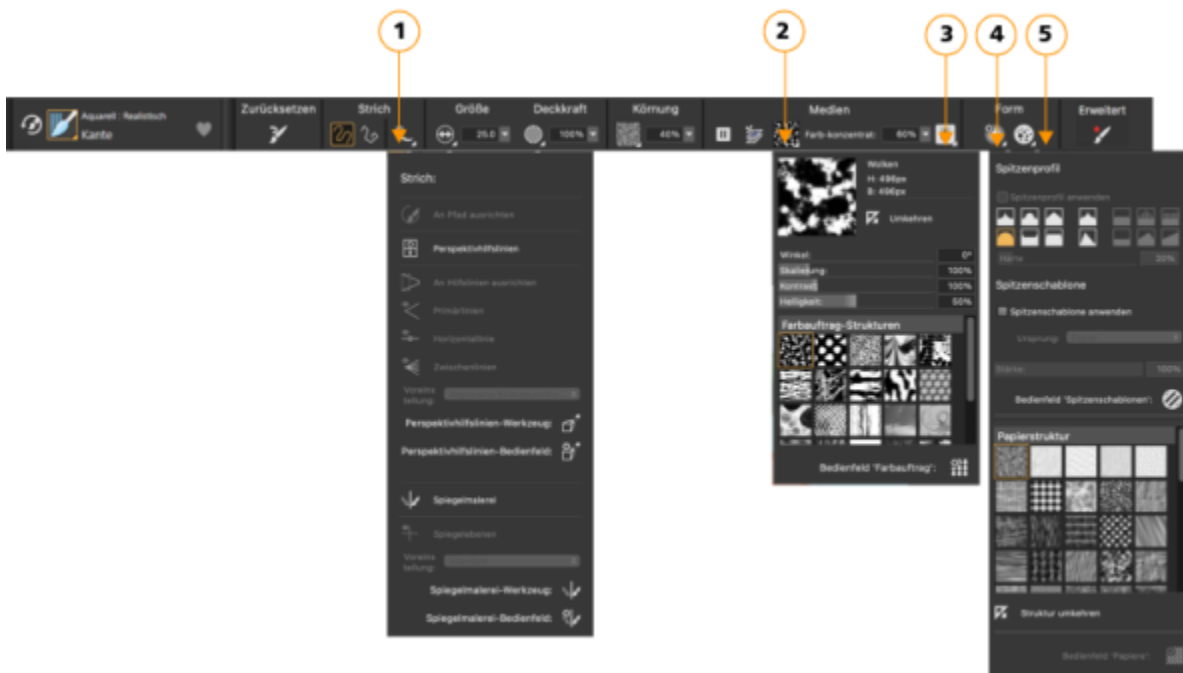
Malwerkzeuge bearbeiten

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 Farbauftrag; (3) die Flyout-Schaltfläche Echte Wasserfarbe; (4) das Flyout Spitzenschrägen; (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 2023 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 Malwerkzeugbibliothek 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



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“](#).

Werkzeug



Beschreibung

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](#)“.



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](#)“.

Werkzeug



Beschreibung

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 **Freistellen** 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“](#).



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“](#).

Werkzeug



Beschreibung

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](#)“.

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

Werkzeug



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 Drittel 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](#)“.



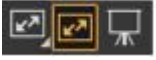
Mit dem Werkzeug **Zoom** können Sie Bereiche eines Bilds vergrößern, um Detailarbeiten durchzuführen, oder Bereiche verkleinern, um eine Gesamtansicht eines Bilds anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bilder zoomen](#)“.



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

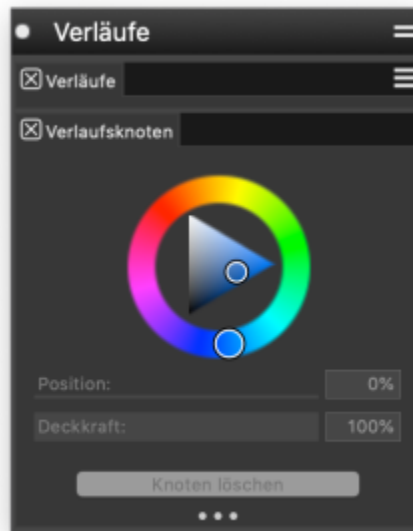
Die **Ansichtsauswahl** ermöglicht ein Wechseln zwischen den Dokumentansichten und den Ansichtsmodi. Weitere Informationen finden Sie unter „[Dokumentansichten wechseln](#)“.



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

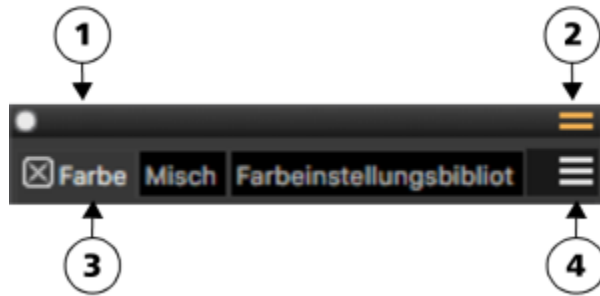
Die interaktiven Bedienfelder in Corel Painter sind einzelne Registerkarten, über die Sie auf Bibliotheken, Befehle, Steuerelemente und Einstellungen zugreifen können. Bedienfelder sind in Paletten angeordnet. Sie können eine Palette in eine Palettenschublade umwandeln, die Sie schnell schließen können, 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).

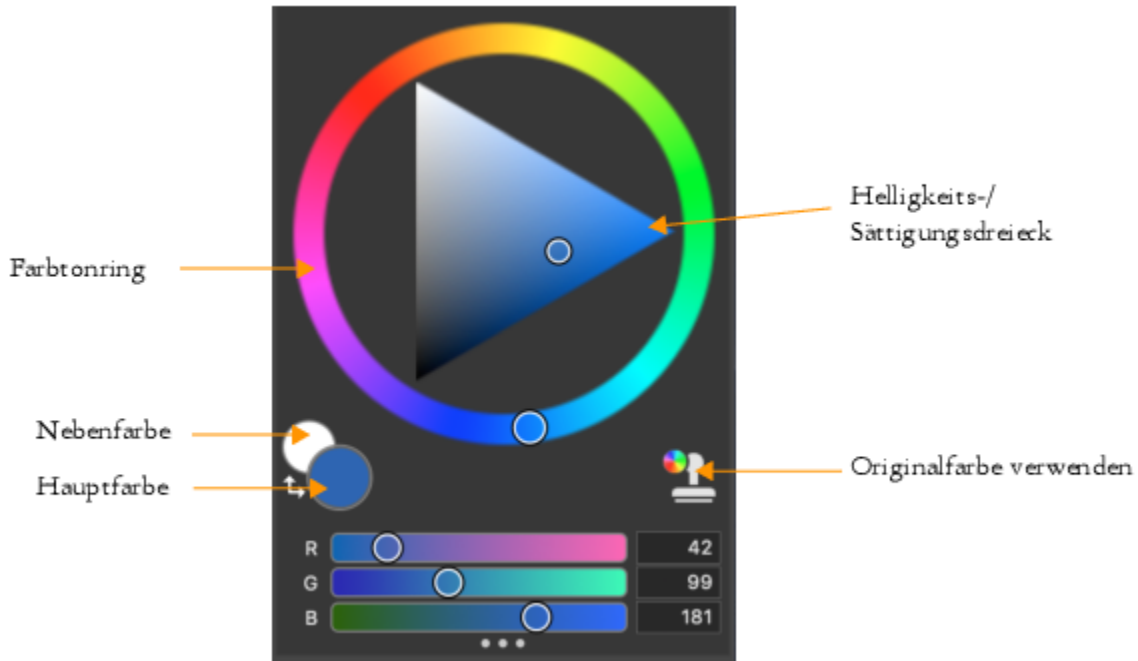
Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der am häufigsten verwendeten Bedienfelder. Weitere Informationen finden Sie in der Produkthilfe unter „Einführung in die Bedienfelder“.

Bedienfeld	Beschreibung
Bedienfelder für Malwerkzeugeinstellungen	
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.	Diese erlauben Ihnen, Malwerkzeugvarianten anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Malwerkzeuge mit Malwerkzeugeinstellungen anpassen“.
Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen (Bedienfeld)	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“.
Farbbedienfelder	
Farbbereich (Vollansicht)	Ermöglicht die Auswahl von Haupt- und Nebenfärbungen und das Erstellen von Farbharmenien. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben im Farbbedienfeld auswählen“.
Farbbereich (Kompakt)	
Mischer	Erlaubt Ihnen, wie auf einer Malerpalette Färbungen zu mischen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einführung in das Mischer-Bedienfeld und die Mischer-Steuererelemente“.
Farbtabellen-Bibliotheken	Zeigt die Färbungen der aktuellen Farbtafel an, damit Sie Färbungen in Gruppen organisieren können. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Farbtabellen arbeiten“.

Bedienfeld	Beschreibung
Harmonien	Ermöglicht es, mithilfe von Harmonieregeln Farbharmonien zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Farbharmonien“ .
Ebenen- und Kanal-Bedienfelder	
Ebenen	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 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 2023 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.



Das Bedienfeld Farbe in der Vollansicht


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

Vorgehensweise

Das Farbrad ausblenden

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

Farbinformationen ausblenden

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.

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.

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 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.
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.

Aktion

Vorgehensweise

Eine Palettenschublade erstellen

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 ▶ Medieneinstellungen-Bedienfelder ▶ Papier**), **Farbauftrag-Bibliotheken** (**Fenster ▶ Medieneinstellungen-Bedienfelder ▶ Farbaufträge**) oder den anderen **Medien-Bedienfelder** (**Fenster ▶ Medieneinstellungen-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.

Hinzuzufügendes Element

Vorgehensweise

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 Zielarbeitsfläche (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.

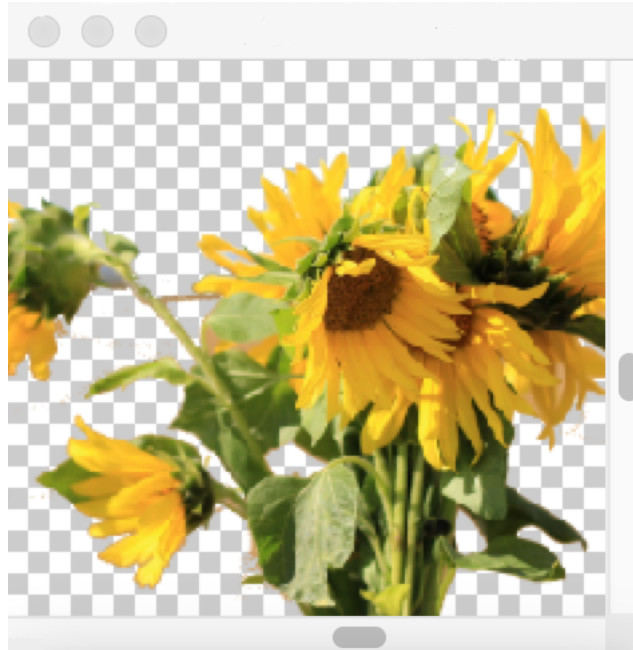
Beim Malen können Sie das Pauspapier ein- und ausschalten, indem Sie den Befehl **Arbeitsfläche** ▶ **Pauspapier** wählen.




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.

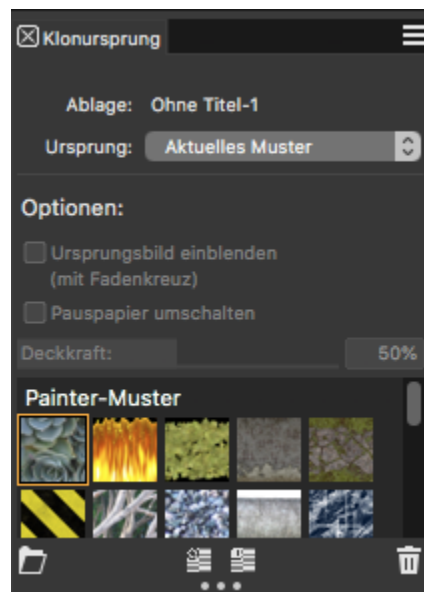
So fügen Sie einem Dokument Klonursprünge hinzu

- 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.

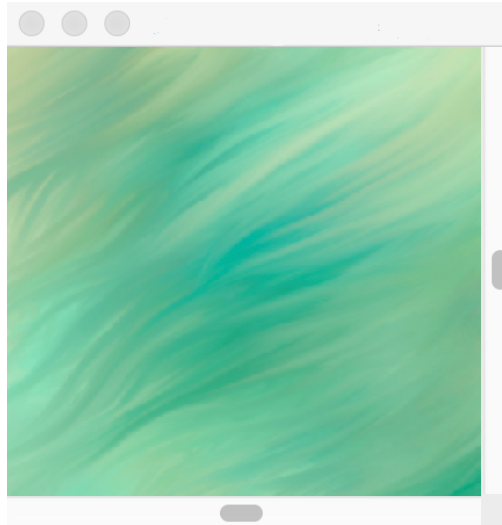
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Klonursprung** (Fenster ► **Klonursprung**) im Listenfeld **Ursprung** die Option **Eingebettetes Bild**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild einbetten** die Option **Aktuelles Dokument** und wählen Sie in der Liste der geöffneten Dokumente das Dokument, das Sie klonen möchten.
Tipp: Um ein zusätzliches Bild einzubetten, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche **Ursprungsbild einbetten**  und anschließend 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.

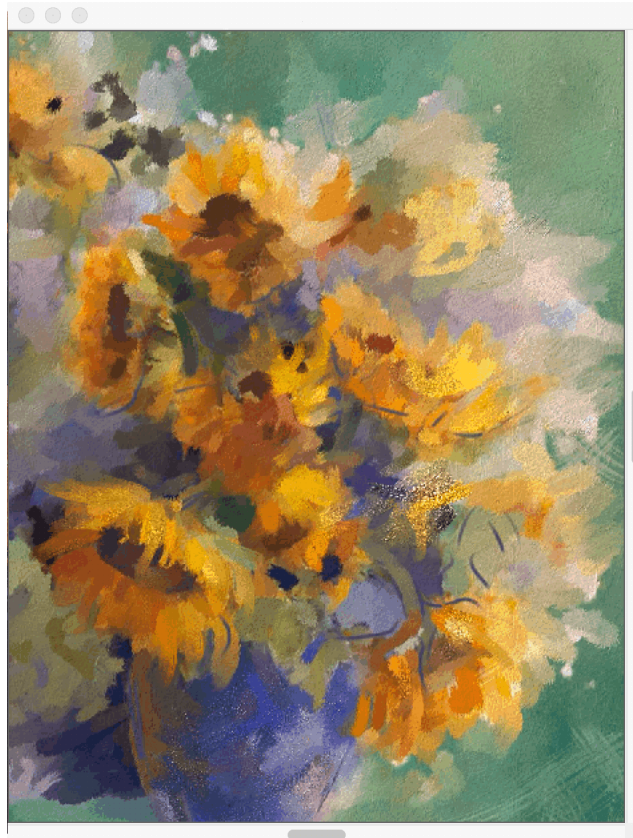
- 4 Wählen Sie im Malwerkzeugauswahl-Bedienfeld (**Fenster ▶ Malwerkzeugauswahl ▶ Bedienfeld (Vollbildmodus)**) ein Malwerkzeug aus einer Kloner-Kategorie.
- 5 Malen Sie im Klondokument, um die Struktur zu klonen.



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 **Eingebettetes 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: 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**.
- 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.

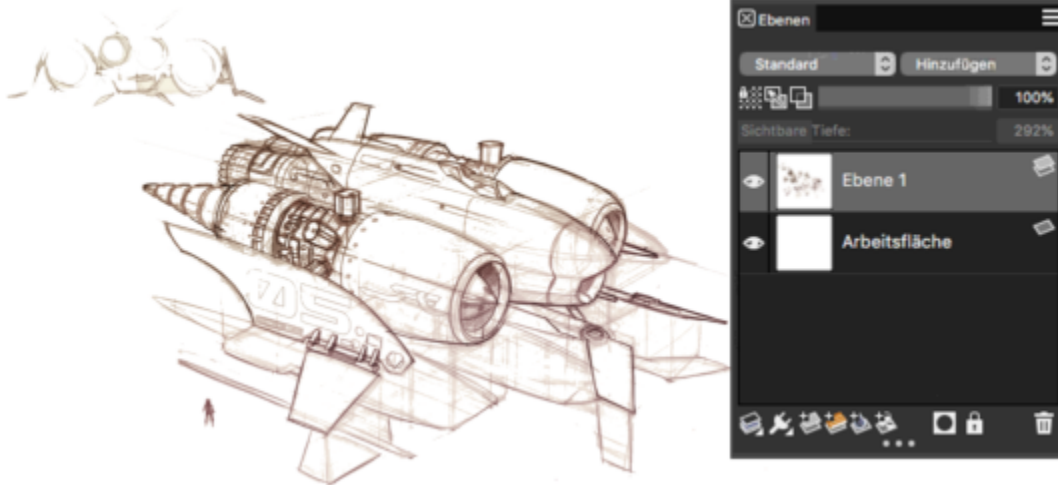



Illustration von Dwayne Vance


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.

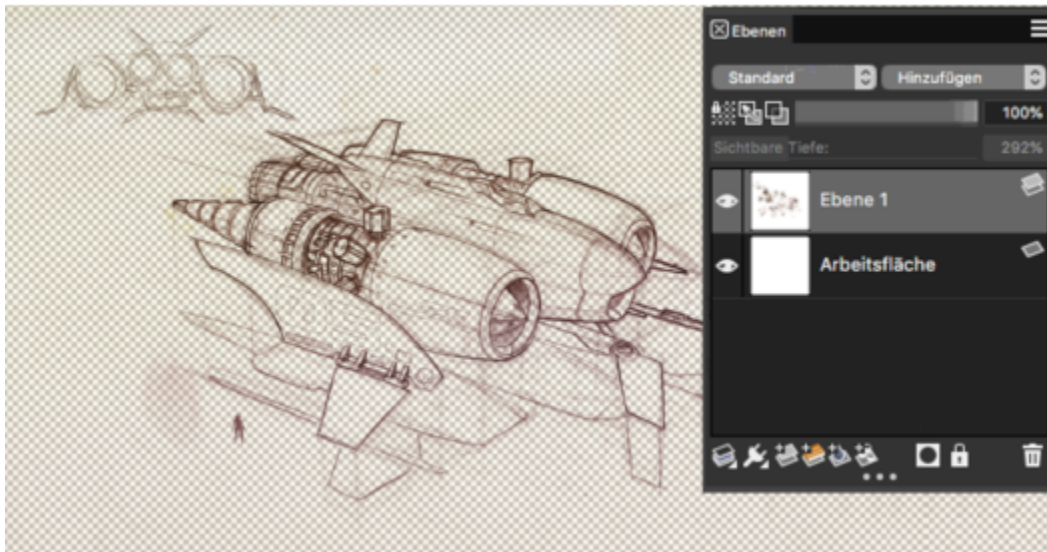


Illustration von Dwayne Vance

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**.

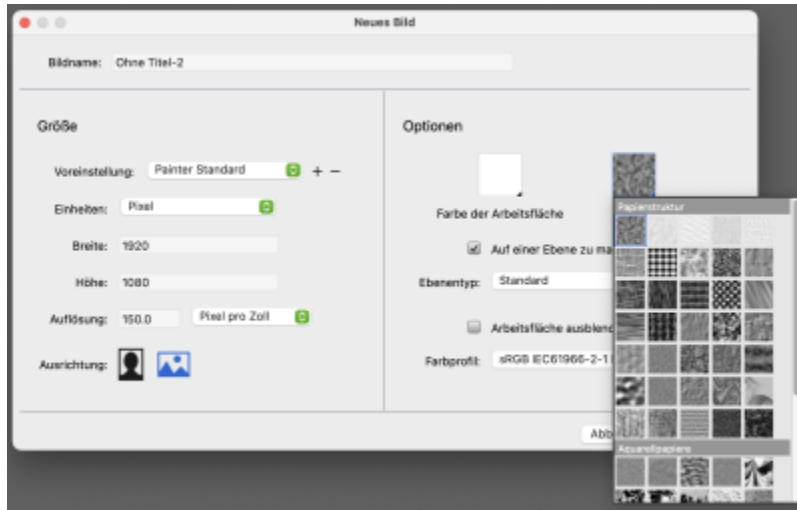
Eigene Bilder malen und zeichnen

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 13.

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 Farbtons. 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



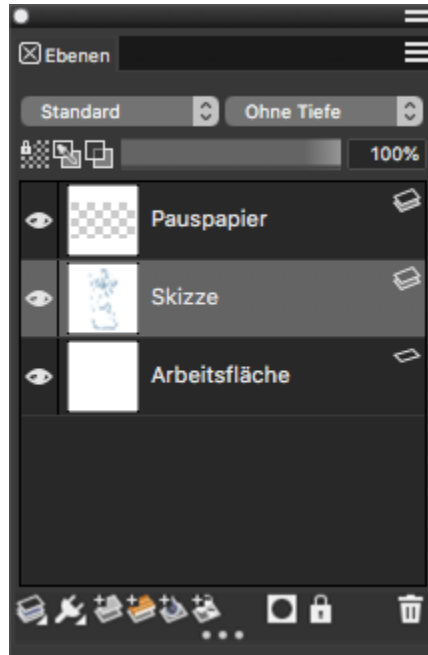
- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** (Fenster ► **Ebenen**) auf die Schaltfläche **Neue Ebene** , um die Skizzenebene zu erstellen.
- 2 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die neue Ebene und nennen Sie die Ebene **Skizze**.
- 3 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Malwerkzeug**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



Illustration von Mike Thompson

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



6. Wählen Sie die Abpasseebene, 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 2023 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** diese 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.